



Ingenjörprojekt VT 2017 - Positioneringssystem

Gustaf Bohlin, Anton Hellbe, Mikael Nilsson, Arvid Sigvardsson

2017-05-29

Email:

Anton antonhellbe@gmail.com

Gustaf gustaf.t.bohlin@gmail.com

Arvid arvid.sigvardsson@gmail.com

Mikael hellomicke89@gmail.com

1 Sammanfattning

Vi kommer här att göra en översiktlig beskrivning av arbetet

- Varför vi gör det, vad är målet med projektet?
- har vi blivit begränsade på något sätt?
- Hur blev resultatet? Motsvarar det förväntningar och krav?

Innehåll

1	Sammanfattning	1
2	Inledning	1
3	Teori	2
3.1	Förstudie	2
4	Metod och utförande	4
4.1	Syfte och mål för vår tekniska lösning	5
4.2	Systemkrav	5
4.3	Problembeskrivning	6
4.4	Huvudproblem och delfunktioner	8
4.5	Delfunktioner och lösningsprinciper	8
4.6	Funktion- och medelträd	8
4.7	Ordningsprincip	8
4.8	Förflyttning och provokation metoden	9
4.9	Uppdaterat funktion- och medelträd	11
4.10	Morfologiska matriser	11
5	Resultat	12
6	Diskussion	13
7	Slutsats	14
8	Litteraturförteckning	15
9	Bilagor	16

2 Inledning

Här kommer vi att börja med att berätta vad projektet går ut på samt att beskriva vad vår grupp har haft för uppgift under projektet.

Vi kommer göra en sammanställning av de vanligaste teknologierna som finns för inomhuspositionering idag. Vi kommer också att lista de idéer som vi själva brainstormat fram.

Förklara vad projektet kommer att handla om, varför projektet görs, vad målet med projektet är samt hypotes.

3 Teori

3.1 Förstudie

För att lösa problemet med robotens position inomhus har vi titta på lite olika lösningar för så kallade inomhus positionerings system. Inomhus positioneringssystem (IPS) används för att bestämma positionen på objekt eller personer inomhus. Exempel på tekniker som används för detta är Radiovågor(UWB), Ljud(ultraljud), WiFi/Bluetooth signalstyrkor och s.k Dead reckoning (Dödräkning med hjälp av Gyroskop / Accelerometer)

UWB(Ultra WideBand Technology):

Ultra wideband är en teknik för WPAN. Detta är en väldigt förekommande teknik för inomhus positioneringssystem på grund av att positionen blir väldigt exakt jämfört med många andra tekniker. UWB använder sig av radiovågor som rör sig i ljusets hastighet vilket betyder att man behöver väldigt exakta tidpunkter för att bestämma var objektet / personen befinner sig. För att bestämma positionen används TDoA (Time Difference of Arrival) algoritmer för att ta reda på tiden det tog för signalen att komma fram. Tiden används sedan vid triangulering för att få fram positionen.

När det kommer till sändare och mottagare kan man låta sändarna ta emot signalen som har studsat på objektet. Detta innebär att inga komponenter krävs på roboten men för att få "rätt" signal på mottagarsidan behöver man kolla på fäsen för att kunna utesluta fading.

Ultraljud:

Ultraljud är ljudvågor som är över 20kHz, dvs ljud som människan ej kan höra. Fördelen med Ultraljud är att ljud rör sig i 340m/s jämfört med ljusets hastighet $3 \cdot 10^8$ m/s. För att ta fram avståndet till en fyr använder man formeln

$$s = v \cdot \Delta t \quad (3.1)$$

Med en mindre v kan sträckan beräknas noggrannare. Positionen på objektet/personen kan sedan räknas ut med hjälp av triangulering.

Dead Reckoning:

Dead reckoning eller död räkning på svenska går ut på att med hjälp av en accelerometer och ett gyroskop så kan man bestämma positionen. Detta görs genom att känna till start positionen och sedan med hjälp av datan från gyroskopet (orientationen) och accelerometern (accelerationen) så kan man beräkna hur objektet / personen har rört sig genom integration och på så sätt dess position. Det är en elegant lösning från den synvinkeln att det inte kräver några utomstående komponenter men problemet är att om det uppstår fel i mätdata så kommer felet kvarstå. Detta betyder att man regelbundet skulle behöva kalibrera om för att undvika för mycket kvarstående fel.

WiFi / Bluetooth signalstyrkor:

Genom att placera ut noder t ex 3 eller 4 så kan man mäta upp RSSI (Received Signal Strength Indication) detta gäller både WiFi och Bluetooth och med hjälp av den uppmätta signalstyrkan till de olika noderna sedan bestämma positionen. Problemet med detta är

att noggrannheten är väldigt dålig, ofta handlar det om flera meter vilket är oacceptabelt om roboten skall kunna navigera fram till objekt.

Teknik	Fördelar	Nackdelar
Ultrawideband	Bra noggrannhet Arduino bibliotek	Dyr
Ultraljud	Bra noggrannhet Billigt Låga krav på hårdvaran	Inget bibliotek Möjligtvis problem med resonans
Dead Reckoning	Enkelt Billigt	Dålig noggrannhet Integrerande fel
Bluetooth / WiFi	Enkelt Använt på tidigare laborationer	Dålig noggrannhet

Vad har vi fått reda på för information när vi har undersökt problemet, vilka olika lösningar som har diskuterats.

4 Metod och utförande

För att bestämma vilken teknologi som kommer att användas till inomhus positionering systemet måste problemet formuleras och krav måste anges. Problemet som skall lösas definieras enligt följande:

”Vi vill hitta positionen på ett objekt i ett rum. Positionen skall fastställas i ett 2D plan. Eftersom en robot skall kunna hitta till olika objekt i ett rum behöver den känna till sin position vid given tidpunkt. Objekten kommer att vara mindre hushållsobjekt.”

När problemet är givet kan behov för lösningen definieras. De behov som systemet skall ha är följande:

- Positionen skall kunna fastställas i realtid.
- Noggrannhet skall vara tillräcklig för att armen skall kunna nå objektet.
- Systemet skall kunna användas i en offentlig miljö.
- Systemet skall fungera i en begränsad plan yta.
- Systemet skall fungera oberoende av ljusförhållanden.
- Systemet skall ha ett rimligt pris.
- Systemet skall kunna kommunicera med roboten.
- Systemet får ej vara skadligt.
- Systemet får ej vara opålitligt.

Härnäst skapas en tabell där behoven uttrycks i egenskaper med mätbara enheter.

Positionen skall fastställas med ett intervall	Hz
Hög noggrannhet	cm
Ofarlig	subjektiv
Möjlig att integrera	subjektiv
Områden anges med riktlinjer av något slag	subjektiv
Systemet fungerar i varierande ljusförhållanden	lm
Inom skolans budget	kr
Systemet har ett överföringsprotokoll till roboten	subjektiv

För att säkerställa att alla behoven har uppfyllts av egenskaperna skapas en behov-egenskap matris.

	Positionen ska fastställas med ett intervall	Hög noggrannhet	Ofarlig	Möjlig att integrera	Områden anges med riktlinjer av nått slag	Systemet fungerar i varierande ljusförhållande.	Inom skolans budget.	Systemet har ett överföringsprotokoll till roboten.
Positionen skall kunna fastställas i realtid.	x							
Noggrannhet skall vara tillräcklig för att armen skall kunna nå objektet.		x						
Systemet skall kunna användas i en offentlig miljö.			x					
Systemet skall fungera oberoende av hur roboten är designad.				x				
Systemet skall fungera i en begränsad plan yta.					x			
Systemet skall fungera oberoende av ljusförhållanden.						x		
Systemet skall ha ett rimligt pris.							x	
Systemet måste kunna kommunicera med roboten.								x

fig 9.1 *Behov-egenskap matris*

Som man ser i matrisen uppfylls alla behoven av egenskaperna och därmed är det känt vad en lösning kommer att behöva.

Här kommer vi att beskriva hur vi har gått tillväga för att nå ett resultat. Hur har vi kommit fram till vilken teknologi vi kommer att använda?

Hur har vi gått till väga för att konstruera valt positioneringssystem? Vilka resurser har vi använt oss av?

4.1 Syfte och mål för vår tekniska lösning

Syftet med den tekniska lösningen är att roboten skall veta var den befinner sig.

Målet med den tekniska lösningen är positionen inte skiljer sig från robotens faktiska position.

4.2 Systemkrav

För att utveckla en produkt, i vårt fall ett positioneringssystem, krävs det att innan man börjar sätter upp ett antal krav som man vill att produkten ska uppfylla. Uppgiftsbeskrivningen listar ett fåtal krav och vi har genom diskussion kommit fram till följande kravspecifikation:

- Positionen skall kunna fastställas i realtid.
- Noggrannhet skall vara tillräcklig för att armen skall kunna nå objektet.
- Systemet skall kunna användas i en offentlig miljö.

- Systemet skall fungera oberoende av hur roboten är designad.
- Systemet skall fungera i en begränsad plan yta.
- Systemet skall fungera oberoende av ljusförhållanden.
- Systemet skall ha ett rimligt pris.
- Systemet skall kunna kommunicera med roboten.

Dessa kan sedan översättas till en lista som är mer lämpad att arbeta utefter:

Mätbar Egenskap	Enheter
Positionen ska fastställas med ett visst intervall	Hz
Hög noggrannhet	cm
Ofarlig	subj.
Möjlig att integrera	subj.
Områden följer förutbestämda riktlinjer	subj
Systemet ska fungera i varierade ljusförhållanden	lm
Kostnaden ska täckas av skolans budget	kr
Systemet har ett överföringsprotokoll till roboten	subj.

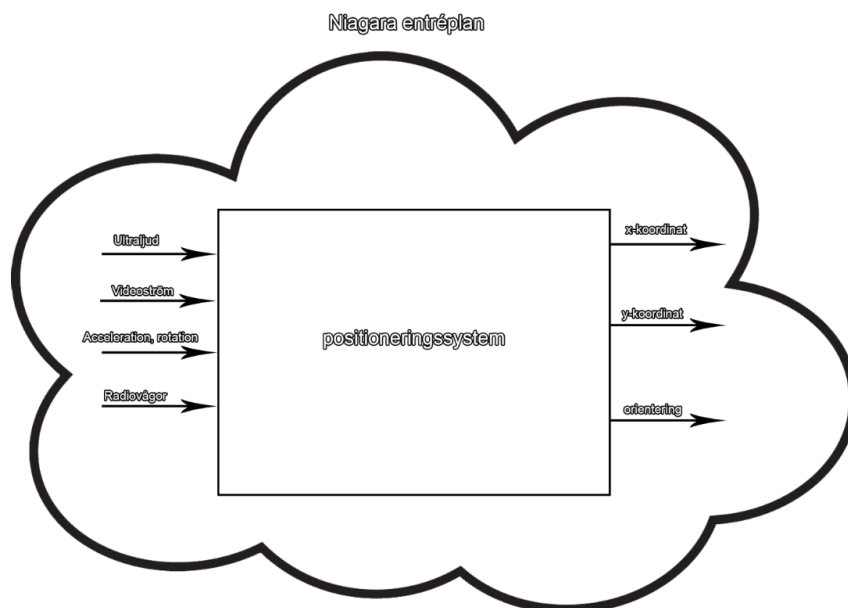
Vi kan nu sätta ihop dessa i en s.k. behov-egenskapsmatris som kan ses i bilaga 9.1

4.3 Problembeskrivning

Vi vill hitta positionen på ett objekt i ett rum. Positionen skall fastställas i ett 2D plan. Eftersom en robot ska kunna hitta till olika objekt i ett rum behöver denna känna till sin position vid given tidpunkt. Objekten kommer att vara mindre hushållsobjekt.

Vi har i teoriavsnittet tagit upp hur liknande, fast etablerade system, fungerar. Det som skiljer de systemen från vårt är att vårt system har väldigt specifikt användningsområde. Vårt system ska t.ex. inte användas i totalt mörker. Ytan är inte heller dynamisk ytan noga uträknad för att kalibrera systemet. Det är alltså inte troligt att vårt system, utan större vidareutvecklingar, hade fungerat i t.ex. ett varuhus. Vi har även endast en användare vilket förenklar positioneringen något.

Vi har identifierat systemets in- och utgångar och visualiserar det i figur 4.1

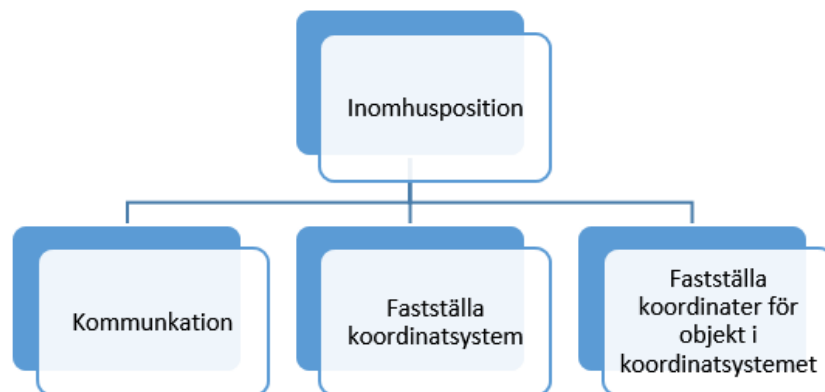


Figur 4.1: Illustration av systemets in- och utgångar samt dess omgivning

Omgivningen påverkar systemet om det är objekt i vägen då alla ingångar förutom acceleration, rotation påverkas av detta. Systemet påverkas även av störande signaler i omgivningen. Systemets påverkan på omgivningen är i många fall att den skickar ut signaler som stör andra signaler

4.4 Huvudproblem och delfunktioner

Huvudproblemet i vårt fall, att kunna fastställa positionen på ett objekt i ett rum har vi formulerat om lite mer abstrakt och översiktligt till inomhusposition, eftersom det är exakt detta systemet skall uppnå. Huvudproblemet delade bröt vi sedan ned i 3 olika delfunktioner som även dem var abstrakta och översiktliga men tillsammans så bildar dem huvudproblemet fast i mindre bitar.



Figur 4.2: Huvudproblemet och dess delfunktioner

4.5 Delfunktioner och lösningsprinciper

Delfunktionerna visas ovan och till dessa har vi sedan försökt hitta olika lösningsprinciper genom olika metoder så som '365'-metoden och 'sex tänkande hattar'. Eftersom vårt problem är relativt avancerat så har vi kapat bort lite lösnings principer som är för avancerade och tokiga då det måste finnas en rimlighetsfaktor. De olika delfunktionerna och de olika lösningprinciperna illustreras nedan

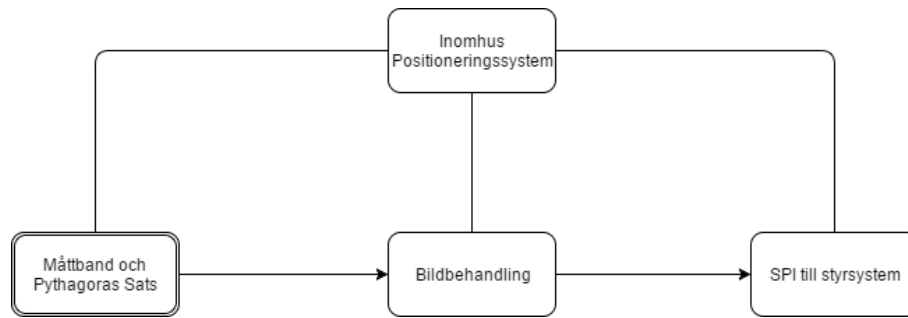
Bilaga 9.2 - 9.4 illustrerar detta.

4.6 Funktion- och medelträd

Detta trädet illustrera huvudproblemet och underfunktionerna där underfunktionerna har kombinerats ihop med dess olika lösningsprinciper. Bilaga 9.5 visar funktion/medelträdet.

4.7 Ordningsprincip

Nedan är en skiss på hur huvudfunktionen ser ut när vi valt ut dem lösningsprinciper som vi anser vara 'bäst'.



Figur 4.3: Skiss av konceptet med hjälp av olika lösningsprinciper

Bildbehandlingen är starkt beroende av att vi faktiskt mätt upp och bestämt ett koordinatsystem i rummet, annars går det ej att bestämma positionen med hjälp bildbehandlingen. Däremot är SPI kommunikationen inte tekniskt beroende av bildbehandlingen och koordinatsystemet, men för att ha någon information att skicka så kan se det som delvis beroende.

Ordningen är kritiskt vilket framgår av blockschemat, skulle det göras i en annan ordning skulle det ej fungera. Var del gör sin sak i blockschemat.

4.8 Förflyttning och provokation metoden

Tanken med förflyttning och provokation är att skapa ännu fler möjliga lösningsprinciper genom att modifiera/invertera och skapa störningar samt extremfall utifrån blockdiagrammet som gjordes i föregående steg.

Negation: Vi väljer att ta bort delen “bildbehandling” och ersätter det med ett antal nya idéer:

Snöre: Man skulle kunna ha ett snöre på en rulle som sitter på en ledad arm. Beroende på hur mycket snöre som har rullat ut och i vilken riktning det hade rullats ut så skulle man kunna beräkna positionen med hjälp av de parametrarna. Konceptuellt en enkel idé men kan vara svår att bygga så att den blir tillräckligt känslig.

WiFi/Bluetooth: Signalstyrka Man har t.ex. tre sändare utplacerade på golvet och en mottagare placerad på roboten och avgör sedan positionen genom att mäta signalstyrkan till de olika sändarna. Hade kunnat fungera någotsånär, men vi har märkt på laborationerna att bluetooth signalstyrkan är väldigt känslig för störningar och ger inte så exakta värden. Det samma gäller för WiFi. Med tanke på hur mycket wifi signaler som finns i Niagara så kan det bli svårt att få en bra positionering med detta system.

Bildbehandling två vinklar:

Originaltanken med bildbehandlingen var att ha en kamera som filmar banan ovanifrån och beräknar positionen med hjälp av detta. Ett alternativ till detta är att man istället använder två kameror från olika vinklar istället fastställer koordinaterna med hjälp av det.

Radiovågor och Ultraljud:

Principen med dessa tekniker är väldigt lik, att objektet har en mikron(ultraljud) / mottagare(radiovågor) för att sedan bestämma den tiden det tar för ultraljudet alternativt

radiovågorna att nå objektet. Då kan man bestämma sträckan och med hjälp av triangulering även positionen.

Inversion:

Tanken vi hade med inversion var att man inverterar kommunikationen, d v s roboten kommunicerar med vårt inomhuspositionering system istället för att vi informerar roboten var den befinner sig. Då skulle roboten behöva kommunicera hur mycket den har rört sig, vilken riktning m.m för att vårt system ska kunna räkna ut var roboten befinner sig. Detta skulle faktiskt vara ett realistiskt scenario, problemet som kan uppstå är att noggrannheten blir väldigt dålig. Ett integrerande fel om ingen kalibrering utförs.

Man skulle även kunna invertera bildbehandlingen till ljud, så man har någon form av ljud som säger till roboten var den befinner sig och roboten lyssnar på dessa ljuden och på så sätt vet roboten var den befinner sig.

Extremfall:

I vårt fall är det svårt att avgöra vad ett extremfall skulle vara exakt. Ett extremfall kan ju t ex att positionen ska kunna fastställas i ett väldigt stort rum istället för en liten yta, då skulle många lösningsprinciper för att fastställa positionen på objekt falla bort. Eftersom vid bildbehandling så skulle det vara väldigt svårt om inte omöjligt att identifiera objekt i rummet. Då hade man istället kunnat använda olika former av ljus, t ex radiovågor för att fastställa position, eftersom ljus rör sig vid en "viss hastighet" hade det möjligtvis varit en bra lösning.

Man kan även vända på pannkakan och säga att man ska bestämma positionen på en extremt liten yta, d v s molekyl/atomnivå. Det svårt att komma på lösningsprinciper för denna typen av problem, men eventuellt hade man kanske kunnat kolla på strukturen av atomerna och molekylerna för på så sätt kunna bestämma positionen. Beroende på materialet så har ju atomerna en viss struktur/mönster vilket kanske kan omformuleras till en position på något kreativt sätt.

Störning:

Skulle vi byta plats på t.ex. bildbehandling och uppmätning med måttband och pythagoras sats så hade det inneburit att vi hade bestämmer koordinater på en bild och sedan skala om det och sätta ut de verkliga positionerna i rummet. Detta skulle möjligtvis fungera, men inte särskilt effektivt eftersom om positionen ska uppdateras dynamiskt så kommer koordinatsystemet bestämmas på nytt hela tiden. Ett nytt lösningsförslag här kan vara någon form av dynamiskt koordinatsystem som hela tiden uppdateras och nya punkter sätts ut varje gång positionen på roboten uppdateras.

Byter vi plats på kommunikation och de övriga delarna så händer inte så mycket och det inspirerar inte så mycket nya lösningar eftersom den enda konsekvensen blir att systemet blir icke fungerande. Då kommunikationen måste ske sist, annars har vi ingen att kommunicera, d v s saker utförs inte "rätt" ordning.

Resultat och reflektion:

.....insert text pls.....

4.9 Uppdaterat funktion- och medelträd

Förflyttning och provokation genererade mycket nya möjliga idéer och lösningsprinciper utifrån blockschemadiagrammet. Därför strukturerade vi om vårt funktion- och medelträd

där vi skapat underfunktioner till delfunktionerna för att kategorisera de olika lösningsprinciperna. Bilaga 9.6 visar det uppdaterade funktions/medel-trädet.

Det nya funktion/medel-trädet visas även med hjälp av en konceptkombinationstabell där varje underfunktion kombineras med lösningsprinciperna som associeras till underfunktionen. Detta går att se i bilaga 9.7.

4.10 Morfologiska matriser

När vi tog fram de morfologiska matriserna utgick vi från konceptkombinationstabellen som vi skapade i föregående avsnitt. Det vi gjorde var att ta bort lösningar som inte var aktuella av olika anledningar, t ex att dem är svåra, dåliga, dyra o s v. Detta gav oss en ny matris som går att se i bilaga 9.8. Detta genererade 60 olika möjliga lösningskombinationer att välja på.

5 Resultat

Vi kommer att klargöra vilka teknologi/er vi har valt för vår lösning och varför som resultat av vår konceptstudie.

Beskrivning av hur, vårt nu fungerande positioneringssystem, fungerar.

6 Diskussion

- Vad gick bra, vad gick som vi hade tänkt oss?
- Hur fungerar vårt system jämfört med andra som finns och varför?
- Hade det gått att använda vårt system i större skala?

7 Slutsats

Vi gör här en kort summering av arbetet. Samt: Vilka slutsatser kan vi dra från resultatet och projektet i stort? Vad har vi lärt oss?

8 Litteraturförteckning

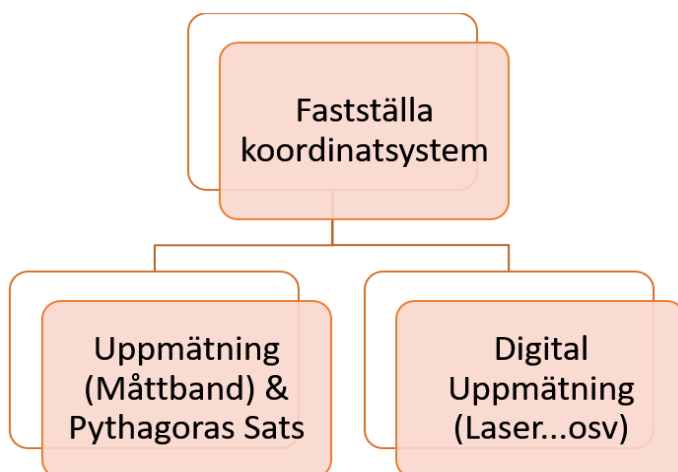
[1] Tom

9 Bilagor

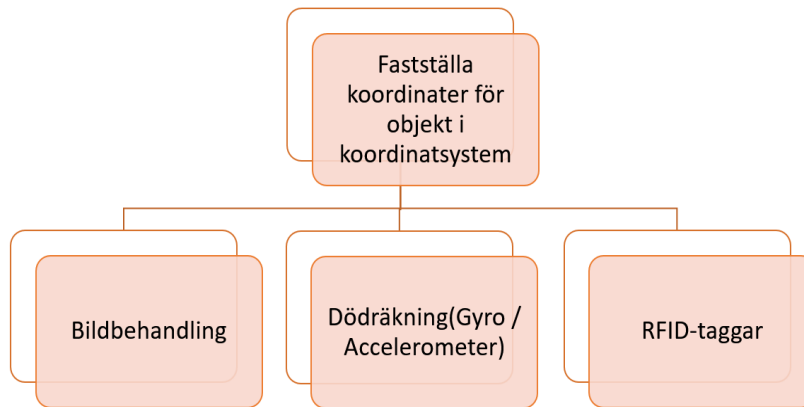
Vi kommer här att lägga bilder och ekvationer samt eventuella länkar som hindrar läsbarheten och bara tar plats i texten.

	Positionen ska fastställas med ett intervall	Hög noggrannhet	Ofarlig	Möjlig att integrera	Områden anges med riktlinjer av nått slag	Systemet fungerar i varierande ljusförhållande.	Inom skolans budget.	Systemet har ett överföringsprotokoll till roboten.
Positionen skall kunna fastställas i realtid.	x							
Noggrannhet skall vara tillräcklig för att armen skall kunna nå objektet.		x						
Systemet skall kunna användas i en offentlig miljö.			x					
Systemet skall fungera oberoende av hur roboten är designad.				x				
Systemet skall fungera i en begränsad plan yta.					x			
Systemet skall fungera oberoende av ljusförhållanden.						x		
Systemet skall ha ett rimligt pris.							x	
Systemet måste kunna kommunicera med roboten.								x

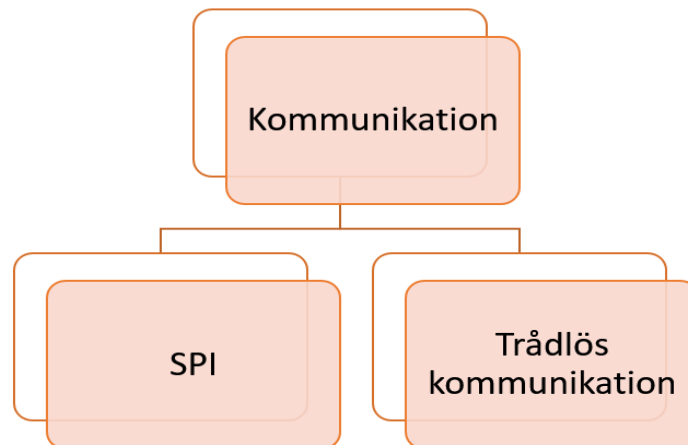
Figur 9.1: Behov-egenskapsmatris



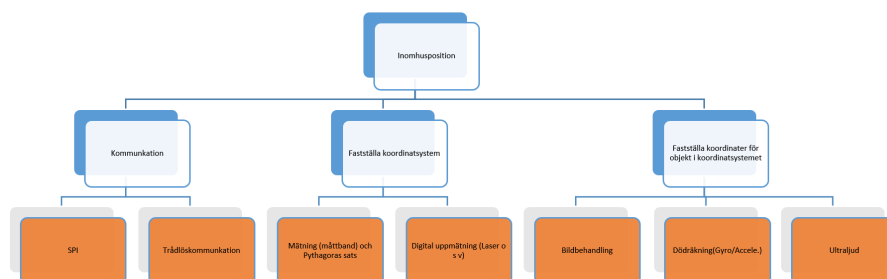
Figur 9.2: Delfunktion fastställa koordinatsystem med lösningsprinciper



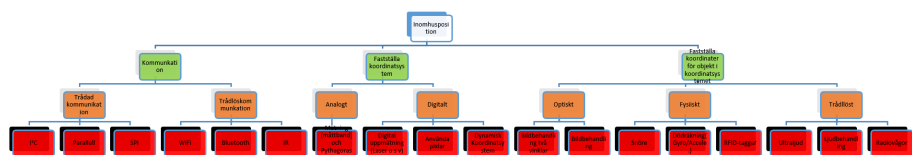
Figur 9.3: Delfunktion fastställa koordinater med lösningsprinciper



Figur 9.4: Delfunktion kommunikation med lösningsprinciper



Figur 9.5: Delfunktion kommunikation med lösningsprinciper



Figur 9.6: Nytt funktion/medel-träd

Underfunktion	Olika lösningar till underfunktion				
F1.1 Trådad kommunikation	I2C	Parallell	SPI		
F1.2 Trådlös Kommunikation	WiFi	Bluetooth	IR		
F2.1 Analogt	Mätning med måttband och pythagoras				
F2.2 Digitalt	Digital uppmätning(Laser osv)	Använda Pixlar	Dynamiskt koordinatsystem		
F3.1 Optiskt	Bildbehandling	Bildbehandling från två olika vinklar			
F3.2 Fysiskt	Snöre	Dödräkning m accelerometer / Gyroskop	RFID-taggar		
F3.3 Trådlöst	Ultraljud	Ljudbehandling	Radiovågor		

Figur 9.7: Konceptkombinationstabell

Underfunktion	Olika lösningar till underfunktion				
F1.1 Trådad kommunikation	I2C	Parallell	SPI		
F1.2 Trådlös Kommunikation	WiFi				
F2.1 Analogt	Mätning med måttband och pythagoras				
F2.2 Digitalt	Digital uppmätning(Laser osv)	Använda Pixlar			
F3.1 Optiskt	Bildbehandling	Bildbehandling från två olika vinklar			
F3.2 Fysiskt			RFID-taggar		
F3.3 Trådlöst	Ultraljud		Radiovågor		

Figur 9.8: Trimmad konceptkombinationstabell

Lösning	F1	F2	F3
L1	L1.1	L2.1	L3.1
L2	L1.1	L2.1	L3.2
L3	L1.1	L2.1	L3.3
L4	L1.1	L2.1	L3.4
L5	L1.1	L2.1	L3.5
L6	L1.1	L2.2	L3.1
:			
:			
L55	L1.4	L2.2	L3.5
L56	L1.4	L2.3	L3.1
L57	L1.4	L2.3	L3.2
L58	L1.4	L2.3	L3.3
L59	L1.4	L2.3	L3.4
L60	L1.4	L2.3	L3.5

Figur 9.9: Möjlig lösningskombinationer

Lösning	F1	F2	F3	HP	K
L1	L1.1	L2.1	L3.1	+	+
L2	L1.1	L2.1	L3.2	+	+
L3	L1.1	L2.1	L3.3	-	-
L4	L1.1	L2.1	L3.4	+	+
L5	L1.1	L2.1	L3.5	+	+
L6	L1.1	L2.2	L3.1	+	-
:					
:					
L55	L1.4	L2.2	L3.5	-	-
L56	L1.4	L2.3	L3.1	+	+
L57	L1.4	L2.3	L3.2	+	+
L58	L1.4	L2.3	L3.3	-	-
L59	L1.4	L2.3	L3.4	+	+
L60	L1.4	L2.3	L3.5	+	+

Figur 9.10: Möjliga lösningskombinationer som uppfyller krav och huvudproblem