



دانشگاه صنعتی شریف  
دانشکده‌ی مهندسی هوافضا

پروژه درس کنترل بهینه ۱  
مهندسی کنترل

عنوان:

# کنترل وضعیت استند سه درجه آزادی چهارپره به روش کنترل کننده خطی مبتنی بر بازی دیفرانسیلی

نگارش:

علی بنی اسد

استاد راهنما:

دکتر اسدیان

تیر ۱۴۰۰

سلام

## سپاس

از استاد بزرگوارم جناب آقای دکتر اسدیان که با کمک‌ها و راهنمایی‌های بی‌دریغشان، بنده را در انجام این پروژه یاری داده‌اند، تشکر و قدردانی می‌کنم.

## چکیده

در این پژوهش از یک روش مبتنی بر تئوری بازی<sup>۱</sup> استفاده شده است. در این روش سیستم و اغتشاش دو بازیکن اصلی در نظر گرفته شده است. هر یک از دو بازیکن سعی می‌کنند امتیاز خود را با کمترین هزینه افزایش دهند که در اینجا، وضعیت استند امتیاز بازیکن‌ها در نظر گرفته شده است. در این روش انتخاب حرکت با استفاده از تعادل نش<sup>۲</sup> که هدف آن کم کردن تابع هزینه با فرض بدترین حرکت دیگر بازیکن است، انجام می‌شود. این روش نسبت به اغتشاش خارجی و نویز سنسور مقاوم است. همچنین نسبت به عدم قطعیت مدل‌سازی نیز از مقاومت مناسبی برخوردار است. از روش ارائه شده برای کنترل یک استند سه درجه آزادی چهارپره که به نوعی یک آونگ معکوس نیز هست، استفاده شده است. عملکرد این روش با اجرای شبیه‌سازی‌های مختلف مورد ارزیابی قرار خواهد گرفت. همچنین، عملکرد آن در حضور نویز و اغتشاش و عدم قطعیت مدل از طریق شبیه‌سازی ارزیابی خواهد شد.

**کلیدواژه‌ها:** چهارپره، بازی دیفرانسیلی، تئوری بازی، تعادل نش، استند سه درجه آزادی، شبیه‌سازی، تابع هزینه

---

<sup>1</sup>Game Theory

<sup>2</sup>Nash Equilibrium

# فهرست مطالب

۲	۱ مقدمه
۲	۱-۱ ساختار
۵	۲-۱ تاریخچه
۵	۳-۱ تعریف مسئله
۶	۴-۱ تئوری بازی
۷	۱-۴-۱ تاریخچه تئوری بازی
۷	۲-۴-۱ تعادل نش
۸	۲ کارهای پیشین
۸	۱-۲ کنترل‌کننده مبتنی بر تئوری بازی
۹	۲-۲ کنترل چهارپره
۱۰	۳ بازی دیفرانسیلی
۱۱	۱-۳ بازی حلقه‌باز
۱۳	۲-۳ بازی همراه با بازخورد
۱۵	۴ مدل‌سازی و شبیه‌سازی استند چهارپره
۱۶	۱-۴ فرضیات مدل‌سازی

۲-۴	معادله گشتاور . . . . .	۱۷
۳-۴	گشتاورهای ناشی از آیرودینامیک پره‌ها . . . . .	۱۸
۴-۴	گشتاور ناشی از نیروی تکیه‌گاه . . . . .	۱۹
۵-۴	استخراج معادله نهایی دینامیک دورانی . . . . .	۲۱
۶-۴	استخراج فرم فضای حالت . . . . .	۲۳
۷-۴	خطی‌سازی . . . . .	۲۵

۵	نتایج شبیه‌سازی	۲۷
۱-۵	شبیه‌ساز حلقه‌باز . . . . .	۲۷
۲-۵	شبیه‌سازی بازی همراه با بازخورد . . . . .	۳۵
۳-۵	مقایسه بازی دیفرانسیلی با رگولاتور خطی . . . . .	۴۲
۴-۵	نتیجه‌گیری . . . . .	۴۴

## فهرست شکل‌ها

۱-۱	هلیکوپتر شینوک [۱]	۳
۲-۱	چرخش پره‌های چهارپره [۲]	۴
۳-۱	استند سه درجه آزادی چهارپره آزمایشگاه [۳]	۶
۱-۴	شماتیک استند چهارپره [۴]	۱۶
۱-۵	شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف رول یک رادیان	۲۸
۲-۵	تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف رول یک رادیان	۲۸
۳-۵	شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف پیچ یک رادیان	۲۹
۴-۵	تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف پیچ یک رادیان	۲۹
۵-۵	شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف یاو یک رادیان	۳۰
۶-۵	تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف یاو یک رادیان	۳۰
۷-۵	شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای $p$ یک رادیان بر ثانیه	۳۱
۸-۵	تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف سذعت زاویه‌ای $p$ یک رادیان بر ثانیه	۳۱
۹-۵	شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای $q$ یک رادیان بر ثانیه	۳۲
۱۰-۵	تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف سذعت زاویه‌ای $q$ یک رادیان بر ثانیه	۳۲

- ۱۱-۵ شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای  $r$  یک رادیان بر ثانیه . . . ۳۳
- ۱۲-۵ تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف سذمت زاویه‌ای  $r$  یک رادیان بر ثانیه . . . ۳۳
- ۱۳-۵ شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف تمامی وضعیت به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه) . . . ۳۴
- ۱۴-۵ تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف تمامی وضعیت به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه) . . . ۳۴
- ۱۵-۵ شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف رول یک رادیان . . . ۳۵
- ۱۶-۵ تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف رول یک رادیان . . . ۳۵
- ۱۷-۵ شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف پیچ یک رادیان . . . ۳۶
- ۱۸-۵ تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف پیچ یک رادیان . . . ۳۶
- ۱۹-۵ شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف یاو یک رادیان . . . ۳۷
- ۲۰-۵ تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف یاو یک رادیان . . . ۳۷
- ۲۱-۵ شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای  $p$  یک رادیان بر ثانیه . . . ۳۸
- ۲۲-۵ تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف سذمت زاویه‌ای  $p$  یک رادیان بر ثانیه . . . ۳۸
- ۲۳-۵ شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای  $q$  یک رادیان بر ثانیه . . . ۳۹
- ۲۴-۵ تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف سذمت زاویه‌ای  $q$  یک رادیان بر ثانیه . . . ۳۹
- ۲۵-۵ شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای  $r$  یک رادیان بر ثانیه ۴۰
- ۲۶-۵ تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف سذمت زاویه‌ای  $r$  یک رادیان بر ثانیه . . . ۴۰



- ۲۷-۵ شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف تمامی وضعیت به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه) . . . . . ۴۱
- ۲۸-۵ تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف تمامی وضعیت به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه) . . . . . ۴۱
- ۲۹-۵ شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف تمامی وضعیت به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه) . . . . . ۴۳
- ۳۰-۵ شبیه‌سازی چهارپره در کنترلر رگولاتور خطی در حالت انحراف تمامی وضعیت به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه) . . . . . ۴۳

## فهرست جدول‌ها

۱-۴	پارامترهای شبیه‌سازی استند چهارپره [۵]	۲۴
-----	--	----

# فصل ۱

## مقدمه

چهارپره یا کوادکوپتر<sup>۱</sup> یکی از انواع وسایل پهنپا<sup>۲</sup> است. چهارپره‌ها نوعی هواگرد بالگردان هستند و در دسته‌ی چندپروانه‌ها جای دارند و به دلیل کمک گرفتن از چهار پروانه برای نیروی پیشران، به عنوان کواد (چهار) کوپتر نامیده می‌شوند. چهارپره‌ها به دلیل داشتن قدرت مانور فوق‌العاده و پروازهایی با تعادل بالا از کاربردهای بسیار گسترده برخوردارند. در سال‌های اخیر توجه شرکت‌ها، دانشگاه‌ها و مراکز تحقیقاتی بیش از پیش به این نوع از پهپادها جلب شده‌است و لذا روزانه پیشرفت چشم‌گیری در امکانات و پرواز این نوع از پرنده‌ها مشاهده می‌کنیم. چهارپره‌ها در زمینه‌های تحقیقاتی، نظامی، تصویر برداری، تفریحی و سمپاشی از کاربرد بالا و روزافزونی برخوردارند و مدل‌های دارای سرنشین آن نیز تولید شده‌است.

## ۱-۱ ساختار

چهارپره‌ها همانند انواع دیگر وسایل پرنده از ایجاد اختلاف فشار در اتمسفر پیرامون خود برای بلند شدن و حرکت در هوا استفاده می‌نمایند. همان‌طور که هلیکوپترها به کمک پره اصلی این اختلاف فشار را ایجاد می‌کنند و نیروی برآی خود را تأمین می‌کنند. در هلیکوپترها به دلیل وجود نیروی عمل و عکس‌العمل، پس از اینکه پره اصلی شروع به چرخش می‌کند با برخورد مولکول‌های هوا به این پره و وجود عکس‌العمل، یک نیرویی با جهت مخالف جهت چرخش پره به پره و در ادامه به شفت متصل به پره اعمال می‌شود (نیروی

<sup>۱</sup>Quadcopter

<sup>۲</sup>پرنده‌ی هدایت‌پذیر از دور

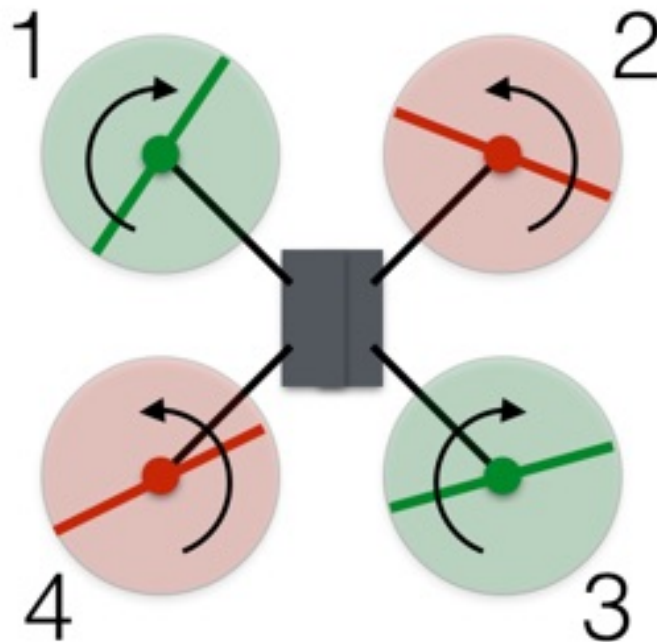
گشتاور) و باعث چرخش هلیکوپتر به دور خود می‌شود. حالا برای حل این مشکل از پره دم هلیکوپتر استفاده می‌شود تا نیرویی را تولید کند که مانع چرخش هلیکوپتر به دور خود شود. حال اگر هلیکوپتر به جای داشتن یک پره اصلی از دو پره اصلی که خلاف جهت یکدیگر بچرخند استفاده می‌نمود، به دلیل خنثی شدن دو نیروی گشتاور توسط یکدیگر، دیگر هلیکوپتر به دور خود نمی‌چرخید. مانند هلیکوپترهای شینوک<sup>۳</sup>. حال با توجه به توضیحات داده شده راحت‌تر می‌توان به ساختار چهارپره‌ها اشاره نمود.



شکل ۱-۱: هلیکوپتر شینوک [۱]

چهارپره‌ها با بهره‌گیری از چهار موتور و پره مجزا و چرخش دو به دو معکوس این موتورها نیروی گشتاورهای ایجاد شده را خنثی می‌کنند و همچنین اختلاف فشار لازم جهت ایجاد نیروی برآ را تأمین می‌کنند.

<sup>3</sup>Boeing CH-47 Chinook



شکل ۱-۲: چرخش پره‌های چهارپره [۲]

نحوه ایجاد فرامین کنترلی در چهارپره‌ها به این صورت است که، برای تغییر ارتفاع از کم یا زیاد کردن سرعت چرخش همه موتورها استفاده می‌شود و باعث کمتر یا زیاد تر شدن نیروی برآ می‌شود. برای چرخش چهارپره به دور خود و به صورت درجا، دو پره هم جهت با سرعت کمتر و دو پره هم جهت دیگر با سرعت بیشتر می‌چرخند و نیروی گشتاور به یک سمت ایجاد می‌شود و نیرویه برآ همانند قبل است (زیرا دو پره با سرعت کمتر و دو پره دیگر به همان نسبت با سرعت بیشتر می‌چرخند) لذا چهارپره در ارتفاع ثابت به دور خود می‌چرخد. برای حرکت چهارپره‌ها در جهت‌های مختلف (عقب، جلو، چپ و راست) توسط کم و زیاد کردن سرعت موتورهای چهارپره را از حالت افقی خارج کرده و باعث حرکت آن می‌شوند.

## ۲-۱ تاریخچه

مدل اولیه آزمایشی یک چندموتوره<sup>۴</sup> در سال ۱۹۰۷ توسط دو برادر فرانسوی بنام Jacques and Louis Breguet در پروژه‌ای بنام Quadcopter ساخته و تست شد، هرچند آن‌ها نتوانستند پرنده خود را در آسمان نگه دارند ولی موفق به پرواز ثابت شدند. بعد از آن ساخت بالگرد چهار پروانه‌ای به سال ۱۹۲۰ میلادی برمیگردد. در آن سال یک مهندس فرانسوی بنام etienne oehmichen اولین بالگرد چهارپره را اختراع نمود و مسافت ۳۶۰ متر را با چهارپره خود پرواز کرد در همان سال او مسافت یک کیلومتر را در مدت هفت دقیقه و چهل ثانیه پرواز کرد.

در حدود سال ۱۹۲۲ در آمریکا Dr George de Btheza موفق به ساخت و تست تعدادی چهارپره برای ارتش شد که قابلیت کنترل و حرکت در سه بعد را داشت، ولی پرواز با آن بسیار سخت بود. در سال‌های اخیر توجه مراکز دانشگاهی به طراحی و ساخت پهپادهای چهارپره جلب شده‌است و مدل‌های مختلفی در دانشگاه استنفورد و کورنل ساخته شده‌است و به تدریج رواج یافته‌است [۶]. از حدود سال ۲۰۰۶ کواد کوپترها شروع به رشد صنعتی به صورت وسایل پرنده بدون سرنشین نمودند.

## ۳-۱ تعریف مسئله

مسئله‌ای که در این پروژه بررسی می‌شود، کنترل وضعیت سه درجه آزادی استند آزمایشگاهی چهارپره با استفاده از روش کنترل خطی مبتنی بر بازی دیفرانسیلی است. این استند آزمایشگاهی شامل یک چهارپره است که از مرکز توسط یک اتصال به یک پایه وصل شده‌است. در این صورت، تنها وضعیت (زوایای رول، پیچ و یاو) چهارپره تغییر کرده و فاقد حرکت انتقالی است. همچنین میتوان با مقیدکردن چرخش حول هر محور، حرکات رول، پیچ و یاو پرنده را به صورت مجزا و با یکدیگر بررسای کرد. استند آزمایشگاهی سه درجه آزادی چهارپره در شکل ۳-۱ نشان داده شده‌است.

<sup>4</sup>Multiroter



شکل ۱-۳: استند سه درجه آزادی چهارپره آزمایشگاه [۳]

با توجه به شکل مرکز جرم این استند بالاتر از مفصل قرار دارد که می‌توان به صورت آونگ معکوس در نظر گرفت. بنابراین سیستم بدون حضور کنترل کننده ناپایدار است. این سیستم دارای چهار ورودی مستقل (سرعت چرخش پره‌ها) و سه خروجی زاوای اوایلر  $(\psi, \theta, \phi)$  است. در مدل سازی این استند عدم قطعیت وجود دارد، اما با توجه به کنترل کننده مورد استفاده می‌توان این عدم قطعیت را به صورت اغتشاش در نظر گرفت و سیستم را به خوبی کنترل کرد. در پایان این کنترل کننده را با کنترل کننده تناسبی - انتگرالی - مشتقی<sup>۵</sup> مقایسه خواهد شد.

## ۴-۱ تئوری بازی

تئوری بازی با استفاده از مدل‌های ریاضی به تحلیل روش‌های همکاری یا رقابت موجودات منطقی و هوشمند می‌پردازد. تئوری بازی، شاخه‌ای از ریاضیات کاربردی است که در علوم اجتماعی و به ویژه در اقتصاد، زیست‌شناسی، مهندسی، علوم سیاسی، روابط بین‌الملل، علوم رایانه، بازاریابی و فلسفه مورد استفاده قرار می‌گیرد. تئوری بازی در تلاش است تا بوسیله‌ی ریاضیات، رفتار را در شرایطِ راهبردی یا در یک بازی که در آن‌ها موفقیتِ فرد در انتخاب کردن، وابسته به انتخاب دیگران می‌باشد، برآورد کند.

<sup>۵</sup>PID(Proportional-Integral-Derivative)

## ۱-۴-۱ تاریخچه تئوری بازی

در سال ۱۹۲۱ یک ریاضیدان فرانسوی به نام امیل بُرِل برای نخستین بار به مطالعه تعدادی از بازی‌های رایج در قمارخانه‌ها پرداخت و چند مقاله در مورد آن‌ها نوشت. او در این مقاله‌ها بر قابل پیش‌بینی بودن نتایج این نوع بازی‌ها از راه‌های منطقی، تأکید کرده بود. در سال ۱۹۹۴ جان فوربز نش به همراه جان هارسانی و راینهارد سیلتن به خاطر مطالعات خلاقانه خود در زمینه نظریه بازی، برنده جایزه نوبل اقتصاد شدند. در سال‌های پس از آن نیز بسیاری از برندگان جایزه نوبل اقتصاد از میان متخصصین تئوری بازی انتخاب شدند. آخرین آنها، ژان تیرول فرانسوی است که در سال ۲۰۱۴ این جایزه را کسب کرد.

## ۲-۴-۱ تعادل نش

در تئوری بازی، تعادل نش (به نام جان فوربز نش، که آن را پیشنهاد کرد) راه حلی از تئوری بازی است که شامل دو یا چند بازیکن، که در آن فرض بر آگاهی هر بازیکن به استراتژی تعادل بازیکنان دیگر است و بدون هیچ بازیکنی که فقط برای کسب سود خودش با تغییر استراتژی یک جانبه عمل کند. اگر هر بازیکنی استراتژی را انتخاب کند هیچ بازیکنی نمی‌تواند با تغییر استراتژی خود در حالی که امتیاز بازیکن دیگر را بدون تغییر نگه داشته باشد عمل کند، سپس مجموعه انتخاب‌های استراتژی فعلی و بهره‌مندی مربوطه، تعادل نش را تشکیل می‌دهد.



## فصل ۲

# کارهای پیشین

این بخش را می‌توان به دو قسمت پیشینه کارهای انجام شده در استفاده از تئوری بازی در کنترل سیستم و حوزه کنترل چهارپره تقسیم‌بندی کرد. که در دو بخش ۱-۲ و بخش ۲-۲ ارائه شده‌است.

### ۱-۲ کنترل‌کننده مبتنی بر تئوری بازی

در منبع [۷] به صورت خلاصه نظریه بازی و تعادل نش توضیح داده شده‌است. در حالتی از تئوری بازی می‌توان با دیگر بازیکنان همکاری یا رقابت کرد که در منبع [۸] برای یک پهباد<sup>۱</sup> بررسی شده است. به علت اینکه هدف هر بازیکن افزایش امتیاز خود و کاهش امتیاز رقیب هست، این مسئله از نوع غیرمشارکتی<sup>۲</sup> در نظر گرفته شده‌است. در این مسئله دو معادله دیفرانسیل شروع به بازی با یکدیگر می‌کنند که هدف هر کدام افزایش امتیاز خود است. در روش کنترل‌کننده خطی مبتنی بر بازی دیفرانسیلی یک تابع هزینه برای هر بازیکن ایجاد می‌شود. این مسائل فرض شده که اطلاعات در اختیار تمامی بازیکنان قرار دارد و هیچ یک از آینده خبر ندارند.

از کاربردهای بازی دیفرانسیلی می‌توان به فرود بر روی اجسام متحرک مانند فرود چهارپره، هلیکوپتر و پهباد بر روی ناو[۹] اشاره کرد. در منبع [۱۰] از تئوری بازی و بازی دیفرانسیلی برای نبرد بین دو پهباد استفاده شده‌است. قدرت تئوری بازی بر تحلیل رفتارهای دو یا چندین بازیکن است بر همین اساس در منبع

<sup>۱</sup>UAC(unmanned aerial vehicle)

<sup>۲</sup>non-cooperative

[۱۱] برای دفاع و بررسی تحدید بازیکنان دیگر و در منبع [۱۲] از کنترل کننده خطی برای شکل پرواز گروه سه نفره از پهبادها استفاده شده است. بازی دیفرانسیلی در ناوبری کاربرد ویژه ای دارد، در منبع [۱۳] از این روش برای هدایت و ناوبری یک میکروپهباد<sup>۳</sup> استفاده شده است. در منبع [۱۴] از بازی دیفرانسیلی برای گشت و گریز پهبادها استفاده شده است.

تابع هزینه در این مسائل بسیار شبیه به کنترل کننده بهینه خطی<sup>۴</sup> است. در منبع [۱۵] از روش کنترل کننده بهینه خطی برای کنترل وضعیت یک چهارپره استفاده شده است. در منبع [۱۶] شرایط وجود جواب و حل معادلات ریکاتی<sup>۵</sup> LQDG ارائه شده است. در این کنترل کننده احتیاج به مدل سیستم است.

## ۲-۲ کنترل چهارپره

کنترل به روش LQR یکی از متداول ترین روش های کنترل چهارپره است. در منبع [۱۷] از روش LQR برای ردیابی مسیر یک نقطه<sup>۶</sup> با چهارپره استفاده شده و در آخر نتایج شبیه سازی با کنترل کننده تناسبی-انتگرالی-مشتقی مقایسه شده است. در سال ۲۰۱۴ توسط Mueller و D'Andrea یک روش برای کنترل چهارپره با از دست دادن کامل یک، دو و سه پره توسعه داده شد که اساس اجرای آن روش LQR بود [۱۸]. در منابع [۱۹] [۲۰] یک روش مسریابی بهینه برای چندپره ها از جمله چهارپره طراحی شده است. چهارپره ها انرژی محدودی دارند برای همین مشکل در منبع [۲۱] یک بهینه سازی بر روی انرژی چهارپره که در مسیر جنگلی حرکت می کند، انجام شده است. در مواری [۲۲] از کنترل بهینه و یادگیری عمیق<sup>۷</sup> برای پایداری چهارپره استفاده شده است.

<sup>3</sup>Micro-UAV (MAV)

<sup>4</sup>LQR

<sup>5</sup>Riccati

<sup>6</sup>Tracking

<sup>7</sup>Deep Learning

## فصل ۳

# بازی دیفرانسیلی

در این قسمت به خلاصه‌ای از بازی دیفرانسیلی پرداخته شده‌است. تمامی توضیحات و روابط از منبع [۷] آمده‌است. در این فصل حالت حلقه‌باز و حالت همراه با بازخورد<sup>۱</sup> بررسی می‌شود. این پروژه حالت دو بازیکن را بررسی می‌کند. در این مسئله فرض شده که تابع هزینه برای هر بازیکن به فرم مربعی است. هدف اصلی پروژه کم کردن تابع هزینه برای بازیکنان است. تابع هزینه به فرم رابطه ۳-۱ نوشته می‌شود.

(۱-۳)

$$J_i(u_1, u_2) = \int_0^T (x^T(t)Q_i x(t) + u_i^T(t)Q_{ii}u_i(t) + u_j^T(t)Q_{ij}u_j(t)) dt + x^T(T)H_i x(T)$$

در اینجا ماتریس‌های  $Q_i$ ،  $R_{ii}$  و  $H$  متقارن فرض شده‌اند و ماتریس  $R_{ii}$  به صورت مثبت معین ( $R_{ii} > 0$ ) فرض شده‌است. دینامیک سیستم تحت تاثیر هر دو بازیکن قرار می‌گیرد. در اینجا دینامیک سیستم به فرم رابطه ۳-۲ در نظر گرفته شده‌است.

(۲-۳)

$$\dot{x}(t) = Ax(t) + B_1u_1 + B_2u_2, \quad x(0) = x_0$$

در رابطه ۳-۲  $u_1$  برابر با تلاش کنترلی بهینه بازیکن اول است. در اینجا ممکن است تلاش کنترلی بازیکن اول موجب دور شدن بازیکن دوم از هدف شود و یا برعکس. در این پروژه حالت همکاری دو بازیکن در نظر گرفته نمی‌شود و دو بازیکن در سبب کم کردن تابع هزینه خود و زیاد کردن تابع هزینه بازیکن مقابل هستند.

---

<sup>1</sup>Feedback

### ۱-۳ بازی حلقه‌باز

در این حالت فرض شده است که تمامی بازیکنان در زمان  $t \in [0, T]$  فقط اطلاعات شرایط اولیه و مدل سیستم را دارند. این فرض به این صورت تفسیر می‌شود که دو بازیکن همزمان حرکت خود را در انتخاب می‌کنند. در این حالت امکان بستن قرارداد بین دو بازیکن وجود ندارد. تعادل نش در ادامه تعریف شده‌است.

**قضیه ۱-۳** به مجموعه‌ای از حرکات قابل قبول  $(u_1^*, u_2^*)$  یک تعادل نش برای بازی می‌گویند اگر تمامی حرکات حرکات قابل قبول  $(u_1, u_2)$  از نامساوی ۳-۲ پیروی کنند.

$$J_1(u_1^*, u_2^*) \leq J_1(u_1, u_2^*) \text{ and } J_1(u_1^*, u_2^*) \leq J_1(u_1^*, u_2) \quad (۳-۳)$$

در اینجا قابل قبول بودن به معنی است که  $u_i(\cdot)$  به یک مجموعه محدود حرکات تعلق دارد، این مجموعه حرکات که بستگی به بازیکنان اطلاعات از بازی دارد، مجموعه‌ای از استراتژی‌هایی که بازیکنان دوست دارند برای کنترل سیستم انجام دهند و سیستم ۲-۳ باید یک جواب منحصر به فرد داشته باشد.

تعادل نش به گونه‌ای تعریف می‌شود که هیچ یک از بازیکنان انگیزه‌ای یک طرفه برای انحراف از بازی ندارند. قابل ذکر است که نمی‌توان انتظار داشت که یک تعادل نش منحصر به فرد وجود داشته باشد. به هر حال به راحتی می‌توان تایید کرد که حرکات  $(u_1^*, u_2^*)$  یک تعادل نش برای بازی با تابع هزینه  $J_i$ ,  $i = 1, 2$  است. اگر تعادل نش برای تابع هزینه قسمت قبل برقرار باشد برای تابع هزینه  $\alpha_i J_i$ ,  $i = 1, 2$ ,  $\alpha_i > 0$  نیز برقرار است.

برای سادگی از نمادسازی  $S_i := B_i R_{ii}^{-1} B_i^T$  استفاده شده‌است. در اینجا فرض شده که زمان  $T$  محدود است.

**قضیه ۲-۳** ماتریس  $M$  را در نظر بگیرید:

$$M := \begin{bmatrix} A & -S_1 & -S_2 \\ -Q_1 & -A^T & 0 \\ -Q_2 & 0 & -A^T \end{bmatrix} \quad (۴-۳)$$

فرض شده‌است که دو معادله دیفرانسیلی ریکاتی (۵-۳)،  $K_i(i)$  در بازه  $[0, T]$  جواب متقارن دارند.

$$\dot{K}_i(t) = -A^T K_i(t) - K_i(t) A + K_i(t) S_i K_i(t) - Q_i, \quad K_i(T) = H, \quad i = 1, 2 \quad (۵-۳)$$

پس بازی دیفرانسیل خطی درجه دوم دو نفره<sup>۲</sup> دارای تعادل نش حلقه‌باز در هر شرایط اولیه  $X_0$  دارد اگر ماتریس

$$H(T) := \begin{bmatrix} I & 0 & 0 \end{bmatrix} e^{-MT} \begin{bmatrix} I \\ Q_{1T} \\ Q_{2T} \end{bmatrix} \quad (۶-۳)$$

قابلیت معکوس شدن را داشته باشد.

در آخر با استفاده از قضیه ۲-۳ با حل دو معادله کوپل ریکاتی دیفرانسیلی می‌توان به جواب رسید.

$$\dot{P}_1 = -A^T P_1 - P_1 A - Q_1 + P_1 S_1 P_1 + P_1 S_2 P_2; \quad P_1(T) = H_1 \quad (۷-۳)$$

$$\dot{P}_2 = -A^T P_2 - P_2 A - Q_2 + P_2 S_2 P_2 + P_2 S_1 P_1; \quad P_2(T) = H_2 \quad (۸-۳)$$

---

<sup>2</sup>the two player linear quadratic differential game

## ۲-۳ بازی همراه با بازخورد

تفاوت بازی همراه با بازخورد<sup>۳</sup> با بازی حلقه‌باز در این است که بازیکنان در هر لحظه از بازی بازخورد می‌گیرند و متناسب با بازخورد رفتار می‌کنند. این بازخورد ممکن است باعث شود یک بازیکن انگیزه پیدا کند که از بازی انحراف پیدا کند در حالی که این اتفاق در بازی حلقه‌باز رخ نمی‌دهد. این اتفاق منجر به یک راه حل تعادلی دیگر می‌شود. از طرف دیگر راه حل تعادلی نباید در طول بازی خودش را با بازیکنان سازگار کند.

با توجه به اینکه سیستم خطی است، می‌توان استدلال کرد که حرکات تعادل به صورت تابعی خطی از وضعیت سیستم است. این بدین مفهوم است که تعادل نش باید در فضای ذکر شده باشد. فضای استراتژی به فرم

$$\Gamma_i^{lfb} : = \{u_i(0, T) | u_i(t) = F_i(t)x(t), i = 1, 2\} \quad (9-3)$$

تعریف می‌شود. در رابطه ۹-۳  $F_i(\cdot)$  قسمتی از یک تابع است. حرکات تعادل نش  $(u_1^*, u_2^*)$  در فضای استراتژی  $\Gamma_1^{lfb} \times \Gamma_2^{lfb}$  است.

**قضیه ۳-۳** مجموعه‌ی حرکات کنترلی  $u_i^*(t) = F_i^*(t)x(t)$  تشکیل شده‌است از بازخورد خطی تعادل نش اگر

$$J_1(u_1^*, u_2^*) \leq J_1(u_1, u_2^*) \text{ and } J_1(u_1^*, u_2^*) \leq J_1(u_1^*, u_2)$$

برای هر  $u_i \in \Gamma_i^{lfb}$  برقرار باشد.

**قضیه ۴-۳** بازی دیفرانسیل خطی درجه دوم دو نفره برای هر شرایط اولیه، تعادل نش خطی بازخورد دارد اگر و فقط اگر مجموعه معادلات کوپل ریکاتی

<sup>3</sup>The Feeback Game

$$\begin{aligned}\dot{K}_1(t) &= -(A - S_2 K_2(t))^T K_1(t) - K_1(t)(A - S_2 K_2(t)) + K_1(t) S_1 K_1(t) - Q_1 \\ K_1(T) &= H_1\end{aligned}\quad (۱۰-۳)$$

$$\begin{aligned}\dot{K}_2(t) &= -(A - S_1 K_1(t))^T K_2(t) - K_2(t)(A - S_1 K_1(t)) + K_2(t) S_2 K_2(t) - Q_2 \\ K_2(T) &= H_2\end{aligned}\quad (۱۱-۳)$$

در  $[0, T]$  جواب متقارن داشته باشند (برای سادگی  $S_{12} = S_{21} = 0$  فرض شده است). در این حالت دارای تعادل منحصر به فرد است. حرکت‌های تعادله به فرم رابطه ۱۲-۳ است.

$$u_i^*(t) = -R_{ii} B_i^T K_i(T) x(T), \quad i = 1, 2 \quad (۱۲-۳)$$

## فصل ۴

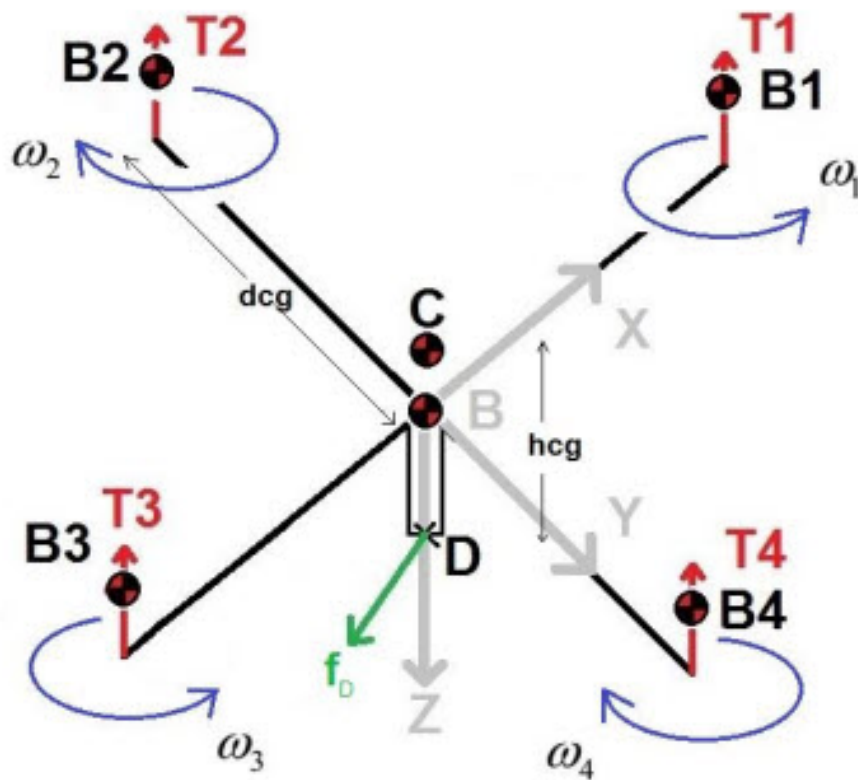
### مدل سازی و شبیه سازی استند چهارپره

در این فصل به مدلسازی استند آزمایشگاهی چهارپره پرداخته شده است. به این منظور، ابتدا فرضیات مربوط به مدلسازی چهارپره بیان می شود. سپس به معادلات حاکم بر حرکات دورانی چهارپره و در ادامه به استخراج گشتاورهای خارجی اعمالی به استند شامل گشتاورهای آیرودینامیک ناشی از پره، گشتاور نیروی تکیه گاه و گشتاورهای ناشی از اصطکاک بیرینگ ها پرداخته می شود. در گام بعد، معادله نهایی دینامیک دورانی استند استخراج می شود. سپس، فرم فضای حالت استند آزمایشگاهی استخراج می شود. لازم به توضیح است که فرم نهایی فضای حالت استند بدون در نظر گرفتن اصطکاک بیرینگ ها از منبع [۴] آورده شده است که در آن منبع، مدل استخراج شده با اعمال ورودی های و شرایط اولیه مختلف اعتبارسنجی شده است.



## ۱-۴ فرضیات مدل سازی

شماتیک استند چهارپره در شکل ۱-۴ نشان داده شده است. به منظور استخراج معادلات حاکم بر سیستم، فرض می شود که چهارپره صلب و متقارن است. همچنین ماتریس گشتاور اینرسی چهارپره به صورت قطری در نظر گرفته می شود. مرکز ثقل سازه چهارپره روی نقطه  $B$  و مرکز ثقل هر یک از پره ها به همراه قسمت دوار موتور روی نقاط  $B_1$  تا  $B_2$  است. مبدأ دستگاه مختصات بدنی روی محل تقاطع بازوهای چهارپره یعنی نقطه  $B$  در نظر گرفته شده است. از آنجایی که مرکز ثقل پره ها بالاتر از مرکز ثقل سازه چهارپره است، مرکز ثقل کلی چهارپره جایی بین مرکز ثقل موتورها و سازه، یعنی نقطه  $C$  می گیرد. همچنین قابل ذکر است که نقطه  $D$  محل اتصال کلی استند چهارپره است. جهت مثبت محور  $X^B$  و  $Y^B$  دستگاه مختصات بدنی به ترتیب در راستای بازوی مربوط به موتور ۱ و ۴ فرض می شود. همچنین جهت مثبت محور  $Z^B$  با توجه به قانون دست راست حاصل می شود.



شکل ۱-۴: شماتیک استند چهارپره [۴]

## ۲-۴ معادله گشتاور

به منظور استخراج معادلات حاکم بر حرکت دورانی چهارپره، از قوانین نیوتن اوایلر استفاده می شود. معادله دیرانسیلی اوایلر برای یک پرده حول مرکز ثقل آن در دستگاه مختصات بدنی به صورت زیر بیان می شود [۲۳]:

$$[\dot{\omega}^{BI}]^B = ([J]^B)^{-1} \left( -[\Omega^{BI}]^B \times ([J]^B [\omega^{BI}]^B + [I_R]^B) + [m_b]^B \right) \quad (۱-۴)$$

در رابطه ۱-۴، عبارت  $[\dot{\omega}^{BI}]^B$  بیانگر بردار مشتق نرخ های زاوی های چهارپره در دستگاه مختصات بدنی است. همچنین ماتریس  $[J]^B$  نشان دهنده گشتاورهای اینرسی چهارپره حول مرکز ثقل آن در دستگاه مختصات بدنی است که به دلیل تقارن چهارپره به صورت زیر در نظر گرفته می شود:

$$[J]^B = \begin{bmatrix} J_{11} & 0 & 0 \\ 0 & J_{22} & 0 \\ 0 & 0 & J_{33} \end{bmatrix} \quad (۲-۴)$$

در رابطه ۲-۴، پارامترهای  $J_{11}$ ،  $J_{22}$  و  $J_{33}$  به ترتی بیانگر گشتاورهای اینرسی چهارپره حول محورهای  $X^B$ ،  $Y^B$  و  $Z^B$  دستگاه مختصات بدنی هستند. همچنین بردار  $[I_R]^B$  در رابطه ۱-۴ بیانگر مجموع تکانه زاویه ای کلی پرها در دستگاه مختصات بدنی است. از آنجا که، تکانه زاویه ای پرها در راستای محور  $Z^B$  دستگاه مختصات بدنی است؛ در نتیجه  $[I_R]^B$  به صورت زیر حاصل می شود:

$$[I_R]^B = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \\ l_R \end{bmatrix} \quad (۳-۴)$$

در رابطه ۳-۴،  $l_R$  بیانگر تکانه زاویه ای کلی پرها در راستای محور  $Z^B$  دستگاه مختصات بدنی است که به صورت زیر حاصل می شود:

$$l_R = J_R \omega_d \quad (۴-۴)$$

در رابطه ۴-۴، پارامتر  $J_R$  بیانگر ممان اینرسی هر یک از پرها است. همچنین  $\omega_d$  نشان دهنده تفاضل نسبی سرعت های زاوی های پرها است که با توجه به شکل ۱-۴ به صورت زیر تعریف می شود:

$$\omega_d = -\omega_1 + \omega_2 - \omega_3 + \omega_4 \quad (۵-۴)$$

همچنین  $[M_B]^B$  در رابطه ۱-۴ برآیند گشتاورهای خارجی اعمالی به چهارپره، شامل گشتاورهای ناشی از آیرودینامیک پرها و گشتاورهای ناشی از نیروی تکیه گاه است که در به آن پرداخته می شود.

### ۳-۴ گشتاورهای ناشی از آیرودینامیک پره ها

آیرودینامیک پره ها باعث ایجاد نیروی تراست و در نتیجه گشتاورهای رول و پیچ ناشی از اختلاف نیروی تراست می شود. با استفاده از تفاضل نیروی تراست پره ها دو گشتاور رول و پیچ ایجاد می شود. با توجه به تئوری مومنوم، نیروی تراست هر پره ( $T_i$ ) از رابطه زیر حاصل می شود [۲۴]:

$$T_i = b\omega_i^2 \quad (۶-۴)$$

در رابطه ۶-۴ و  $b$  و  $\omega_i$  به ترتیب بیانگر فاکتور نیروی تراست و سرعت زاوی های هر پره است؛ بنابراین مطابق شکل ۱-۴ گشتاور رول حول محور  $X^B$  دستگاه مختصات بدنی از رابطه زیر حاصل می شود.

$$m_X^B = d_{cg}(T_2 - T_4) = d_{cg}b(\omega_2^2 - \omega_4^2) \quad (۷-۴)$$

در رابطه ۷-۴ عبارت  $d_{cg}$  بیانگر فاصله مرکز هر پره از مرکز جرم چهارپره در راستای محور  $X^B$  دستگاه مختصات بدنی است. همچنین گشتاور پیچ حول محور  $Y^B$  دستگاه مختصات بدنی با توجه به شکل ۱-۴ از رابطه زیر حاصل می شود:

$$m_Y^B = d_{cg}(T_1 - T_3) = d_{cg}b(\omega_1^2 - \omega_3^2) \quad (۸-۴)$$

گشتاور یاو آیرودینامیکی از اختالف گشتاور ناشی از پسای پره ها ایجاد می شود؛ لذا جهت این گشتاور همواره در جهت مخالف چرخش پره ها است؛ بنابراین گشتاور یاو حول محور  $Z^B$  دستگاه مختصات بدنی با توجه به شکل ۱-۴ از رابطه زیر حاصل می شود:

$$m_Z^B = d(\omega_1^2 - \omega_2^2 + \omega_3^2 - \omega_4^2) \quad (۹-۴)$$

رابطه ۹-۴ عبارت  $d$  بیانگر فاکتور گشتاور پسای پره ها است. در نتیجه با توجه به معادلات ۷-۴، ۸-۴ و ۹-۴ بردار گشتاورهای خارجی ناشی از آیرودینامیک پره ها در دستگاه مختصات بدنی به صورت زیر حاصل می شود:

$$[m_A]^B = \begin{bmatrix} m_X^B \\ m_Y^B \\ m_Z^B \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} d_{cg}b(\omega_2^2 - \omega_4^2) \\ d_{cg}b(\omega_1^2 - \omega_3^2) \\ d(\omega_1^2 - \omega_2^2 + \omega_3^2 - \omega_4^2) \end{bmatrix} \quad (۱۰-۴)$$

## ۴-۴ گشتاور ناشی از نیروی تکیه گاه

همانطور که در شکل ۴-۱ مشاهده می شود، نیروی  $f_d$  که در نقطه ی  $D$  از طرق اتصال کلی به چهارپره وارد می شود، باعث ایجاد گشتاوری حول مرکز ثقل چهارپره می شود. به منظور مدل سازی گشتاور ناشی از این نیرو حول نقطه  $C$ ، لازم است ابتدا نیروی  $f_d$  استخراج شود. از انجایی که نقطه ی  $D$  منطبق بر مرکز ثقل چهارپره نیست؛ لذا معادله حرکت انتقالی برای نقطه اتصال  $D$  با استفاده از معادله انتقال یافته نیوتن (معادله گرویین) به صورت معادله زیر حاصل می شود [۲۳]:

$$m_{tot} [D^I v_D^I]^B = [\Sigma f]^B - m_{tot} \left\{ [\Omega^{BI}]^B [\Omega^{BI}]^B [s_{cd}]^B + [D^I \Omega^{BI}]^B [s_{cd}]^B \right\} \quad (۱۱-۴)$$

در رابطه ۴-۱۱،  $m_{tot}$  مجموع جرم چهارپره و  $[D^I v_D^I]^B$  مشتق دورانی سرعت نقطه  $D$  نسبت به قاب اینرسی در دستگاه مختصات بدنی است. همچنین  $[\Sigma f]^B$  بیان کننده برآیند نیروهای وارده بر نقطه ی  $D$  و  $[D^I \Omega^{BI}]^B$  ماتریس پادمتقارن بردار سرعت زاوی های چهارپره نسبت به قاب اینرسی در دستگاه مختصات بدنی است. همچنین  $[D^I \Omega^{BI}]^B$  نشان دهنده مشتق دورانی سرعت زاوی های چهارپره نسبت به قاب اینرسی و  $[s_{cd}]^B$  بردار واصل از نقطه ی  $D$  به نقطه  $C$  با انتقال قاب بدنی به قاب اینرسی، معادله ۴-۱۱ به صورت زیر حاصل می شود:

$$m_{tot} [D^B v_D^I]^B + m_{tot} [\Omega^{BI}]^B [v_D^I]^B = [\Sigma f]^B - m_{tot} \left\{ 2 [\Omega^{BI}]^B [\Omega^{BI}]^B [s_{cd}]^B + [D^I \Omega^{BI}]^B [s_{cd}]^B \right\} \quad (۱۲-۴)$$

همچنین به دلیل اینکه سرعت محل اتصال چهارپره (نقطه  $D$ ) صفر است؛ دو عبارت سمت چپ معادله ۴-۱۲ هر دو صفر هستند. در نتیجه معادله به صورت زیر ساده می شود.

$$[\Sigma f]^B - m_{tot} \left\{ 2 [\Omega^{BI}]^B [\Omega^{BI}]^B [s_{cd}]^B + \left[ \frac{d\Omega^{BI}}{dt} \right]^B [s_{cd}]^B \right\} \quad (۱۳-۴)$$

عبارت  $[\Sigma f]^B$  بیانگر مجموع نیروهای وارد بر چهارپره است که به صورت معادله زیر بیان می شود:

$$[\Sigma f]^B = [f_D]^B + [f_T]^B + [f_G]^B \quad (۱۴-۴)$$

در رابطه ۴-۱۴، بردار  $[f_D]^B$  مقدار نیروی اعمال شده توسط اتصال کلی در نقطه ی  $D$  است. همچنین بردار  $[f_T]^B$  بیانگر مدموع نیروی تراست پرها در دستگاه مختصات بدنی است که از رابطه زیر حاصل می شود:

$$[f_G]^B = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \\ T_1 + T_2 + T_3 + T_4 \end{bmatrix} \quad (۱۵-۴)$$

مقدار نیروی اعمال شده توسط اتصال کلی در نقطه‌ی  $D$  است. همچنین بردار  $[f_G]^B$  بیانگر نیروی وزن چهارپره در دستگاه مختصات بدنی است که از رابطه زیر حاصل می‌شود:

$$[f_G]^B = [C]^{BL} [f_G]^L \quad (۱۶-۴)$$

در رابطه ۱۶-۴، ماتریس انتقال از دستگاه مختصات تراز محلی ( $L$ ) به دستگاه مختصات بدنی است. با جایگذاری روابط ۱۳-۴، ۱۴-۴، ۱۵-۴ و ۱۶-۴ عبارت زیر برای نیروی تکیه‌گاهی حاصل می‌شود.

$$[f_D]^B = -[f_G]^B - [f_T]^B + m_{tot} \left\{ 2 [\Omega^{BI}]^B [\Omega^{BI}]^B [s_{cd}]^B + \left[ \frac{d\Omega^{BI}}{dt} \right]^B [s_{cd}]^B \right\} \quad (۱۷-۴)$$

سپس از حاصل ضرب نیروی تکیه‌گاه مدل شده در معادله ۱۷-۴ در بردار محل اثر آن، گشتاور ایجاد شده توسط نیروی اتصال کلی به صورت معادله زیر حاصل می‌شود:

$$[m_d]^B = [s_{DC}]^B \left( -[f_G]^B - [f_T]^B m_{tot} \left\{ 2 [\Omega^{BI}]^B [\Omega^{BI}]^B [s_{cd}]^B \right\} \right) \quad (۱۸-۴)$$

در رابطه ۱۸-۴ بردار  $[s_{DC}]^B$  بیانگر فاصله‌ی نقطه‌ی  $D$  از مرکز ثقل چهارپره ( $h_{cg}$ ) است که به صورت زیر بیان می‌شود:

$$[s_{DC}]^B = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \\ h_{cg} \end{bmatrix} \quad (۱۹-۴)$$

در نتیجه با جمع گشتاورهای ناشی از نیروهای آیرودینامیک پره‌ها از معادله ۱۰-۴ و گشتاور ناشی از نیروی تکیه‌گاه از معادله ۱۸-۴، گشتاور خارجی کلی اعمالی به چهارپره به صورت معادله زیر حاصل می‌شود:

$$[m_B]^B = [m_A]^B + [m_D]^B \quad (۲۰-۴)$$

## ۴-۵ استخراج معادله نهایی دینامیک دورانی

در این بخش، گشتاورهای خارجی چهارپره و تکانه زاوی‌های کلی پرها در معادله دیفرانسیل اوایلر جایگذاری شده و شکل نهایی معادله دیفرانسیل استند چهارپره حاصل می‌شود. با جایگذاری مقدار گشتاورهای اعمالی به چهارپره از معادله ۴-۲۰ در معادله ۴-۱ رابطه مورد نیاز برای مدل سازی دینامیک دورانی استند به صورت معادله زیر حاصل می‌شود:

$$\begin{aligned} \left[ \frac{d\omega^{BI}}{dt} \right]^B &= ([J]^B)^{-1} \left( -[\Omega^{BI}] \times ([J]^B [\omega^{BI}]^B + [I_R]^B) + \right. \\ &\quad [m_A]^B + [s_{DC}]^B \left( -[G]^B - [T]^B + \right. \\ &\quad \left. \left. m_{tot} \left\{ 2 [\Omega^{BI}]^B [\Omega^{BI}]^B [s_{cd}]^B + \left[ \frac{d\Omega^{BI}}{dt} \right]^B [s_{cd}]^B \right\} \right) \right) \end{aligned} \quad (۲۱-۴)$$

در رابطه ۴-۲۱، عبارت  $\left[ \frac{d\Omega^{BI}}{dt} \right]^B$  بیانگر ماتریس پادمتقارن بردار مشتق سرعت زاویه‌ای بدنی  $\left[ \frac{d\omega^{BI}}{dt} \right]^B$  است. جمله آخر در معادله فوق را می‌توان به صورت زیر بازنویسی کرد:

$$m_{tot} [s_{DC}]^R \left[ \frac{d\Omega^{BI}}{dt} \right]^B [s_{CD}]^R = m_{tot} [s_{DC}]^R [s_{DC}]^R [\dot{\omega}^{BI}]^B \quad (۲۲-۴)$$

با جایگذاری معادله ۴-۲۲ در معادله ۴-۲۱ و ساده سازی بردار سرعت زاویه‌ای پرنده به صورت زیر حاصل می‌شود:

$$\begin{aligned} \left[ \frac{d\omega^{BI}}{dt} \right]^B &= A^{-1}b \\ A &= I - m_{tot} ([J]^B)^{-1} [s_{DC}]^B [s_{DC}]^B \\ b &= ([J]^B)^{-1} \left( -[\Omega^{BI}] \times ([J]^B [\omega^{BI}]^B + [I_R]^B) + \right. \\ &\quad [m_A]^B + [s_{DC}]^B \left( -[G]^B - [T]^B + \right. \\ &\quad \left. \left. m_{tot} \left\{ 2 [\Omega^{BI}]^B [\Omega^{BI}]^B [s_{cd}]^B + \left[ \frac{d\Omega^{BI}}{dt} \right]^B [s_{cd}]^B \right\} \right) \right) \end{aligned} \quad (۲۳-۴)$$

با جایگذاری معادلات بدست آمده در معادله ۲۳-۴ مؤلفه های بردار مشتق سرعت زاویه ای چهارپره به صورت زیر حاصل می شود:

$$\begin{aligned} \dot{p} = & \frac{h_{cg} g m_{dot} \cos(\theta) \sin(\phi) + (J_{22} - J_{33} + 2m_{tot} h_{ch}^2) q r}{m_{tot} h_{cg}^2 + J_{11}} \\ & + \frac{b d_{cg} (\omega_2^2 - \omega_4^2) + q J_R (\omega_1 - \omega_2 + \omega_3 - \omega_4)}{m_{tot} h_{cg}^2 + J_{11}} \end{aligned} \quad (۲۴-۴)$$

$$\begin{aligned} \dot{q} = & \frac{h_{cg} g m_{dot} \sin(\theta) + (J_{33} - J_{11} + 2m_{tot} h_{ch}^2) p r}{m_{tot} h_{cg}^2 + J_{11}} \\ & + \frac{b d_{cg} (\omega_1^2 - \omega_3^2) - p J_R (\omega_1 - \omega_2 + \omega_3 - \omega_4)}{m_{tot} h_{cg}^2 + J_{11}} \end{aligned} \quad (۲۵-۴)$$

$$\dot{r} = \frac{p q (J_{11} - J_{22}) + d (\omega_1^2 - \omega_2^2 + \omega_3^2 - \omega_4^2)}{J_{33}} \quad (۲۶-۴)$$

به منظور انتشار وضعیت دورانی چهارپره، از روش انتشار اوایلر استفاده می شود. در این صورت [۲۳]:

$$\dot{\phi} = p + q \sin(\phi) \cos(\theta) + r \cos(\phi) \tan(\theta)$$

$$\dot{\theta} = q \cos(\phi) - r \sin(\phi)$$

$$\dot{\psi} = (q \sin(\phi)) + r \cos(\phi) \sec(\theta)$$

## ۴-۶ استخراج فرم فضای حالت

به منظور استخراج فرم فضای حالت، متغیرهای حالت استند سه درجه آزادی چهارپره ب صورت زیر تعریف می شود:

$$\begin{bmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \\ x_4 \\ x_5 \\ x_6 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \phi \\ \theta \\ \psi \\ p \\ q \\ r \end{bmatrix} \quad (۲۷-۴)$$

معادلات ارائه شده به فرم زیر برای فضای حالت بازنویسی شدند:

$$\dot{x}_1 = x_4 + x_5 \sin(x_1) \tan(x_2) + x_6 \cos(x_1) \tan(x_2) \quad (۲۸-۴)$$

$$\dot{x}_2 = x_5 \cos(x_1) - x_6 \sin(x_1) \quad (۲۹-۴)$$

$$\dot{x}_3 = (x_5 \sin(x_1) + x_6 \cos(x_1)) \sec(x_2) \quad (۳۰-۴)$$

$$\dot{x}_4 = A_1 \cos(x_2) \sin(x_1) + A_2 x_5 x_6 + A_3 (\omega_2^2 - \omega_4^2) + A_4 x_5 (\omega_1 - \omega_2 + \omega_3 - \omega_4) \quad (۳۱-۴)$$

$$\dot{x}_5 = B_1 \sin(x_2) + B_2 x_4 x_6 + B_3 (\omega_1^2 - \omega_3^2) + B_4 x_4 (\omega_1 - \omega_2 + \omega_3 - \omega_4) \quad (۳۲-۴)$$

$$\dot{x}_6 = C_1 x_4 x_5 + C_2 (\omega_1 - \omega_2 + \omega_3 - \omega_4) \quad (۳۳-۴)$$

ثابت های معادلات بالا به صورت زیر تعریف می شوند:

$$\begin{aligned} A_1 &= \frac{h_{cg} g m_{tot}}{m_{tot} h_{cg}^2 + J_{11}} & A_2 &= \frac{2m_{tot} h_{cg}^2 + J_{22} - J_{33}}{m_{tot} h_{cg}^2 + J_{11}} & A_3 &= \frac{d_{cg}}{m_{tot} h_{cg}^2 + J_{11}} & A_4 &= \frac{J_R}{m_{tot} h_{cg}^2 + J_{11}} \\ B_1 &= \frac{h_{cg} g m_{tot}}{m_{tot} h_{cg}^2 + J_{22}} & B_2 &= \frac{-2m_{tot} h_{cg}^2 - J_{11} + J_{33}}{m_{tot} h_{cg}^2 + J_{22}} & B_3 &= \frac{d_{cg}}{m_{tot} h_{cg}^2 + J_{22}} & B_4 &= \frac{-J_R}{m_{tot} h_{cg}^2 + J_{22}} \end{aligned}$$



$$C_1 = \frac{J_{11} - J_{22}}{J_{33}} \quad C_2 = \frac{d}{J_{33}}$$

به منظور شبیه سازی ، پارامترهای استند به صورت جدول ۴-۱ در نظر گرفته شده است که مقدار پارامترهای استند آزمایشگاه است.

جدول ۴-۱: پارامترهای شبیه سازی استند چهارپره [۵]

پارامتر	مقدار پارامتر استند
$h_{cg}$	0.02
$m_{tot}$	0.638
$J_{11}$	0.02839
$J_{22}$	0.03066
$J_{33}$	0.0439
$b$	$3.13 \times 10^{-5}$
$d_{cg}$	0.2
$d$	$3.2 \times 10^{-6}$

## ۷-۴ خطی سازی

در این قسمت با توجه به فضای حالت بدست آمده، چهارپره حول نقطه کار خطی سازی می شود.

$$a = \begin{bmatrix} x_4 + x_5 \sin(x_1) \tan(x_2) + x_6 \cos(x_1) \tan(x_2) \\ x_5 \cos(x_1) - x_6 \sin(x_1) \\ (x_5 \sin(x_1) + x_6 \cos(x_1)) \sec(x_2) \\ A_1 \cos(x_2) \sin(x_1) + A_2 x_5 x_6 + A_3 (\omega_2^2 - \omega_4^2) + A_4 x_5 (\omega_1 - \omega_2 + \omega_3 - \omega_4) \\ B_1 \sin(x_2) + B_2 x_4 x_6 + B_3 (\omega_1^2 - \omega_3^2) + B_4 x_4 (\omega_1 - \omega_2 + \omega_3 - \omega_4) \\ C_1 x_4 x_5 + C_2 (\omega_1 - \omega_2 + \omega_3 - \omega_4) \end{bmatrix}$$

$$\vec{x} = \begin{bmatrix} \phi & \theta & \psi & p & q & r \end{bmatrix}^T \quad (۳۴-۴)$$

$$\vec{u} = \begin{bmatrix} \omega_1 & \omega_2 & \omega_3 & \omega_4 \end{bmatrix}^T \quad (۳۵-۴)$$

برای خطی سازی از بسط تیلور استفاده شده است.

$$\delta \dot{x} = \frac{\partial a}{\partial x} \delta x + \frac{\partial a}{\partial u} \delta u \quad (۳۶-۴)$$

$$\dot{\vec{x}} = \begin{bmatrix} \delta \dot{x}_1 & \delta \dot{x}_2 & \delta \dot{x}_3 & \delta \dot{x}_4 & \delta \dot{x}_5 & \delta \dot{x}_6 \end{bmatrix}^T \quad (۳۷-۴)$$

$$\frac{\partial \vec{a}}{\partial \vec{x}} = A = \begin{bmatrix} \frac{\partial a_1}{\partial x_1} & \frac{\partial a_1}{\partial x_2} & \frac{\partial a_1}{\partial x_3} & \frac{\partial a_1}{\partial x_4} & \frac{\partial a_1}{\partial x_5} & \frac{\partial a_1}{\partial x_6} \\ \frac{\partial a_2}{\partial x_1} & \frac{\partial a_2}{\partial x_2} & \frac{\partial a_2}{\partial x_3} & \frac{\partial a_2}{\partial x_4} & \frac{\partial a_2}{\partial x_5} & \frac{\partial a_2}{\partial x_6} \\ \frac{\partial a_3}{\partial x_1} & \frac{\partial a_3}{\partial x_2} & \frac{\partial a_3}{\partial x_3} & \frac{\partial a_3}{\partial x_4} & \frac{\partial a_3}{\partial x_5} & \frac{\partial a_3}{\partial x_6} \\ \frac{\partial a_4}{\partial x_1} & \frac{\partial a_4}{\partial x_2} & \frac{\partial a_4}{\partial x_3} & \frac{\partial a_4}{\partial x_4} & \frac{\partial a_4}{\partial x_5} & \frac{\partial a_4}{\partial x_6} \\ \frac{\partial a_5}{\partial x_1} & \frac{\partial a_5}{\partial x_2} & \frac{\partial a_5}{\partial x_3} & \frac{\partial a_5}{\partial x_4} & \frac{\partial a_5}{\partial x_5} & \frac{\partial a_5}{\partial x_6} \\ \frac{\partial a_6}{\partial x_1} & \frac{\partial a_6}{\partial x_2} & \frac{\partial a_6}{\partial x_3} & \frac{\partial a_6}{\partial x_4} & \frac{\partial a_6}{\partial x_5} & \frac{\partial a_6}{\partial x_6} \end{bmatrix} \quad (۳۸-۴)$$

$$\frac{\partial \vec{a}}{\partial \vec{u}} = B = \begin{bmatrix} \frac{\partial a_1}{\partial u_1} & \frac{\partial a_1}{\partial u_2} & \frac{\partial a_1}{\partial u_3} & \frac{\partial a_1}{\partial u_4} \\ \frac{\partial a_2}{\partial u_1} & \frac{\partial a_2}{\partial u_2} & \frac{\partial a_2}{\partial u_3} & \frac{\partial a_2}{\partial u_4} \\ \frac{\partial a_3}{\partial u_1} & \frac{\partial a_3}{\partial u_2} & \frac{\partial a_3}{\partial u_3} & \frac{\partial a_3}{\partial u_4} \\ \frac{\partial a_4}{\partial u_1} & \frac{\partial a_4}{\partial u_2} & \frac{\partial a_4}{\partial u_3} & \frac{\partial a_4}{\partial u_4} \\ \frac{\partial a_5}{\partial u_1} & \frac{\partial a_5}{\partial u_2} & \frac{\partial a_5}{\partial u_3} & \frac{\partial a_5}{\partial u_4} \\ \frac{\partial a_6}{\partial u_1} & \frac{\partial a_6}{\partial u_2} & \frac{\partial a_6}{\partial u_3} & \frac{\partial a_6}{\partial u_4} \end{bmatrix} \quad (۴-۳۹)$$

به علت حجم بالای معادلات رابطه خطی سازه شده چهارپره در گزایش آورده نشده است اما در شبیه سازی به طور کامل لحاظ شده است.

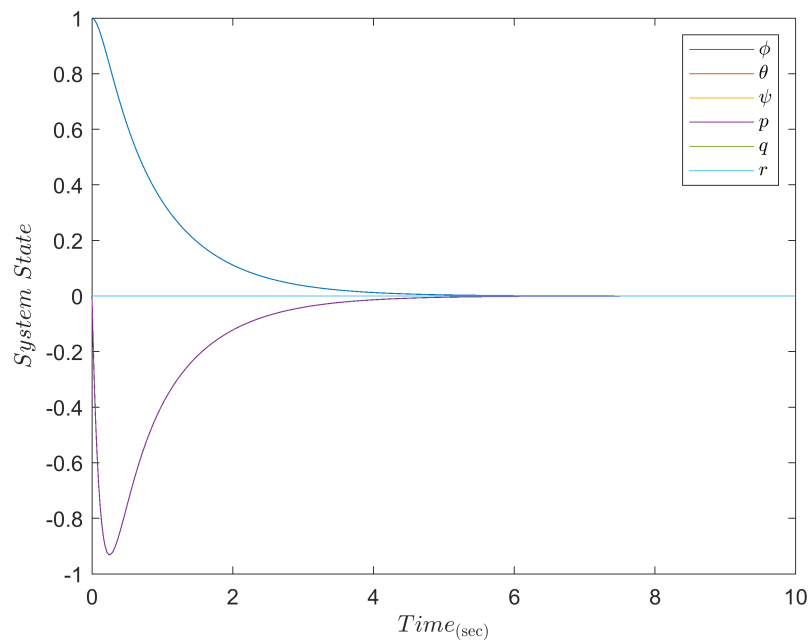
## فصل ۵

### نتایج شبیه‌سازی

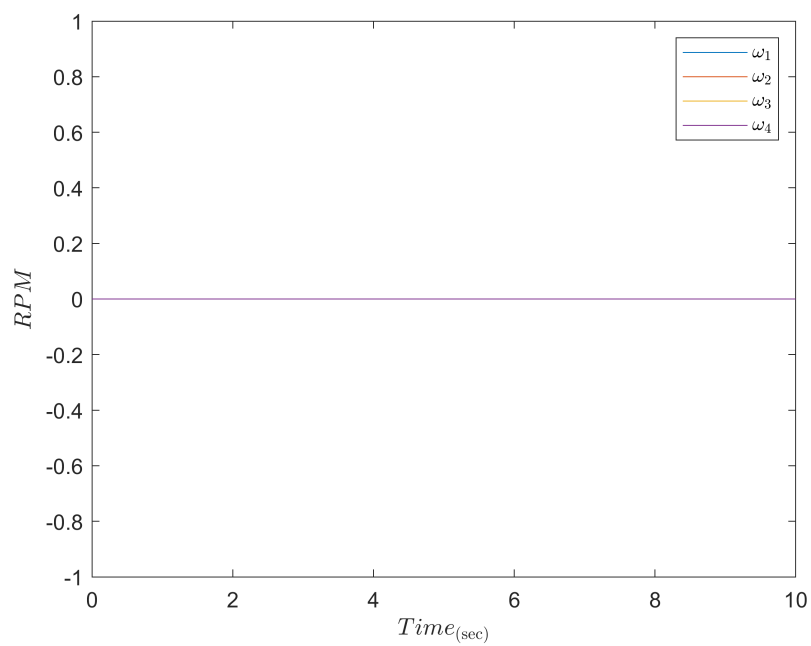
در حل معادله کوپل ریکاتی برای سادگی از سیستم خطی‌سازی شده در شرایط تعادل حول نقطه صفر استفاده شده‌است. اما در شبیه‌سازی سیستم، از سیستم خطی شده حول نقطه کار استفاده شده‌است. این کار دقت حل را کاهش می‌دهد اما سرعت سیستم را به شدت بالا می‌برد از طرفی بر اساس نتایج شبیه این روش عملکرد خوبی دارد و مشکلی برای سیستم ایجاد نمی‌کند. شبیه‌سازی در شرایطی تعادلش نش دو بازیکن آورده شده‌است و هر دو بازیکن در سیستم تغییرات ایجاد می‌کنند اما فقط تلاش کنترلی بازیکن اول آورده شده‌است.

#### ۵-۱ شبیه‌ساز حلقه‌باز

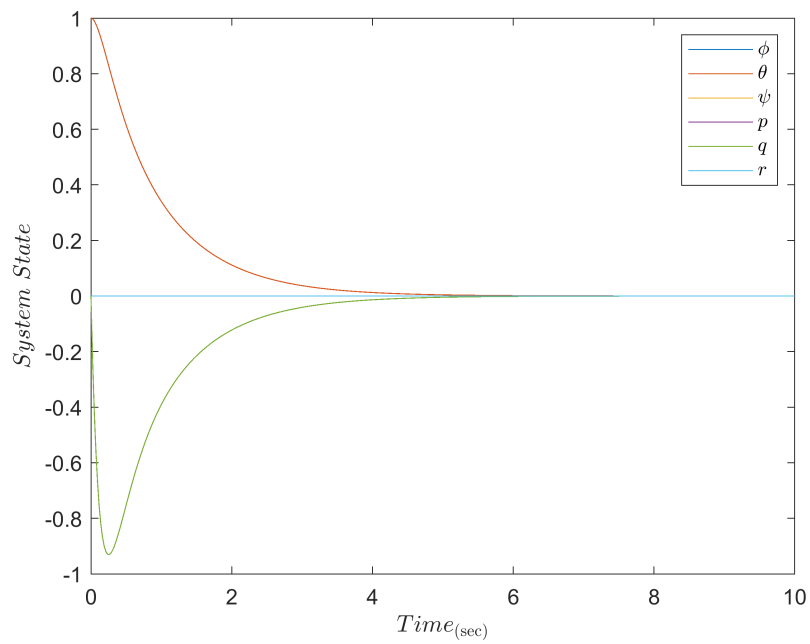
در شبیه‌سازی هفت حالا مختلف آزمایش شده‌است که در اینجا نتایج و خروجی شبیه‌سازی آورده شده‌است.



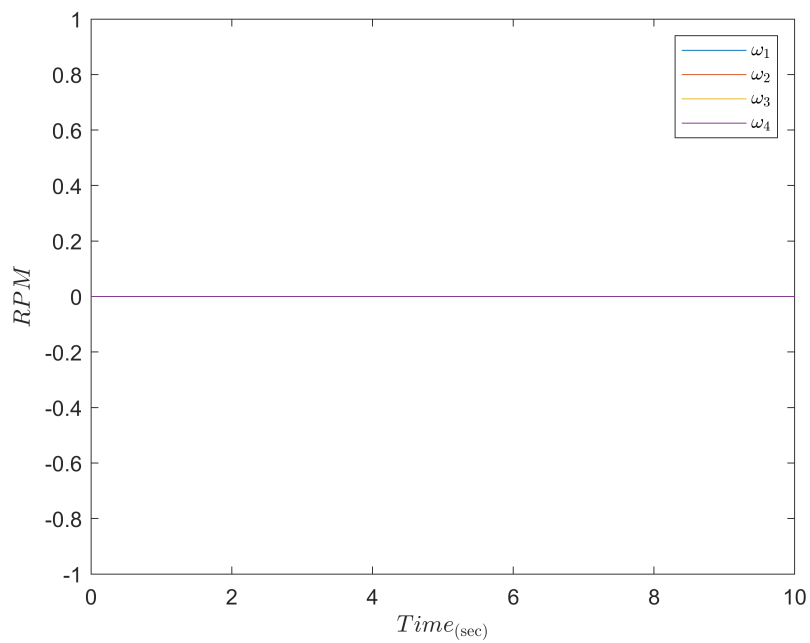
شکل ۵-۱: شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف رول یک رادیان



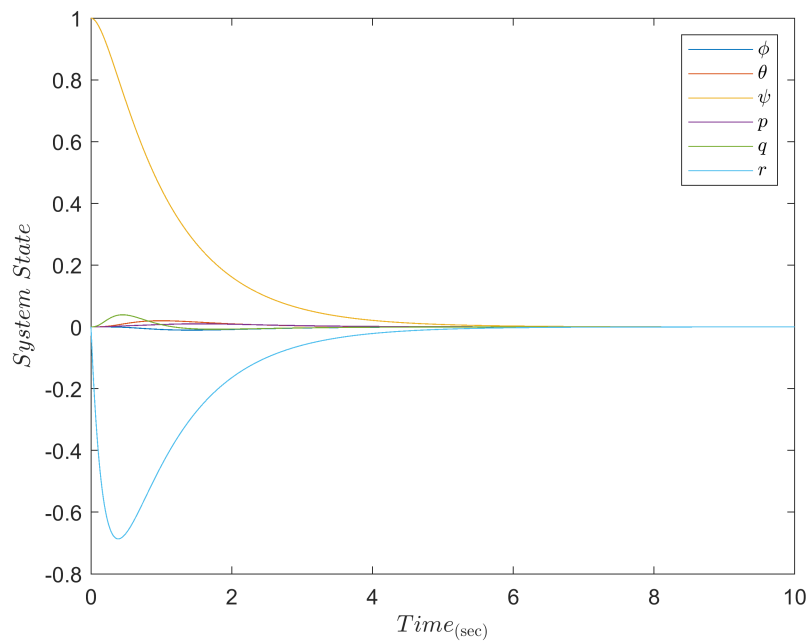
شکل ۵-۲: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف رول یک رادیان



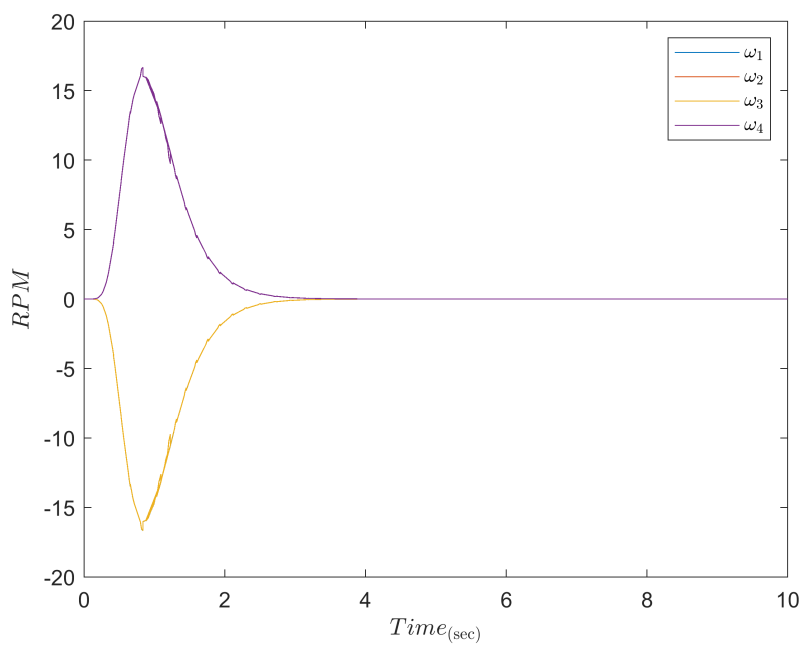
شکل ۵-۳: شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف پیچ یک رادیان



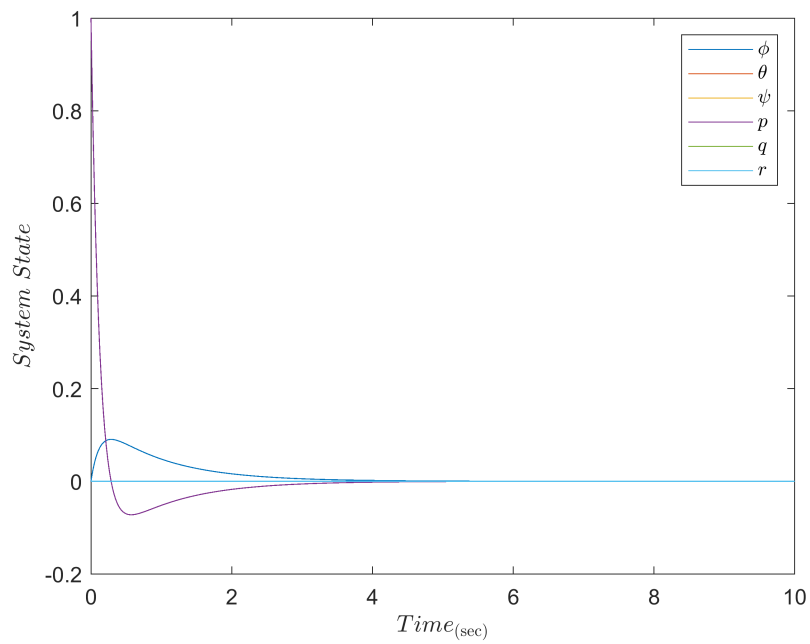
شکل ۵-۴: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف پیچ یک رادیان



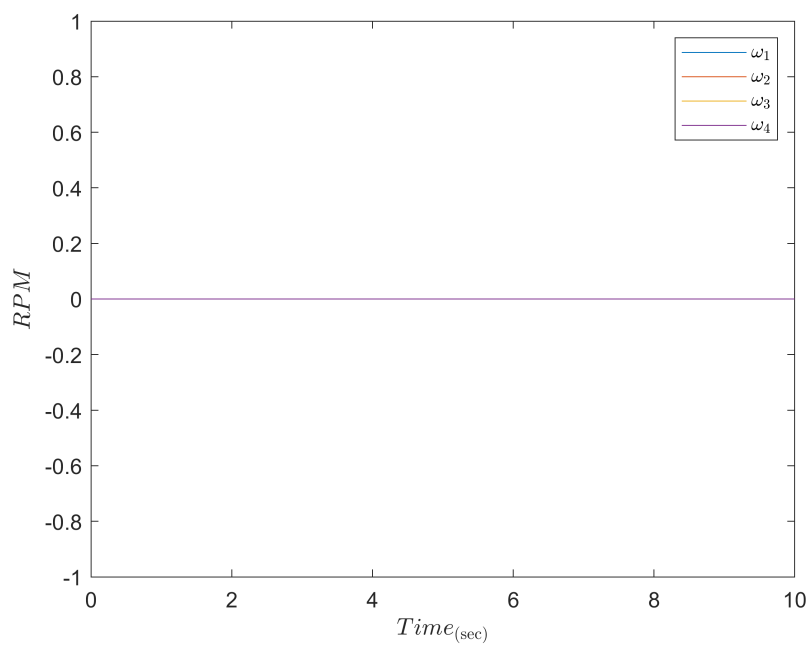
شکل ۵-۵: شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف یاو یک رادیان



شکل ۵-۶: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف یاو یک رادیان

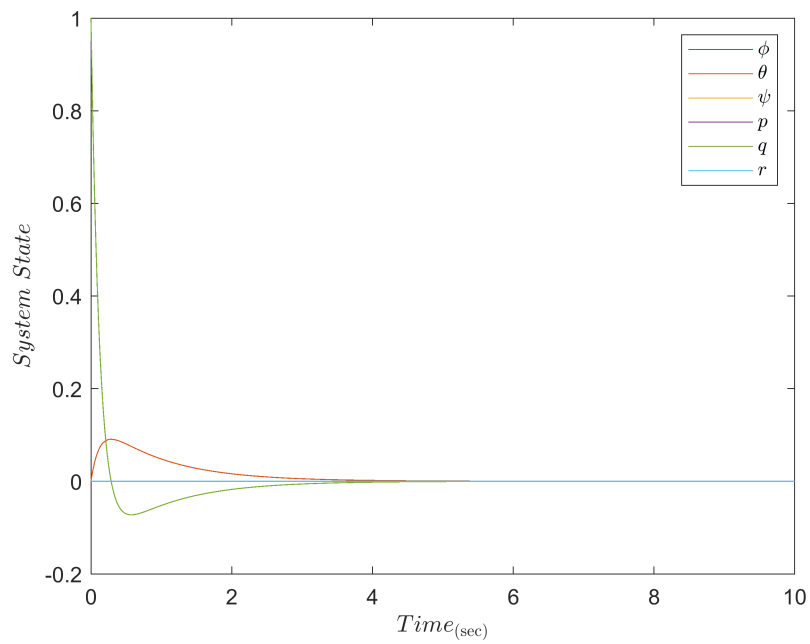


شکل ۵-۷: شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای  $p$  یک رادیان بر ثانیه

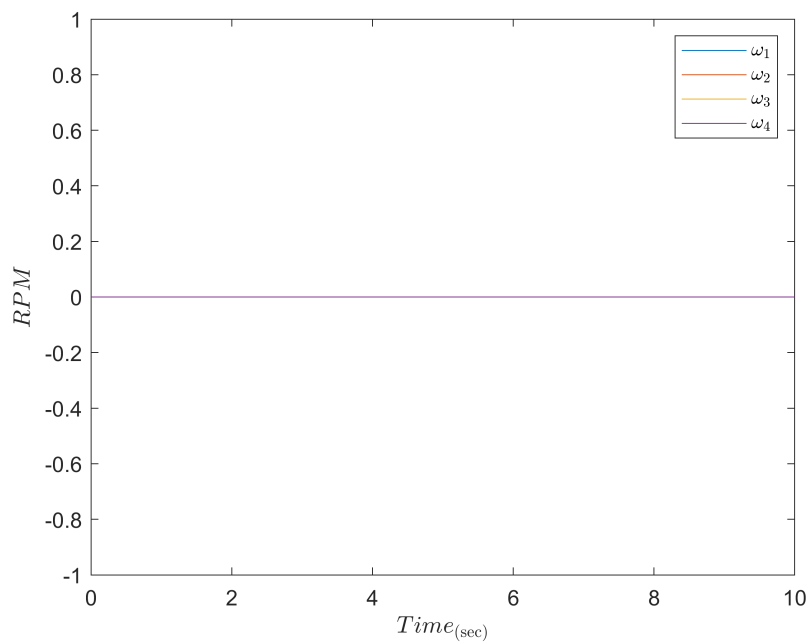


شکل ۵-۸: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف سذعت زاویه‌ای  $p$  یک رادیان بر ثانیه

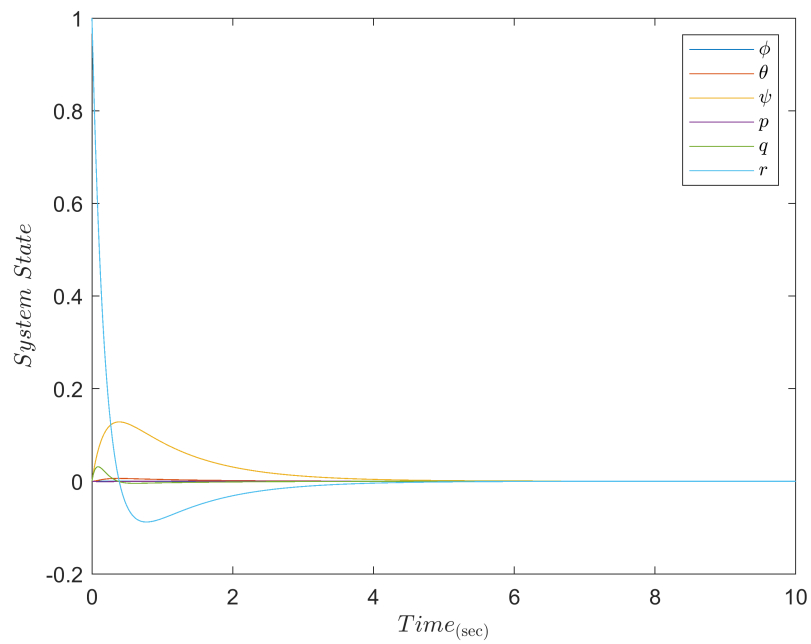




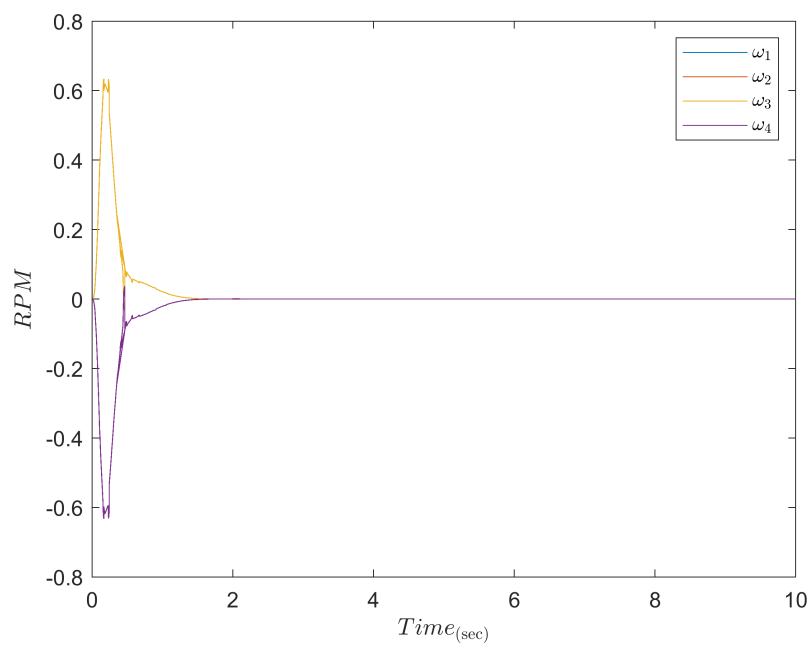
شکل ۵-۹: شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای  $q$  یک رادیان بر ثانیه



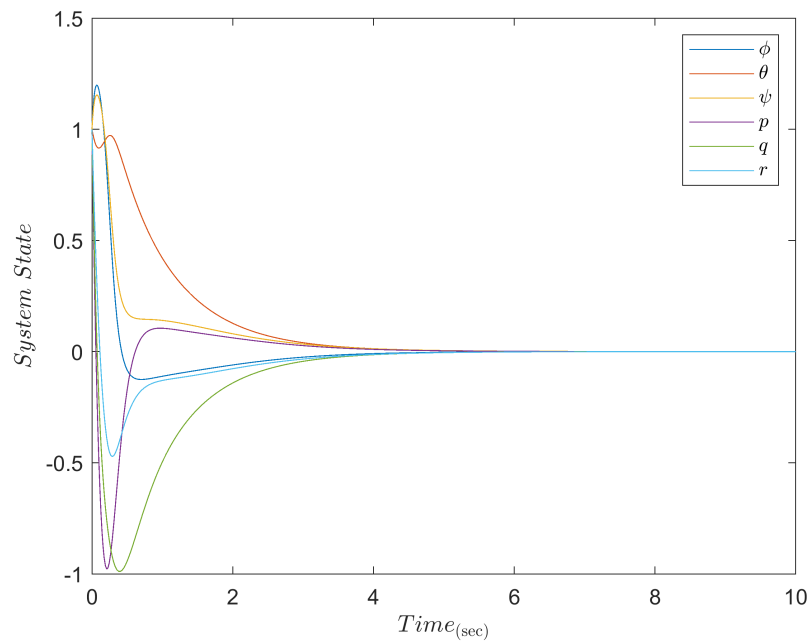
شکل ۵-۱۰: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف سذعت زاویه‌ای  $q$  یک رادیان بر ثانیه



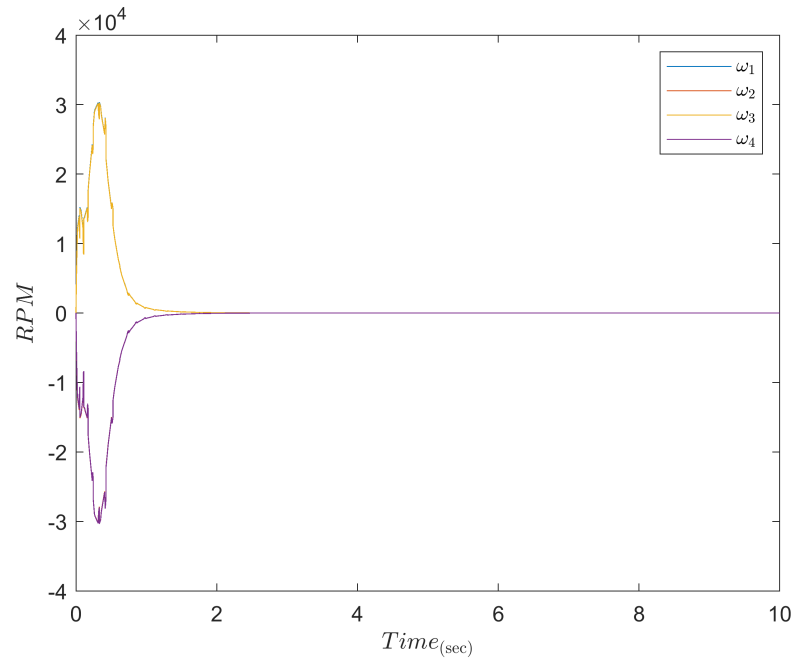
شکل ۵-۱۱: شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای  $r$  یک رادیان بر ثانیه



شکل ۵-۱۲: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف سذمت زاویه‌ای  $r$  یک رادیان بر ثانیه

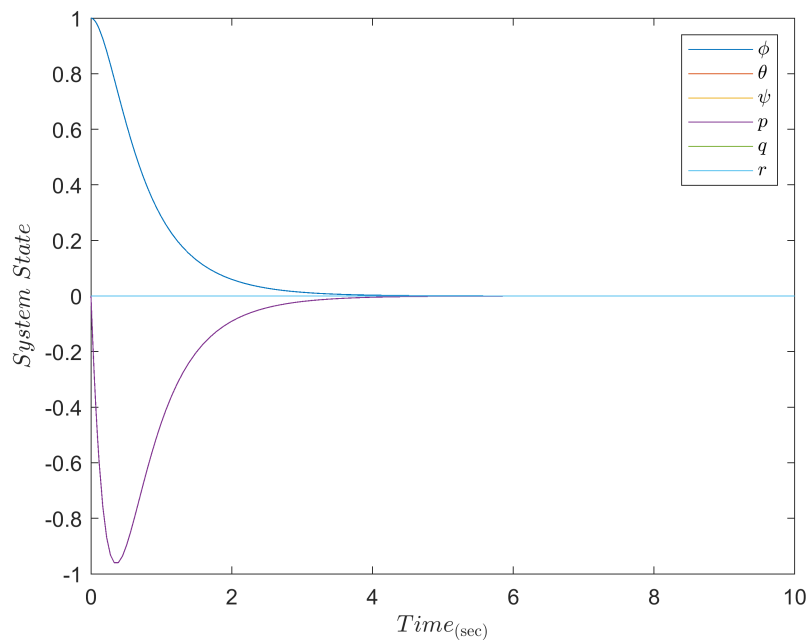


شکل ۵-۱۳: شبیه‌سازی چهارپره حلقه باز در حالت انحراف تمامی وضعیت به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه)

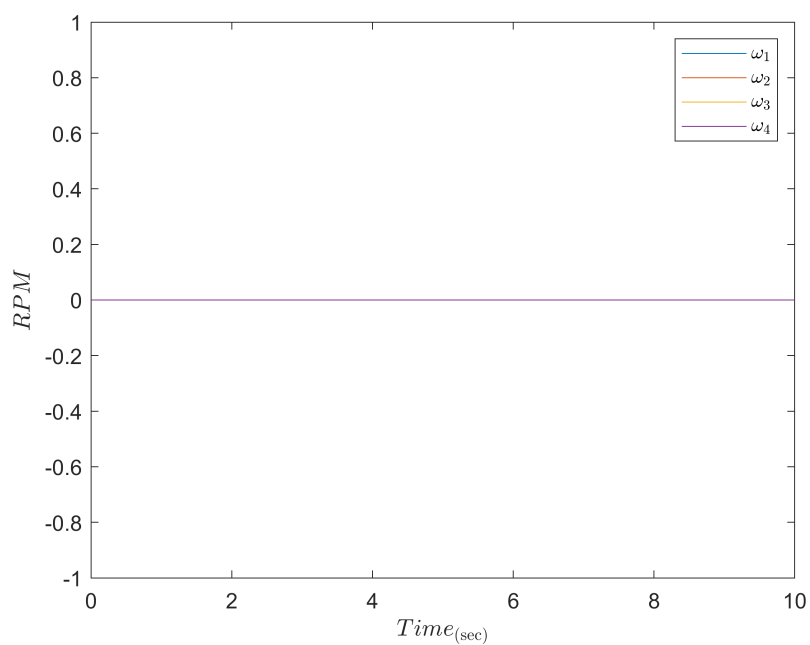


شکل ۵-۱۴: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره حلقه باز در حالت انحراف تمامی وضعیت به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه)

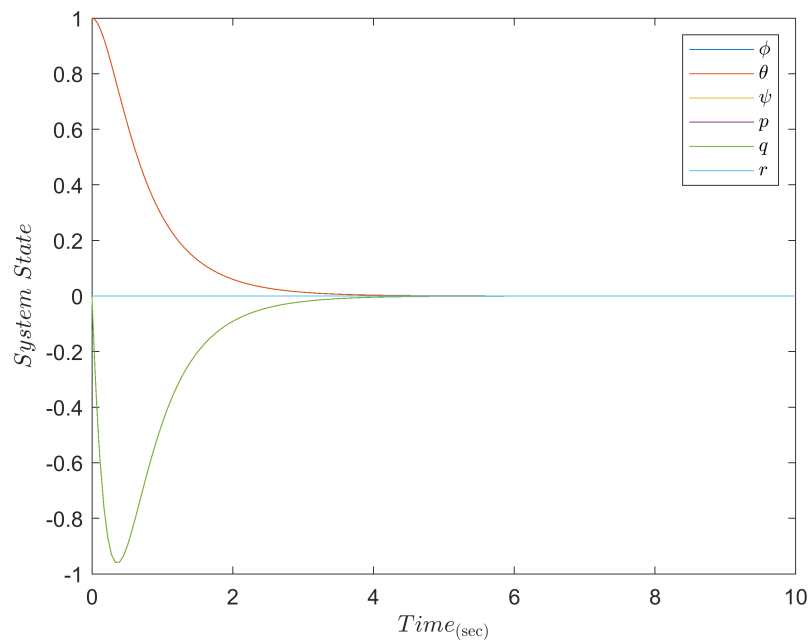
## ۲-۵ شبیه‌سازی بازی همراه با بازخورد



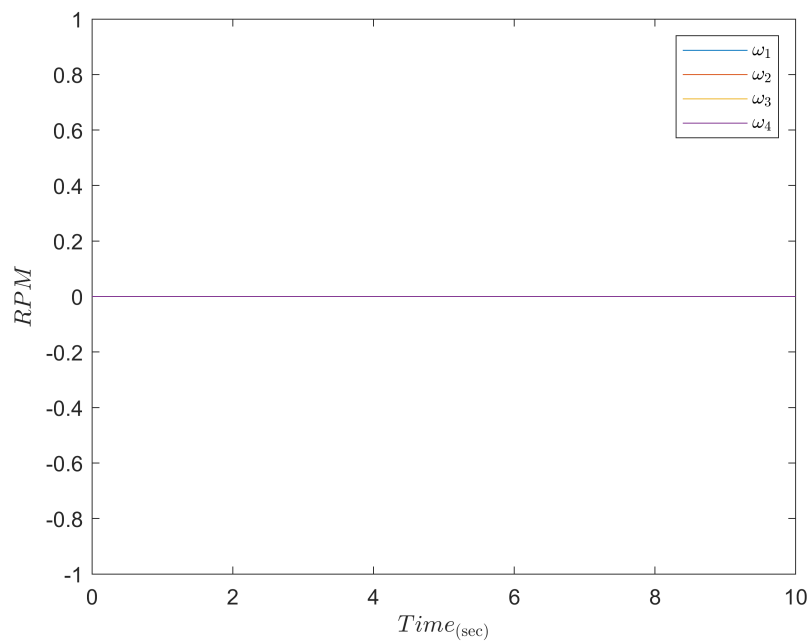
شکل ۵-۱۵: شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف رول یک رادیان



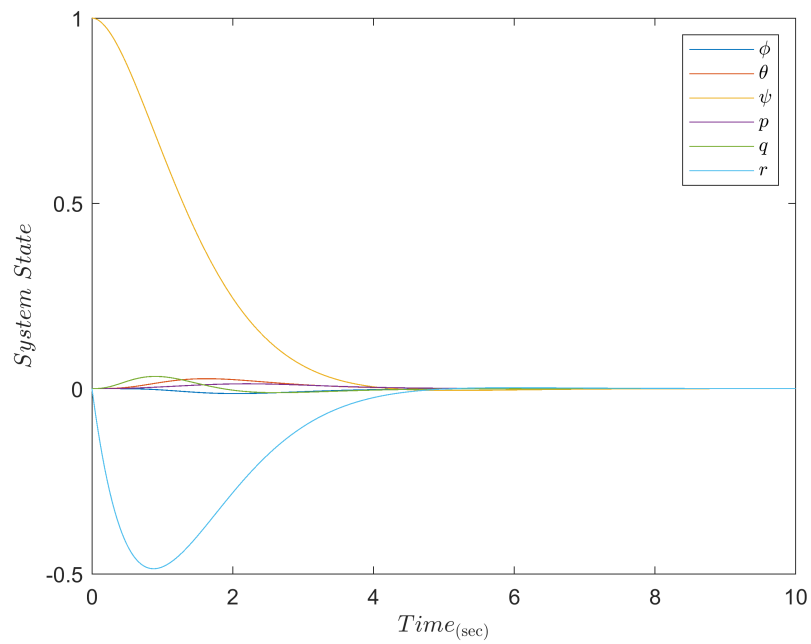
شکل ۵-۱۶: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف رول یک رادیان



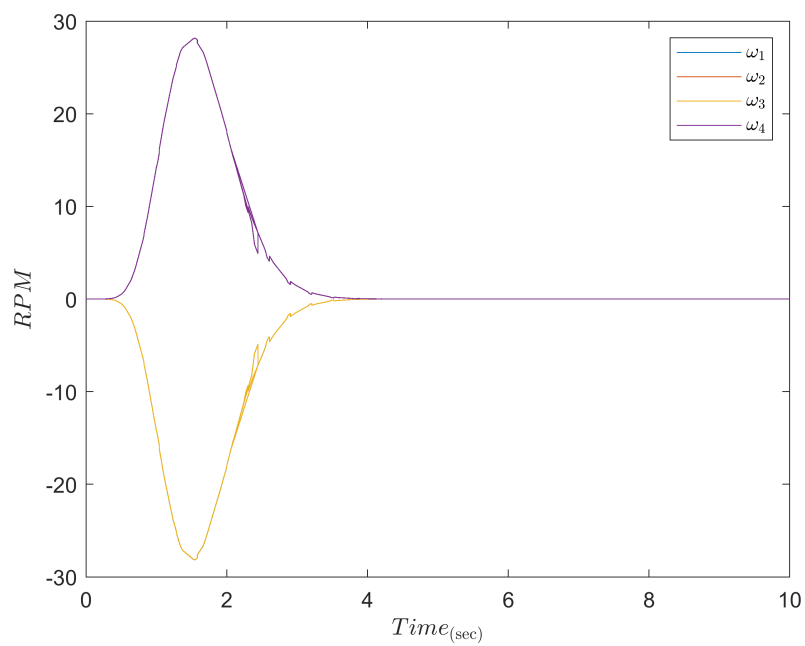
شکل ۵-۱۷: شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف پیچ یک رادیان



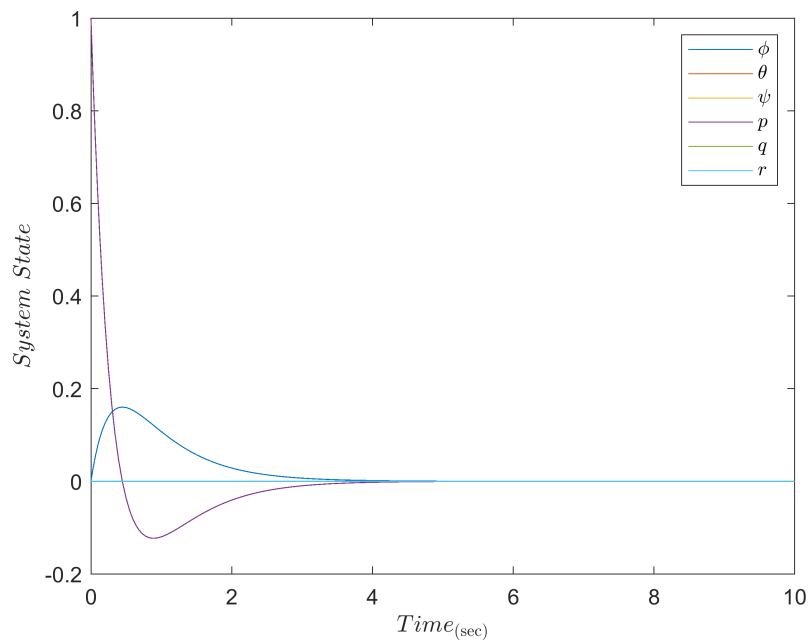
شکل ۵-۱۸: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف پیچ یک رادیان



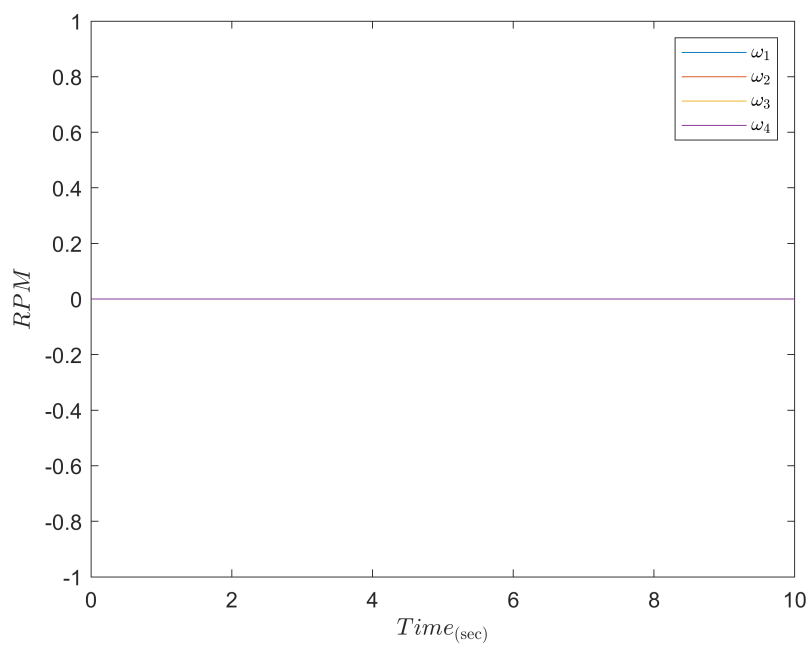
شکل ۵-۱۹: شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف یاو یک رادیان



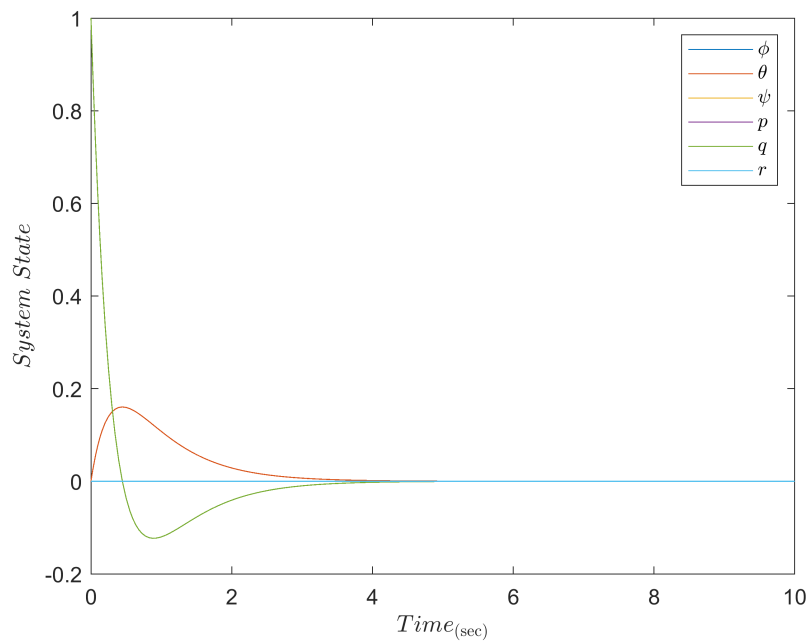
شکل ۵-۲۰: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف یاو یک رادیان



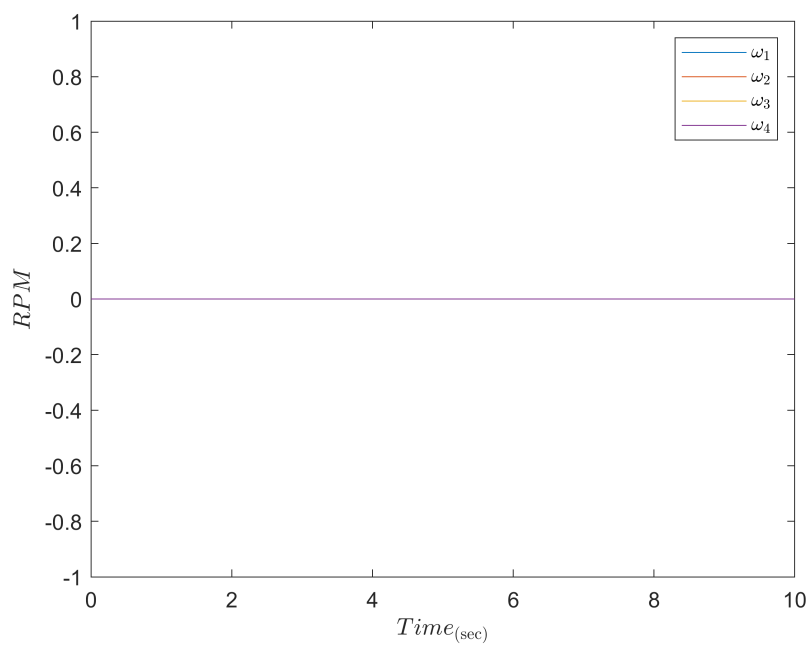
شکل ۵-۲۱: شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای  $p$  یک رادیان بر ثانیه



شکل ۵-۲۲: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف سذت زاویه‌ای  $p$  یک رادیان بر ثانیه

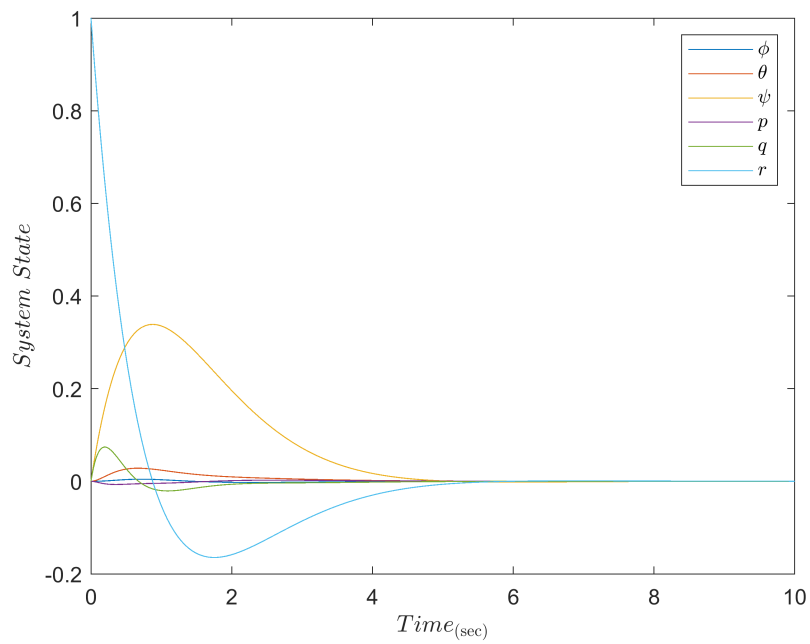


شکل ۵-۲۳: شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای  $q$  یک رادیان بر ثانیه

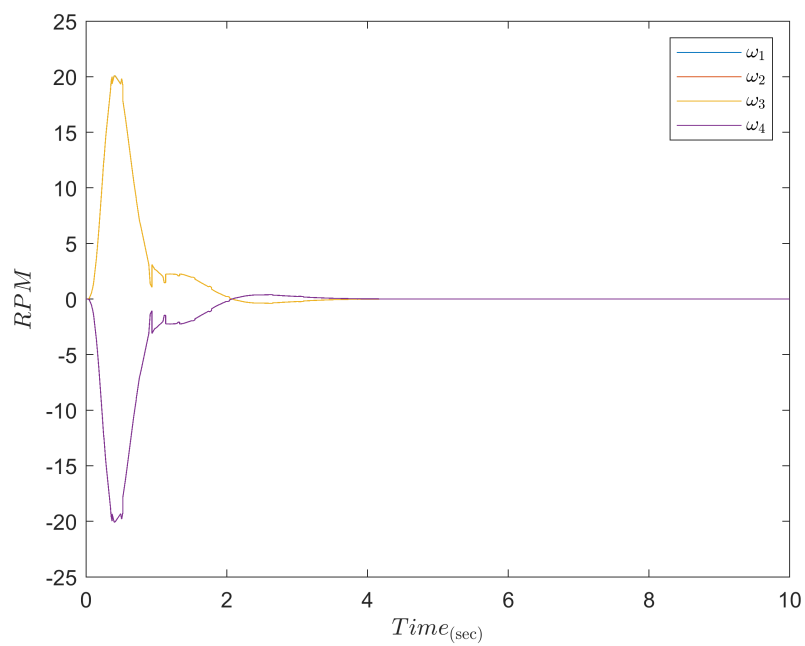


شکل ۵-۲۴: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف سذت زاویه‌ای  $q$  یک رادیان بر ثانیه

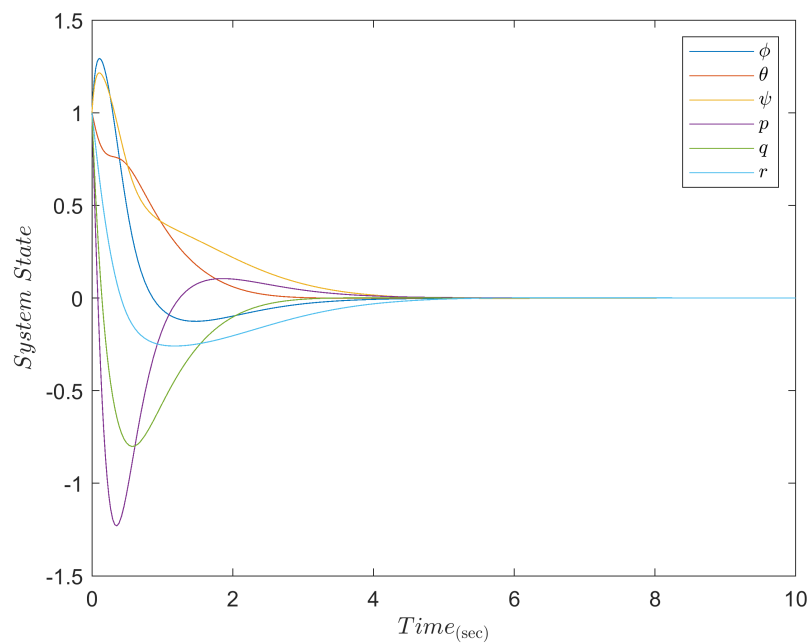




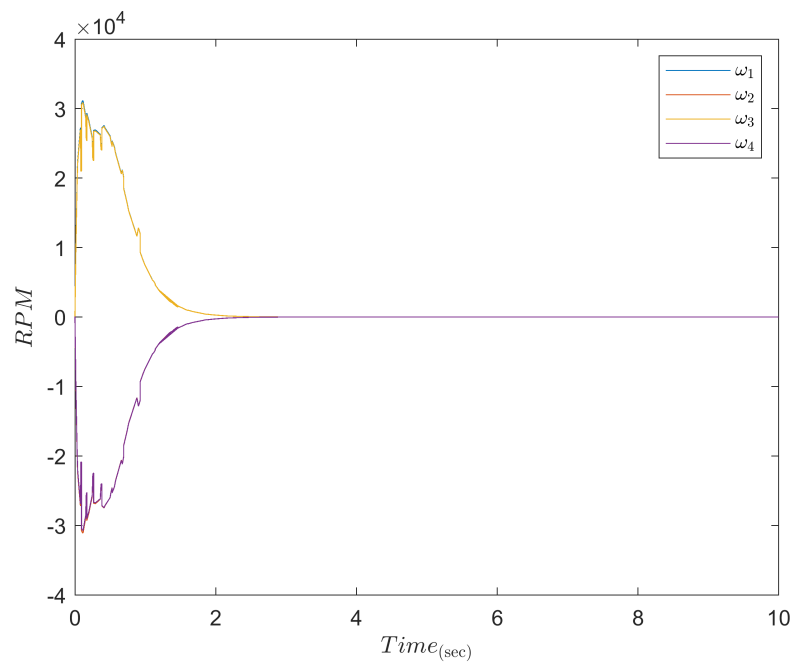
شکل ۵-۲۵: شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای  $r$  یک رادیان بر ثانیه



شکل ۵-۲۶: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف سرعت زاویه‌ای  $r$  یک رادیان بر ثانیه



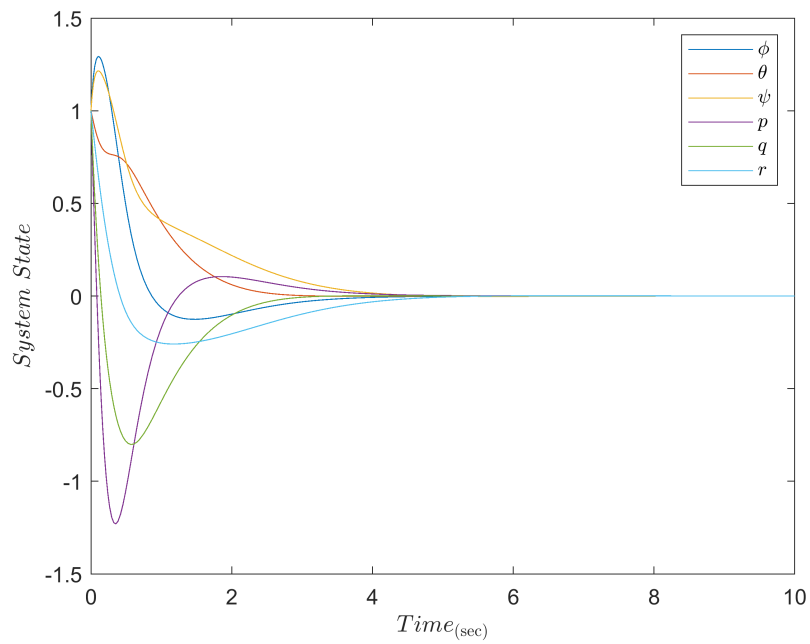
شکل ۵-۲۷: شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف تمامی وضعیت به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه)



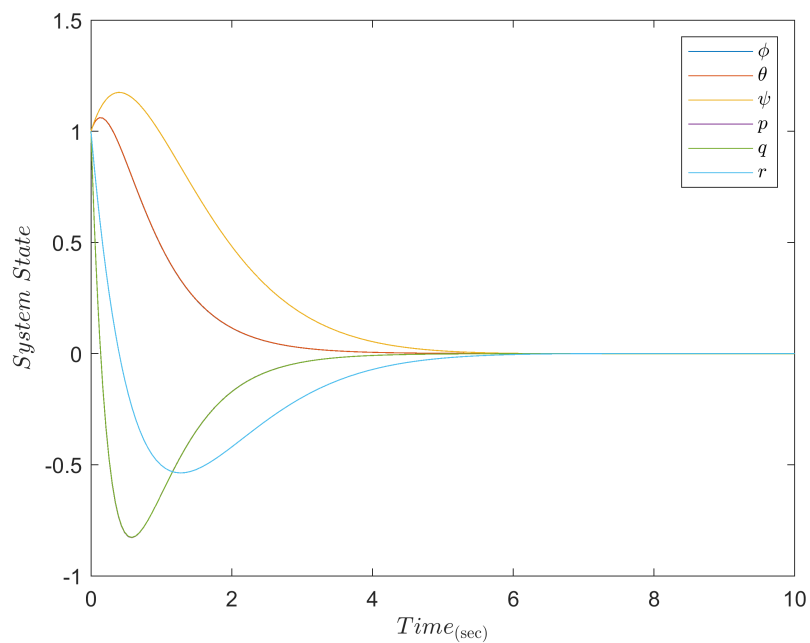
شکل ۵-۲۸: تلاش کنترلی بازیکن اول چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف تمامی وضعیت به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه)

### ۳-۵ مقایسه بازی دیفرانسیلی با رگولاتور خطی

برای مقایسه حالتی که تمامی وضعیت سیستم به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه) انحراف دارند انجام شد. مطابق نمودار عملکرد بازی دیفرانسیلی بهتر است. البته با توجه به اینکه سیستم به کار رفته در رگولاتور خطی، خطی است اما سیستم موجود در بازیدفرانسیلی غیر خطی است می‌توان انتظار داشت که باز هم در شرایط مساوی عملکرد بازی دیفرانسیلی بهتر باشد.



شکل ۵-۲۹: شبیه‌سازی چهارپره همراه با بازخورد در حالت انحراف تمامی وضعیت به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه)



شکل ۵-۳۰: شبیه‌سازی چهارپره در کنترلر رگولاتور خطی در حالت انحراف تمامی وضعیت به اندازه یک رادیان (رادیان بر ثانیه)

## ۴-۵ نتیجه‌گیری

در این پروژه روش بازی دیفراسیلی بررسی شد و برای یک استند آزمایشگاهی پیاده‌سازی شد. در آخر این روش با روش معروف LQR نیز مقایسه شد. با توجه به گسترش شاخه تئوری بازی و نیازمندی زیاد به چهارپره در آینده می‌توان به این روش امیدوار بود و کاربردهای بیشتری از آن را در آینده دید.

## مراجع

- [1] dreamstime. boeing ch chinook, 2021. [Online; accessed June 8, 2021], Available at <https://cutt.ly/onRvD7x>.
- [2] wired. the physics of drones, 2021. [Online; accessed June 8, 2021], Available at <https://www.wired.com/2017/05/the-physics-of-drones/>.
- [3] iranlabexpo. 3dof quadcopter, 2021. [Online; accessed June 8, 2021], Available at <https://iranlabexpo.ir/product/28033>.
- [4] P. Abeshtan. Attitude control of a 3dof quadrotor stand using intelligent back-stepping approach. *MSc Thesis (PhD Thesis)*, 2016.
- [5] E. Norian. Design of status control loops of a laboratory quadcopter mechanism and its pulverizer built-in using the automatic tool code generation. *MSc Thesis (PhD Thesis)*, 2014.
- [6] T. Lee, M. Leok, and N. H. McClamroch. Geometric tracking control of a quadrotor uav on  $se(3)$ . In *49th IEEE Conference on Decision and Control (CDC)*, pages 5420–5425, 2010.
- [7] J. Engwerda. Linear quadratic differential games: An overview. *Advances in Dynamic Games and their Applications*, 10:37–71, 03 2009.
- [8] A. Redulla and S. P. N. Singh. Simulating differential games with improved fidelity to better inform cooperative adversarial two vehicle uav flight. In *2018 IEEE International Conference on Simulation, Modeling, and Programming for Autonomous Robots (SIMPAN)*, pages 130–136, 2018.

- [9] J. Wang, W. Lou, Y. Zhao, and W. Liu. Fixed-wing uav recovery reliably by moving platforms based on differential games. In *2019 IEEE International Conference on Unmanned Systems (ICUS)*, pages 694–698, 2019.
- [10] B. Başpınar and E. Koyuncu. Assessment of aerial combat game via optimization-based receding horizon control. *IEEE Access*, 8:35853–35863, 2020.
- [11] M. Pachter, E. Garcia, and D. W. Casbeer. Toward a solution of the active target defense differential game. *Dynamic Games and Applications*, 9(1):165–216, Mar 2019.
- [12] R. Chapa-Garcia, M. Jimenez-Lizarraga, O. Garcia, and T. Espinoza-Fraire. Formation flight of fixed-wing uavs based on linear quadratic affine game. In *2016 International Conference on Unmanned Aircraft Systems (ICUAS)*, pages 736–741, 2016.
- [13] Y. Choi, M. Pachter, and D. Jacques. Optimal relay uav guidance-a new differential game. In *2011 50th IEEE Conference on Decision and Control and European Control Conference*, pages 1024–1029, 2011.
- [14] J. Salmon, L. Willey, D. Casbeer, E. García, and A. Von Moll. Single pursuer and two cooperative evaders in the border defense differential game. *Journal of Aerospace Information Systems*, 17:1–11, 03 2020.
- [15] S. Bouabdallah and R. Siegwart. Full control of a quadrotor. In *2007 IEEE/RSJ International Conference on Intelligent Robots and Systems*, pages 153–158, 2007.
- [16] M. Delfour. Linear quadratic differential games: Saddle point and riccati differential equation. *SIAM J. Control and Optimization*, 46:750–774, 01 2007.
- [17] E. Kuantama, I. Tarca, and R. Tarca. Feedback linearization lqr control for quadcopter position tracking. In *2018 5th International Conference on Control, Decision and Information Technologies (CoDIT)*, pages 204–209, 2018.
- [18] M. W. Mueller and R. D’Andrea. Stability and control of a quadrocopter despite the complete loss of one, two, or three propellers. In *2014 IEEE International Conference on Robotics and Automation (ICRA)*, pages 45–52, 2014.

- 
- [19] H. Lee and H. J. Kim. Trajectory tracking control of multirotors from modelling to experiments: A survey. *International Journal of Control, Automation and Systems*, 15(1):281–292, Feb 2017.
  - [20] P. Pradeep, S. G. Park, and P. Wei. Trajectory optimization of multirotor agricultural uavs. In *2018 IEEE Aerospace Conference*, pages 1–7, 2018.
  - [21] C. Aoun, N. Daher, and E. Shammass. An energy optimal path-planning scheme for quadcopters in forests. In *2019 IEEE 58th Conference on Decision and Control (CDC)*, pages 8323–8328, 2019.
  - [22] S. Li, E. Öztürk, C. D. Wagter, G. C. H. E. de Croon, and D. Izzo. Aggressive online control of a quadrotor via deep network representations of optimality principles. *CoRR*, abs/1912.07067, 2019.
  - [23] P. Zipfel. *Modeling and Simulation of Aerospace Vehicle Dynamics*. AIAA education series. American Institute of Aeronautics and Astronautics, 2000.
  - [24] A. Sharifi. Real-time design and implementation of a quadcopter automatic landing algorithm taking into account the ground effect. *MSc Thesis (PhD Thesis)*, 2010.





Sharif University of Technology  
Department of Aerospace Engineering

Optimal Control I Project

# **LQDG Controller for 3DOF Quadcopter Stand**

By:

**Ali BaniAsad**

Supervisor:

**Dr. Assadian**

July 2021