毕业论文 草稿

**机器人发展综述**

**国内外情况**

**行业情况**

**Tesla Autopilot**

**Road star.ai**

**引言 DARPA Urban Challenge**

**整体规划综述 可以强调一下 Autopilot**

**着重Planning**

**讲讲各种算法**

**细讲Sampling-based algorithm**

**介绍RRT算法及RRT variant**

**轨迹规划综述**

随着软硬件质量与水平的提高，传感器与通信技术的发展，地面站与机载软件的质量都有了显著的提高，现有的无人机大多是遥控与跟踪预定的轨迹；但是高度自动化的无人机应该根据不同的环境制定相应的飞行轨迹，并且这些轨迹能够适应环境与机体自身动力学的约束，保证无人机能够顺利的按照轨迹飞行。

数学家与计算机学家等研究人员在经历了多年的实践与研究之后，诞生了很多轨迹生成的技术，并且迅速产生很多的衍生算法；如何将物体在不触碰到障碍物的前提下，从初始状态移动到目标状态成为了机器人轨迹规划的最基本问题之一。从Lozano-Pérez [xx] 在1979年引入空间规划（spatial planning）这一方法开始，不同的运动规划问题就转变为了在位形空间中寻找无碰撞路径的问题，并且使用了统一的数学方法进行了求解。之后，xxx [xx] 证明了运动规划问题是NP完全问题；现有的成熟的方法大多是一些经典算法的衍生版本，如路径图法（Roadmap），栅格法（Cell Decomposition），势场法（Potential Field）以及精确的数学规划法(Mathematical Programming)。理论上来讲，这些经典算法不是一定互斥的，在开发路径规划器的时候常常将其中一些结合在一起。

在路径图法中我们在可行域中抽取可行点集合将其组成一个可行点网络或路径，并且搜索路径就局限于该网络中。利用路径图法我们可以将路径规划问题简化为图论搜索问题。比较有名的路径图法是可视图法（VG），Voronoi图法，Sihouette和次目标（Subgoal）网络。其中可视图法在原理上是将凸障碍物的顶点作为特征点，并且将各个障碍物之间的特征点互相链接起来构成可视图；Voronoi图法将空间切分成各个部分，其中每个部分包含靠近特定物体的点。

在栅格法中，我们将可行域分解为简单格子集合并且计算出每个格子的邻居格子关系。从初始域到终止域的非碰撞路线将由互相连接的栅格网络计算出来，其实也可以简化为图论搜索的方法，使用栅格法的想法在 [xxx] 中实现了出来。

势场法首先由 Oussama Khatib [xxx] 提出来，收到重力势场的启发，整个域可以整体建模为势场的互相叠加。整体势场是吸引势场域排斥势场的总和，其中吸引势场是目标域对机器人的吸引函数，排斥势场是障碍物对机器人的排斥函数。利用对域的整体建模生成了机器人由初始域向目标域前进的路径。

路径规划的启发式方法也有很多种，比如概率路径图法、快速搜索随机树法、模拟退火方法、蚁群算法和粒子群算法等。启发式算法不能保证能求到解，但是如果他们能求解路径的话，速度将是经典算法的无法比拟的。

我们还可以将启发式方法分为基于采样的方法和遗传算法；在基于采样的路径规划算法中，例如快速搜索随机树，没有必要对整个域进行建模，其在可行域中进行随机采样，并且将信息存入数据结构中，当目标域被采样得到之后，我们可以在已存储的数据结构中进行路径的搜索从而得到一条可行路径。基于采样的方法是概率完备但不是最优的方法，当然在不断的改进下还是得到了很大的进步。

以蚁群算法为代表的遗传算法也是最近几年科研人员研究与改进的对象。第一个将蚁群算法应用在路径规划的例子在 [xxx] 中给出。蚁群算法模拟了蚁群的一些特性，将整个域进行了路径图建模，并且在始末点初始化两个蚁群，分别派出蚂蚁向始末点前进，并且留下信息素（信息素浓度会随着时间下降）；后面的蚂蚁根据自己周围信息素的浓度进行一定概率的选择；结果将在蚂蚁相遇或者分别找到目标点之后显示出来。实验结果表明遗传算法的结果能减少中间域的数量，当然是在可接受时间范围内。

最近提出的一类用来解决路径规划的算法在实施起来十分的成功。基于采样的方法拥有概率的特性，具有概率以及求解完备性，该论文采用了基于采样的方法进行了无人机的路径规划任务。

**基于采样的方法**

Xxxxxx一些综述？

快速搜索随机树（Rapidly-exploring Random Tree）是基于采样的算法，简单快速搜索随机树（sRRT）展示在算法 x 中。RRT算法需要返回一颗由初始域q\_init到目标域q\_goal的搜索树。新的节点q\_rand是在域中随机生成的，节点q\_nearst是在搜索树中距离q\_rand最近的节点，当下一个新节点将被添加到搜索树中时，q\_nearst将被选择为父节点，最终新的节点q\_new将按照一定方式生成：

其中