



Autonome Navigation (im Indoor-Bereich) der selbstbalancierenden Plattform RobStep

Studienarbeit

für die Prüfung zum
Bachelor of Engineering

des Studiengangs Informationstechnik
an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe

von
Philip Hug & Simon Simon

Mai 2016

Bearbeitungszeitraum
Matrikelnummer, Kurs
Ausbildungsfirma
Betreuer
Gutachter

5tes & 6tes Semester
4815162342, TINF13B3
Firma GmbH, Firmenort
Prof. Dr. Markus Strand
-

Sperrvermerk

Die vorliegende Studienarbeit mit dem Titel *Autonome Navigation (im Indoor-Bereich) der selbstbalancierenden Plattform RobStep* enthält unternehmensinterne bzw. vertrauliche Informationen der Firma GmbH, ist deshalb mit einem Sperrvermerk versehen und wird ausschließlich zu Prüfungszwecken am Studiengang Informationstechnik der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe vorgelegt. Sie ist ausschließlich zur Einsicht durch den zugeteilten Gutachter, die Leitung des Studiengangs und ggf. den Prüfungsausschuss des Studiengangs bestimmt. Es ist untersagt,

- den Inhalt dieser Arbeit (einschließlich Daten, Abbildungen, Tabellen, Zeichnungen usw.) als Ganzes oder auszugsweise weiterzugeben,
- Kopien oder Abschriften dieser Arbeit (einschließlich Daten, Abbildungen, Tabellen, Zeichnungen usw.) als Ganzes oder in Auszügen anzufertigen,
- diese Arbeit zu veröffentlichen bzw. digital, elektronisch oder virtuell zur Verfügung zu stellen.

Jede anderweitige Einsichtnahme und Veröffentlichung – auch von Teilen der Arbeit – bedarf der vorherigen Zustimmung durch den Verfasser und Firma GmbH.

Karlsruhe, Mai 2016

Philip Hug & Simon Simon

Erklärung

Ich erkläre hiermit ehrenwörtlich:

1. dass ich meine Studienarbeit mit dem Thema *Autonome Navigation (im Indoor-Bereich) der selbstbalancierenden Plattform RobStep* ohne fremde Hilfe angefertigt habe;
2. dass ich die Übernahme wörtlicher Zitate aus der Literatur sowie die Verwendung der Gedanken anderer Autoren an den entsprechenden Stellen innerhalb der Arbeit gekennzeichnet habe;
3. dass ich meine Studienarbeit bei keiner anderen Prüfung vorgelegt habe;
4. dass die eingereichte elektronische Fassung exakt mit der eingereichten schriftlichen Fassung übereinstimmt.

Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird.

Karlsruhe, Mai 2016

Philip Hug & Simon Simon

Abstract

Abstract normalerweise auf Englisch. Siehe: http://www.dhbw.de/fileadmin/user/public/Dokumente/Portal/Richtlinien_Praxismodule_Studien_und_Bachelorarbeiten_JG2011ff.pdf (8.3.1 Inhaltsverzeichnis)

Ein „Abstract“ ist eine prägnante Inhaltsangabe, ein Abriss ohne Interpretation und Wertung einer wissenschaftlichen Arbeit. In DIN 1426 wird das (oder auch der) Abstract als Kurzreferat zur Inhaltsangabe beschrieben.

Objektivität soll sich jeder persönlichen Wertung enthalten

Kürze soll so kurz wie möglich sein

Genauigkeit soll genau die Inhalte und die Meinung der Originalarbeit wiedergeben

Üblicherweise müssen wissenschaftliche Artikel einen Abstract enthalten, typischerweise von 100-150 Wörtern, ohne Bilder und Literaturzitate und in einem Absatz.

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Abstract> Abgerufen 07.07.2011

Diese etwa einseitige Zusammenfassung soll es dem Leser ermöglichen, Inhalt der Arbeit und Vorgehensweise des Autors rasch zu überblicken. Gegenstand des Abstract sind insbesondere

- Problemstellung der Arbeit,
- im Rahmen der Arbeit geprüfte Hypothesen bzw. beantwortete Fragen,
- der Analyse zugrunde liegende Methode,
- wesentliche, im Rahmen der Arbeit gewonnene Erkenntnisse,
- Einschränkungen des Gültigkeitsbereichs (der Erkenntnisse) sowie nicht beantwortete Fragen.

Quelle: http://www.ib.dhbw-mannheim.de/fileadmin/ms/bwl-ib/Downloads_alt/Leitfaden_31.05.pdf, S. 49

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	VI
Abbildungsverzeichnis	VII
Tabellenverzeichnis	VIII
Listings	IX
1 Theorieinhalte	1
1.1 Kinect	1
1.2 OpenCV	4
1.3 Robot Operating System	4
1.4 Robstep	4
1.5 Robotino	4
2 Problemstellung	5
2.1 Vision	5
2.2 Erwartetes Ziel	5
2.3 Aufgabenverteilung	5
2.4 Zeitplan	5
3 Basis Konzept	6
3.1 Kommunikation	6
3.2 Eventhandling	7
3.3 Wahrnehmen der Umgebung	7
3.4 Feature Konzepte	7
4 Vorarbeiten	8
4.1 Betriebssystem	8
4.2 Installation der ROS Umgebung	8
4.3 Installation der Pakete zur Nutzung des Microsoft Kinect Sensors	8
4.4 Bilder von Kinect bekommen	8
4.5 OpenCV	8
4.6 Robotino	9
5 Wegfindung	10

6	Hindernisse	11
6.1	Definition von Hinderniss	11
6.2	Objekte erkennen	12
6.3	Objekte Identifizieren	15
7	Reaktion auf Hindernisse	16
8	Interaktion mit mobiler Plattform	17
8.1	Plattformwechsel	17
8.2	Kommunikation mit mobiler Plattform	17
8.3	Abbilden der Steuerbefehle auf Anweisungen des Eventhandlers	18
9	Prototyp	19
9.1	Testdurchführung	19
9.2	Evaluation	19
10	Fazit	20
	Anhang	22

Abkürzungsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

1.1	Illustration des light coding Prinzips des Kinect Tiefenbildsystems.	3
6.1	Visualisierung von Ausbreiten und Wandern, erster Frame f_0 . Die Vektoren geben die Bewegung des quadratischen Objekts an.	14
6.2	Visualisierung des zweiten Frames f_1 . Besonderes Augenmerk sollte auf das Weiterziehen der rechten Kante des roten Quadrats und dem damit verbundenen Farbwechsel der zuvor roten Pixel, verdeutlicht durch die orange Umrandung.	14

Tabellenverzeichnis

Listings

1 Theorieinhalte

1.1 Kinect

Bei der Microsoft Kinect handelt es sich um einen kombinierten Bildsensor für den Consumermarkt. Der von Microsoft ursprünglich konzipierte Einsatzzweck ist für die Integration von Gestensteuerung in Videospielen in Kombination mit einer Microsoft Xbox 360 Konsole. Erste Details des Gerätes wurden zunächst noch unter dem Workingtitle Project Natal veröffentlicht. Die Prototypen entstanden in Zusammenarbeit mit PrimeSense. Der sehr günstige Preis, mittlerweile 20 Euro für ein gebrauchtes Gerät, sowie quelloffene Treiber und Libraries machen die Kinect zu einem sehr beliebten Baustein zahlreicher Hobby- und Forschungsprojekten.

1.1.1 Fotosensor

Die Kinect verfügt über eine Kombination von Farb- und Tiefenkamera. Beim Farbsensor handelt es sich um einen herkömmlichen VGA-Sensor welcher Farbwerte im RGB-24Bit Farbraum liefert. Bilder werden zunächst mit einer Auflösung von 1280 * 960 Pixel aufgenommen, anschließend allerdings auf 640 * 480 Pixel per downsampling herunterreduziert. Das Aufnahmefeld erstreckt sich über 57 Grad Horizontal und 43 Grad Vertikal. [kinect-georg]

1.1.2 Tiefenbild-System

Tiefenbilder werden durch eine Kombination von IR-Laser Emitter und Sensor erzeugt. Der Emitter bestrahlt die Umgebung in einem Winkel von 58Grad Horizontal und 45Grad Vertikal mit einem pseudorandom IR-Muster. Diese Technik funktioniert in Bereichen mit viel natürlich Licht nur mit schweren Einschränkungen. Natürliches Licht enthält ebenfalls Infrarote Strahlung, welche zu Interferenzen mit dem IR-Muster des Emitters führt. Der Sensor kann somit das erzeugte Mesh nicht mehr eindeutig identifizieren und erzeugt somit ein extrem chaotisches Bild, welches sich durch starkes Rauschen äußert. Der Laser des Emitters arbeitet mit einer Leistung von 70mW und ist somit nit eyesafe. PrimeSense

hat eine patentierte Methode entwickelt welche den Einsatz ohne Schutzbrille ermöglicht. Laserlicht wird in der Regel mit einer Diode erzeugt. Dioden erzeugen punktgerichtete Strahlen. Dadurch ist bei der Betrachtung des Meshes im Bildzentrum ein Punkt mit höherer Intensität als die restlichen Lichtpunkte zu erkennen. Durch die scattering genannte Methode wird dieser zentrale Punkt auf 9 unterschiedliche Punkte durch Streuung verteilt. Dadurch wird auch die Intensität der einzelnen Scatter-Points auf $\frac{1}{9}$ reduziert, was es für das menschliche Auge unbedenklich macht. Der Emitter erzeugt zunächst ein Mesh mit einer Auflösung von $1200 * 960$ Pixeln. Im Nachhinein wird die Auflösung allerdings durch downsampling auf $640 * 490$ Pixel reduziert. Dies ist nötig da der USB-Stack das begrenzende Medium darstellt, und ansonsten die zeitgerechte Übertragung des Farb sowie des Tiefenbildes nicht sichergestellt werden kann. Microsoft gibt einen Funktionsbereich von 0,8m bis 3,5m an, welcher sich allerdings in praktischen Anwendungen auf 0,5 bis 3m eingependelt hat. Die Monochrom Kamera arbeitet mit einer nativen Auflösung von $1280 * 1024$ Pixel, welche allerdings bereits vor dem downsampling verkleinert wurde. Die Tiefenbilder enthalten Tiefenwerte im Wertebereich von 13Bit. [kinect-hacking]

1.1.3 Funktionsweise

light coding

Das Tiefensystem der Kinect unterstützt keine Laufzeitmessung. Stattdessen wird *structured light* verwendet. Dabei wird ein vorher definiertes Muster durch einen Emitter auf eine Fläche projiziert. Das Muster ist aus Punkten zusammengesetzt. Innerhalb des Musters gibt es keine Wiederholungen, was dazu führt dass jeder Punkt innerhalb des Bildes eindeutig identifiziert werden kann. Bei der Kinect kommt entgegen des herkömmlichen Vorgehens zwei versetzte Bildsensoren zu verwenden nur ein einzelner zum Zug. Das Bild des fehlenden Sensors wird durch ein hart-codiertes Bild substituiert. Dieses Bild wird als Referenzobjekt für den Wertevergleich mit dem vom Sensor empfangenen Muster genutzt. Dabei werden per stereo triangulationsverfahren die räumlichen Unterschiede der in beiden bildern bekannten Punkte berechnet. Hierbei dienen die Intensitätsunterschiede der Punkte als Berechnungsgrundlage. Ist der vom Sensor empfangene Punkt intensiver als der selbe Punkt im Referenzbild, ist der Punkt näher am Sensor. Bei schwächerer Intensität liegt der reale Punkt tiefer im Raum als der Referenzpunkt.

[kinect-georg] [alpha-centauri-ueberlicht] [kinect-uug-chem]

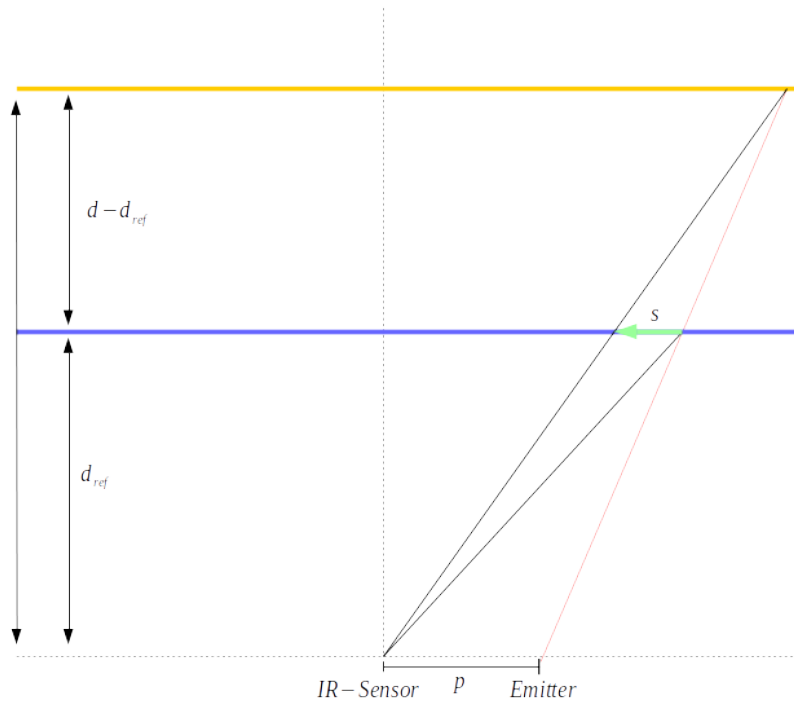


Abbildung 1.1: Illustration des light coding Prinzips des Kinect Tiefenbildsystems.

Die Werte für d_{ref} (Tiefe des Referenzbildes) und p (horizontale Distanz zwischen Emitter und Monochromer Kamera) sind bekannt. Die Strecke s (horizontale Verschiebung zwischen Referenz- und Emitterbild) kann durch die eindeutig identifizierbaren Punkte errechnet werden. Die Tiefe d des Punktes im Emitterbild kann durch $d = \frac{p \cdot d_{ref}}{s - p}$ berechnet werden.

[kinect-uug-chem]

1.2 OpenCV

1.3 Robot Operating System

1.3.1 basics

1.3.2 Topics & Nodes

1.4 Robstep

1.5 Robotino

2 Problemstellung

2.1 Vision

2.2 Erwartetes Ziel

2.3 Aufgabenverteilung

2.4 Zeitplan

3 Basis Konzept

- Grundlegende Idee -> Intelligenz aus Roboter herausnehmen in die Umgebung integrieren
- Fokus liegt hier nun auf Kommunikation der beteiligten Komponenten
- Grundmechanik auf ROS aufsetzen -> Eventbus -> liefert Basis für Kommunikation und für Eventhandling -> Erweiterungsfreundlich -> sehr gute Doku -> breite Unterstützung
- Wie soll die Kommunikation von statten gehen?
- ROS-System erklären Netzwerkkommunikation, Eventbus, Nodes Topics
- Welche Rolle spielt die Kinect
- Wie sieht die geplante Umgebung aus? -> Zeichnung

3.1 Kommunikation

- ROS nutzt netzwerktechnologien
- Medium W-LAN -> Flexibel -> Alle Komponenten einfach um WLAN erweiterbar bzw. schon damit ausgestattet
- Kommunikation innerhalb von ROS
- ROS nutzt hierfür Messages in verschiedenen einfach zu definierenden formaten

3.2 Eventhandling

3.3 Wahrnehmen der Umgebung

3.4 Feature Konzepte

Die Konzepte für die Wegfindung, die Analyse von Hindernissen und die Kommunikation mit der Plattform Robotino befinden sich in den jeweiligen Kapiteln.

4 Vorarbeiten

4.1 Betriebssystem

4.2 Installation der ROS Umgebung

4.3 Installation der Pakete zur Nutzung des Microsoft Kinect Sensors

4.3.1 Treiberpakete

4.3.2 Frameworks

4.4 Bilder von Kinect bekommen

4.4.1 Ansprechen innerhalb von ROS

Topics & Nodes

zwischenspeichern der frames

image_transport? image_pipeline?

4.5 OpenCV

4.5.1 Installation

- Version 2.4.11 -> letzte Stabile V2.4 Release
- Build from Source

- cMake
- Auswahl der enthaltenen Module für Makefile
- make danach sudo make install

4.6 Robotino

4.6.1 robotino api2

- robotino api2
- eintrag in sources list
- apt-get update / install robotino-api2

4.6.2 robotino_pkg

- catkin workspace bauen
- apt-get install ros-indigo-navigation
- packet in catkin_ws/src
- robotino_node/CMakeLists.txt/include_directories -> /usr/local/robotino/api2
- catkin_ws -> catkin_make
- catkin_make install
- source /catkin_ws/devel/setup.bash

5 Wegfindung

6 Hindernisse

Die Interaktion mit seiner Umwelt ist ein essentieller Teil in der Anwendung autonomer Systeme. Besonders der Sicherheitsaspekt spielt hier eine primäre Rolle. Die Akzeptanz der potentiellen Nutzer wäre stark beeinträchtigt wenn die Unversehrtheit von umstehenden Lebewesen und Gegenständen nicht sichergestellt werden kann. Die Komplexität bei Umweltinteraktion zeigt sich besonders beim Auftreten dynamischer Events. Ein Beispiel hierfür ist das Erscheinen von Hindernissen im Bewegungsraum einer mobilen Plattform. Um auf solche Ereignisse angemessen zu reagieren müssen dynamische Objekte erkannt, verfolgt und identifiziert werden. Bei der Entkopplung der Intelligenz vom Roboter selbst, eröffnet sich ein weiteres Problem. Die Unterscheidung zwischen einem dynamischen Objekt und der mobilen Plattform. Im folgenden Kapitel soll ein Konzept für ein solches Szenario erarbeitet und umgesetzt werden.

6.1 Definition von Hinderniss

Die Definition lautet wie folgt: Etwas, was das direkte Erreichen eines Ziels, das Weiterkommen be- oder verhindert.: [**duden-hinderniss**] Dabei wird offengelassen welche Ursache das Hinderniss sein kann, Gegenstände und Lebewesen werden hier nicht unterschieden, somit wird im weiteren Verlauf lediglich die neutrale Form Objekt genutzt. Genauer von Objekten welche den Bewegungsraum der Mobilen Plattform betreten bzw. sich bereits darin befinden. Zusätzlich müssen Objekte anhand ihres Verhaltens Klassifiziert werden. Dies ist notwendig da nicht auf jede Situation mit dem selben Vorgehen reagiert werden kann. Dadurch entsteht die Möglichkeit auf Basis der definierten Klassen eine Fallunterscheidung mit dafür angepassten Reaktionsroutinen zu entwerfen.

- dynamisches Objekt = Lebewesen oder Gegenstand welches den Bildbereich der Kamera betritt. Bewegt sich kontinuierlich auf einem festen Pfad durch den Bewegungsraum der Plattform.
- statisches Objekt = Lebewesen oder Gegenstand welches in den Bewegungsraum der Plattform betritt und dort an einem festen Punkt verweilt.

- chaotisches Objekt = Lebewesen oder Gegenstand welches ohne vorhersehbares Muster im Bewegungsraum der Plattform umherwandelt, und in unregelmäßigen Abständen für eine undefinierbare Zeit an einem fixen Punkt verweilt.
- Blitz Objekt = Lebewesen oder Gegenstand welches den Bewegungsraum der Mobilen Plattform nur sehr flach durchstreift i.e. den Bewegungsraum nicht tief betritt oder ihn lediglich tangiert, aber dennoch von der Raumüberwachung erfasst wird.

6.2 Objekte erkennen

Die Grundlage für jede Interaktion mit der Umgebung, unabhängig davon ob nun von einem Roboter oder einem Lebewesen gesprochen wird, bildet die Voraussetzung zu Erkennen und zu Verstehen was darin vorgeht. Bei Lebewesen wie Robotern geschieht dies über die Audio-Visuellen Schnittstellen des Körpers bzw. des Systems.

6.2.1 Konzeptionelle Lösungsansätze

Der Grundsätzliche Ansatz besteht darin die Umgebung mit einem Bildsensor zu überwachen und Veränderungen sichtbar zu machen und zu analysieren. Dies geschieht durch den Abgleich von Inhalten über eine Serie von Bildern. Dieses Verfahren wird in einigen Publikationen als Frame-Analysis bezeichnet. Die Unterschiede der implementierten Vertreter dieses Verfahrens liegen in den beobachteten Merkmalen der Bilder. Im Verlauf des Projekts wurden drei Varianten verglichen. Für die Implementierung wurde OpenCV genutzt. Beweggründe für diese Entscheidung können dem Theoriekapitel über OpenCV entnommen werden.

(ADD) Verweiss auf OpenCV-ref (ADD)

6.2.2 Sequential Images

Eine Variante lautet *sequential images*, dt. *auf einander folgende Bilder*. Dabei wird eine Folge von Bildern, im Regelfall zwei f_i & $f_i + 1$, im gesamten verglichen. Eine Möglichkeit dies zu tun besteht darin für jeden Pixel p_{xy} der beiden Bilder die Differenz der Grauwerte zu erzeugen. Grauwerte deshalb da *sequential images* monochrome bzw. Graustufenbilder als Eingabe erfordern. Graustufenbilder eignen sich hierfür im Gegensatz zu Farbbildern aufgrund der Beschränkung auf 2 Maxima, schwarz und weiß, mit n vielen (grauen) Zwischenwerten. Dadurch lässt sich die Differenz durch eine simple Subtraktion der Grauwerte erreichen. Das RGB Farbmodell hingegen verfügt über 8 Maxima, von denen 6 Maxima jeweils über eine Komplementärfarbe innerhalb des Farbmodells verfügen. Dies

erschwert die Differenzbildung da nur in bestimmten Fällen durch eine Subtraktion der vorhandene Farbwert neutralisiert wird. Stattdessen würde man in vielen Fällen lediglich einen anderen Farbwert erhalten. Das Ziel der Differenzbildung besteht jedoch darin die gemeinsamen Merkmale die in beiden aufeinander folgenden Bildern auftauchen zu entfernen, und nur die einzigartigen Merkmale des nachfolgenden Bildes zu bewahren.

Sind die Grauwerte $g_p(f_i)$, $g_p(f_i + 1)$ von Pixel p_{xy} in f_i und $f_i + 1$ identisch wird der Wert für diesen Pixel auf 0 (schwarz) gesetzt. Dabei handelt es sich um den Idealfall. In der reellen Anwendung dieses Verfahrens werden die Werte nur stark reduziert da durch die Dynamik der Lichtverhältnisse die Grauwerte des Pixels zwar nur marginal dafür allerdings konstant schwanken und dadurch die Wahrscheinlichkeit für das Eintreffen des Idealfalls $g_p(f_i) = g_p(f_i + 1)$ nur sehr gering ist.

(ADD)referenz und differenzbild(ADD)

6.2.3 find Contour

Anders als *sequential images* arbeitet *find contour* mit Farbbildern. Die Grundmechanik besteht darin den Verlauf von Farbwerten zu verfolgen. Hierbei werden zwei Arten der Farbwertänderung detektiert. Beim Ausbreiten nimmt ein Pixel p_i den Farbwert seines direkten Nachbarn an $C(P_i) = C(P_i + 1)$. Das zweite Merkmal wird Wandern genannt. Hier wechselt der Farbwert von Pixel P_i zu $P_i + 1$, dabei nimmt P_i einen anderen Farbwert an $C(P_i + 1(f_1)) = C(P_i(f_0))$. Im Gegensatz zu *sequential images* detektiert *find contours* lediglich die Außenkanten - Konturen eines Objekts, dabei erzeugt das Ausbreiten die Vorderseite und Wandern die Rückseite des Objekts. In einigen Implementierungen werden Farbgruppen statt einzelnen Farbwerten genutzt, um die Funktionalität gegenüber Einwirkungen von Lichtquellen Robuster zu gestalten. Die Farbgruppierung enthält einen Referenzwert und weitere Werte ähnlicher Farben. Dadurch wird ein gewisser Toleranzbereich geschaffen, der unterschiedlich starke Beleuchtung oder beispielsweise Designfenster mit partieller Colorverglasung ausgleichen kann.

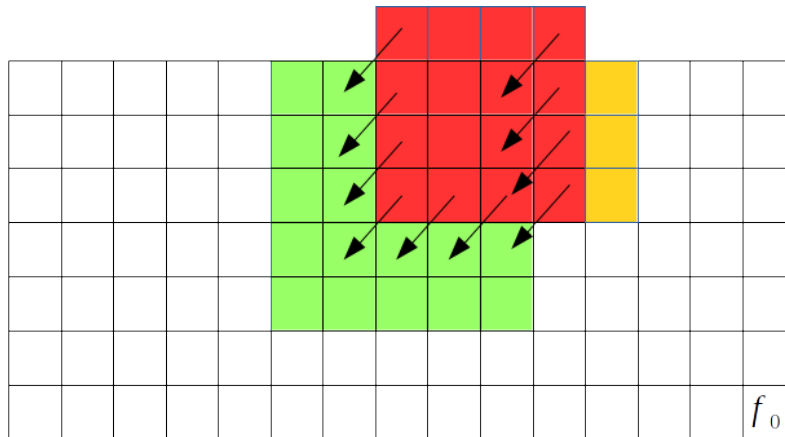


Abbildung 6.1: Visualisierung von Ausbreiten und Wandern, erster Frame f_0 . Die Vektoren geben die Bewegung des quadratischen Objekts an.

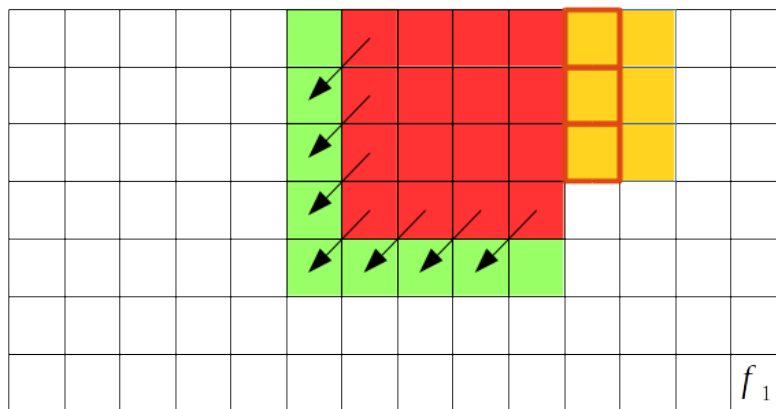


Abbildung 6.2: Visualisierung des zweiten Frames f_1 . Besonderes Augenmerk sollte auf das Weiterziehen der rechten Kante des roten Quadrats und dem damit verbundenen Farbwechsel der zuvor roten Pixel, verdeutlicht durch die orange Umrandung.

6.2.4 Implementierung V1

- Implementierung als ROS subscriber-node lauscht auf camera-depth-image topic von `freenect_launch`
- OpenCV Fkt `absdiff`(absolute differential); braucht graustufe; benötigt 2 Bilder als eingabe liefert differenzielles Bild entweder in `Bild1` zurück oder in übergebenen Ausgabespeicher
- ros eigene sensor-msgs images Nachrichten in OpenCV format bringen
- in `CMakeLists.txt` -> `add_executable` + `add_library`

- anpassungen bezüglich graustufenbilder in image_converter.cpp
- Rauschen sehr instabil, Gauß Filter keinen Effekt
- Tiefenbilder zu Abhängig von Beleuchtung; schlecht

Unterschiede der beiden Bildcontainer:

- header | enthält diverse Infos über aktuellen Frame | std_messages(kann int, String, double und weitere enthalten)
- height | Höhe in Pixel | unit32
- width | Breite in Pixel | unit32
- encoding | Bildkodierung RGB-24, mono8, mono13, ... | String
- is_bigendian | Orientierung des least significant bit | unit8
- step | Zeilenlänge in Bytes relativ Anzahl Spalten | unit32
- data[] | Eigentlicher Bildinhalt als 2D-Array Spalten(step * Zeilenanzahl) | unit8
- encoding | Bildkodierung RGB-24, mono8, mono13, ... | String
- image[] | Eigentlicher Bildinhalt als 2D-Array Spalten(step * Zeilenanzahl) | MAT

(ADD)relevante Codeschnipsel in listing und erklären; Programmablaufplan zeichnen(ADD)

6.2.5 Implementierung V2

- rgb to mono weniger interferenz durch natürliches Licht; automatisch stabiler
- threshold sorgt für verteilung auf 2 Maxima, schwellwert-operation $I_p > \text{threshold} = \text{weiß}$; $I_p < \text{threshold} = \text{schwarz}$
- abprüfen ob Frame weiße Elemente enthält

- publish stop auf robotino-handler

(ADD)PAP und Codeschnipsel(ADD)

6.3 Objekte Identifizieren

- lediglich Unterscheidung ob Roboter oder Hindernis
- alles was nicht Roboter ist => Hindernis
- findobjekt ros

6.3.1 Unterscheiden zwischen Roboter und Objekt

- Robotino identifizieren -> Alleinstellungsmerkmal
- spezielles Muster? QR-Code? Abstraktes deutliches schwarz/weiß Design
- Skelett des Robotino anfertigen?
- Wie Perspektivische Unterschiede ausgleichen?

7 Reaktion auf Hindernisse

- bezug auf Klassifizierung
- Fallunterscheidung verdeutlichen
- Klassifikation anhand welcher Messwerte/Merkmale

7.0.2 Klassifikation

7.0.3 Bewegungsanalyse

7.0.4 dynamische Objekte

- Stop
- Bewegungsanalyse
- Hindernis kommt direkt auf Roboter zu -> weiterhin stehen bleiben
- Hindernis stoppt und bewegt sich nicht mehr weiter -> Umgehung bestimmen, umfahren
- Hindernis stoppt und bewegt sich weiter -> Roboter bleibt solange stehen bis Hindernis den Bewegungsraum verlassen hat oder sich nicht mehr weiter im Raum bewegt(stillstand)

7.0.5 statische Objekte

7.0.6 chaotische Objekte

7.0.7 Blitz Objekte

8 Interaktion mit mobiler Plattform

8.1 Plattformwechsel

- Robstep
- warum weg von Robstep
- warum eignet sich der Robotino besser?

8.2 Kommunikation mit mobiler Plattform

8.2.1 Integration des Robotino in ROS

8.2.2 Analyse der Topics und Nodes

- robotino_node
- robotino_local_movement
- `roslaunch robotino_local_move robotino_local_move_client_node x, y, Rotation in Grad, Timeout in Sekunden`
- Befehl zum Unterbrechen von Befehlen und sofortiges Anhalten.

8.2.3 Konzeption der Kommunikation

nötige Funktionen

mögliche Befehle & erwartetes Verhalten

Visualisierung des Kommunikationsprozesses

8.3 Abbilden der Steuerbefehle auf Anweisungen des Eventhandlers

9 Prototyp

9.1 Testdurchführung

9.2 Evaluation

10 Fazit

Anhang

(Beispielhafter Anhang)

A. Assignment

B. List of CD Contents

C. CD

B. List of CD Contents

└ Literature/	
└ Citavi-Project(incl pdfs)/	⇒ <i>Citavi (bibliography software) project with almost all found sources relating to this report. The PDFs linked to bibliography items therein are in the sub-directory ‘CitaviFiles’</i>
– bibliography.bib	⇒ <i>Exported Bibliography file with all sources</i>
– Studienarbeit.ctv4	⇒ <i>Citavi Project file</i>
└ CitaviCovers/	⇒ <i>Images of bibliography cover pages</i>
└ CitaviFiles/	⇒ <i>Cited and most other found PDF resources</i>
└ eBooks/	
└ JournalArticles/	
└ Standards/	
└ Websites/	
└ Presentation/	
– presentation.pptx	
– presentation.pdf	
└ Report/	
– Aufgabenstellung.pdf	
– Studienarbeit2.pdf	
└ Latex-Files/	⇒ <i>editable L^AT_EX files and other included files for this report</i>
└ ads/	⇒ <i>Front- and Backmatter</i>
└ content/	⇒ <i>Main part</i>
└ images/	⇒ <i>All used images</i>
└ lang/	⇒ <i>Language files for L^AT_EX template</i>