**1. จงสร้างโปรแกรม Matlab สำหรับสร้าง Bresenham’s line**

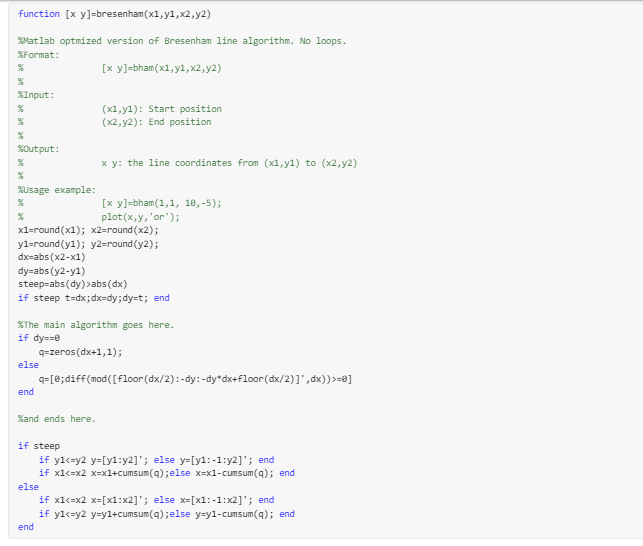
1.1 หลักการทำงานของ Bresenham algorithm มีดังนี้

Bresenham algorithm นั้นใช้สำหรับการหาพิกัดที่อยู่ระหว่างจุด 2 จุด (ดังแสดงในรูปที่ 1 ที่จุด x1,y1 และ x2,y2 ) ในที่นี้คือตำแหน่งจากหุ่นยนต์ไปที่สิ่งกีดขวาง ถ้าหากมีการลากเส้นตรงระหว่างตำแหน่งดังกล่าว จะสามารถทราบพิกัด x , y ที่เส้นตรงตัดผ่านทั้งหมด (ดังแสดงในรูปที่ 1 ช่องสีเขียว) เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการอัพเดท Grid map ได้ว่าตำแหน่งใหนว่างหรือมีสิ่งกีดขวาง โดยจะใช้วีธีดังกล่าวในข้อ 2



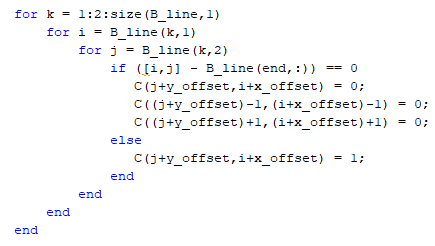
รูปที่ 1 แสดงหลักหาพิกัดระหว่างจุด 2 จุดด้วย Bresenham

1.2 จากหลักการดังกล่าวมาข้างต้นสามารถนำมาสร้าง Function ของ Bresenham ในโปรแกรม Matlab “bresenham(x1,y1,x2,y2)” ดังแสดงในรูปที่ 2



รูปที่ 2 แสดงการสร้าง Bresenham function

1.3 เมื่อได้ข้อมูลจาก Function ของ Bresenham แล้วต้องนำข้อมูลดังกล่าวไปอัพเดทแผนที่โดยสามารถเขียนเป็นโปรแกรมได้ดังแสดงในรูปที่ 3 การทำงานของโปรแกรมส่วนนี้ คือ รับข้อมูลจากพิกัด x,y ทั้งหมด (ระหว่างจุด 2 จุดที่คำนวนได้จาก Function ของ Bresenham) จากนั้นแทนลงไปในแผนที่ (ในโปรแกรมคือ เมตริกซ์ C) เมื่อเทียบกับข้อมูลตำแหน่งของหุ่นยนต์ ข้อมูลที่ได้จาก Bresenham (ในโปรแกรมคือ เมตริกซ์ B\_line ) แทนตัวสุดท้ายเป็น 0 (สีดำ พบสิ่งกีดขวาง ดังแสดงในรูปที่ 3 No.1) นอกเหนือจากนั้นแทนด้วย 1 (สีขาว ว่าง ดังแสดงในรูปที่ 3 No.2)



No.1

No.2

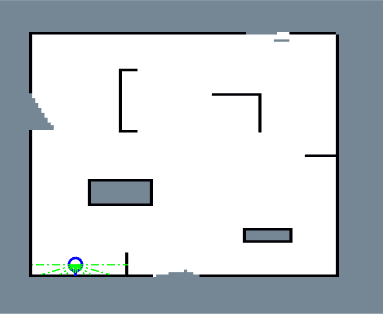
รูปที่ 3 แสดงโปรแกรมในส่วนนที่ใช้ในการอัพเดทแผนที่

**2. จงดูตัวอย่าง Code matlab ในไฟล์ “main\_ocgm\_Xz\_only\_no\_bresenham.m” ที่ให้จากนั้นนำโปรแกรมที่เขียนขึ้นเองในข้อที่ 1 มาใช้สำหรับสร้าง Occupancy map ตามข้อมูลที่ดึงจากไฟล์ “sample\_data.mat”**

2.1 การสร้าง“Occupancy map” นั้นสามารถสร้างได้โดย การสร้างเมตริกซ์ที่มีขนาดอย่างน้อยเท่ากับแผนที่จริงหรือมากกว่า ทำการสร้างเมตริกซ์ C กำหนดค่าเริ่มต้นของเมตริกซ์ C ให้เป็นสีเทาที่มีค่าเป็น 0.5 เมื่อโปรแกรมเริ่มทำงาน หุ่นยนต์จะเริ่มเคลื่อนที่ จากเริ่มต้นไปที่เป้าหมายที่กำหนด โดยใช้พิกัดการเคลื่อนที่ ที่ได้จากไฟล์ **“sample\_data.mat**” อยู่ในรูปเมตริกซ์ X ภายในจะมีข้อมูลตำแหน่งและมุมการเลี้ยวของหุ่นยนต์ (x,y,th) และยังมีข้อมูลเกี่ยวกับ Lidar sensor ที่มีระยะจากหุ่นยนต์ไปถึงสิ่งกีดขวางและมุมของระยะเทียบกับหุ่นยนต์จัดเก็บมาให้อยู่ในรุปของเมตริกซ์ z

จากนั้นเมื่อได้ข้อมูลของ Lidar sensor จากเมตริกซ์ z จะสามารถหาพิกัดระหว่างจุดที่หุ่นยนต์อยู่และสิ่งกีดขวางได้โดยใช้ “bresenham\_line function” เมื่อได้ตำแหน่งมาแล้วเขียนโปรแกรมให้อัพเดทค่าในเมตริกซ์ C จากพิกัดที่ได้จาก bresenham\_line โดยกำหนดให้ค่าตัวสุดท้ายเป็น 1 (เป็นสีดำ) หรือถ้าจะให้เส้นหนาขึ้นป้องกันหุ่นยนต์ชนกับผนัง ต้องกำหนดให้สามค่าสุดท้ายเป็น 1 (เป็นสีดำ) นอกเหนือจากนั้นกำหนดให้เป็น 0 (สีขาว) เมื่อหุ่นยนต์เคลื่อนที่ตามที่กำหนดแล้วจะได้แผนที่ (ดังแสดงในรูปที่ 4)

สามารถแสดงการทำงานได้ดังวีดีโอแนบ “Occupancy\_gridmap.MP4” แสดงการทำงานด้วยโปรแกรม Matlab ดังไฟล์แนบ “Occupancy\_gridmap1.m”

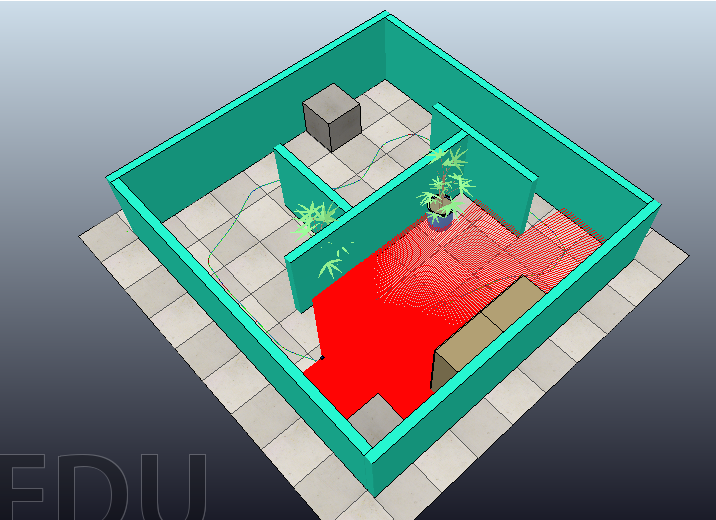


หุ่นยนต์

รูปที่ 4 แผนที่ที่ได้จากโปรแกรมดังกล่าวมาข้างต้น

3. ดูตัวอย่างไฟล์ vrep-OCGM.ttt ซึ่ง Scene ที่รันในโปรแกรม Coppeliasim ทำการรัน จากนั้นรันไฟล์ Matlab ชื่อ get\_data\_from\_vrepsim.m (ก่อนรันให้ copy ไฟล์ remApi.m, remoteApi.dll และ remoteApi.dylib ไปไว้ใน directory เดียวกัน) ซึ่งโปรแกรมดังกล่าวจะทำการเก็บข้อมูล 2D laser scanner จากหุ่นยนต์ในโปรแกรม Coppeliasim และเซฟเป็นไฟล์ Matlab ชื่อ data\_vrep.mat เมื่อเข้าใจหลักการ ให้ทำการสร้าง Scene ของตัวเองขึ้นมาใหม่เองในไฟล์ Coppeliasim จากนั้นนำข้อมูลที่ได้ไปสร้าง Occupancy grid map จากโปรแกรมที่สร้างขึ้นในข้อ 2

3.1 จากโจทย์ทำการสร้าง Scene เพื่อใช้ในการจำลองการสร้างแผ่นที่ โดยใส่ผนังและเฟอร์นิเจอร์ต่างๆ เข้าไป ที่สำคัญสร้างหุ่นยนต์ (ดังแสดงในรูปที่ 5 No.1) ติดตั้ง Lidar sensor และกำหนดเป้าหมายการเคลื่อนที่ให้กับหุ่นยนต์ให้เคลื่อนที่ไปให้ทั่วห้องเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ที่สุด (ดังแสดงในรูปที่ 5)

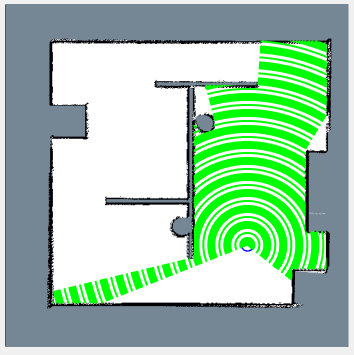


No.1

รูปที่ 5 แสดงการสร้าง Scene

3.2 รันโปรแกรม Coppeliasim (ดังไฟล์แนบ “map\_vrep.ttt”) ที่สร้างขึ้นจากนั้นรันโปรแกรม Matlab (ดังไฟล์แนบ “get\_data\_from\_vrepsim.m”) เพื่อใช้ในการดึงข้อมูลที่ได้จาก Lidar sensor จากโปรแกรม Coppeliasim มาเก็บไว้ในไฟล์ “data\_vrep.mat” เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้าง Occupancy gridmap ในลับดับถัดไป ควรกำหนดระยะเวลาให้เหมาะสมในโปรแกรม Matlab เพื่อกำหนดขนาดของข้อมูล และให้หุ่นยนต์เดินครบรอบเป็นอย่างน้อย

3.3 สร้าง Occupancy gridmap จากข้อมูลที่เก็บไว้ในไฟล์ “data\_vrep.mat” ซึ่งข้อมูลที่ถูกเก็บไว้นั้นได้อธิบายแล้วในข้อ 2.1 เมื่อโปรแกรมทำงานจะสามารถสร้างแผนที่ได้ดังแสดงในรูปที่ 6 และจากรูปดังกล่าว สีเทาคือพื้นที่ที่ไม่สามารถตรวจจับได้ สีดำสิ่งกีดขวาง สีขาวพื้นที่ว่าง



หุ่นยนต์

รูปที่ 6 แสดง “Occupancy gridmap”

การทำงานของโปรแกรมสามารถแสดงได้ดังไฟล์แนบ “occupancy\_gridmap2.m” และวีดีโอแสดงการทำงานของโปรแกรมแสดงดังไปแนบ “occupancy\_gridmap.MP4”