

SVEUČILIŠTE U RIJECI
TEHNIČKI FAKULTET
Diplomski studij računarstva

Diplomski rad

**Upravljanje robotom i mapiranje okoline
u Unity 3D**

Rijeka, siječanj 2021.

Aleks Marković
0069069268

SVEUČILIŠTE U RIJECI
TEHNIČKI FAKULTET
Diplomski studij računarstva

Diplomski rad

**Upravljanje robotom i mapiranje okoline
u Unity 3D**

Mentor: izv. prof. dr. sc. Kristijan Lenac

Rijeka, siječanj 2021.

Aleks Marković
0069069268

**SVEUČILIŠTE U RIJECI
TEHNIČKI FAKULTET
POVJERENSTVO ZA DIPLOMSKE ISPITE**

Rijeka, 6. ožujka 2020.

Zavod: **Zavod za računarstvo**
Predmet: **Mobilna robotika**
Polje: **2.09 Računarstvo**

ZADATAK ZA DIPLOMSKI RAD

Pristupnik: **Aleks Marković (0069069268)**
Studij: Diplomski sveučilišni studij računarstva
Modul: Računalni sustavi

Zadatak: **Upravljanje robotom i mapiranje okoline u Unity 3D / Robot control and mapping with Unity 3D**

Opis zadatka:

Napraviti aplikaciju za upravljanje mobilnim robotom i mapiranje okoline u kojoj djeluje u Unity 3D programskom okruženju. Aplikacija treba u stvarnom vremenu iscrtavati 3D mapu okoline i prikaz videa sa kamere na robotu.

Rad mora biti napisan prema Uputama za pisanje diplomskih / završnih radova koje su objavljene na mrežnim stranicama studija.

Zadatak uručen pristupniku: 16. ožujka 2020.

Mentor:

Izv. prof. dr. sc. Kristijan Lenac

Predsjednik povjerenstva za
diplomski ispit:

Izv. prof. dr. sc. Kristijan Lenac

Izjava o samostalnoj izradi rada

Izjavljujem da sam samostalno izradio ovaj rad sukladno članku 9. pravilnika o diplomskom radu.

Rijeka, siječanj 2021.

Ime Prezime

Zahvala

Zahvaljujem mentoru izv. prof. dr. sc. Kristijanu Lencu na podršci tijekom pisanja ovog rada i kroz diplomski studij.

Sadržaj

Popis slika	ix
Popis tablica	xi
1 Uvod	1
2 Opis problema	3
2.1 ROS#	3
2.1.1 Alternativni alati	4
2.2 Unity i aplikacija	4
2.2.1 Pogled s kamere	6
2.2.2 Upravljanje robotom	6
2.2.3 Mapiranje	6
3 Specifikacije robota	8
4 Programske alatne	13
4.1 ROS	14
4.2 Unity	16
4.2.1 Editor	16
4.2.2 Skripte	18

Sadržaj

4.3	ROS#	21
4.3.1	RosBridgeClient	21
5	Opis rješenja	22
5.1	Opis sučelja i Unity objekata	25
5.1.1	Meni	25
5.1.2	Ros Connector	25
5.1.3	Plane	26
5.1.4	Model robota	26
5.1.5	Canvas	26
5.1.6	Multi Robot Control	28
5.1.7	Scena 2	29
5.2	Značajke i mogućnosti rješenja	29
5.2.1	Kamere	29
5.2.2	Laserski sken	30
5.2.3	2D mapiranje	30
5.2.4	Upravljanje	31
5.2.5	Prikaz s više robota	32
5.2.6	3D mapiranje	34
5.2.7	RQT graf sustava	35
6	Rezultati	36
6.1	Faza 1 (Waffle Pi)	37
6.1.1	Linux i Windows	37
6.1.2	Android	40
6.1.3	Više robotski prikaz	43
6.1.4	Problemi i poteškoće	44

Sadržaj

6.2 Faza 2 (Waffle)	46
6.2.1 Problemi i poteškoće	48
7 Zaključak	52
Bibliografija	54
Sažetak	56
A Konfiguracija radne okoline	57
A.1 Dodatni koraci	58
A.1.1 Uvoz URDF modela u Unity	59
A.1.2 Dodatno	61
A.2 Glavna launch datoteka	62
A.3 Ostalo	63

Popis slika

3.1	Turtlebot 3 - Waffle [1]	8
3.2	Raspberry Pi 3 Model B [2]	9
3.3	Intel® Joule™ 570x na svojoj popratnoj ploči [3]	10
3.4	LDS-01 laserski skener [4]	10
3.5	Intel® Realsense™ R200 kamera [5]	11
3.6	Raspberry Pi kamera modul v2 [2]	11
4.1	Unity Editor	18
5.1	Dijagram sustava [6]	23
5.2	Model robota u Unity-ju	27
5.3	Primjer ROS tema s više robota	33
5.4	RQT graf sustava	35
6.1	Aplikacija u Unity Editoru	37
6.2	Windows aplikacija - 2D mapa, robot i laserski sken	38
6.3	Windows aplikacija - prikaz iz kamere	39
6.4	Mobilna aplikacija - prikaz s kamere	40
6.5	Mobilna aplikacija - 2D mapa, robot i laserski sken	41
6.6	Mobilna aplikacija - okomita orijentacija uređaja	42
6.7	Linux aplikacija - simulacija s dva robota	43

Popis slika

6.8	Koraci mapiranja	45
6.9	Unity Editor - 3D mapa	46
6.10	Unity Editor - 3D mapa (nastavak)	47
A.1	Launch datoteka za URDF uvoz	60
A.2	URDF uvoz	60

Popis tablica

4.1	ROS 1 i ROS 2 bitne razlike	15
6.1	Windows i Linux hardver računala	37
6.2	FPS usporedba	44
6.3	FPS usporedba - 3D mapa	51

Poglavlje 1

Uvod

Robotika kao znanost moderne sadašnjice, sveprisutna je u svakom segmentu našeg života, što ukazuje potrebu i nužnost izrade aplikacija za upravljanje i interakciju sa robotima.

Cilj ovog diplomskog rada je napraviti funkcionalnu aplikaciju za upravljanje robotima i mapiranje okoline koristeći Unity razvojno okruženje. Unity će znatno olakšati izradu univerzalnog i multiplatformskog softvera za upravljanje više vrsta robota.

Kao glavni alat za spajanje i upravljanje na robota koristi se ROS 1 (Robotski Operacijski Sustav) (dalje u tekstu: ROS), a da bi se omogućila komunikacije između ROS-a, tj. robota i Unity-ja, koristiti će se ROS# knjižnicu. Implementacija i testiranje robota provest će se uz popularni Turtlebot 3, za što će se koristiti simulirano okruženje, odnosno simulacija Turtlebota i njegovog modela.

S obzirom da je ROS# noviji alat, s prvom verzijom razvijenom početkom 2018. godine, nema previše podrške diljem interneta što čini ovaj rad zanimljivijim, smislenijim i izazovnijim.

Rad je razrađen u 5 poglavlja, od kojih početno poglavlje opisuje problematiku i potencijalne izazove ovog rada. Sljedeća dva poglavlja opisuju što se u radu koristilo od tehnologija, od specifikacije robota i njegovih komponenta koje su bile potrebne za omogućavanje određenih značajki, pa do programske alata koje se koristilo za implementaciju cjelokupnog rješenja. Zadnja dva poglavlja usko su vezana za sam

Poglavlje 1. Uvod

razvoj rješenja. Poglavlje opisa rješenja navodi sve implementirane mogućnosti i kako iste funkcioniraju, dok poglavljje rezultata prikazuje i objašnjava krajnji rezultat razvoja (aplikaciju) te navodi probleme i izazove do kojih se naišlo u cjelokupnom procesu razvoja.

Poglavlje 2

Opis problema

Cilj ovog rada je napraviti funkcionalnu aplikaciju za upravljanje robotom i mapiranje okoline koristeći Unity razvojni program. Jedna od bitnih stavki u navedenom zadatku jest komunikacija i razmjena podataka između ROSa i Unityja. U tu svrhu koristit će se ROS# knjižnica koja sadrži set alata za adaptaciju i interakciju ROSa s Unityjem.

2.1 ROS#

ROS# je odabran iz razloga što on većinski rješava problem komunikacije između ROSa i Unityja, no ne sasvim. Za kompleksnije stvari kao što je mapiranje, potrebno je proširiti mogućnosti ROS#a na način da se omogući intuitivno i efikasno čitanje ROS poruka. Također treba rješiti problem kako iskoristiti i prikazati dobivene podatke u Unity ekosustavu.

Nakon instalacije potrebnih alata, potrebno je iste konfigurirati na način da se mogu koristiti sa ROS#om i Unityjem. U to je uključena i potreba da se ROS# knjižnica uvede u Unity. Završetkom ovih osnovnih koraka omogućeno je kretanje s implementacijom glavnog cilja - razvoj aplikacije za upravljanje robotom i mapiranje okoline.

2.1.1 Alternativni alati

Uz ROS# postoje još dva potencijalna alata koji služe za istu svrhu:

1. **Unity Robotics Hub** - Službeni Unity alat koji se razvija od strane tvrtke *Unity Technologies*. Navedeni alat je manje popularan od ROS# alata no ubrzano raste. Dijelovi Unity Robotics Huba su proizašli iz ROS#a, a to su alat za uvoz URDF modela i TCP konektor koji su dodatno modificirani od strane Unityja. Iako navedeni alat još nije dostigao ROS# po mogućnostima i popularnosti, aktivno se razvija i izrađuju nove inačice pa bi u skoroj budućnosti mogao postati vodeći alat za spajanje ROSa i Unityja. [7]
2. **Unity ROS** - Alat razvijen od strane privatne osobe koji je zadnje ažuriran prije tri godine te nije doživio veliku popularnost i korištenje od strane ROS i Unity zajednice. Razlog toga jest loša podrška i limitirane funkcionalnosti alata. [8]

Iako svi navedeni alati imaju slični temelj za uspostavljanje komunikacije između ROSa i Unityja, ROS# i dalje vodi na ljestvici popularnosti svojom fleksibilnošću, većim mogućnostima te podrškom zajednice i programera.

2.2 Unity i aplikacija

Jednom kad Unity sadrži funkcionalnu ROS# knjižnicu, dobiva se pristup alatu za uvoženje URDF modela robota, što je ujedno i prvi korak u izradu konkretne aplikacije. Potrebno je uvesti model korištenog robota što uključuje i njegove fizičke i motoričke karakteristike kako bi se ga moglo ispravno prikazati u Unityju te upravljati istim. U tu svrhu potrebno je pokrenuti *publish_description_turtlebot.launch* datoteku koja je detaljnije opisana u Dodatku A ovog rada. Prije samog pokretanja ove *launch* datoteke potrebno je navesti u kojem će se ROS paketu i gdje unutar paketa pronaći i učitati URDF model željenog robota. Pokretanjem *launch* datoteke učitava se URDF model robota te se kroz *file_server* alat objavljuje kao ROS čvor kojega ROS# URDF alat može pročitati i uvesti u Unity. Ovo je trenutno jedini način za efikasno uvoženje modela robota u Unityju.

Poglavlje 2. Opis problema

S obzirom da je Unity poznat kao dobar alat za razvijanje softvera za više platforma odjednom, isti će se iskoristiti na način da se ciljna aplikacija napravi kako bi ista bila kompatibilna za:

1. Linux Ubuntu - Na prvom mjestu se nalazi Ubuntu iz razloga što se cijeli rad radi na ovom operacijskom sustavu, prvo bitno zbog ROSa.
2. Android - Jedan od većih zahtjeva danas je imati mobilnu aplikaciju. Posebno je to slučaj za upravljanje nekim robotom iz razloga što je nošenje prijenosnog računala teže. Mobilna aplikacija za upravljanje robotom olakšava i poboljšava korisničko iskustvo pri upravljanju robota.
3. Windows - Kao najkorišteniji operacijski sustav danas, prikladno je imati aplikaciju i za njega.

Mac OS aplikaciju je također moguće napraviti, no zbog tehničke ograničenosti pre skočit će se.

Pri izradi aplikacije za pojedinu platformu, potrebne su neke dorade da bi aplikacija radila na toj platformi. Zahvaljujući Unityju i Mono frameworku koji Unity koristi (.NET Standard 2.0) navedene dorade su dovoljno sitne da je prelazak na drugu platformu relativno bezbolan.

Unatoč tome, neke značajke znaju bit nekompatibilne. Kao opći primjer mogu se navesti načini interakcije korisnika s aplikacijom, npr. mobilni će uređaj imati na raspolaganju razne senzore, zaslon na dodir i sl., ali neće imati tipkovnicu i miš (osim kod eksplicitnog spajanja dodatnog hardvera), dok se osobno računalo uvijek koristi tipkovnicom i mišem ali većinom nema iste senzore kao mobilni uređaj, a i zaslon na dodir nije uvijek prisutan. Iz tog se razloga ne može uvijek implementirati isti način interakcije korisnika s aplikacijom za razne platforme i uređaje a da bude uvijek funkcionalan.

Još jedan mogući problem kod implementacije svih potrebnih značajki jest mogućnost prevelikog protoka podataka, gdje bi moglo doći do efekta uskog grla (eng. bottleneck). Potrebno je dobro se informirati o tome koliko će potrebna komunikacija između ROSa i Unityja za pojedinu značajku slati podataka (koliko svaka ROS tema šalje podataka i po kojoj frekvenciji). Ovisno o tome, postoji mogućnost da treba:

Poglavlje 2. Opis problema

promjeniti kvalitetu emitirane slike s kamere, smanjiti frekvenciju slanja podataka o mapiranju ili čak i promjeniti način stvaranja podataka (npr. druga metoda mapiranja). Postoje slučajevi koje se neće moći procjeniti dok se ne iste pokuša implementirati.

2.2.1 Pogled s kamere

Implementacija prikaza pogleda s kamere robota u realnom vremenu treba biti napravljena na način da se slika nesmetano prikazuje na ekranu, bez obzira na razlučivost. Postoje više načina na koje se može taj problem rješiti, od kojih su dva prikladna:

Postaviti 3D objekt ispred robota koji služi kao platno gdje se postavlja slika s kamere. Platno bi trebalo biti fiksne pozicije u odnosu na poziciju i orijentaciju robota.

Drugi način je napraviti 2D Canvas na kojega bi se moglo postaviti komponentu slike s kamere robota. Oba su načina izvediva, no potrebno ih je isprobati i uviditi moguće poteškoće koje bi mogle biti smetnja pri skaliranju slike na različite rezolucije i uređaje.

2.2.2 Upravljanje robotom

Upravljanje robotom podrazumijeva upravljanje njegovim motoričkim sposobnostima. U ovom će se radu to ograničiti na kretanje robota kroz prostor. Potrebno je implementirati da se upravljanje robotom može izvršavati na svim navedenim platformama. Ovdje najveći problem predstavlja prijašnje navedene moguće razlike u hardveru uređaja (računalo i mobilni uređaj). Iz tog razloga postoji mogućnost da će se trebati implementirati više metoda upravljanja robotom.

2.2.3 Mapiranje

Najveći implementacijski problem predstavlja mapiranje. Pošto je korišteni robot edukacijske svrhe, isti nema kompleksne komponente za interakciju s prostorom

Poglavlje 2. Opis problema

ali opremljen je laserskim skenom i kamerom. Sukladno tome, potrebno je istražiti dostupne metode i omogućiti 2D i 3D mapiranje. Postoje popularni alati u ROS sustavu koji to omogućuju uz pretpostavku da je robot opremljen potrebnim komponentama, npr. laserski skener za 2D mapiranje ili kamera s mogućnosti 3D percepcije (percepcija dubine prostora) za 3D mapiranje prostora.

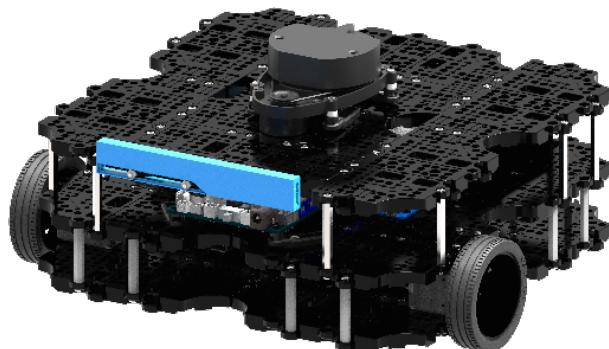
Kada se mapiranje uspješno pokrene u ROS sustavu, potrebno je rezultirajuće podatke (mapu) moći prenijeti u Unity. Ovdje će trebati analizirati rezultirajuće podatke da bi se došlo do zaključka gdje i kako se trebaju procesirati. Podaci će se svakako morati procesirati u Unityju prije korištenja, no moguće je da će se trebati prije i formatirati na određeni način da bi dohvata podataka u Unityju bio efikasniji. Za formatiranje podataka najprikladnije je napraviti ROS čvor kojega se može isprogramirati da čita i formatira podatke ROS tema koje objaljuje alat za mapiranje kojeg se bude odabralo kao najprikladnjim. Formatirane podatke se tada može ponovno objaviti na isti način.

Korištenje dobivenih podataka u Unityju podrazumijeva kako će se te podatke pretvoriti u vizualni element u aplikaciji. U slučaju 3D mapiranja cijeli će se proces trebati optimizirati iz razloga što su 3D elementi računski skuplji - svaki 3D element u aplikaciji je zasebni objekt kojeg treba stvoriti i držati u memoriji. Dok 2D elementi se mogu postavljati kao npr. slike ili teksture što drastično smanjuje potrebu za resursima računala jer predstavljaju jedan objekt ili komponentu objekta u aplikaciji.

Poglavlje 3

Specifikacije robota

U ovom se radu koristio trenutno najpopularniji svjetski robot za edukacijske svrhe - Turtlebot 3. Od svoje dvije glavne inačice, Burger i Waffle, korišten je Waffle (slika 3.1) zbog boljih mogućnosti od kojih je najbitnija bila kamera. U prvoj fazi rada se koristio Waffle Pi, inačica koja koristi Raspberry Pi kao ugrađeno računalo, ali se u drugoj fazi rada odlučilo koristiti običnu verziju Wafflea. Pi verzija koristi Raspberry Pi kameru koja nema 3D mogućnosti dok obična verzija koristi Intel® Joule™ 570x s Intel® Realsense™ R200 kamerom koja omogućava 3D percepцију простора. Obična Waffle inačica se više ne proizvodi iz razloga što je Intel prestao s proizvodnjom Intel Joulea, no ostali Turtlebotovi su još uvijek ažurni.



Slika 3.1 Turtlebot 3 - Waffle [1]

Poglavlje 3. Specifikacije robota

Bitne karakteristike korištenog modela Turtlebot-a su sljedeće:

1. Raspberry Pi 3 model B, koje služi za pokretanje ROS sustava i svih ROS značajki (slika 3.2). Raspberry Pi se izvršava na Linux operacijskom sustavu, ima četverojezgreni 1.2GHz Broadcom BCM2837 64-bitni procesor, 1 GB RAM memorije i ugrađeni Wi-Fi i bluetooth modul. [2]



Slika 3.2 Raspberry Pi 3 Model B [2]

ili

Intel® Joule™ 570x ugrađeno računalo, koje također služi za pokretanje ROS sustava i svih ROS značajki (slika 3.3). Ovo se računalo također izvršava na Linux operacijskom sustavu, koristi četverojezgreni 1.7GHz Atom T5700 procesor, 16 GB ugrađene memorije, 4 GB LPDDR4 RAM memorije, grafičkim procesorom Intel® HD Graphics: HDMI 1.4B i ugrađenim 802.11ac Wi-Fi modulom. [9]

Poglavlje 3. Specifikacije robota



Slika 3.3 Intel(R) Joule™ 570x na svojoj popratnoj ploči [3]

2. Laserski skener LDS-01 (slika 3.4) skenira prostor u 360 stupnjeva i omogućuje SLAM mapiranje i navigaciju. Maksimalni domet od 3,5 metra i brzina skeniranja od 300 okretaja po minuti čini ga prikladnim za Turtlebota. [4]



Slika 3.4 LDS-01 laserski skener [4]

3. Intel(R) Realsense™ R200 kamera (slika 3.5) sa značajkom 3D percepcije omogućuje korištenje alata za izgradnju 3D mape. Njezine male dimenzije od samo 101.6mm x 9.6mm x 3.8mm omogućuju montiranje na Turtlebot te mala dubinska rez-

Poglavlje 3. Specifikacije robota

lucija od 480 x 360 je prikladna za tekući prijenos slike zbog manjeg protoka podataka. [10]



Slika 3.5 Intel® Realsense™ R200 kamera [5]

ili

Raspberry Pi kamera modul v2 (slika 3.6) koji se koristi u paru s Raspberry Pi ugradbenim računalom. Ova kamera je još manja od Intelove s kvadratnom veličinom od 25 x 24 x 9 mm. Navedena kamera ne podržava 3D percepciju no njezinih 8 megapiksela čini ju odličnom za ostale edukacijske svrhe. [2]



Slika 3.6 Raspberry Pi kamera modul v2 [2]

Poglavlje 3. Specifikacije robota

4. Težinom od 1.8kg i veličinom 281mm x 306mm x 141mm dostiže brzinu od 0.26m/s s brzinom okretanja od 104.27 stupnjeva po sekundi.
5. S maksimalnom visinom penjanja od manje od deset centimetara ograničen je na ravne, većinom zatvorene prostore.

Poglavlje 4

Programski alati

Prije samog rješavanja problematike kako napraviti navedenu aplikaciju, potrebno je objasniti što su i kako funkcioniraju korišteni softverski alati. Definirati će se i koji su preduvjeti, tj. knjižnice ili alati koji svaki od njih zahtjeva da se može odraditi funkcija koja im je zadana za prethodno navedenu svrhu.

Korištene su najnovije dostupne te stabilne inačice korištenih alata:

1. ROS Noetic Ninjemys - datum izlaska 23. svibnja 2020.
2. Unity 2019. LTS - izašlo polovicom 2020. godine.
3. ROS# 1.6 - datum izlaska 20. prosinca 2019.

Sve to na najnovijoj tada dostupnoj LTS verziji Linux Ubuntu operacijskog sustava, 20.04 LTS.

4.1 ROS

Robotski Operacijski Sustav (ROS) je radni okvir (eng. framework) koji se instalira u Linux operacijski sustav i unatoč tome što sadrži riječi operacijski sustav, on to nije. Iako postoji i eksperimentalna verzija za Windows 10 i OS X, ovaj će se rad usredotočiti na razvoj na Linuxu radi kompatibilnosti s raznim alatima. Jedna od najbitnijih karakteristika ROS sustava jest da je omogućena komunikacija i upravljanje hardverom robota preko softverskih alata ROS-a bez posebnih znanja o istima.

ROS se ponajviše koristio u znanstvene i obrazovne svrhe, ali se zbog svoje praktičnosti i potencijala ubrzano proširio i u ostale grane robotike. Prije prelaska na ROS, svaki proizvođač robota je trebao razvijati svoj API (Application Programming Interface) za komunikaciju i upravljanje svojim robotima. Sada roboti diljem svijeta većinom koriste ROS kao svoj primarni sustav za komunikaciju i upravljanje, te je zbog toga vrlo korisno naučiti služiti se istime te poznavati njegovu primjenu. Radi unificirane primjene ROS sustava, stečenim znanjima i vještinama moguće je razviti softver koji će poslužiti na različitim robotima, odnosno robotima različitih proizvođača.

ROS sadrži razne alate i knjižnice, koji su razvijeni i posloženi po određenoj ROS konvenciji. Sve zajedno kako pojednostavljuje razvoj novih robotskih softvera i omogućava kompleksno ponašanje robota. Također ROS sadrži razne upravljačke programe i algoritme, i sve je otvorenog koda - besplatno.[11]

Nedavno je razvijen i novi ROS, ROS 2. Prva službena verzija izdana je krajem 2017. Iako je preporučljivo koristiti tehnologije otporne na budućnost (future-proof), za ovaj rad odabran je ROS 1 iz razloga što neki od kritičnih alata za uspjeh rada nisu podržani na najnovijim verzijama ROSa 2. Unatoč tome što je ROS 2 više otporan na budućnost i noviji, ROS 1 se i dalje razvija te nova verzija izlazi svake godine. Neke od razlika između ROSa 1 i 2 navedene su u tablici 4.1.

Za programiranje novih ROS čvorova koristio se Python programski jezik.

Poglavlje 4. Programske alati

Tablica 4.1 ROS 1 i ROS 2 bitne razlike

Značajka	ROS 1	ROS 2
Testirane platforme	Ubuntu	Ubuntu, OS X, Windows 10
C++	C++11	C++14, C++17
Python	Python 2 (Noetic Python 3)	Python 3.5
Roslaunch	XML	Python - kompleksnija logika
Čvor u procesu	1	Više od 1
Ostalo	Velika zajednica s puno stabilnih i odličnih paketa. Puno literature i tutorijala.	Minimalne ovisnosti, bolja prenosivost, pouzdanost, perzistentnost i rad u stvarnom vremenu (real-time).

4.2 Unity

Unity je multi-platformsko (cross-platform) razvojno okruženje, primarno za razvijanje računalnih igara. Sveukupni razvoj Unity razvojnog okruženja radi američka korporacija Unity Technologies. Također, sam softver je besplatan za edukacijske i osobne svrhe te komercijalne svrhe do 100.000 američkih dolara prihoda. Postoji veliki izbor besplatnih paketa i onih koji se naplaćuju koji se mogu koristiti za ubrzati i olakšati određene zadatke, a to se sve nalazi na tzv. *Unity Asset Store*. [12]

Unity LTS (Long Term Support) verzija se u tekućoj godini dovrši za prošlu - Unity 2019. LTS je došao sredinom 2020. godine, a nova, 2020. verzija je već dostupna i ona se postepeno nadograđuje. LTS verzija se svakog tjedna ažurira novim zakrpama (patch).

U slučaju da je potrebno testirati aplikaciju na drugoj platformi, potrebno je imati instaliran Unity alat za željenu platformu. U slučaju da je to Mac OS, tada je potrebno imati zasebnu instalaciju Unity-ja na željenom operacijskom sustavu da bi se mogla izgraditi aplikacija za taj sustav.

4.2.1 Editor

Unity Editor je glavni alat za razvoj (slika 4.1). U njemu se radi većina razvoja oko vizualnih elemenata i interakcije između istih. Glavne komponente uređivača su sljedeće:

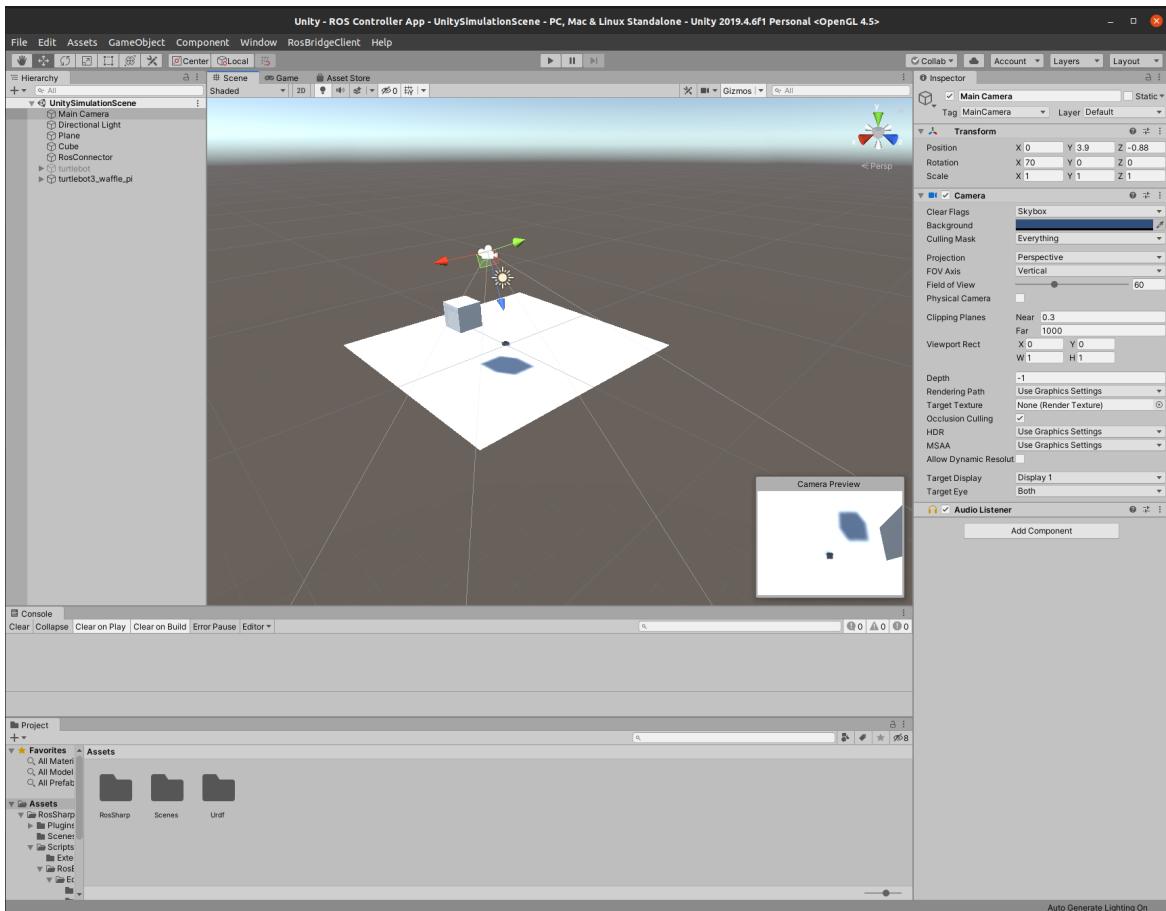
1. Hierarchy (hijerarhija) - Hijerarhijski prikaz svih elemenata u trenutnoj sceni. Unity svoje elemente u sceni naziva GameObject (igrači objekt).
2. Scene (scena) - Glavni prozor gdje se radi sve u vezi s elementima koji se mogu grafički prikazati.
3. Game (igra) - Prozor koji služi kao emulacija igre. Pritisom na "Play" gumb pokreće se igra i ovaj prozor gdje se može igrati i vidjeti što i kako radi nakon izrade u scenskom prozoru.
4. Inspector (inspektor) - Nakon odabira određenog elementa iz hijerarhije (element se također može odabrati i u sceni), ovdje se prikazuju sve komponente

Poglavlje 4. Programske alati

nadodane na taj odabrani element tj. GameObject. Mogu se dodavati razne komponente koje Unity pruža, tipa prikaz slika i teksta, animacije, efekti i još mnogo toga, ali i skripte koje sama osoba koja razvija softver može napisati.

5. Console (konzola) - Mjesto gdje se ispisuju sve poruke, upozorenja i greške.
6. Project (projekt) - Ovime se može upravljati arhitekturom projekta. Od klasičnog stvaranja mapa i datoteka, imenovanja i ostalog, do dodavanja specifičnih Unity dodataka.
7. Ostalo - Meni traka u kojoj se mogu pristupiti svim ostalim postavkama (uključujući i već navedenim stavkama). Dodatni alati se mogu postaviti kao aktivni i vidljivi, npr. pristup Asset Storeu, panel za animacije i animator te ostale stvari koje nisu vezane za ovaj rad.

Poglavlje 4. Programski alati



Slika 4.1 Unity Editor

4.2.2 Skripte

Unity također svojim korisnicima omogućava programiranje vlastitih ili korištenje tuđih skripti. Programiranje se vrši u C# programskom jeziku, koji se izvršava na *Mono* razvojnog okruženju. Također, moguće je skripte programirati u *JavaScriptu*, ali je podrška znatno lošija.

Cilj *Mono* razvojnog okruženja je da omogući korištenje .NET Frameworka na razne operacijske sustave, jer je inače .NET framework razvijen od strane Microsofta samo za Windows OS. Komponente *Mono* frameworka uključuju:

Poglavlje 4. Programske alati

1. C# kompajler - Potpun kompajler, sa svim značajkama od C# 1.0 do 6.0.
2. Mono Runtime [13] - Glavne komponente:
 - Just-in-Time (JIT) kompajler - kompilacija koda tokom izvršavanja programa.
 - Ahead-of-Time (AOT) kompajler - kompilacija koda u nativni kod stroja gdje će se izvršavati, prije njegovog izvršavanja.
 - Čitač knjižnica - omogućuje nam učitavanje vanjskih programske knjižnica.
 - Sakupljač smeća (Garbage collector) - automatsko brisanje objekata u memoriji koji se više ne koriste.
 - Dretveni sustav - omogućava izvršavanje više dretva (threads) istovremeno, pospješuje brzinu i produktivnost određenog programa ako je programirano na optimalan način.
 - Interoperabilnost - karakteristika da više programske sustave mogu bez poteškoća međusobno funkcionirati.
3. .NET Framework knjižnica klasa - *Mono* platforma pruža set klasa kao temelj za razvijanje aplikacija. Navedene su klase kompatibilne s Microsoftovim .NET Framework klasama.
4. *Mono* pruža i dodatne klase koje nisu uključene u Microsoftovim baznim klasama koje su posebice korisne za razvijanje Linux aplikacija, npr. Gtk+, Zip, OpenGL, Cairo, POSIX i druge.

Glavne značajke *Mono* radnog okruženja:

- Multi-platformske radne okruženje - Linux, macOS, BSD, Microsoft Windows.
- Multi-jezičan - C#, VB 8, Java, Python, Ruby i još mnogi.
- Kompatibilan s binarnim kodom.
- Kompatibilan s Microsoft APIjem - pokreće ASP.NET, ADO.NET, Silverlight i Windows.Forms.
- Otvorenog koda i besplatan - sav *Mono* sadržaj, uključujući i knjižnice, distri-

Poglavlje 4. Programske alati

biran je koristeći MIT licencu.

- Opsežna pokrivenost - implementacije mnogih popularnih knjižnica i protokola.

Programiranje prilagođenih skripti omogućava kompleksna ponašanja i radnje u igri/softveru kojega se razvija. Gotovo sve akcije koje se može napraviti u Editoru, može se i u skripti, te se time može drastično povećati opseg mogućnosti.

4.3 ROS#

ROS# je set programskih knjižnica i alata otvorenog koda u C#u koja omogućuje komunikaciju između ROS-a i .NET aplikacija - Unityja, razvijen od strane Siemens kompanije. Siemens je kompanija koja se bavi razvijanjem tehnologije za bitne ekonomski industrije (transport, tvornice i sl.).

ROS# je bio primarno razvijen za Windows operacijski sustav, ali se uspješno može koristiti i na druge operacijske sustave. Paket se može preuzeti s Unity Asset Storea ili direktno sa službenog Github repozitorija. [14] ROS# je ujedno i glavni alat koji će se koristiti u ovom radu za stvaranje mosta između ROSa i Unitya.

Glavni sadržaj ovog paketa je sljedeći:

1. .NET rješenje za RosBridgeClient (knjižnica koja omogućuje spajanje vanjskih aplikacija na ROS sustav), URDF (robotski modeli) i MessageGeneration (generiranje poruka).
2. ROS paketi korišteni od strane ROS#a.
3. Unity projekt koji sadrži primjer scenu te RosBridgeClient, Urdf i MessageGeneration ekstenzije za Unity.

4.3.1 RosBridgeClient

RosBridgeClient za spajanje .NET baziranih aplikacija na ROS koristi *rosbridge_suite*. *rosbridge_suite* pruža ROSu API funkcionalnost za programe koji su izvan ROS sustava. Isti koristi naredbe bazirane na JSON formatu. Transportni sloj je implementiran u *rosbridge_server* paketu koji pruža WebSocket poveznici. [15] WebSocket je konstantna poveznica između klijenta i servera gdje se promet odvija u oba smjera te koristi TCP/IP protokol.

Poglavlje 5

Opis rješenja

Nastavno na dosad navedeno opisat će se aplikacija i njezina struktura, kako je ista napravljena i na kojem principu funkcionira. Tri glavne komponente ovog sustava, kao što je već navedeno, su: ROS, ROS# i Unity. Na slici 5.1 prikazan je dijagram kako sustav izgleda gdje su nam navedene komponente i glavni dijelovi sustava.

Prvi korak sustava jest pokretanje Gazebo simulacije u ROSu gdje se simulira robota i njegovo okruženje. Alternativa u pravom svijetu bi bila ista osim što ne bismo trebali pokretati Gazebo već pravog robota na kojemu se također izvršava ROS.

Drugi korak jest Unity odnosno Editor i njegove samostalne te mobilne aplikacije koje su implementirane i adaptirane sa istom svrhom i mogućnostima. Što znači da se može bilo koja aplikacija pokrenuti i spojiti na navedeni robotski sustav.

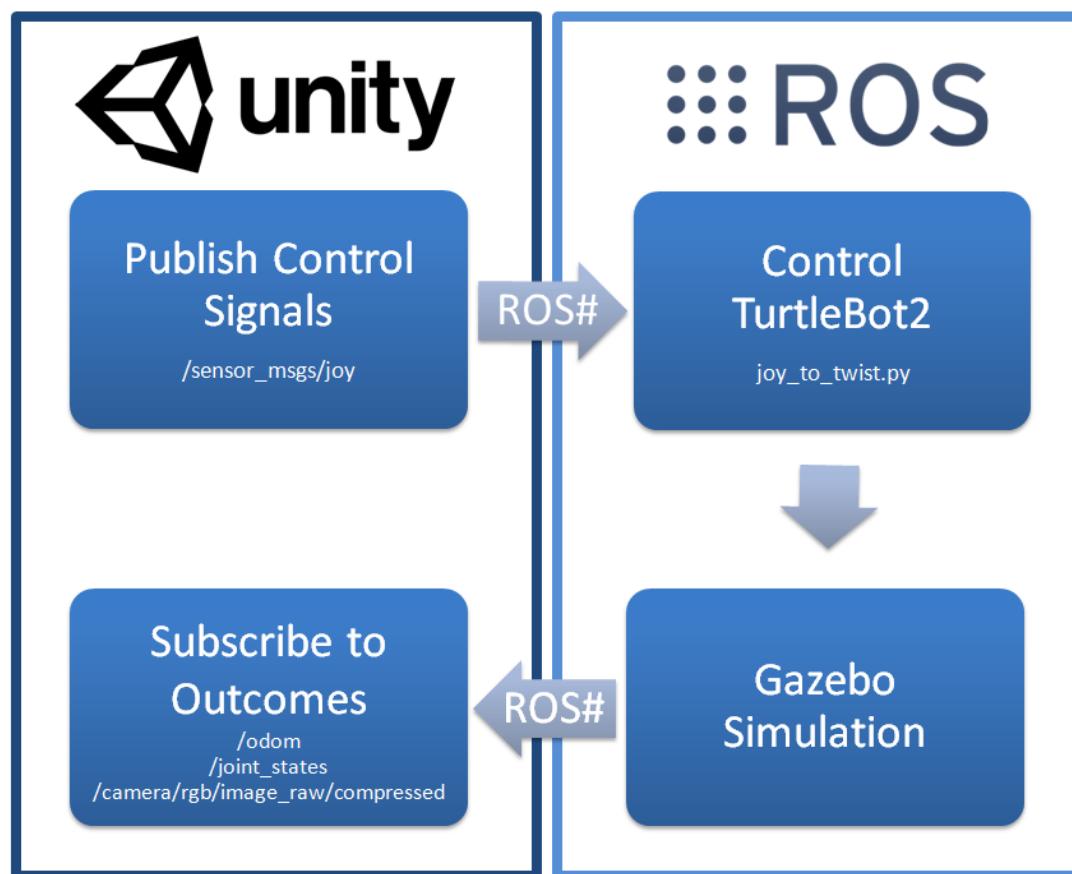
ROS# paket, odnosno most koji spaja ROS i Unity pomoću RosBridgeClienta otvara vezu između prethodno navedena dva koraka, a koji funkcionira na temelju preplate i izdavanja poruka na ROS teme (eng. topic). Jednom kad se veza otvorila, Unity se može pretplaćivati na ROS teme i izdavati nove poruke na ROS teme.

Na slici 5.1 prikazan je glavni princip prethodno navedenih mogućnosti:

1. Unity se pretplaćuje na ROS teme - povratne informacije, npr. odometrija, slika kamere, laserski sken.

Poglavlje 5. Opis rješenja

2. Unity izdaje nove poruke na ROS teme - kontrolne poruke, npr. upravljanje robotom.



Slika 5.1 Dijagram sustava [6]

Poglavlje 5. Opis rješenja

Na samom početku bilo je potrebno istražiti koji ROS sustav koristiti, s obzirom da postoje dva sustava, odnosno ROS 1 i ROS 2 sustav. ROS 1 sustav se i dalje razvija te se kontinuirano svake godine izrađuju nove verzije istog, dok ROS 2 sustav polako zamjenjuje ROS 1 sustav zbog novijih tehnologija i bogatijih značajka. Zaključno je ipak bolje trenutno odabratи ROS 1. Najveći razlog za tu odluku stoji u tome što ROS# paket trenutno službeno podržava samo ROS 1 sustav. Moguće je ROS# koristiti i sa ROS 2 sustavom, no potrebne su mnoge adaptacije koje nisu dokumentirane od strane službenih programera ROS#a pa je i vjerojatnost nailaženja na probleme i greške visoka. Sukladno navedenom koristit će se ROS 1 sustav.

5.1 Opis sučelja i Unity objekata

U ovoj će se sekciji opisati koji su i čemu služe glavni objekti u korištenim Unity scenama.

5.1.1 Meni

Napravljen je jednostavni inicijalni meni s nekoliko polja za upis:

1. IP adresa - polje za unos IP adrese ROSa, tj. robota. IP adresu, ako je nepromjenjiva, dovoljno je upisati jednom jer se spremo pomoću Unity značajke *PlayerPrefs* koja služi za spremanje korisničkih postavka.
2. Prefiks robota - opcionalno polje u slučaju da postoji više robota u simulaciji.

Postoje i dva gumba gdje svaki vodi na jednu scenu gdje je implementirana neka značajka. Na svakoj od ovih scena se vrši spajanje na ROS i započinje interakcija:

1. Gumb koji vodi na scenu (dalje u tekstu scena 1) gdje je implementirana kontrola robota, pogled u prvom licu s kamere, 2D mapiranje i prikaz podataka laserskog skena.
2. Gumb koji vodi na scenu (dalje u tekstu scena 2) gdje se vrši 3D mapiranje prostora.

Sljedeće će se navesti svi elementi (objekti) u sceni 1 te čemu služe.

5.1.2 Ros Connector

Na sceni 1 najbitniji element, tj. objekt, jest **RosConnector** koji prvobitno služi za otvaranje veze prema ROSu, ali i za sadržavanje svih skripta kojima je zadaća pretplata ili izdavanje poruka na ROS temu. **RosConnector** sadrži sljedeće relevantne skripte:

1. *Image Subscriber* koji se pretplaćuje na jednu ROS temu kamere, u ovom slučaju se koristi */camera/rgb/image_raw/compressed*.

Poglavlje 5. Opis rješenja

2. *Laser Scan Subscriber* koji se pretplaćuje na ROS temu laserskog skena (*/scan*).
3. *Map Subscriber* koji se pretplaćuje na ROS temu */map* koju izdaje čvor *slam_gmapping*.
4. *Odometry Subscriber* koji se pretplaćuje na temu */odom* i dohvaća odometrijske podatke robota.
5. *Joystick Publisher* izdaje poruke na */joy* ROS temu, koja služi kao joystick kontrola robota.
6. *Twist Publisher Static* učitava ulaz gumbova na glavnoj sceni za upravljanje smjerom robota. Isti izdaje poruke na */cmd_vel* ROS temi koja upravlja linearnom i kutnom brzinom robota.

5.1.3 Plane

Plane je 3D objekt koji služi kao podloga (pod ili teren) robotu. Bez podloge bi se trebalo isključiti svojstvo gravitacije u Unityju, no na taj način se može podloga iskoristiti za projekciju generirane 2D mape okoline robota. Na način kada postavimo prikaz scene iznad navedenog objekta i robota, dobiva se efekt robota koji ide kroz mapu koja se paralelno izrađuje.

5.1.4 Model robota

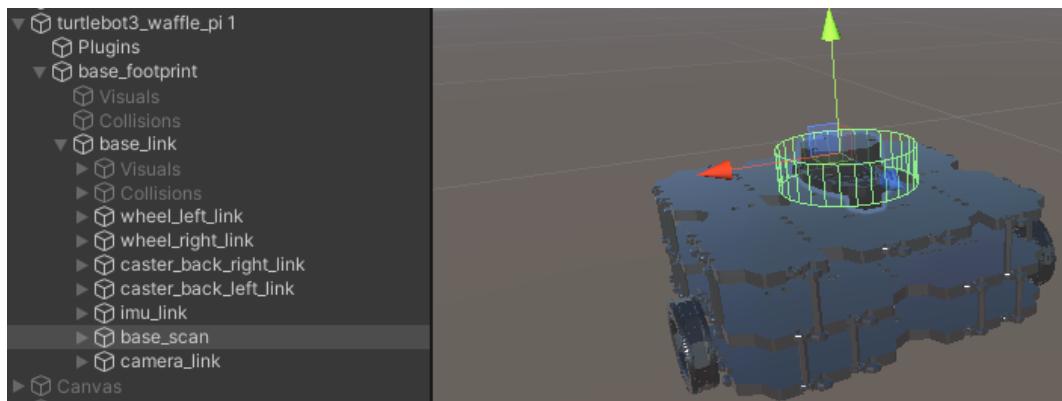
Model robota se prikazuje kao zaseban objekt u sceni, u ovom slučaju objekt **turtlebot3_waffle_pi**. Isti je generiran prijašnje navedenim alatom za uvoz URDF modela i sadrži podobjekte po svojstvima robota kao na slici 5.2.

Pomični podobjekti, npr. kotači, se vrte isto kao i u simulaciji zahvaljujući pomoćnim skriptama ROS#[a](#) koje učitavaju stanja kotača sa simulacije.

5.1.5 Canvas

Canvas u Unityju je 2D objekt koji većinom služi za slaganje grafičkih komponenta sučelja, npr. gumbovi, tekst ulazi i sl. Jedna od najvećih prednosti Canvasa je responzivnost. Canvasu se može definirati bazna rezolucija, koja se onda može

Poglavlje 5. Opis rješenja



Slika 5.2 Model robota u Unity-ju

skalirati ovisno o rezoluciji uređaja gdje je aplikacija pokrenuta. Isto vrijedi za sve elemente u Canvasu. Elementi se mogu "usidriti" u nekom kutu ekrana, mogu se širiti i smanjivati ovisno o rezoluciji, mijenjati poziciju ovisno o veličini ekrana i sl.

U ovoj aplikaciji Canvas se sastoji od sljedećih elemenata:

1. *Camera Image* kao što ime govori, je element Canvasa gdje nam se prikazuje slika s kamere. Slika kamere učitava se kao tekstura te se ista preslikava kao *Sprite* (grafički element u Unityju - slika) na navedeni element koji sadrži polje za sliku. Element je proširen po cijeloj dužini i širini Canvasa, tako da se ovisno o rezoluciji ekrana skalira.
2. *Control* je objekt koji sadrži podobjekte koji su gumbovi za određivanje linarne i kutne brzine robota.
3. *Laserscan Button* je gumb koji uključuje i isključuje prikaz objekata generiranih laserskim skenom.
4. *Camera Button* je gumb koji mijenja prikaz kamere (topografski prikaz mape i robota te prikaz u prvom licu s kamere robota).
5. *2D Map Button* je gumb koji uključuje i isključuje crtanje i prikaz 2D mape na *Plane* objekt.
6. *Switch Robot Camera* mijenja prikaz kamere u prvom licu na drugog robota (u

Poglavlje 5. Opis rješenja

slučaju da ima više robota u simulaciji). Ako u simulaciji postoji samo jedan robot, tada je taj gumb isključen.

7. *FPS* koji prikazuje trenutni FPS (broj ažuriranja slike u sekundi) u sceni.

5.1.6 Multi Robot Control

Multi Robot Control objekt služi samo za pokretanje skripte koja omogućuje prikaz kamera dva robota odjednom.

5.1.7 Scena 2

Scena 2 sadrži iste elemente kao scena 1 osim što od Canvas gumbova ima samo *Control*, *FPS* i novi *3D Map Button* koji služi za aktiviranje i deaktiviranje crtanja 3D objekata u sceni - 3D mape.

5.2 Značajke i mogućnosti rješenja

U sljedećoj će se sekciji navesti i opisati značajke i mogućnosti koje se implementiralo u ovom radu.

5.2.1 Kamere

U sceni postoje dvije kamere. Kamera u Unityju označava kako se scena prikazuje. Ona može biti iz različitih kuteva, sa različitom širinom i dubinom snimanja, bilo kojom pozicijom snimanja i još mnogo postavka. Jedna će kamera biti postavljena iznad 3D objekata, a druga će biti namještena da snima Canvas - u ovom slučaju pozicija kamere nije bitna jer fiksno snima 2D Canvas.

Prikaz kamere iz prvog lica - Prva značajka na koju se nailazi prilikom pokretanja aplikacije je prikaz kamere iz prvog lica. Slika se u stvarnom vremenu dohvaća sa robota te se kao tekstura postavlja na prijašnje navedenom Canvas objektu.

Prikaz kamere iz ptičje perspektive - U ovoj se perspektivi prikazuje 3D model robota na 2D mapi koja se izrađuje s dobivenim podacima iz */map* ROS teme, gdje se izrađuje nova tekstura koja se precrtava na *Plane* objekt. U ovoj su perspektivi također vidljive sfere (također 3D objekti) koji se crtaju shodno podacima iz */scan* ROS teme (laserskog skena).

U početnoj fazi implementacije slike s kamere robota pokušano je postaviti sliku na 3D objekt fiksne pozicije u odnosu na poziciju i rotaciju robota. Taj objekt služio je kao platno na kojem se projecira slika. Međutim, navedeni je objekt, kao i pogled na njega, bilo teško i neefikasno skalirati na različitim rezolucijama, pa je to dovelo do zaključka da se implementira gore navedenu značajku - prikaz slike na Canvasu.

5.2.2 Laserski sken

ROS teme laserskog skena šalju poruke formata *sensor_msgs/LaserScan* u kojem se nalazi više vrsta podataka, ali je u ovom slučaju bitno float32 polje *ranges*. Problem je što ovo polje zna sadržavati beskonačne brojeve te tada ROS# izbacuje grešku i ne nastavlja s procesiranjem tog polja. Iz tog razloga bilo je potrebno napraviti ROS čvor koji će čitati temu laserskog skena, */scan*, filtrirati podatke koji su beskonačni te izdati novu ROS temu sa ispravljenim podacima. Dobiveni podaci se pomoću ROS# skripte *Laser Scan Writer* i *Laser Scan Visualizer* stvaraju kao sfere u 3D prostoru oko robota.

5.2.3 2D mapiranje

2D mapiranje u Unityju se vrši na način da se učitavaju podaci iz ROS teme */map*. Ista šalje poruke tipa *nav_msgs/OccupancyGrid*. Najrelevantniji podaci ove teme su nam širina i dužina mape te int8 polje podataka u kojem se nalaze podaci vjerojatnosti u rasponu od 0 do 100 - vjerojatnost da je jedno skenirano polje zauzeto nekim objektom u prostoru. Kada se vjerojatnost ne može izračunati, u polju podataka bude broj -1. Proces crtanja mape u Unityju je sljedeći:

1. Učitava se dužina i širina mape.
2. Inicijalizira se nova varijabla za mapu koja će biti tipa *Color* i biti će iste duljine kao i polje podataka iz */map* teme.
3. Iterira se po tom dobivenom polju podataka te se ovisno o dobivenom podatku u novoinicijalizirano polje boja dodaje nova definirana boja.
4. Nakon iteriranja je potrebno postaviti zastavicu (flag) u *true* koja predstavlja da je potrebno nacrtati novu mapu na sučelju.
5. Unity funkcija *Update()* koja se izvršava svako osvježavanje ekrana, provjerava navedenu zastavicu i izrađuje novu teksturu na temelju definiranog polja boja, dužine i širine mape. Nova se tekstura spremi na glavnu teksturu *Renderer* komponente na *Plane* objektu.

Korištena metoda mapiranja je *SLAM (Simultana Lokalizacija i Mapiranje)* gmap-

Poglavlje 5. Opis rješenja

ping koja je bazirana na podacima laserskog skena i pozicije robota. Ista je stvoritelj prijašnje navedenih *Occupancy Grid* podataka (mreža popunjenošću) tj. mape. Mapa se ažurira u intervalu od 4 sekunde.

Ispunjavanje novog polja boja u petlji je vrlo loše optimiziran pristup. U aplikaciji se osjećao trzaj u izvršavanju tijekom izrade mape, pa se kao rješenje na to izvršavanje funkcije koja sadrži petlju izvršava kao novi *Task* koji u C# označuje asinkronu operaciju na novoj dretvi. Time se drastično smanjio trzaj u aplikaciji.

5.2.4 Upravljanje

Upravljanje robotom se može vršiti na dva načina:

- Korištenjem gumbova na sučelju - Svaki gumb inkrementira ili dekrementira brzinu za definirani korak. Trenutno definirani korak za linearnu brzinu iznosi 0.05, a za kutnu 0.02. Svakom promjenom se na */cmd_vel* ROS temi šalje poruka tipa *geometry_msgs/Twist* s novom brzinom. Poruka sadrži Vector3 tip variable za linearnu i kutnu brzinu. */cmd_vel* ROS tema proslijeđuje naredbe brzine samom robotu.
- Kombinacijom tipka (w, a, s, d) ili tipka strelica - Unity pomoću ROS# pomoćnih skripti koje učitavaju promjenu u ulazu *Input Managera*, pretvara ulaze u upravljačku naredbu za */joy* ROS temu. Nakon toga ROS# čvor *joy_to_twist* pretvara poruke */joy* ROS teme u poruke formata *geometry_msgs/Twist* te šalje na ROS temu */cmd_vel*. Unity *Input Manager* je dio postavka gdje se mogu konfigurirati načini ulaza naredba u aplikaciju.

Samo se jedna od navedenih metoda može koristiti odjednom iz razloga što obe metode šalju poruke na istu ROS temu (*/cmd_vel*) pa će u slučaju korištenja obe metode, metoda joysticka ili tipka premostiti metodu gumbova.

Povratna informacija s */odom* ROS teme se koristi za ažuriranje odometrijskih podataka robotskog modela u Unity prostoru.

5.2.5 Prikaz s više robota

U svrhu istraživanja, omogućeno je da se mogu prikazivati slike kamera u simulaciji gdje postoje dva robota iste vrste. Kao primjer je uzeta i adaptirana Turtlebot 3 simulacija s više robota.

U početnom izborniku potrebno je upisati prefiks ROS teme ispred teme robota, npr. postoji simulacija s više Turtlebotova gdje svaki Turtlebot ima svoje ROS teme koje su inače istog naziva, njima je potrebno dodati prefiks ispred naziva ROS teme da bi se znalo na kojeg Turtlebota se ta ROS tema odnosi (slika 5.3). Prefiks je potrebno definirati u glavnoj *launch* datoteci simulacije kao što je u sljedećem isječku XML koda gdje je prefiks string *tb* u *default* svojstvu argumenata.

```
<launch>
  <arg name="model" default="$(env TURTLEBOT3_MODEL)" doc="model type"
        [burger, waffle, waffle_pi]"/>
  <arg name="first_tb3" default="tb1"/>
  <arg name="second_tb3" default="tb2"/>
</launch>
```

Ova je funkcija napravljena na način da u sceni postoji dodatni neaktivni *RosConnector* i model robota, koji se ovisno o ulazu na glavnому izborniku uključuje. Pri preplaćivanju pojedinačnog robota na ROS teme, u glavnoj se ROS# *Unity Subscriber* skripti provjerava broj robota te se u ovom slučaju dodaje spomenuti prefiks u ROS temu. Promjena robota (kamere) se vrši na način da se uključuje kamera jednog robota a isključuje kamera drugog robota a obe kamere su namještene kao glavni prikaz.

Pri pokretanju i spajanju na simulaciju, prijašnje navedenim gumbom moguće je mijenjati pogled s jednog robota na drugi. U ovoj se simulaciji roboti kreću sami te su ostale funkcije onemogućene.

Poglavlje 5. Opis rješenja

```
/tb1/camera/parameter_updates  
/tb1/camera/rgb/camera_info  
/tb1/camera/rgb/image_raw  
/tb1/camera/rgb/image_raw/compressed  
/tb1/camera/rgb/image_raw/compressed/parameter_descriptions  
/tb1/camera/rgb/image_raw/compressed/parameter_updates  
/tb1/camera/rgb/image_raw/compressedDepth  
/tb1/camera/rgb/image_raw/compressedDepth/parameter_descriptions  
/tb1/camera/rgb/image_raw/compressedDepth/parameter_updates  
/tb1/camera/rgb/image_raw/theora  
/tb1/camera/rgb/image_raw/theora/parameter_descriptions  
/tb1/camera/rgb/image_raw/theora/parameter_updates  
/tb1/cmd_vel  
/tb1 imu  
/tb1/joint_states  
/tb1/odom  
/tb1/scan  
/tb2/camera/parameter_descriptions  
/tb2/camera/parameter_updates  
/tb2/camera/rgb/camera_info  
/tb2/camera/rgb/image_raw  
/tb2/camera/rgb/image_raw/compressed  
/tb2/camera/rgb/image_raw/compressed/parameter_descriptions  
/tb2/camera/rgb/image_raw/compressed/parameter_updates
```

Slika 5.3 Primjer ROS teme s više robota

5.2.6 3D mapiranje

Za izradu podataka 3D mape korišten je *octomap-mapping* koji izrađuje 3D mrežu popunjenošću (eng. 3D occupancy grid). Navedena metoda se koristi pokretajući *octomap-server* čvor koji omogućava inkrementalno izgrađivanje i spremanje mape te distribuirala mapu ostalim čvorovima preko svojih ROS tema. [16]

Analizom dostupnih *octomap* čvorova odlučeno je da bi najprikladniji čvor za Unity bio */octomap_point_cloud_centers* koji šalje poruke formata *sensor-msgs/PointCloud2*. *PointCloud2* je prikladan format za Unity iz razloga što sadrži kolekciju N-dimenzionalnih točaka, u tom slučaju 3 dimenzije (x, y, z). Navedeni čvor objavljuje točke stvorene 3D mape napravljene od strane *octomap* alata. Naime, odabrani čvor je potrebno procesirati da bi se iz njega dobilo x, y, z točke. U tom cilju potrebno je napraviti dodatni čvor koji se pretplaćuje na odabrani čvor, procesira podatke te ih procesirane objavljuje u novi čvor na kojega će se Unity pretplaćivati. Za procesiranje podataka korištena je gotova funkcija za tu svrhu iz *ros_numpy* knjižnice koja adaptira poznati Pythonov *numpy* za ROS, *point_cloud2.pointcloud2_to_array* funkcija. Dobiveno polje podataka nije moguće objaviti bez da postoji ROS poruka tog formata. U tu svrhu napravljene su dvije nove ROS poruke, *CustomPointCloud* i *CustomPointCloudMsg*.

CustomPointCloud sadrži točke (x, y, z) u float32 formatu dok *CustomPointCloudMsg* sadrži polje *CustomPointCloud* poruka. Kombiniranjem dvije poruke jedini je način za napraviti intuitivni format podataka za lakše naknadno procesiranje u Unityju.

Imajući na raspolaganju prilagođene ROS poruke za potrebe ovog rada sada je moguće u prijašnje navedenom novom čvoru napraviti novu poruku formata *CustomPointCloudMsg* u kojem će se spremiti sve točke u 3-dimenzionalnom prostoru te objavljivati na novi čvor */octomap_point_cloud_centers_filtered*.

Sljedeće je potrebno izmijeniti ROS# knjižnicu, tj. dodati nove ROS poruke jer inače Unity nebi mogao primati poruke stvorenog čvora. U ROS# .NET projekt dodaju se dvije nove klase u mapu *MessageTypes* koje implementiraju isti format podataka kao stvorene ROS poruke. Projekt treba ponovno izgraditi te izmijenjene .dll datoteke dodati u Unity projekt.

U aplikaciji se vrši klasičnu pretplatu na novi čvor */octomap_point_cloud_centers_filtered*

Poglavlje 5. Opis rješenja

te dobivene poruke spremamo u novostvoren format. Stvaranje i prikaz 3D mape se vrši na sljedeći način:

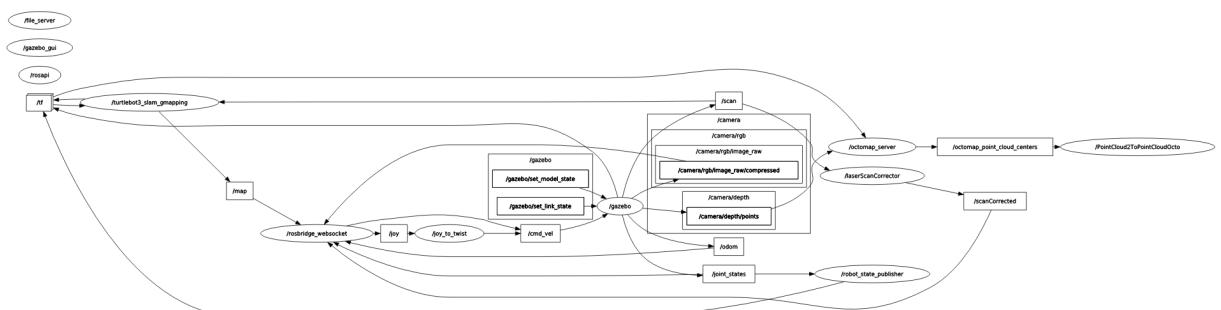
1. Pri primitku nove poruke, pokreće se funkcija za stvaranje objekata u sceni koji će reprezentirati dobivene točke 3D mape.
 2. Petljom prolazimo kroz sve dobivene točke. Za svaku točku stvara se kocku kojoj se dodijeljuje veličina i (x, y, z) pozicija u Unity prostoru.
 3. Primitkom nove poruke, ponovno se pokreće funkcija za stvaranje objekata (ažuriranje mape) samo ako je prijašnje pozivanje funkcije gotovo.

Ovim koracima stvara se 3D mapa u Unity aplikaciji.

5.2.7 RQT graf sustava

Na slici 5.4 prikazan je cjelovit RQT graf sustava. *rqt_graph* je grafički alat za prikaz ROS grafa pokrenutog sustava/aplikacije. U njemu su prikazane poveznice između pokrenutih ROS tema i čvorova.

U grafu je vidljivo da sve ROS teme s povratnim informacijama idu u `/ros_websocket` a iz njega odlaze poruke u ROS teme za upravljanje robotom.



Slika 5.4 RQT graf sustava

Poglavlje 6

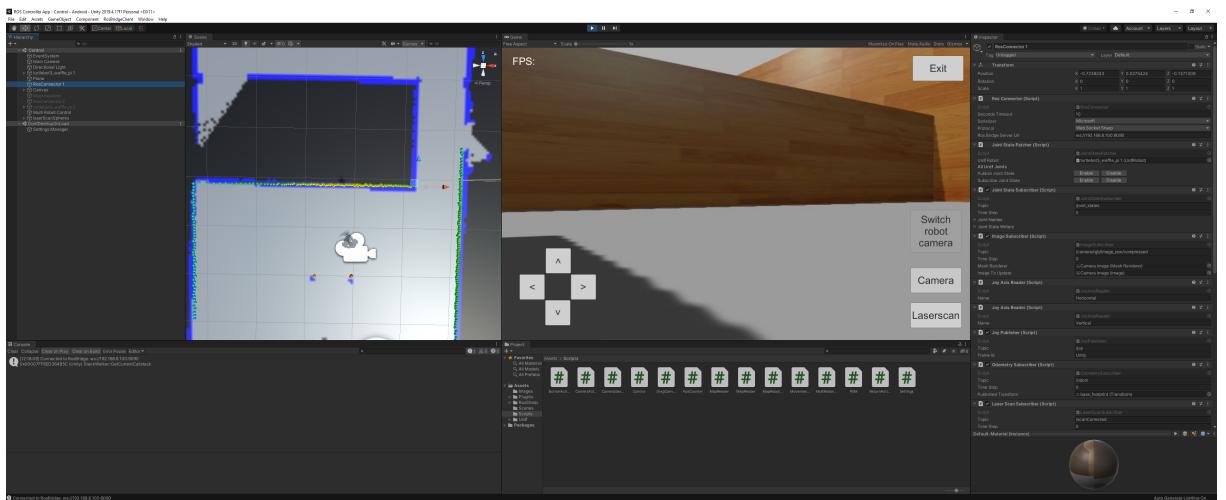
Rezultati

Implementacija se može podijeliti u 2 dijela, faza 1 i faza 2. Faza 1 podrazumijeva upravljanje Turtlebot Waffle Pi robotom, prikaz s kamera, prikaz podataka laserskog skena i 2D mapiranje. Faza 2 je isključivo 3D mapiranje, uz upravljanje Turtlebot Waffle robota. Ona je zasebno implementirana u drugoj sceni iz razloga što je stvaranje i prikaz 3D mape resursno zahtjevnije, ali ovom podjelom je i sam prikaz uredniji.

Uspješno su implementirane značajke iz ove faze za sve željene platforme (Windows, Linux i Android). Razvijanje sveukupnog sustava vršilo se na Linux Ubuntu operacijskom sustavu, a za ostale platforme napravilo se samo potrebne promjene, izgrađivanje i testiranje aplikacije. Na slici 6.1 prikazana je aplikacija u Unity Editoru.

Unity podržava i WebGL, ali pokušaj izrade aplikacije za tu platformu bio je neuspješan. Prepostavka ovog neuspjeha leži u tome što Unity WebGL koristi *WebAssembly* tehnologiju, koja ne podržava uvijek sve module koje se želi koristiti. *WebAssembly* je noviji tip koda koji se može izvršavati na modernim web preglednicima. Isti je low-level programski jezik sličan *asembleru* u binarnom formatu koji se izvršava sa sličnim performansama kao u nativnoj aplikaciji. On omogućuje aplikacije koje su napisane u Cu, C++u, C#u i Rustu da se prekompajlaju i omogući im se izvršavanje na web pregledniku [17].

Poglavlje 6. Rezultati



Slika 6.1 Aplikacija u Unity Editoru

6.1 Faza 1 (Waffle Pi)

6.1.1 Linux i Windows

Linux i Windows desktop aplikacije su po izgledu iste, ali se razlikuju u performansama. Windows se pokazao najlošiji u izvedbi aplikacije, unatoč puno superiorijim hardverom. Linux Ubuntu u drugu ruku, unatoč što se na njemu izvršavala i simulacija, performanse nisu padale. U tablici 6.1 vidljive su razlike u hardveru, gdje su Windows komponente, komponente stolnog računala pa su puno moćnije te rade na višoj frekvenciji.

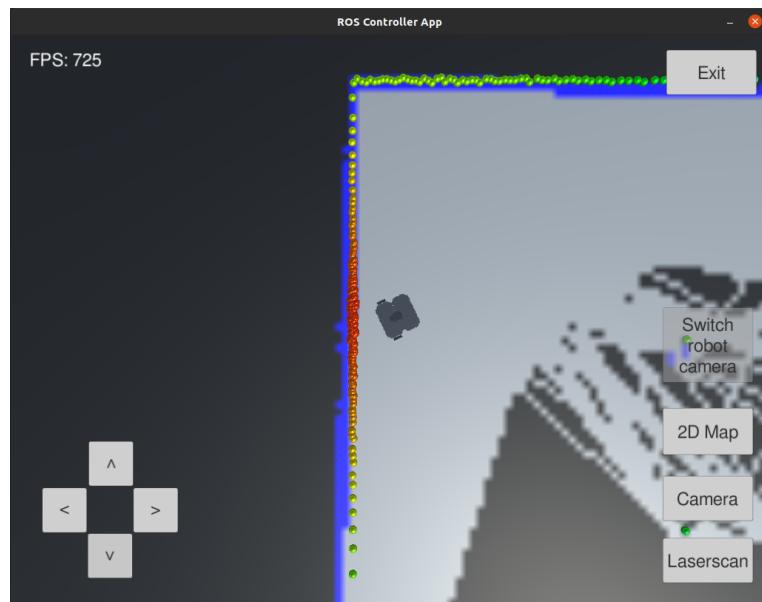
Tablica 6.1 Windows i Linux hardver računala

Komponenta	Windows	Linux Ubuntu (prijenosno računalo)
Procesor	Intel Core i7-10700 (8 jezgri, 16 dretvi)	Intel Core i7-9750H (6 jezgri, 12 dretvi)
Grafički procesor	NVIDIA GeForce GTX 1660 6GB Super	NVIDIA GeForce RTX 2060 6GB mobile
RAM	16GB XMP	16GB

Na slici 6.2 prikazan je pogled iznad objekata u sceni gdje obojane sfere prikazuju podatke laserskog skena kojima je intenzitet boje sve jači što je robot bliže predmetu u prostoru, dok je podloga ispod robota i sfera generirana mapa. Slika 6.3 prikazuje

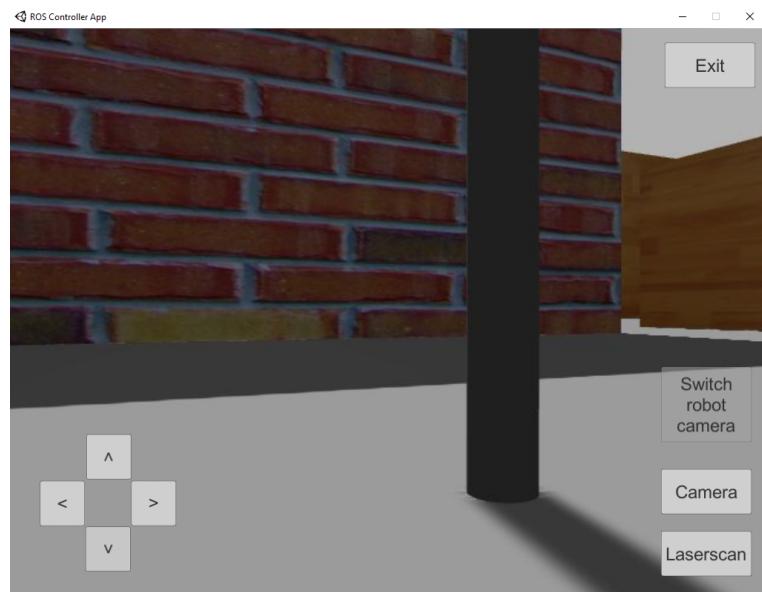
Poglavlje 6. Rezultati

pogled iz kamere robota - u ovom načinu rada aplikacija bude najfluidnija zbog konstantnog dotoka informacija (slike) koja zahtjeva minimalno dodatno procesiranje od strane aplikacije. Rezolucija slike koju ROS objavljuje iznosi 640 x 480 piksela.



Slika 6.2 Windows aplikacija - 2D mapa, robot i laserski sken

Poglavlje 6. Rezultati



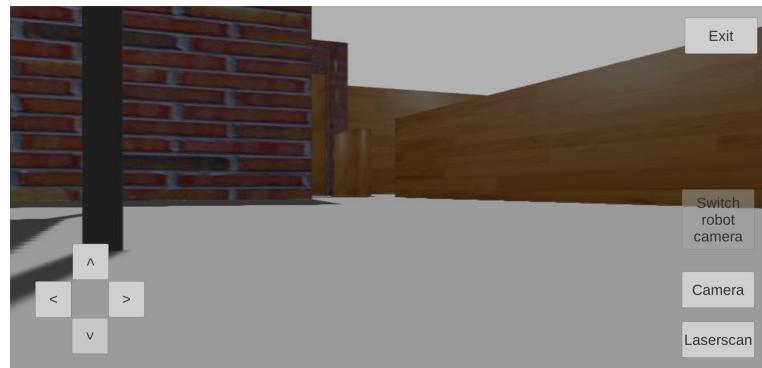
Slika 6.3 Windows aplikacija - prikaz iz kamere

Poglavlje 6. Rezultati

6.1.2 Android

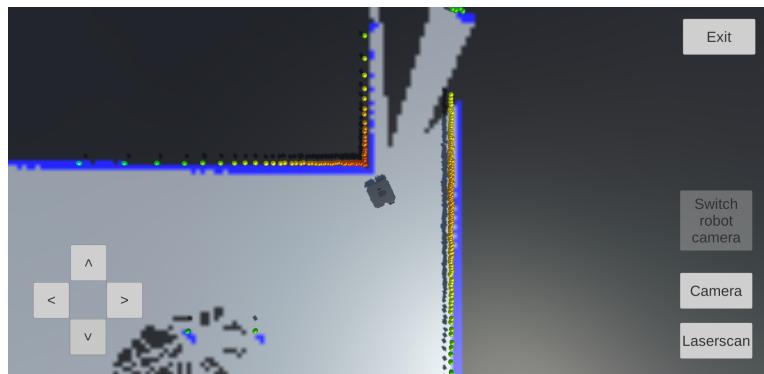
Android verzija aplikacije zahtjevala je dodatnu adaptaciju da bi uspješno funkcionalala. Preplate na ROS teme su radile bez dodatnih modifikacija, no upravljanje robotom tj. slanje poruka na ROS teme zahtjevalo je novu vrstu upravljanja - tu se kao rješenje prikazala metoda upravljanja gumbovima. S obzirom da spajanje tipkovnice na pametni telefon nije najbolje rješenje, donesena je odluka da se naprave gumbovi za upravljanje na samom grafičkom sučelju aplikacije. Još jedno moguće rješenje bilo bi koristiti senzore mobilnog telefona tj. brzinomjer i žiroskop. Vrlo zanimljiva stvar kod Android verzije je to što radi bolje od Windows verzije, unatoč limitiranom hardveru. Aplikacija je testirana na Samsung Galaxy A8 uređaju koji raspolaže s 4GB RAMa, Mali-G71 grafičkim procesorom i procesorom od 8 jezgri, 2 na 2.2GHz a ostale na 1.6Ghz, što je neusporedivo s dva navedena računala. Razlog u dobim performansima na mobilnom uređaju leži u tome što se Unity jako usredotočuje na razvoj mobilnih igara, stoga su dobro optimizirati proces izrade i izdavanja svojih produkata na mobilnim platformama.

Na slikama 6.4 i 6.5 prikazane su snimke zaslona s mobilnog uređaja, gdje se vidi iste značajke kao kod računalnih verzija.



Slika 6.4 Mobilna aplikacija - prikaz s kamere

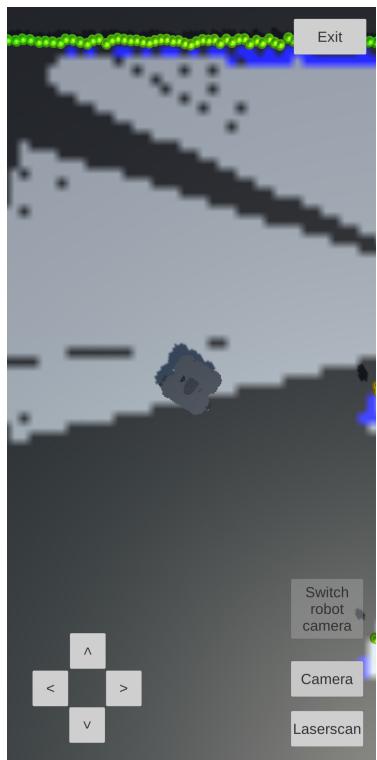
Poglavlje 6. Rezultati



Slika 6.5 Mobilna aplikacija - 2D mapa, robot i laserski sken

Na slici 6.6 prikazana je ista scena samo u okomitom radu mobilnog uređaja, gdje se vidi kako elementi sučelja drže omjer i prilagođavaju se ekranu. Potrebno je napomenuti i da se nije mijenjalo ništa na sučelju pri adaptaciji desktop i mobilne aplikacije već je to značajka Unityja koji skalira i adaptira sučelje temeljem veličine ekrana, uz pretpostavku da su postavke dobro namještene od strane osobe koja je razvijala frontend u Unityju.

Poglavlje 6. Rezultati

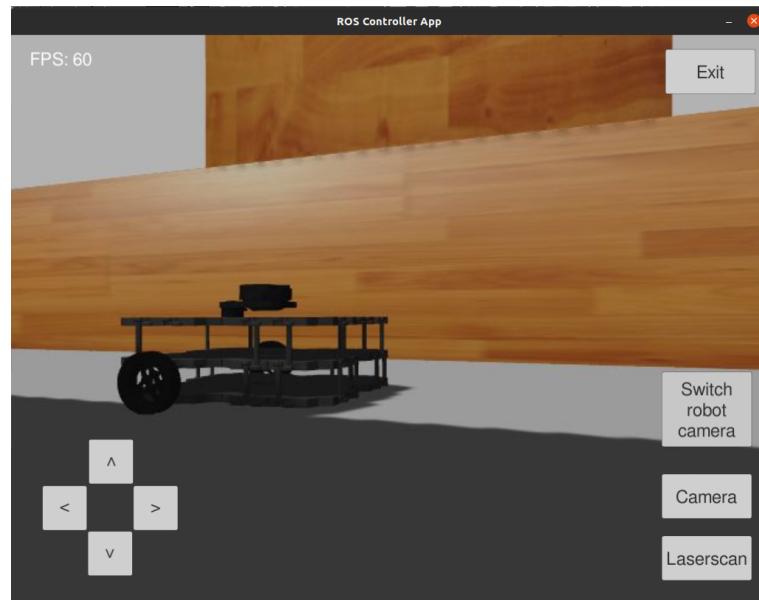


Slika 6.6 Mobilna aplikacija - okomita orijentacija uređaja

Poglavlje 6. Rezultati

6.1.3 Više robotski prikaz

Na sljedećoj slici, 6.7, prikazan je prikaz s kamere jednog od dvaju robota u simulaciji. Značajka prikaza kamera s oba robota radi isto na svim platformama.



Slika 6.7 Linux aplikacija - simulacija s dva robota

Poglavlje 6. Rezultati

6.1.4 Problemi i poteškoće

Tokom cijelog razvijanja faze 1 sustava bilo je više problema i poteškoća, od raznih inkompatibilnosti pa do ne funkciranja određenih elemenata, ali najbitnija bi bila dva problema u krajnjem rezultatu: performanse i pozicioniranje mape u Unityju.

Jedan od ostalih problema bio bi Unity Editor u Linux operacijskom sustavu. Unatoč tome što je kroz godine podrška za Linux verziju Unityja postala dobra te napravljena je stabilna verzija, teško je ne primjetiti poneke manjkavosti. Jedna od tih je slučaj da u procesu implementiranja rješenja, projekt se u Linuxu više nije mogao pokrenuti, dok isti projekt u Windowsu je radio bez grešaka.

1. Performanse

Kako se već napomenulo, performanse u Windows operacijskom sustavu su najlošije, dok su u ostala dva operacijska sustava solidne, no nisu savršene.

Analiza broja ažuriranja slike u sekundi (FPSova - Frames Per Second), upućuje da nije problem u tome (tablica 6.2). Mogući problem bi bio u tome kako pojedina aplikacija procesira dobivene podatke zbog pretplaćivanja na ROS teme koje stalno šalju nove poruke, no procesiranje tih poruka vrši ROS# i njegove skripte.

Tablica 6.2 FPS usporedba

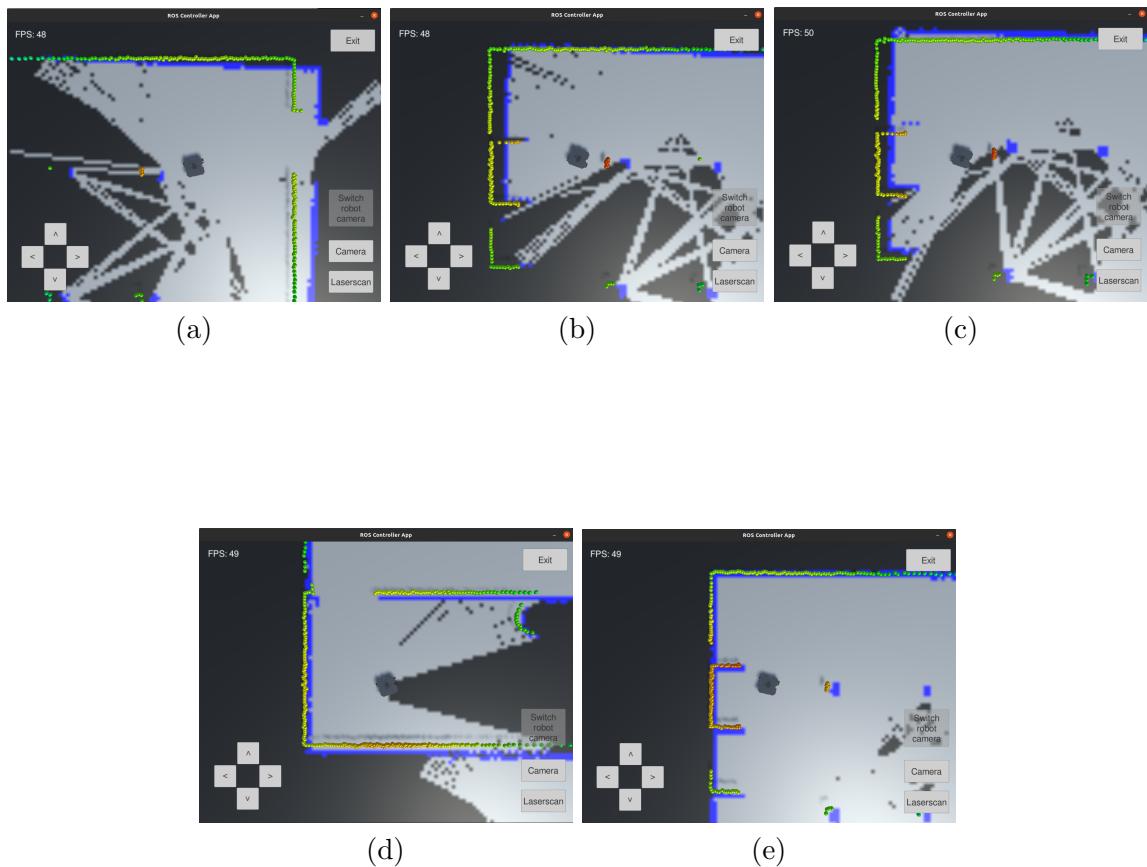
Android	Windows	Linux Ubuntu (prijenosno računalo)
10 - 100	Konstantno oko 99	100 - 1000 (integrirani ekran), manje od 100 uz vanjski monitor

2. Pozicioniranje mape u Unityju

Pozicioniranje mape u Unityju podrazumijeva na koji se način slika mape nacrtana na *Plane* objekt, gdje se je relativno ograničeno zbog načina čitanja *nav_msgs/OccupancyGrid* podataka te slijedno tome crtanjem teksture gdje je vrlo teško napraviti precizan pomak.

Mapa se generira sukladno SLAM gmappingu pa je ona većinom točna. No kad se pozicija mape poremeti, daljnjim skeniranjem (šetanjem) prostora ona se u većini slučajeva vrati u normalnijim okvirima (ilustracija 6.8). Također,

Poglavlje 6. Rezultati



Slika 6.8 Koraci mapiranja

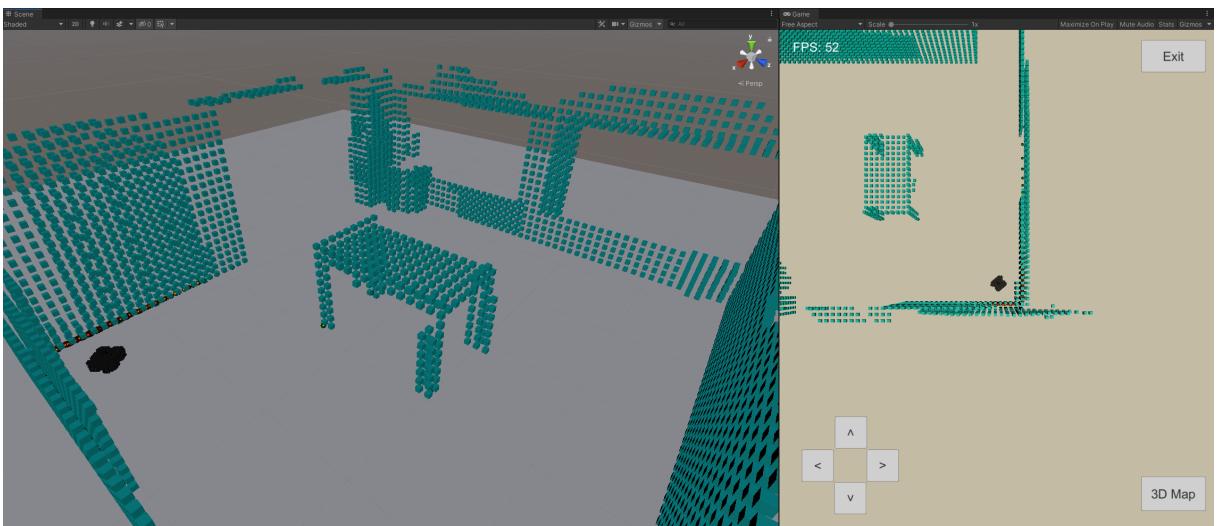
testiranjem se utvrdilo da je pozicija robota točna u Unity prostoru.

Poglavlje 6. Rezultati

6.2 Faza 2 (Waffle)

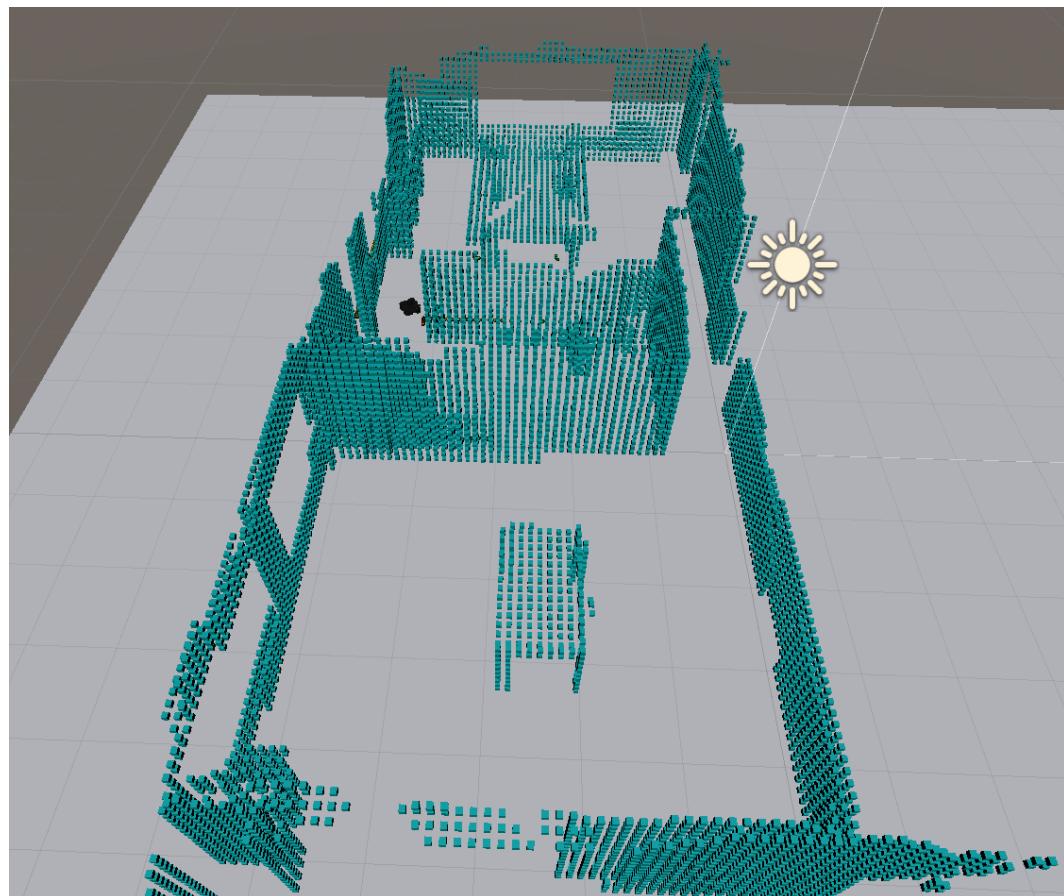
U ovoj je fazi promjena modela robota bila potrebna iz razloga što je bilo obavezno imati kameru koja ima sposobnost 3D percepcije. Bitno je navesti da su sve značajke iz faze 1, gdje je korišten drugi hardver, funkcionalne i na hardveru faze 2 pa se iz tog razloga neće ponovno navesti.

Cilj ove faze bila je izrada 3D mape. Na slikama 6.9 i 6.10 prikazana je 3D mapa prostora u Unity Editoru. Slobodno šetanje po mapi moguće je samo u Editoru, dok u samostalnim aplikacijama kamera slijedi robota.



Slika 6.9 Unity Editor - 3D mapa

Poglavlje 6. Rezultati



Slika 6.10 Unity Editor - 3D mapa (nastavak)

6.2.1 Problemi i poteškoće

Izgrađivanje 3D mape se vrši isključivo po skripti. Trebalo je osmisliti način kako da se mapa kontinuirano generira i ažurira bez velikog pada u performansama i fluidnosti aplikacije. Bilo je više slučajeva i pokušaja optimizacije:

1. Slučaj 1 - Generiranje objekata sukladno dobivenim podacima. U ovom se slučaju svakim dobivenim skupom podataka generirao novi skup objekata koji su sačinjavali 3D mapu. Navedeni pristup nije bio optimiziran te se svakim pokretanjem funkcije za generiranje mape stvorio novi skup objekata koji je sadržavao nove točke i točke prijašnje poruke. To je u kratkom broju ažuriranja zablokiralo aplikaciju zbog masovnog broja objekata u sceni i velikog skupa podataka kroz koje se trebalo iterirati.
2. Slučaj 2 - Jedna mogućnost bila je napraviti collider. Collider u Unityju omogućuje fizička svojstva objekta tj. njegovo sudaranje s drugim objektom. Ideja je bila detektirati sudar dvaju objekata ako se nalaze na istoj točki u 3D prostoru i jednog od njih uništiti. Problem ovog rješenja jest taj što je uništavanje u Unityju skupa operacija, pogotovo ako je u pitanju puno objekata.
3. Slučaj 3 - Generiranje nove 3D mape svakim novim skupom podataka. Ovaj pristup imao je bolje performanse od prijašnjih jer se prijašnja mapa brisala pozivanjem funkcije za uništavanje objekata samo jednom na objektu koji je sadržavao sve točke (objekt roditelj), ali je svako ponovno generiranje bilo loše vizualno rješenje (nestajanje nekoliko tisuća objekata odjednom pa generiranje novih nekoliko tisuća objekata). Osim toga, kada bi 3D mapa sadržavala puno točaka, dogodilo bi se značajno zamrzavanje aplikacije u trenutku ponovnog generiranja.
4. Slučaj 4 - Generiranje mape u novoj dretvi. Ova je ideja nemoguća zbog Unityja iz razloga što isti ne dopušta generiranje ni rad s objektima u zasebnoj dretvi, već samo u glavnoj.
5. Slučaj 5 - Zadnja ideja pred rješenjem implementirala je spremanje generiranih objekata u listu gdje bi se u sljedećem ažuriranju mape uspoređivalo novodobi-

Poglavlje 6. Rezultati

vene podatke s listom te bi se podudarnosti ignorirale a nove točke iskoristilo za generiranje novih objekata i dodavanje istih u istu listu. Ideja je dobra, no kako lista raste, provjeravanje postaje vrlo skupa operacija.

Konačno rješenje kombinacija je slučaja 4 i 5 i podijeljeno je u nekoliko funkcija:

1. Asinkrona funkcija *MapPrep()* - Pokreće sljedeće dvije funkcije.
2. Funkcija provjere postojećih točaka *CheckExistingPoints()* - Provjerava listu postojećih imena generiranih objekata s novo dobivenim podacima. Ime se generira konkatenacijom stringova x, y i z koordinata točke što osigurava jedinstvenost i točnost usporedbe. Pri detekciji nove točke ista se stavlja u novu listu koja sadrži podatke prijašnje navedenog prilagođenog formata *CustomPointCloud*.
3. Funkcija za generiranje novih objekata u prostoru *Create3DMap()* odnosno ažuriranje mape - generira nove objekte u prostoru po koordinatama u novoj listi koja sadrži samo nove točke. Također dodaje imena novih objekata u prikladnu listu.

Primitkom nove poruke (samo u slučaju da je prijašnja iteracija tj. generiranje mape gotovo) poziva se asinkrona funkcija *MapPrep()* u kojoj se poziva novi C# *Task* koji pokreće funkciju *CheckExistingPoints()*. Izvršavanje navedene funkcije se uspješno odraduje u novoj dretvi jer navedena funkcija ne radi ništa s Unity objektima. Kraj izvršavanja zadatka se iščekuje C# *await* naredbom koja služi za čekanje kraja izvršavanja asinkronih funkcija te se nakon toga pokreće *Create3DMap()* koja generira nove objekte.

Na taj se način drastično poboljšalo performanse aplikacije pri generiranju 3D mape. Provjera liste generiranih objekata se izvršava bez ikakvog utjecaja na performanse zbog izvršavanja u novoj dretvi, a utjecaj generiranja novih objekata na performanse je minimiziran iz razloga što se pri svakoj iteraciji generira relativno mali broj objekata odjednom.

U slučaju velike mape, performanse polako opadaju zbog velikog broja objekata u sceni. Broj FPSova u testu s mapiranim prostorom od dvije prostorije navedeni su u tablici 6.3 gdje je rezultat prirodniji i sukladan hardverskim sposobnostima

Poglavlje 6. Rezultati

korištenog uređaja.

Poglavlje 6. Rezultati

Tablica 6.3 FPS usporedba - 3D mapa

Android	Windows	Linux Ubuntu (prijenosno računalo)
Promjenjivo oko 10	Konstantno oko 99	Promjenjivo oko 60 na ugrađenom monitoru

Još jedan problem povezan je s Android verzijom aplikacije. U sceni 3D mapiranja gubi se mogućnost upravljanja robotom bez obzira na istu programsku logiku kao u prvoj sceni. Analizom zapisnika grešaka utvrdilo se da je problem povezan sa ROS# knjižnicom jer se pogreška prikazuje u baznom i već korištenom programskom kodu. Greška ukazuje na to da se komponenta koja je zadužena za pretplatu na ROS temu */cmd_vel* kojoj je svrha primanje naredba za upravljanje robotom ne inicijalizira ispravno.

Zadnji bitan problem za naglasiti u ovoj fazi jest promjena hardvera tj. promjena kamere. Slika kamere ima vidno jako nisko ažuriranje slika u sekundi (ispod 10). Problem nije u Unity aplikaciji jer se isti problem javlja i pri učitavanju slike u RVizu (RViz je ROS alat za 3D vizualizaciju. U njemu se može čitati i vizualizirati sve ROS teme: odometrija, kamera, mapiranje i sl.). Iako su postavke kamere iste kao kod Raspberry kamere (ista rezolucija, isti broj ažuriranja slike u sekundi) i boljim ugradbenim računalom, rješenje za ovaj problem se nije uspjelo pronaći.

Poglavlje 7

Zaključak

U ovom se radu razvila aplikacija za upravljanje robotom i mapiranje prostora koristeći *SLAM gmapping* za 2D mapu te *Octomap mapping* za 3D mapu. Paralelno s upravljanjem robota generira se 2D mapa prostora, nalik tlocrtu zgrade. Također, omogućeno je generiranje sfera iz podataka laserskog skena, kao i prikaz iz prvog lica kamere robota. U slučaju više robota u simulaciji, moguća je promjena perspektive s jedne kamere robota na kameru drugog robota. Napravljeno je i generiranje 3D mape prostora u stvarnom vremenu koje se odraduje u zasebnoj sceni.

Aplikacija je rađena isključivo koristeći Turtlebot 3 - Waffle simuliranog robota. Za adaptaciju na drugu vrstu robota dovoljno je učitati novi URDF model te eventualno izmijeniti ROS teme u *RosConnectoru* u slučaju da se razlikuju.

Aplikacija je izgrađena i testirana na tri platforme: Windows, Linux Ubuntu i Android. Moguće je uz minimalne promjene aplikaciju izgraditi i za Mac OS. Performanse aplikacija nisu savršene kao što je navedeno u zadnjem poglavlju rada, gdje iste ovise o fazi rada i korištenom hardveru. U fazi 1 gdje je korištena *Waffle Pi* inačica Turtlebota aplikacija za Windows je drastično lošija od ostalih iako je sve praktički isti kod. Naime, u fazi 2 je korištena *Waffle* inačica Turtlebota s kamerom koja omogućava 3D percepciju prostora gdje je fluidnost slike kamere drastično pala. Međutim, scena koja generira 3D mapu sačuvala je logičnost između korištenog hardvera i performansa aplikacije gdje su računalne verzije održale normalan i konstantan broj ažuriranja slike u sekundi (FPS), a mobilna se verzija uvelike usporila.

Poglavlje 7. Zaključak

ROS# se pokazao kao alat s vrlo velikim potencijalom za izradu konkretnijih aplikacija, kao i za edukacijske svrhe te za entuzijaste koji rade s Unity razvojnim okruženjem.

Zaključno, glavni cilj ovog rada - spajanje robota na Unity i implementiranje multiplatformske aplikacije, dodatno podiže mogućnosti ROSa i Unityja koji zajedno mogu dovesti do vrlo zanimljivih i korisnih rezultata.

Bibliografija

- [1] IEEE. Turtlebot 3. , s Interneta, <https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/robotics-hardware/review-robotis-turtlebot-3> , 07. siječnja 2021.
- [2] raspberrypi.org. Raspberry pi. , s Interneta, <https://www.raspberrypi.org/products/raspberry-pi-3-model-b/> , 08. siječnja 2021.
- [3] prirucnici.hr. Intel® joule 570x na popratnoj ploči. , s Interneta, <https://www.prirucnici.hr/intel/joule-570x-developer-kit/priru%C4%8Dnik> , 07. siječnja 2021.
- [4] Robotis. Lds-01. , s Interneta, <https://www.robotis.co.uk/360-laser-distance-sensor-lds-01.html> , 07. siječnja 2021.
- [5] Intel. Intel® realsense camera r200 slika i specifikacije. , s Interneta, <https://software.intel.com/content/www/us/en/develop/articles/intel-realsense-data-ranges.html> , 07. siječnja 2021.
- [6] Siemens. Ros# gazebo simulacija. , s Interneta, https://github.com/siemens/ros-sharp/wiki/User_App_ROS_GazeboSimulationExample , 30. prosinca 2020.
- [7] U. Technologies. Unity robotics hub. , s Interneta, <https://github.com/Unity-Technologies/Unity-Robotics-Hub> , 28. siječnja 2021.
- [8] M. Jenkin. Unity ros. , s Interneta, <https://github.com/michaeljenkin/unityros> , 28. siječnja 2021.
- [9] Intel. Intel® joule 570x. , s Interneta, <https://ark.intel.com/content/www/us/en/ark/products/96414/intel-joule-570x-developer-kit.html> , 07. siječnja 2021.
- [10] ——. Intel® realsense camera r200 specifikacije. , s Interneta, <https://ark.intel.com/content/www/us/en/ark/products/92256/intel-realsense-camera-r200.html> , 07. siječnja 2021.
- [11] Ros službene stranice. , s Interneta, www.ros.org , 17. rujna 2020.

Bibliografija

- [12] U. Technologies. Unity asset store. , s Interneta, <https://assetstore.unity.com> , 22. rujna 2020.
- [13] M. Project. Mono. , s Interneta, <https://www.mono-project.com/docs/about-mono/> , 21. rujna 2020.
- [14] Siemens. Ros#. , s Interneta, <https://github.com/siemens/ros-sharp> , 23. rujna 2020.
- [15] ROS. Rosbridgesuite. , s Interneta, http://wiki.ros.org/rosbridge_suite , 03. siječnja 2021.
- [16] ——. Octomap alat. , s Interneta, http://wiki.ros.org/octomap_server , 07. siječnja 2021.
- [17] MDN. Webassembly. , s Interneta, <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/WebAssembly> , 03. siječnja 2021.
- [18] Microsoft. .net core instalacija. , s Interneta, <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/core/install/linux-ubuntu#2004-> , 24. rujna 2020.
- [19] ——. Visual studio code konfiguracija. , s Interneta, <https://code.visualstudio.com/docs/other/unity> , 24. rujna 2020.
- [20] M. Project. Instalacija mono radne okoline. , s Interneta, https://www_mono-project.com/download/stable/#download-lin , 24. rujna 2020.
- [21] Robotis. Instalacija turtlebot 3 paketa. , s Interneta, https://emanual.robotis.com/docs/en/platform/turtlebot3/pc_setup/#pc-setup , 24. rujna 2020.
- [22] R. W. Tools. Rosbridge. , s Interneta, https://github.com/RobotWebTools/rosbridge_suite , 28. rujna 2020.

Sažetak

Cilj ovog rada bio je napraviti funkcionalnu aplikaciju za upravljanje robotom i mapiranje prostora koristeći Unity razvojno okruženje. Za spajanje ROS sustava i Unity razvojnog okruženja korišten je ROS# alat. Mapiranje se vrši paralelno uz upravljanje robotom. Izrađuje se 2D mapa koja se prikazuje ispod robota. Omogućen je prikaz podataka s laserskog skena u obliku sfera i prikaz iz prvog lica kamere robota. U svrhu istraživanja napravljeno je da se u slučaju dvaju robota u simulaciji može mijenjati pogled kamere s jednog robota na drugi. Implementirano je i generiranje 3D mape, ali u zasebnoj sceni. Aplikacija je funkcionalna na tri platforme: Windows, Linux i Android.

Ključne riječi — ROS, Unity, ROS#, upravljanje robotom, mapiranje

Abstract

The objective of this thesis was to make a functional application for robot control and mapping using the Unity game engine. The connection of ROS and Unity game engine has been made with the ROS# tool. Mapping is done in parallel with the robot control. A 2D map is being made which is shown under the robot. Laser scan data is displayed in a form of spheres and a first person view from the robot camera was also enabled. For research purposes in the case of two robots in the same simulation, a feature was created in order to switch the camera view from one robot to another. 3D mapping is also implemented, but on a separate scene. The application is functional on three platforms: Windows, Linux and Android.

Keywords — ROS, Unity, ROS#, robot control, mapping

Dodatak A

Konfiguracija radne okoline

U ovom će se poglavlju opisati postupak konfiguriranja radne okoline. Ovo je potrebno iz razloga što većina alata nije testirana na najnovijim Ubuntu i ROS verzijama pa su određene adaptacije bile potrebne.

Instalaciju i konfiguraciju se može podijeliti u nekoliko koraka, od kojih će se pojasniti samo one koji su zahtjevali dodatne korake:

1. Instalacija Ubuntu 20.04 OS-a.
2. Instalacija ROS-a Noetic Ninjemys-a gdje je potrebno pratiti upute na službenim stranicama. Vrši se instalacija potpunog paketa.
3. Instalacija Unity-ja. Dobro je povremeno instalirati noviju verziju jer sadrži korisna ažuriranja.
4. Instalacija Visual Studio Code-a - text editor koji će se koristiti uz Unity za programiranje skripta. Razlog odabira Visual Studio Code-a je taj što je potrebno imati podršku za Unity i mogućnost spajanja i pokretanja alata za otklanjanja pogreška (debugger).
5. Instalacija .NET Core radne okoline za omogućiti rad Unity-ja s Visual Studio Code - podrška za C#. [18]
6. Visual Studio Code konfiguracija za Unity. [19]
7. Instalacija *Mono* radne okoline. [20] Preporučljivo je nakon ovog koraka po-

Dodatak A. Konfiguracija radne okoline

krenuti i naredbu *sudo apt install mono-complete* da bi se instalirali eventualni segmenti koji fale.

8. Instalacija Turtlebot 3 paketa za ROS 1. [21]

A.1 Dodatni koraci

Ovdje će biti navedeni i eventualno pojašnjeni dodatni koraci. Neki od tih su jednostavna instalacija dodatnog paketa, a neki promjene da bi određena stvar mogla proraditi.

Kada je neki alat ili knjižnicu u ROS-u potrebno instalirati iz izvornog koda, to se u osnovi radi na sljedeći način (eventualni alati imaju specificirana potrebna dodatna podešavanja):

1. Preuzimanje i spremanje mape s datotekama izvornog koda u ROS radni folder (workspace - */catkin_ws/src/*) - ova mapa je proizvoljna ali ROS standard je *catkin_ws* u *home* direktoriju Linux Ubuntu OS-a.
2. U korijenskom *catkin_ws* direktoriju pokreće se naredba *catkin_make* koja izgradi sav kod u njemu. Tada se pojave dvije nove mape - *build* i *devel*. Nakon toga treba pozvati izgenerirani *setup.bash* sljedećom naredbom koja omogućava korištenje novo izgrađenih paketa:

```
source /home/user/catkin_ws/devel/setup.bash ili source /opt/ros/noetic/setup.bash
```

- Za omogućiti mapiranje robotske okoline potrebno je dodatni instalirati *slam* pakete za mapiranje. Instalacija se vrši iz izvornog koda kojeg je moguće dohvatiti s git repozitorija paketa [?] gdje se nalazi i drugih paketa za robotsku percepцију.
- Osnovna spona koja omogućuje slanje podataka između ROS-a i Unity-ja je *RosBridge* paket kojeg inače dohvaćamo naredbom *sudo apt-get install ros-noetic-rosbridge-server*. Istoga koristi ROS#. ROS Noetic-u instalacija ovog paketa na klasičan način ne radi, ali više o tome u sljedećem odlomku.
- Za korištenje željenog robota u Unity, prvi korak je unijeti njegov model. Ko-

Dodatak A. Konfiguracija radne okoline

risti se URDF (Universal Robotic Description Format - univerzalni robotski opisni format). URDF je pisan u XML formatu i koristi se za opisati sve elemente opisanog robota.

A.1.1 Uvoz URDF modela u Unity

Za uvoz URDF modela potrebno je pokrenuti određenu *launch* datoteku koja se nalazi u ros-sharp (datotečno prihvatljiv naziv za ROS#) paketu. Datoteka se nalazi u *ros-sharp/ROS/file-server/launch*, odnosno *catkin_ws/src/file-server/launch* direktoriju koja se pokreće *rosaunch publish_description_turtlebot.launch* no prije samog pokretanja potrebno ju je urediti iz razloga što je to samo primjer za Turtlebot 2 robot, koji ima drugačije specifikacije od Turtlebot 3 robota.

Launch datoteke su također pisane u XML formatu i one služe za pokretanje više čvorova odjednom. U datoteci se može podesiti i dodatne parametre za pokretanje određenih čvorova. *Roslaunch* je korišten za pokretanje tih datoteka i to se može učiniti pozivanjem paketa i specifične *launch* datoteke ili direktno pozivanjem *launch* datoteke definiranjem njezine datotečne putanje:

- *roslaunch ime_paketa launch_datoteka*
- *roslaunch ../catkin_ws/src/paket/launch/launch_datoteka*

Osim uređivanja robotskih vrijednosti, potrebno je i urediti i argument *urdf_file* na način da se iz *xacro.py* izbaci *.py* te doda flag *-inorder*. To se mora iz razloga što su sve prijašnje verzije ROS-a bile na Python 2, ali je ROS Noetic na Python-u 3. (slika A.1)

Još jedna promjena koja je potrebna a povezana je s verzijama Python-a je za uspješno pokretanje *RosBridge* poslužitelja. Naime, ako se izvrši instalacija standardnom *apt install* naredbom, RosBridge neće raditi jer se kose vrste varijabla (*str* i *byte*) koje su drugačije definirane u svakoj verziji Python-a, pa je iz tog razloga potrebno instalirati cijeli RosBridge iz izvornog koda [22] uz namještenu točnu verziju Python-a (2).

Nakon ovih koraka može se pokrenuti Unity i u izborniku odabrati *RosBridgeClient - Transfer URDF from ROS* gdje se otvara prozorčić (slika A.2) u kojemu

Dodatak A. Konfiguracija radne okoline

```
<launch>
  <include file="$(find file_server)/launch/ros_sharp_communication.launch">
    <arg name="port" value="9090" />
  </include>

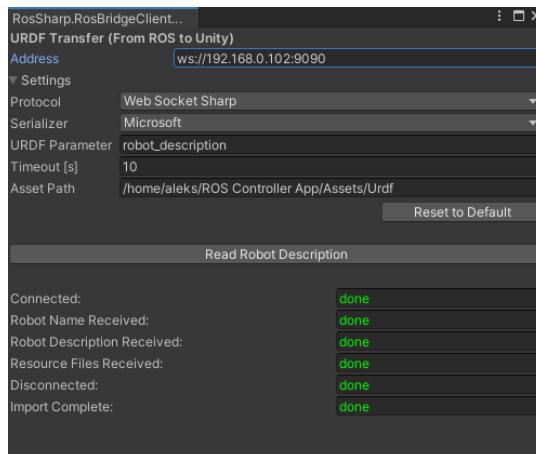
  <arg name="model" default="$(env TURTLEBOT3_MODEL)" />
  <arg name="urdf_file" default="$(find xacro)/xacro --inorder '$(find turtlebot3_description)/urdf/turtlebot3_$(arg model).urdf.xacro'" />

  <!--<param name="robot/name" value="Turtlebot3"/>-->
  <param name="robot_description" command="$(arg urdf_file)" />

</launch>
```

Slika A.1 Launch datoteka za URDF uvoz

je potrebno izmijeniti IP adresu gdje će se pronaći RosBridge poslužitelj. Ostale vrijednosti bi trebale biti dobre po zadanim vrijednostima. Prije spajanja, potrebno je pokrenuti TurtleBot simulaciju i gore navedenu *launch* skriptu. Dovršetkom ovog koraka, u Unity projekt se sprema URDF model kojega se može prikazati i koristiti u scenama.



Slika A.2 URDF uvoz

Za korištenje simuliranog okruženja koristi ste *Gazebo* softver, no iz razloga limitirane kompatibilnosti umjesto zadnjeg Gazebo 11, u slučaju da simulacija ne radi, potrebno je instalirati Gazebo 9 pakete:

Dodatak A. Konfiguracija radne okoline

```
sudo apt install gazebo9-common  
sudo apt-get install libgazebo9-*  
sudo apt install ros-noetic-gazebo-ros-pkgs
```

A.1.2 Dodatno

Dodatne informacije o konfiguriranju dostupne su na službenom ros-sharp repozitoriju u sekciji wiki stranica. [14]

Također, u službenom repozitoriju nalaze se Unity testne scene s kojima se može testirati osnovne funkcionalnosti.

Dodatak A. Konfiguracija radne okoline

A.2 Glavna launch datoteka

```
<launch>
  <include file="$(find
    rosbridge_server)/launch/rosbridge_websocket.launch">
    <param name="port" value="9090"/>
  </include>
  <include file="$(find turtlebot3_slam)/launch/turtlebot3_slam.launch">
    <param name="slam_methods" value="gmapping"/>
  </include>

  <!-- One robot -->
  <include file="$(find
    turtlebot3_gazebo)/launch/turtlebot3_house.launch">
  </include>

  <!-- Multiple robots
  <include file="$(find
    turtlebot3_gazebo)/launch/multi_turtlebot3.launch">
  </include> -->

  <node name="file_server" pkg="file_server" type="file_server" />

  <node name="joy_to_twist" pkg="gazebo_simulation_scene"
    type="joy_to_twist.py"/>

  <node name="rqt_graph" pkg="rqt_graph" type="rqt_graph" />

  <node name="laserScanCorrector" pkg="gazebo_simulation_scene"
    type="laserScanCorrector.py" />
</launch>
```

Dodatak A. Konfiguracija radne okoline

A.3 Ostalo

Ostale relevantne launch datoteke, Unity projekt i drugo biti će priloženi kao zasebne datoteke.