

UNIVERSIDAD AERONÁUTICA EN QUERÉTARO

DISEÑO Y SIMULACIÓN DE UN SISTEMA DE VISIÓN ARTIFICIAL PARA EL RECONOCIMIENTO DE OBSTÁCULOS Y GENERACIÓN DE TRAYECTORIAS DE VUELO DE UN CUADRICÓPTERO AUTÓNOMO

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
INGENIERO EN ELECTRÓNICA Y CONTROL DE SISTEMAS DE
AERONAVES

PRESENTA

AXEL RAMIREZ LINAREZ

TUTOR

MCSD MOISÉS TORRES RIVERA

Querétaro, Marzo 2021



RESUMEN



GLOSARIO



ÍNDICE GENERAL

| | |
|---|-----------|
| 1. Introducción | 8 |
| 1.1. Antecedente históricos | 8 |
| 1.2. Motivación | 9 |
| 1.3. Objetivos | 9 |
| 1.3.1. Objetivo general | 9 |
| 1.3.2. Objetivo específicos | 9 |
| 1.4. Justificación | 10 |
| 1.5. Planteamiento del problema | 12 |
| 1.6. Contribuciones | 12 |
| 1.7. Metodología | 12 |
| 1.8. Límites y alcances | 13 |
| 1.8.1. Alcances | 13 |
| 1.8.2. Límites | 13 |
| 1.9. Estructura de la tesis | 14 |
| 2. Estado del Arte | 15 |
| 3. Marco Teórico | 20 |
| 3.1. Robot Operating System (ROS) | 20 |

| | |
|---------------------|-----------|
| Bibliografía | 22 |
|---------------------|-----------|



ÍNDICE DE FIGURAS



ÍNDICE DE TABLAS

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedente históricos

En diciembre de 1903, Orville Wright realizó el primer vuelo tripulado en la historia de la humanidad; no tuvo que pasar mucho tiempo para que el concepto de vehículo aéreo no tripulado tuviera un auge dentro de la comunidad científica y militar enfocada a la aviación.

Siendo estrictamente correctos, si se toma en consideración los vehículos capaces de generar sustentación y/o que cuentan con un medio para su control, se puede decir que el primer UAV de la historia, fue diseñado por el inglés Douglas Archibald, al fijar un anemómetro en la cuerda de un cometa, con lo cual fue capaz de medir la velocidad del viento a una altura de aproximadamente 1200 ft. Más tarde, en 1887, Archibald colocó cámaras en otra cometa, con lo cual desarrolló el primer UAV de reconocimiento, en el mundo.

Hablando específicamente de quadrotores, en 1907, Louis Breguet, un pionero francés de la aviación, junto con su hermano Jacques y su profesor Charles Richet, hicieron una demostración del diseño de un giroplano de 4 rotores. Este prototipo contaba con un motor de 30 caballos de fuerza que alimentaba los 4 rotores, cada uno de los cuales tenía 4 propelas y lograba elevarse hasta un máximo de 0.6 m.

Por otro lado, Etienne Oehmichen, un ingeniero francés, fue el primero en experi-

mentar con diseños de aeronaves de ala rotativa. En 1920, construyó y probó 6 diseños, el segundo de ellos tenía 4 motores y 8 propelas; el cuerpo de esta aeronave estaba hecho de tubos de acero y tenía 4 extremidades, en las cuales se alojaban cada uno de sus rotores con 2 propelas cada uno. En su momento, este diseño destacaba en su estabilidad y controlabilidad, y para la mitad de 1920 ya había realizado más de mil vuelos de prueba. En 1924 estableció un récord mundial al volar una distancia horizontal de 360 m.

Después, en 1922 el Dr. George de Bothezt e Ivan Jerome desarrollaron una aeronave con una estructura en forma de equis y rotores de 6 propelas en sus extremidades. Para 1923 habían realizado hasta 100 vuelos de prueba con una altura máxima de 5 m; sin embargo, este diseño era muy complejo y rígido, dificultando su movimiento lateral y suponiendo una carga de trabajo, para alimentar la maquinaria, demasiado alta para el piloto.

Además, en 1956 se desarrolló el Convertawings Model A, el cual fue pensado para formar parte de una línea de quadrotores grandes para uso civil y militar. Este prototipo contaba con dos motores, que controlan el giro de dos rotores, cada uno, a partir de lo anterior, el control de la aeronave se lograba al variar el empuje proporcionado por los rotores.

1.2. Motivación

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Proponer e implementar en simulación un algoritmo de detección de compuertas rectangulares mediante visión artificial para la definición y control de trayectoria de un cuadricóptero autónomo virtual.

1.3.2. Objetivo específicos

- Diseñar un algoritmo de visión artificial capaz de identificar compuertas rectangulares

- Diseñar un algoritmo de gestión de trayectorias de vuelo para un cuadricóptero autónomo
- Diseñar un ambiente de simulación en 3D de un circuito de vuelo basado en una carrera de cuadricópteros autónomos.
- Implementar un ambiente de Software in The Loop utilizando los algoritmos y el ambiente de simulación diseñados para verificar su comportamiento en conjunto

1.4. Justificación

Lejos de ser un atractivo visual y un espectáculo con fines de entretenimiento, las competencias de drones autónomos representan el estado del arte de la robótica aplicada a vehículos con sistemas de navegación autónoma. Lo anterior se debe a que la robótica siempre se ha enfocado a la automatización de los sistemas; es decir, que los robots sean capaces de realizar tareas o recorridos sin necesidad de intervención humana, para esta última parte, se necesita de algoritmos de percepción y navegación, con los cuales los vehículos puedan ubicarse en el espacio a partir de su sistema de sensores con el que cuentan (tales como tecnología a base de láseres, cámaras estereoscópicas, tecnología ultrasónica, etc.) para que después sea capaz de trazar una trayectoria o seguir una ruta previamente definida. Lo anterior ha adquirido una robustez bastante significativa en los últimos años, pues existe una gran cantidad de esfuerzos y colaboraciones dedicadas al desarrollo de los mismos, incluso, se han organizado eventos y competencias con el fin de estimular y potenciar el desarrollo de este tipo de sistemas; tal es el caso de la International Conference on Intelligent Robots and systems (IROS) y AlphaPilot, dos eventos de gran magnitud, creados con el objetivo de tratar, demostrar y fomentar los avances que se tienen en el área.

Por otro lado, la implementación de un sistema robótico autónomo no es una tarea sencilla, y debido a la poca competencia en el mercado también adquiere un costo elevado. Para que un robot sea capaz de percibir el ambiente a su alrededor y desplazarse por el mismo, es necesario implementar un sistema de software capaz de coordinar la adquisición de datos proveídos por los sensores y el conjunto de actuadores que permiten que el sistema se desplace. Muchas de las soluciones desarrolladas para afrontar

este desafío son privadas y no se comparte con el público en general, además, algoritmos como el filtro de Kalman o un control PID son ampliamente utilizados en este tipo de sistemas, por lo que existe una posibilidad bastante alta de que todas estas soluciones implementen los mismos algoritmos, lo cual conlleva un desperdicio de tiempo y esfuerzo, sin mencionar que la calidad y eficiencia de cada implementación puede variar bastante. Debido a lo anterior, soluciones de código abierto como ROS (Robot Operating System; un framework de comunicaciones para el manejo y coordinación de procesos en sistemas robóticos), pueden representar el inicio de la implementación de un estándar en el área, pues al ser de software libre permiten que toda la comunidad utilice, mejore e inspeccione los algoritmos ya implementados.

Además, la realización de pruebas con el sistema físico, para verificar y validar los algoritmos desarrollados, representa un costo muy alto en la mayoría de sistemas con los que se trabaja en el área, por lo que también es necesario disponer de algún tipo de simulador que permita realizar las pruebas sin necesidad de utilizar el prototipo físico con el que se trabajará. Existen diferentes paradigmas de simulación en los que se puede simular la planta mediante software, tales como Hardware in the loop (HIL) y software in the loop (SIL). Ambos paradigmas representan una solución al problema planteado, proveyendo resultados muy cercanos a la realidad y con una arquitectura flexible, que permite realizar una gran cantidad de pruebas o incluso entrenar algoritmos relacionados con inteligencia artificial o redes neuronales, una vez más, sin depender del sistema físico.

A partir de todo lo anterior, en este trabajo se propone el diseño y la simulación de un algoritmo de visión por computadora para la detección de compuertas rectangulares, similares a aquellas utilizadas en las competencias de drones autónomos, para definir la trayectoria de vuelo de un dron autónomo con el fin de que sea capaz de completar un circuito definido. El entrenamiento e implementación se realizan dentro de un framework de simulación de SIL, y la gestión y comunicación entre procesos se implementan a partir de una arquitectura diseñada en ROS2, todo lo anterior bajo el paradigma de código abierto con el fin de aprovechar las ventajas previamente mencionadas y aportar los esquemas de configuración y diseño a la comunidad.

1.5. Planteamiento del problema

1.6. Contribuciones

1.7. Metodología

En primera instancia, se realiza una revisión bibliográfica intensiva acerca del estado del arte en cuanto a drones guiados por visión artificial, con el objetivo de visualizar las soluciones ya implementadas y conceptualizar la arquitectura necesaria para el sistema, sus componentes, los algoritmos de visión artificial empleados y la configuración necesaria para realizar la integración de todo lo anterior.

Posteriormente, se define el esquema general del proyecto estableciendo el algoritmo de visión artificial a utilizar, el ambiente de simulación, la interfaz de comunicación para la adquisición de datos e imágenes provenientes de la simulación, el modelo de dron a simular y las librerías necesarias para integrar el ambiente de simulación.

Establecido lo anterior, se implementa la arquitectura diseñada para el ambiente de simulación y se realizan vuelos manuales con el modelo de dron definido dentro de un circuito de prueba compuesto por compuertas. A partir de lo anterior, se extraen imágenes de la trayectoria de vuelo del dron por medio de una cámara simulada a bordo del modelo del dron; se utilizan las imágenes recopiladas para el entrenamiento del algoritmo de visión artificial.

Cuando el algoritmo de visión artificial proporciona una identificación adecuada del tipo de compuerta utilizada, se implementa el algoritmo con base en la arquitectura definida. Se realiza la validación del algoritmo en otro circuito de vuelo; a lo largo de la simulación, existe un intercambio de información constante entre la simulación y el algoritmo de visión artificial, la simulación envía imágenes obtenidas durante el vuelo del dron y el algoritmo de visión artificial las analiza, de tal forma que es capaz de identificar el centro de la compuerta más cercana y devuelve comandos de vuelo a la simulación para definir una ruta de vuelo que permita que el dron sea capaz de volar a través de la compuerta identificada y finalizar el circuito de forma autónoma.

Se reportan los resultados obtenidos y las posibles mejoras para el proyecto en su conjunto

1.8. Límites y alcances

1.8.1. Alcances

Se implementa la arquitectura de red neuronal convolucional (RNC) DeepPilot, la cual toma capturas de la única cámara a bordo del dron y predice cuatro comandos de vuelo (ϕ, θ, ψ, h) como salida. La RNC es entrenada a partir de un dataset proveído por los autores de la arquitectura y que contiene un gran conjunto de imágenes obtenidas a partir de simulación, las cuales están asociadas a ciertos comandos de vuelo. La arquitectura es evaluada dentro de un entorno de simulación realizado en simulador Gazebo 11, en donde se virtualiza un circuito o pista de obstáculos compuesta por compuertas rectangulares de distintas alturas y color sólido, colocadas en distintas posiciones y orientaciones a lo largo del circuito. Se utiliza ROS2 para coordinar el envío de datos entre la simulación de Gazebo 11 y un nodo propio de ROS2 que contiene el algoritmo y arquitectura de DeepPilot. Además, se documenta de forma detallada la configuración realizada para la creación del ambiente de simulación, especificando la integración entre Gazebo, ROS y Python 3 para la evaluación de la arquitectura de DeepPilot. Por último, el proyecto en su conjunto se distribuye bajo el paradigma de código abierto.

1.8.2. Límites

A diferencia de las contribuciones y proyectos más populares dentro de la comunidad de las carreras de drones autónomos, en donde se utiliza ROS1 y Gazebo en su versión 9, en este proyecto se implementa la última versión estable de ROS2, Foxy, y la versión más actual del simulador Gazebo, al momento de escritura del trabajo, la versión 11. Por lo que es muy posible que algunos plugins tanto de ROS como de Gazebo, no se encuentren disponibles en estas versiones, lo que significa una limitante para la expansión a futuro del proyecto. Por otro lado, dentro del ambiente de simulación, no se evalúan condiciones de vuelo poco ventajosas como viento en contra, lluvia o cualquier otra condición climática adversa. Además, la complejidad en el arreglo de compuertas para el circuito es baja y se asume que las compuertas se encuentran de forma paralela a la cámara del dron, y es necesario que siempre exista una compuerta visible después de haber cruzado por otra.

1.9. Estructura de la tesis

CAPÍTULO 2

ESTADO DEL ARTE

Las competencias de drones autónomos han adquirido un grado alto de relevancia en la última década, dentro del marco teórico del presente trabajo se describe con profundidad el contexto histórico, así como la motivación y los requerimientos establecidos para dos de las competencias, más significativas, de drones autónomos, el IROS Autonomous Drone Race y el AlphaPilot AI Drone Innovation Challenge. En este capítulo se presentan algunas de las soluciones propuestas en estas competencias, al igual que trabajos con enfoques más prácticos o que no se encuentran directamente relacionados con las carreras de drones autónomos.

Dentro de las competencias anteriormente mencionadas, existen dos problemas esenciales a los que se enfrentan los equipos que participan en estos retos, la detección de objetos y la gestión de trayectoria de vuelo a partir de la detección realizada. Los circuitos que tiene que completar los drones están compuestos por compuertas de distintas formas y tamaños, y en algunos casos, se adicionan obstáculos dinámicos, los vehículos desarrollados por los participantes tienen que ser capaces de detectar estos objetos haciendo uso exclusivo de los sensores con los que están equipados (cámaras, sensores ultrasónicos, tecnología láser, etc.).

Con base en lo anterior, Cabrera et al.(2019). [1] desarrollaron un algoritmo para la detección de compuertas en tiempo real basado en aprendizaje profundo. Su implementación se basó en una arquitectura de red neuronal convolucional con una arquitectura

base de Single Shot Detector de 7 capas (SSD7[2]). La arquitectura base tiene un diseño optimizado para la detección de objetos, permitiendo un tiempo de entrenamiento reducido y una velocidad de detección alta; esta se modificó de tal forma que se eliminaron las últimas dos capas convoluciones, haciendo posible una detección mucho más rápida que la propuesta base y disminuyendo la complejidad de la red. El entrenamiento de la red se realizó con un total de 3418 imágenes obtenidas a partir de un entorno simulado y entornos reales. Además, para observar el desempeño de su implementación compararon su arquitectura con otras propuestas, SSD7, SSD300 y SmallerVGG, en simulaciones y ambientes de exteriores e interiores. Los resultados muestran que su propuesta logra un tiempo de detección promedio más bajo y porcentaje de confianza más alto que las otras arquitecturas.

Por otro lado, Mellinger y Kumar (2011)[3] presentaron un diseño de control y generación de trayectoria de vuelo en ambientes de interiores para un quadrotor. Su implementación es capaz de generar una trayectoria óptima y ángulos para la guiñada del vehículo, en tiempo real, a partir de matrices de rotación para el marco de referencia del vehículo y una secuencia de posiciones en tres dimensiones. La propuesta fue diseñada con el objetivo de que el quadrotor sea capaz de navegar de forma segura a través de corredores angostos, manteniéndose en los límites de velocidad y aceleración. Además, implementaron un control no lineal que asegura el seguimiento de las trayectorias generadas; las propuestas se pusieron a prueba con un prototipo físico que se hizo volar a través de un circuito construido por aros, los cuales indicaban la trayectoria que el quadrotor debía de seguir.

A demás, Mueller et al.(2013)[4] diseñaron un algoritmo de bajo consumo computacional para la generación de trayectorias de intersección vuelo de un quadrotor. La implementación tuvo como propósito que el quadrotor fuera capaz de interceptar una pelota en vuelo, con una raqueta montada en su chasis. El algoritmo de generación de trayectoria se usó en un sistema de control predictivo, en donde miles de trayectorias eran generadas y evaluadas por el controlador, y después, la trayectoria más óptima era seleccionada por el algoritmo. Se destaca el bajo coste computacional pues se utilizó el hardware de una laptop estándar para evaluar cerca de un millón de trayectorias por segundo.

Las propuestas anteriores representan ejemplos de soluciones individuales para cada

uno de los problemas mencionados. Sin embargo, existen implementaciones que solucionan ambos problemas en un solo trabajo, y corresponden a aquellas que fueron desarrolladas como propuestas para participar en las competencias.

El trabajo realizado por Moon et al.(2019) [5] compila una serie de propuestas destacadas, y describe con detalle los algoritmos de visión artificial, odometría, control de vuelo, etc. Desarrollados para el IROS 2017 por los equipos más sobresalientes de la competencia.

Se presentan 5 propuestas distintas [5]. Iniciando por el equipo ganador de la competencia, el equipo del Instituto Nacional de Astrofísica, Óptica y Electrónica (INAOE); implementaron un control PID para la altura, curso y ángulo de deslizamiento del dron, además, obtuvieron la localización espacial del dron y su orientación a partir de un algoritmo de deep learning basado en ORB-SLAM. Su algoritmo de odometría asume que el suelo de la pista es plano, por lo que al conocer la altura y ángulo de la cámara de vuelo, les fue posible generar una trayectoria de vuelo adecuada para el cruce de las compuertas.

Por otro lado, el equipo de la Universidad de Zurich (UZH) propuso una solución basada en la elaboración de un modelo 3D del circuito de vuelo, el cual utilizó para definir una serie de waypoint para la navegación del dron, a cada waypoint se le asoció un vector de velocidad; lo anterior en conjunto con un sistema de odometría visual, permitieron que el dron del equipo de UZH navegara de forma autónoma a través del circuito. El principal reto para esta implementación fue la alineación de la pista con el marco de referencia del dron, para solucionar lo anterior, utilizaron un sensor de profundidad junto con un mapa de referencia, de tal forma que minimizan la distancia entre la nube de puntos de la pista y el conjunto de puntos proveídos por el sensor.

El tercer lugar del IROS 2017, le perteneció a la Universidad Técnica de Delft (TU Delft). Este equipo buscó enfocar su propuesta en drones de tamaño compacto (;50 cm), teniendo como objetivo un vuelo rápido, ágil y de bajo costo computacional. Lo anterior contempla ciertas limitaciones inherentes en cuanto a la cantidad de sensores integrados en el vehículo y la gama de la computadora de vuelo que se puede utilizar. Debido a lo anterior, el equipo TU Delft optó por utilizar una máquina de estados para la gestión de la trayectoria de vuelo, en vez de algoritmos complejos de SLAM u odometría visual. El algoritmo propuesto fue una máquina de estados de alto nivel en donde cada estado está asociado a un comportamiento específico definido para cada parte del circuito; esto

representa una ventaja, pues la máquina de estados es muy eficiente, computacionalmente hablando. Por otro lado, la máquina de estados necesita la posición y orientación del dron con respecto a la compuerta que está a punto de cruzar; la detección de compuerta se realizó utilizando un algoritmo basado en la detección del color de estas. A partir de lo anterior, se detectó las esquinas de las compuertas, y utilizando la geometría conocida de las mismas, fue posible determinar la posición y orientación con respecto a la compuerta.

Después, el equipo del Instituto Avanzado de Ciencia y Tecnología de Corea (KAIST) propuso una combinación de una arquitectura de deep learning para la detección de compuertas y un algoritmo de guía por línea de vista (LOS Guidance) para la generación de la trayectoria de vuelo. El equipo KAIST implementó una red neuronal convolucional de 7 capas convolucionales, basada en la arquitectura de ADRNet, para el procesamiento de imágenes y la detección de compuertas en tiempo real. Esta arquitectura logró la inferencia a una velocidad de 28.95 fps en una computadora de placa única NVIDIA TX2. Por otro lado, KAIST logró la generación de maniobras precisas para el pase a través de compuerta con un algoritmo de LOS Guidance. Este algoritmo es muy utilizado en aeronaves de ala fija, y fue modificado ligeramente para que se adaptara a la dinámica de un quadrotor. La propuesta desarrollada por KAIST representa un buen acercamiento para navegar en situaciones de alta incertidumbre, pues no depende en el mapa del mapa del circuito; sin embargo, lo anterior es ineficiente, computacionalmente hablando, circuitos en donde se cuenta con los detalles y composición del circuito de vuelo a priori.

Por último, en cuanto al IROS 2017, el equipo de la Universidad Nacional de Ulsan (UNIST) implementó una red neuronal profunda para la detección de las compuertas del circuito, y a partir del procesamiento de las imágenes, lograron generar controles de vuelo para el desplazamiento horizontal, vertical y las acciones rotacionales. Los comandos de vuelo son generados en forma de un mensaje de tipo MAVLink para que la computadora de vuelo los pueda interpretar, controlando el dron de forma directa. La arquitectura de la red neuronal está basada en la red Google Inception, la cual representa el estado del arte de las arquitecturas para detección y clasificación. Bajo esta implementación, el dron es capaz de volar a través de las compuertas con dos pasos; el dron se encuentra en una posición inicial y su cámara tiene que tener en su campo de visión a la compuerta a travesar, se establece una línea recta con respecto al centro de la compuerta y el dron de vuelo tomando esa trayectoria como referencia, una vez alineado con la recta, el dron

vuelo a través del centro de la compuerta.

Por ejemplo, Kaufmann et al. (2018) [6] desarrollaron un sistema de visión artificial y seguimiento de trayectoria, pensado para ambiente dinámicos, en donde se requiere de un vuelo ágil y una estimación de estados adecuada, que permita una rápida y correcta definición de la trayectoria de vuelo para el dron. Para lograr lo anterior, implementaron una red neuronal convolucional basada en la RedNet de Loquercio et al.(2018)[7], acoplada a un algoritmo de planificación de trayectoria; la red neuronal recibe imágenes directamente de la cámara de vuelo del dron y realiza un mapeo de tal forma que genera un waypoint y una referencia de velocidad deseada, lo es utilizado posteriormente por un algoritmo planificador para generar el segmento de trayectoria más corto y los comandos para los motores, de tal forma que el dron pueda alcanzar su destino. Esta implementación no requirió del conocimiento previo del circuito de vuelo, pues todos los cálculos son realizados en tiempo real durante el vuelo. Esta propuesta se implementó en simulación y en un ambiente físico en donde algunas de las compuertas del circuito cambiaban de posición durante el vuelo, además, su desempeño se comparó con el obtenido con un vuelo realizado por pilotos con distinta experiencia de vuelo. Por último, los resultados muestran que este sistema tuvo un desempeño más bajo en comparación con la habilidad y destreza de los pilotos humanos; sin embargo, este sistema ejemplifica una buena implementación de un algoritmo de percepción robusto en conjunto con una arquitectura moderna de machine learning y algoritmos de velocidad y estabilidad de vuelo.

CAPÍTULO 3

MARCO TEÓRICO

3.1. Robot Operating System (ROS)

De acuerdo con su sitio oficial, ROS (del inglés, Robot Operating System) es un conjunto de herramientas y librerías de software para robótica desarrolladas por Open Robotics bajo el paradigma de software libre u open-source. Este entorno de trabajo destaca por contener algoritmos de última generación y herramientas de desarrollo avanzadas, que permiten la creación, implementación y reutilización de código para todo tipo de proyectos de robótica.

ROS 1, la primera versión del entorno de trabajo, surgió en 2007 como un ambiente de desarrollo para el PR2 robot, un robot de servicio diseñado para trabajar con personas y creado por la empresa The Willow Garage. Sin embargo, los creadores de ROS buscaban que el entorno de trabajo no se viera limitado a un solo modelo de robot, si no que, pudiera ofrecer herramientas de software para más tipos y modelos de robots, por lo que ROS adquirió varias capas de abstracción mediante la implementación de interfaces para el manejo de mensajes, lo que dio lugar a que el software desarrollado mediante ROS pudiera ser reutilizado en más robots.

Algunas características que destacan en esta etapa temprana de ROS son: Gestión de un solo robot Sin requerimientos de aplicación en tiempo real Excelente conectividad a la red Usado principalmente en el ámbito académico y de investigación

Hoy en día, ROS es utilizado en una amplia gama de robots, desde robots con ruedas y con forma humanoide, hasta brazos industriales, vehículos aéreos y mucho más. Sin embargo, ha pasado bastante tiempo desde el lanzamiento de la primera versión de ROS, y las necesidades y estándares de la industria han cambiado al igual que el paradigma y la filosofía detrás del desarrollo de ROS.

A partir de lo anterior, en 2014 una nueva versión de ROS con un enfoque y estructura distinta es anunciada por Open Robotics. ROS 2 surge como un completo rediseño para lo que había sido el entorno de trabajo hasta entonces, con esta reestructuración se busca cubrir necesidades y funcionalidades que no habían sido consideradas con ROS 1 pero que habían sido exigidas por la comunidad y la industria. Lo anterior dio lugar al desarrollo de un nuevo conjunto de paquetes

BIBLIOGRAFÍA

- [1] Aldrich A Cabrera-Ponce, Leticia Oyuki Rojas-Perez, Jesus Ariel Carrasco-Ochoa, Jose Francisco Martinez-Trinidad, and Jose Martinez-Carranza. Gate detection for micro aerial vehicles using a single shot detector. *IEEE Latin America Transactions*, 17(12):2045–2052, 2019.
- [2] Pierluigi Ferrari. Ssd: Single-shot multibox detector implementation in keras. <https://github.com/pierluigiferrari/ssdkeras>, 2018.
- [3] Daniel Mellinger and Vijay Kumar. Minimum snap trajectory generation and control for quadrotors. In *2011 IEEE international conference on robotics and automation*, pages 2520–2525. IEEE, 2011.
- [4] Mark W Mueller, Markus Hehn, and Raffaello D’Andrea. A computationally efficient algorithm for state-to-state quadcopter trajectory generation and feasibility verification. In *2013 IEEE/RSJ International Conference on Intelligent Robots and Systems*, pages 3480–3486. IEEE, 2013.
- [5] Hyungpil Moon, Jose Martinez-Carranza, Titus Cieslewski, Matthias Faessler, Davide Falanga, Alessandro Simovic, Davide Scaramuzza, Shuo Li, Michael Ozo, Christophe De Wagter, et al. Challenges and implemented technologies used in autonomous drone racing. *Intelligent Service Robotics*, 12(2):137–148, 2019.

- [6] Elia Kaufmann, Antonio Loquercio, Rene Ranftl, Alexey Dosovitskiy, Vladlen Koltun, and Davide Scaramuzza. Deep drone racing: Learning agile flight in dynamic environments. In *Conference on Robot Learning*, pages 133–145. PMLR, 2018.
- [7] Antonio Loquercio, Ana I Maqueda, Carlos R Del-Blanco, and Davide Scaramuzza. Dronet: Learning to fly by driving. *IEEE Robotics and Automation Letters*, 3(2):1088–1095, 2018.