Proyecto

Coche teledirigido con RaspberryPi

DEF

(Documento Especificación Funcional)

Antonio Duce Gimeno

ALU.50301

# Referencias y acrónimos

Tabla de contenido

[Referencias y acrónimos 3](#_Toc421484291)

[Introducción 8](#_Toc421484292)

[Antecedentes 9](#_Toc421484293)

[Estado del arte 10](#_Toc421484294)

[Sistemas ADAS 10](#_Toc421484295)

[Radio Control 13](#_Toc421484296)

[Drones 14](#_Toc421484297)

[Percepción del entorno 15](#_Toc421484298)

[Visión artificial 15](#_Toc421484299)

[Visión Artificial Estéreo 17](#_Toc421484300)

[Geometría de Estereoscópica 18](#_Toc421484301)

[LIDAR 19](#_Toc421484302)

[GPS 20](#_Toc421484303)

[RADAR 20](#_Toc421484304)

[Objetivo 21](#_Toc421484305)

[Metodología 22](#_Toc421484306)

[Etapas del método con Prototipos 22](#_Toc421484307)

[Diseño de un prototipo 23](#_Toc421484308)

[Esquema de proyecto por prototipos 24](#_Toc421484309)

[Diseño software en espiral 26](#_Toc421484310)

[Requisitos funcionales 27](#_Toc421484311)

[DISEÑO 28](#_Toc421484312)

[Elementos Fijos 28](#_Toc421484313)

[Elementos Hardware 28](#_Toc421484314)

[Sistema controlador 28](#_Toc421484315)

[Elementos de comunicación 30](#_Toc421484316)

[Conexión Wifi 30](#_Toc421484317)

[Conexión Bluetooth 31](#_Toc421484318)

[Hardware de visión 32](#_Toc421484319)

[Elementos Software 33](#_Toc421484320)

[Entornos de desarrollo 33](#_Toc421484321)

[NETBEANS 33](#_Toc421484322)

[Eclipse 33](#_Toc421484323)

[Librerías de desarrollo 34](#_Toc421484324)

[librería de conexión bluettoth BLUECOVE 34](#_Toc421484325)

[Elementos a estudiar 36](#_Toc421484326)

[Librearías de control de GPIO 36](#_Toc421484327)

[Pi4J 36](#_Toc421484328)

[Instalación y uso 37](#_Toc421484329)

[OPENJDK Device I/O 38](#_Toc421484330)

[Instalación 39](#_Toc421484331)

[Librerías de Visión artificial 40](#_Toc421484332)

[Instalación 40](#_Toc421484333)

[Diseño de la aplicación 42](#_Toc421484334)

[Visión Artificial. 42](#_Toc421484335)

[Detección de obstáculos. 42](#_Toc421484336)

[Diagrama de proceso 43](#_Toc421484337)

[Detección de la distancia al objeto 44](#_Toc421484338)

[Diagrama de proceso 45](#_Toc421484339)

[Control de movimiento 46](#_Toc421484340)

[Diagrama de procesamiento 47](#_Toc421484341)

[Control de comunicaciones básico 48](#_Toc421484342)

[Diagrama de procesamiento 48](#_Toc421484343)

[Desarrollo 49](#_Toc421484344)

[Prototipo 1. Conexión directa motores a bus GPIO 49](#_Toc421484345)

[Prototipo 2. Extensor de puerto MCP23017 50](#_Toc421484346)

[Bus I2C 50](#_Toc421484347)

[Prototipo 51](#_Toc421484348)

[Prototipo 3 I2C Adafruit PCA9685 53](#_Toc421484349)

[Prototipo 4 Puente H L298N 55](#_Toc421484350)

[Ilustración 1Gogle self-driving (www.androidheadlines.com) 10](#_Toc421484351)

[Ilustración 2Control de crucero a adaptativo 11](#_Toc421484352)

[Ilustración 3Navegador de a bordo 11](#_Toc421484353)

[Ilustración 4Asistencia cambio carril 11](#_Toc421484354)

[Ilustración 5Advertencia abandono de carril 11](#_Toc421484355)

[Ilustración 6Sistema anticolisión 12](#_Toc421484356)

[Ilustración 7Adaptación velocidad inteligente 12](#_Toc421484357)

[Ilustración 8Reconocimiento de señales 12](#_Toc421484358)

[Ilustración 9Ayuda de estacionamiento 12](#_Toc421484359)

[Ilustración 10Control luces adaptativo 13](#_Toc421484360)

[Ilustración 11Visión nocturna 13](#_Toc421484361)

[Ilustración 12Modelo borde ideal 16](file:///F:\git\duxman-raspberry-car\Documentacion\Proyecto.docx#_Toc421484362)

[Ilustración 13Esquema trigonometría 17](#_Toc421484363)

[Ilustración 14Sistema visión estéreo 18](#_Toc421484364)

[Ilustración 15Geometria Epipolar 19](#_Toc421484365)

[Ilustración 16Tipos de LIDAR 20](#_Toc421484366)

[Ilustración 17Calculo posición por triangulación 21](#_Toc421484367)

[Ilustración 18Red NavStar posicionamiento GPS 21](#_Toc421484368)

[Ilustración 19Diagrama diseño de prototipo 24](file:///F:\git\duxman-raspberry-car\Documentacion\Proyecto.docx#_Toc421484369)

[Ilustración 20Proyecto por prototipos 26](#_Toc421484370)

[Ilustración 21Diseño software por prototipos 27](#_Toc421484371)

[Ilustración 22Diseño Software en espiral 27](#_Toc421484372)

[Ilustración 23Placa RaspberryPi, modelo B+ 29](#_Toc421484373)

[Ilustración 24Asus USB-N10 (www.pccomponentes.com) 31](#_Toc421484374)

[Ilustración 25CSL – Adaptador Bluetooth USB nano V4.0 32](#_Toc421484375)

[Ilustración 26Logitech C170 33](#_Toc421484376)

[Ilustración 27Puerto GPIO de raspberryPi B+ 38](#_Toc421484377)

[Ilustración 28Diagrama de puertos lógicos de Pi4J 39](#_Toc421484378)

[Ilustración 29 detección circulos con OpenCV 43](#_Toc421484379)

[Ilustración 30DFD detección obstáculos básica 44](#_Toc421484380)

[Ilustración 31DFD detección distancia 46](#_Toc421484381)

[Ilustración 32Esquema movimiento tipo oruga 47](#_Toc421484382)

[Ilustración 33DFD Control giro 48](#_Toc421484383)

[Ilustración 34DFD Comunicaciones básicas 49](#_Toc421484384)

[Ilustración 35Prototipo1 conexión directa GPIO 50](#_Toc421484385)

[Ilustración 36Controlador MCP23017 51](#_Toc421484386)

[Ilustración 37Esquema Controlador MCP23017 51](#_Toc421484387)

[Ilustración 38Representación Bus i2C 51](#_Toc421484388)

[Ilustración 39Placa de prototipo MCP23017 52](#_Toc421484389)

[Ilustración 40Prototipo2 Controlador MCP23017 53](#_Toc421484390)

[Ilustración 4116-channel, 12-bit PWM Fm+ I2C-bus LED controller 54](#_Toc421484391)

[Ilustración 42PCA9685 54](#_Toc421484392)

[Ilustración 43Conexionado de Placa controladora a RaspberryPi 55](#_Toc421484393)

[Ilustración 44Placa controladora con ServoMotor y rueda 55](#_Toc421484394)

[Ilustración 45Detalle pines l298N 56](#_Toc421484395)

[Ilustración 46Controlador L298N 56](#_Toc421484396)

[Ilustración 47Detalle conexionado motores con ruedas 57](#_Toc421484397)

[Ilustración 48Detalle Conexionado Motores a L298N 57](#_Toc421484398)

[Ilustración 49Detalle conexionado L298N a raspberryPi 57](#_Toc421484399)

# Introducción

La Real Academia de las Ciencias Físicas y Exactas define la automática como el conjunto de métodos y procedimientos para la substitución del operario en tareas físicas y mentales previamente programadas. De esta definición original se desprende la definición de la automatización como la aplicación de la automática al control de multitud de elementos físicos llevados a cabo desde un ordenador. Existe una gran variedad de proyectos que recurren a la automática, desde casas domóticas, dispositivos robóticos,procesos industriales y vehículos autónomos. Éstos últimos son coches que pueden conducir sin necesidad de un conductor, al menos se les dota de capacidades tecnológicas de la ingeniería de control e inteligencia artificial para facilitar o imitar las acciones humanas de manejo y control del vehículo, por lo tanto un vehículo autónomo es capaz de percibir todos los eventos del medio que le rodea que inciden en la ruta optimizada mediante diversos sensores y técnicas de navegación y actuar en consecuencia.

Los centros de I+Dque tratan de incorporarse a este campo emergente con productos innovadores, necesitan prototipos simplificados, desarrollados en sucesivas fases y con funciones simplificadas, para llegar a la consolidación y verificación de un sistema de control más complejo. Además, los centros de formación demandan unos sistema entrenadores despiezados al más bajo nivel de componentes para que el alumno tenga más versatilidad de acoples y mayor la posibilidad de expresar su facultades innovadoras. Este proyecto es una experiencia de diseño, construcción y experimentación como posible guía de estudio de una iniciativa empresarial o contribución didáctica.

# Antecedentes

Últimamente se está hablando mucho de proyecto de las técnicas avanzadas de conducción con objetivo de la conducción autónoma total. Sin embargo, realmente aunque es una innovación aplicar automatismos para conseguir que un sistema sea capaz de tomar la gran cantidad de decisiones que implica conducir, ya existían varios proyectos prototipos sobre este tema.

Por ejemplo en la Exposición universal de 1939 se presento un coche eléctrico que conducía gracias a un circuito integrado en el pavimento.

En 1980 DARPA (DefenseAdvancedResearchProjects Agency) hizo que un vehículo condujese mas de 600 metros por terreno abrupto fuera de mapa, gracias a un sistema de guía láser.

En 1994 los vehículos construidos por Daimler-Benz y Ernst Dickmans , condujeron por una autopista de 3 carriles en París mas de 1000 kilómetros con trafico intenso a una velocidad de 130km/h solo con pequeñas intervenciones humanas.

En 1995 El equipo Dickmans aplico un sistema de visión computerizada a su coche y permitió realizar un viaje Munich- Copenague ida y vuelta a mas de 175Km/h, con un 95% de conducción autónoma.

Dentro de este tema se puede destacar también el gran proyecto de Google de coche autónomo derivado de un proyecto ganadar de DARPA Grand challenge 2005 (Stanley) coche autónomo creado por el equipo de SebastianThruningerniero de Google y Director de Stanford Artificial IntelligenceLaboratory.

|  |
| --- |
| Ilustración Gogle self-driving (www.androidheadlines.com) |

El dotar de inteligencia a los automóviles es una línea que se ha ido reforzando con el paso del tiempo gracias a los avances en electrónica y computación, en realidad actualmente muchos de los coches actuales ya implementan en algunas de sus funciones sistemas inteligentes. El principal objetivo de dotar de esta inteligencia a los automóviles se basa en erradicar el error humano consiguiendo de estar forma vehículos capaces de circular de forma autónoma.

# Estado del arte

## Sistemas ADAS

Aunque la tecnología ha avanzado mucho en este aspecto, aun dista mucho el objetivo de tener vehículos autónomos circulando libremente. Por este motivo actualmente el desarrollo de vehiculos inteligentes de forma comercial esta centrado en los **sistemas avanzados de asistencia a la conducción (ADAS),** estos sistemas están basados en sensores de entorno (Ultrasonidos, Radar) Cámaras de vídeo que detectan objetos y son capaces de detectar las inmediaciones del vehiculo, ayudando al conductor a hacer la conducción mas cómoda y segura.

Entre los sistemas ADAS existentes encontramos las siguientes:

**Sistema de navegación a bordo (In-vehiclenavigationsystem)**. Con GPS y TMC para ofrecer posicionamiento en carretera e información del tráfico

**Control de crucero adaptativo (Adaptativecruise control).** Adapta automáticamente la velocidad del vehículo para mantener una distancia seguridad con los vehículos que le anteceden.

|  |  |
| --- | --- |
| Ilustración Control de crucero a adaptativo | Ilustración Navegador de a bordo |

**Asistencia de cambio de carril (Lanechangeassistance).** Son sistemas que cubren elángulo muerto de los vehículos avisando de la presencia de otros en sus inmediaciones.

**Sistema de advertencia de abandono de carril (Lanedeparturewarningsystem).** dvierte al conductor cuando el vehículo comienza a salirse de su carril en autopistas y carreteras principales.

|  |  |
| --- | --- |
| Ilustración Asistencia cambio carril | Ilustración Advertencia abandono de carril |

**Sistema anticolisión (Collisionavoidancesystem).** Detecta obstáculos u otros vehículos

detenidos en la vía y actúa sobre el freno del vehículo en caso de prever colisión.

**Adaptación de velocidad inteligente (Intelligentspeedadaptation).** Este sistema

monitoriza la velocidad límite de la carretera y advierte al conductor o actúa sobre el

vehículo en caso de que este sobrepase dicho límite.

|  |  |
| --- | --- |
| Ilustración Sistema anticolisión | Ilustración Adaptación velocidad inteligente |

**Reconocimiento de señales de tráfico (Trafficsignrecognition).** Capta las señales de tráfico y advierte al conductor sobre su presencia en la carretera.

**Ayuda en aparcamiento (Park assist).** Es un sistema que cuando se activa indica al conductor mediante alertas la cercanía a los obstáculos en la maniobra de aparcamiento.

|  |  |
| --- | --- |
| Ilustración Reconocimiento de señales | Ilustración Ayuda de estacionamiento |

**Control de luces adaptativo (Adaptive light control).** Actúa sobre las luces de del vehículo en respuesta a las condiciones de visibilidad, dirección, suspensión, velocidad del vehículo, o presencia de otros vehículos.

**Visión nocturna (Automotivenight visión).** Dispone de una pantalla donde se monitoriza la carretera en visión nocturna. Sirve para mejorar la percepción del conductor en la oscuridad.

|  |  |
| --- | --- |
| Ilustración Control luces adaptativo | Ilustración Visión nocturna |

**Control de descenso (Hill descend control).** Permite un descenso de pendientes suave y controlado en terrenos irregulares sin que el conductor tenga que pisar el freno.

**Detección de somnolencia en el conductor (Driver drowsinessdetection).** Dispone de una cámara que monitoriza la cara del conductor y detecta cuando éste está somnoliento.

**Sistemas de comunicación Vehicular (Vehicular communicationsystems).** Son nodos que se sitúan en las carreteras y que se comunican con los vehículos transmitiéndoles información sobre el tráfico o advertencias de seguridad.

En conclusión vemos como cada vez se van integrado mas automatismos o sistemas ADAS que van tomando mas protagonismo en la conducción en busca de la meta de la conducción segura y autónoma que ira tomando relevancia según vayamos aceptando estas nuevas mejoras.

Se puede observar que dentro del ámbito de la conducción autónoma no existe ningún estándar puesto que aun esta en vías de desarrollo una solución única y cada modelo esta basado en sus propios sistemas, no cabe duda que este es un gran proyecto que tarde o temprano terminara por salir a luz y estandarizarse puesto que los controles de seguridad necesarios para conseguir que un coche conduzca sin intervención humana son gigantescos.

## Radio Control

Básicamente podríamos definir como el sistema por el cual podemos controlar remotamente un objeto de forma inalámbrica, esta comunicación puede ser por cualquier medio de comunicación existente, comúnmente se usan emisoras RF de control remoto.

En el campo del radio control entra en escena tres actores fundamentales electrónica , electricidad y mecánica, que son los actores fundamentales de toda automatización que queramos lograr.

Actualmente existen multitud de vehículos comerciales de todos tipo , coches , aviones, barcos helicópteros.... radio controlados.

## Drones

Vehículo aéreo no tripulado (VANT) o Dron es una aeronave autónoma o controlada a distancia, inicialmente usados con fines militares, se popularizaron en la población civil.

Históricamente los VANT eran siempre vehículos pilotados remotamente , pero se ve una cierta evolución a tener un control sobre el vehículo desde una ubicación remota o dándoles instrucciones de vuelo pre programadas dándoles un complejo sistema de automatización dinámica.

Se pudo observar un punto de inflexión por el cual se popularizaron entre la población civil con la aparición de los primeros drones de ParrotAR.Drone, que aunque no fue ni mucho menos el primero, si que lo popularizo este tipo de vehículos.

## Percepción del entorno

Uno de los fundamentos básicos de la conducción es la percepción del entorno, este hecho no es diferente en un coche autónomo puesto que es necesario que este de forma independiente sea capaz de reconocer el terreno y los posibles obstáculos que le rodean.

Esta percepción se puede realizar con muchas y variadas técnicas que pasamos a relatar un poco mas a fondo a continuación

### 

### Visión artificial

Sin duda esta es una de las técnicas mas importantes dentro de la automatización de un vehículo, podriamos definirla como la técnica dentro de la inteligencia artificial capaz de “entender” o “detectar” los objetos en una imagen.

Como características básicas dentro de la visión artificial podriamos destacar la siguientes:

Detección y localización de objetos (caras , coches..).

Registro y evaluación de resultados

Seguimiento de objetos entre distintas imagenes.

Mapeo de un escenario para conseguir un modelo tridimensional , permitirá moverse por el escenario capturado.

Todos estos objetivos se consiguen por distintas técnicas unas mas complejas que otras , como reconocimiento de patrones, geometría y proyección, aprendizaje estático, teoría de grafos...

Uno de los aspectos mas importantes de la visión artificial es sin duda el reconocimiento de objetos , patrones o identificación de figuras y formas, este reconocimiento puede ir desde ejemplos simples (reconocer los elementos rojos de un fotografía) hasta la detección y reconocimiento de personas.

Detección de objetos

En este campo tenemos muchas alternativas de estudio como la detección de objetos por patrones, colores o formas pero dato que en el mundo real la variación es demasiado grande tenemos que recurrir a cálculos mas avanzados como la detección de bordes.

Para obtener la forma de un imagen es necesario obtener los bordes de esta, se podria definir como la transición entre dos regiones significativamente distintas, esto nos proporciona una información muy importante sobre los objetos que existen en la imagen.

|  |
| --- |
| Ilustración Modelo borde ideal |

En la imagen anterior se muestra un modelo unidimensional y continuo de un borde, este modelo representa la transición entre una región Rango B y otra completamente diferente Rango A.

El resultado de aplicar una detección de bordes a una imagen puede reducir significativamente la cantidad de datos a ser procesados y así descartar información no relevante para los cálculos, existen múltiples algoritmos para conseguir este objetivo, aunque encontramos implementaciones creadas sobre estas funciones, explicamos brevemente algunas de ellas:

**Detector de bordes Canny.** Esta función utilizada en gran cantidad de software de procesamiento gráfico debe su nombre a su autor (John F. Canny), el algoritmos consiste en seleccionar los píxeles candidatos a pertenecer a un contorno mediante dos umbrales, uno alto y uno bajo, si un pixel tiene un gradiente superior a el umbral alto es considerado como borde si por el contrario es meno que el umbral bajo es descartado, si el pixel esta entre los dos umbrales solo se acepta si esta en contacto con un pixel de umbral alto.

**Transformadas de Hough.** Con este calculo es posible detectar todo tipo de figuras que sea posible expresarlas mediante un formula matemática, deben su nombre al su inventor (Paul Hough), para este calculo se usa cuya dimensión es igual al numero de parámetros desconocidos del problema.

Calculo de distancias

El calculo de distancias mediante una cámara es relativamente sencillo puesto que disponemos de dos de los datos mas relevantes:

Altura a la que tenemos la cámara respecto al suelo

Ángulo de inclinación de la cámara.

Con estos datos podemos obtener otros datos interesantes y útiles mediante el uso de sencillas formulas de trigonometría.

|  |
| --- |
| Ilustración Esquema trigonometría |

**Calculo de la hipotenusa:**

**Calculo de la altura:**

**Calculo de la distancia:**

En este punto se nos plantea una incógnita como trasladamos estos datos a una medida física, es decir como traducimos la distancia en píxeles a centímetros, este calculo es también sencillo, puesto que conocemos la altura tanto en el medio real como en el medio físico podemos hacer una regla de tres por la cual obtendremos la distancia aproximada con el objeto.

El problema principal de este método es que necesitamos puntos de referencia con los cuales calcular las distancias,

### Visión Artificial Estéreo

La visión estero es el modelo mas usado en la visón artificial para la proyección 3d, y calcular distancias y posiciones en el mundo real.

Una definición mas exacta es la visión binocular donde gracias dos imágenes y mediante una serie de cálculos conseguimos una única imagen.

Cuando trabajamos con cámaras estéreo es necesario tener en cuenta y conocer una serie de datos de importantes:

Debemos conocer la distancia entre las dos cámaras así como su ángulo de rotación.

Debemos conocer la distorsión racial de las lentes de las cámaras.

Debemos conocer las distancias focales de las cámaras.

|  |
| --- |
| Ilustración Sistema visión estéreo |

Estos datos podemos obtenerlos mediante una serie de cálculos automatizados , usando los algoritmos de Zhang[[1]](#footnote-2) , los cuales mediante un proceso de hacer varias fotografías a un cuadro de ajedrez en distintas posiciones espaciales nos permite obtener estos datos.

#### Geometría de Estereoscópica

Como hemos definido anteriormente para poder hacer uso de la visión estereoscópica necesitamos dos cámaras cuyos ejes ópticos sean paralelos y separadas espacialmente en uno de los ejes, esta separación la definiremos como linea base y es una de las variables que se usaran para el calculo de la profundidad.

Tenemos que tener en cuenta que los ejes ópticos de las dos cámaras solo debe estar separados en una dimensión y nos basaremos en este dato para realizar el resto de los cálculos.

Según el siguiente gráfico

|  |
| --- |
| Ilustración Geometria Epipolar |

podemos definir que O es el origen de nuestras imágenes, f es la distancia focal y b es la linea base. En cada una de las cámaras estableceremos un punto de coordenadas 3D (X,Y,Z) en el mundo real que se ven representadas por los puntos Pi(X1,Y1,Z1) y Pd(X2,Y2,Z2) que son las proyecciones del puntos real en cada una de las imágenes.

Consideramos también las lineasPoi y Pod para la linea trazada desde el centro focal de las cámaras izquierda y derecha respectivamente, estas dos lineas definen el plano epipolar.

Con este sistema definimos que la diferencia obtenida de restar los dos puntos según el eje de separación de las cámaras X1-X2 es la disparidad d entre las dos imágenes.

Utilizando las siguientes ecuaciones.

Según esta fórmula maestra podemos calcular la distancia a un punto en el espacio desde dos imágenes tomadas en paralelo.

### LIDAR

Es el acronimo de (Light Detection and Ranging) es una tecnología que permite medir la distancia desde un emisor a un objeto gracias a un emisor laser pulsado, la distancia al objeto es determinada por el retraso entre la emisión y la recepción del pulso reflejado.

Aunque es mas usado en el campo de la aeronáutica existen distintos proyectos de coches autónomos e implementan este sistema para reconocimiento del terreno y la distancia entre los objetos, también conocida por ser la tecnología usada en los controles de velocidad.

Existen distintas técnicas de uso de este sistema que nos permite hacer un reconocimiento del terreno cada una con sus beneficios y problemas.

|  |
| --- |
| Ilustración Tipos de LIDAR |

**Lineal**: El haz láser es desviado por un espejo en un sentido, da unas medidas uniformes, pero existen puntos ciego al tener un barrido en una única dirección.

**ZigZag**: Es una evolución del anterior en este caso el movimiento del espejo es en dos sentidos , pero existen descompensaciones de la cantidad de puntos obtenidos, en los extremos, teniendo menos puntos ciegos pero con zonas con menor resolución.

**Fibra óptica**: En es caso el sistema monta múltiples espejos mas pequeños con múltiples haces lo que nos da mayor resolución pero un ángulo menor de escaneado .

**Eliptico**: en este caso el haz es desviado por dos espejos produciendo un escaneado eliptico que nos da lecturas del mismo punto desde distintos ángulos, lo que nos beneficia en algunos aspectos pero complica el procesamiento al tener distintas lecturas.

### GPS

Esta tecnología hoy por hoy no es desconocida, este sistema de localización permite ubicar con una precisión de centímetros, según la técnica usada, la ubicación de un objeto a nivel mundial.

Esta localización se realiza gracias a un red de satélites en orbita que ubican el objeto gracias a la trilateracion, dándonos la ubicación en el globo con una precisión de metros.

|  |  |
| --- | --- |
| Ilustración Calculo posición por triangulación | Ilustración Red NavStar posicionamiento GPS |

Su funcionamiento es relativamente sencillo pues se basa en le calculo del tiempo transcurrido entre la recepción de las cuatro señales de los satélites y la posición de estos, el dispositivo gps utilizara estos datos para triangular su ubicación respecto a los satélites.

El mensaje que nos mandan (efemeride) dando la posición precisa de los mismos. Esta información se cambia frecuentemente, siendo actualizada por las estaciones de seguimiento de la Tierra. Los parámetros orbitales de los satélites se van actualizando a medida que su movimiento se ve alterado por la atracción del Sol y la Luna, la diferencia de gravedad entre distintas zonas de la corteza terrestre, viento solar, etc. Un período de cambio típico sería de 4 horas. .

### RADAR

acrónimo de Radio detection and ranging, es un sistema que usa hondas electromagnéticas para medir distancias, altitudes y velocidades a objetos estáticos o en movimiento.

Su funcionamiento no difiere mucho del resto de tecnologías, siendo en realidad la precursora de ellas, básicamente calcula la distancia midiendo el tiempo entre la emisión y la recepción del eco en la misma posición del emisor, de este eco se puede obtener gran cantidad de información, el uso de hondas electromagnéticas de distintas frecuencias nos puede aportar distintos tipos de información.

# Objetivo

El objetivo de este Proyecto Fin de Grado es el diseño, desarrollo y construcción de un prototipo robot que experimente algunas de las técnicas avanzadas de ayuda a la conducción como las basadas en Visión por Computador; así como estudiar la capacidad para controlar elementos físicos desde dispositivos móviles próximos, o desde computadores remotos por medio de aplicaciones.

Específicamente, el trabajo se centra en lo siguiente :

* Construir un coche miniaturizado cuyo sistema de control está basado en un dispositivo (RaspberryPi) que nos permitirá interactuar con el medio físico mediante los puertos GPIO.
* Estudiar API existentes para desarrollar funciones de visión por computar que emulen la localización, seguimiento y análisis de la visión del conductor bajo condiciones simplificadas.
* Construir algoritmos eficaces y fiables que sean capaces de procesar la información inferidas de las imágenes en tiempo real.
* Desarrollar aplicaciones móviles en el entorno local para recepción de alertas y órdenes de control.
* Desarrollar aplicaciones servidoras web que utilicen como pasarela el dispositivo móvil en las proximidades del robot para, de forma remota, recibir alertas y emitir órdenes de control.

El alcance del proyecto está determinado por el prototipo robot, focalizando el desarrollo tanto de la ingeniería mecánica y electrónica de control como de la informática. Se trata de estudiar la capacidad de controlar los movimientos de un coche teledirigido, dotado de diversos sensores ( Video, Proximidad ) que le permita tener un conocimiento del entorno en el que circula, procesar las imágenes y extraer la información necesaria de control. Además se estudia distintas formas de comunicación con el dispositivo para transmitir órdenes y recibir información.

# Metodología

La metodología está basada en Desarrollo en Espiral de Prototipos de producto, donde se integra el diseño mecánico y electrónico con el software de control y tratamiento de la información

En la metodología por prototipos se busca probar varias suposiciones formuladas por analistas y usuarios con respecto a las características requeridas del sistema, con la finalidad de aclarar los requerimientos de los usuarios o verificar la factibilidad del diseño del sistema. Por lo tanto, el prototipo debe ser un producto o aplicación que debe funcionar sin errores, aunque con limitaciones definidas y focalizado en las funciones esenciales del problema planteado.

Los prototipos se crean con rapidez, evolucionan a través de un proceso interactivo y tienen un bajo costo de desarrollo ya que se crean consecutivamente y pueden desecharse en caso de estar fuera de requerimientos

Esta metodología está justificada en este proyecto por:

* No conocer suficientemente los requerimientos que determinan el objetivo a alcanzar.
* La dificultad en evaluar los requerimientos.
* Los costos altos de inversión que suponen el riesgo de implementar y estudiar sobre un producto final.
* Se evitan altos riesgos que suponen experimentar con el vehículo autónomo
* Es un oportunidad para ensayar nuevas tecnologías que optimicen la función y uso del producto

## Etapas del método con Prototipos

Dividimos el diagrama es dos partes diferenciadas, una primera referente a la creación de un prototipo especifico y los pasos que seguimos desde su deficinión hasta su verificación y posteriormente una segunda que englobaria todo el proyecto y es donde se revisa la viabilidad del prototipo.

### Diseño de un prototipo

Presentamos el modelo a seguir utilizado en el diseño de prototipos individuales.

Una primera fase de este proceso es identificar las funciones que queremos conseguir y las pruebas que tendremos que seguir para verificar si el prototipo es válido o no.

De este proceso tendremos que extraer varias conclusiones cuando desechemos un prototipo, las cuales se tendrán que documentar o por lo menos indicar el motivo de rechazo y validación.

Un prototipo puede ser rechazado por diversas causas, ya sean por problemas de hardware, de software o simplemente por que el prototipo no se adapta perfectamente a nuestras necesidades.

|  |
| --- |
| diagrama prototipo.png  Ilustración Diagrama diseño de prototipo |

### Esquema de proyecto por prototipos

Anteriormente hemos mostrado como creamos un prototipo y cuáles son las fases por las que tenemos que pasar, pero este esquema se queda incompleto a la hora de trabajar con un proyecto puesto que solo se centra en los prototipos.

A continuación presentamos un pequeña mejora sobre este proceso dentro del cual integraremos las fases de creación de prototipos.

Como podemos observar unas primera fase de este proceso, como en todos los proyectos, es la identificación de los objetivos que queremos conseguir. Estos objetivos nos llevan directamente a la especificación de una serie de requisitos que queremos cumplir y a la identificación de si existe alguna tecnología que cumpla con nuestros objetivos o la tendremos que crear.

En este punto empezaremos a trabajar en nuestros prototipos hasta encontrar uno que cumpla con todas nuestras necesidades o al menos que sea capaz de cumplir con todos nuestros requisitos funcionales, los cuales hemos definido en una fase anterior.

Después de encontrar un prototipo y que este haya pasado todas las verificaciones continuaremos con el proyecto, dándole forma y perfilando todos los detalles para ultimarlo.

Evidentemente no existe forma de garantizar ni el tiempo ni el dinero que se puede invertir en un diseño por prototipos, si que está claro que posiblemente se mucho más económico que enfrentarnos directamente al desarrollo de un producto final sin conocer exactamente toda la tecnología, capacidades y requerimientos.

|  |
| --- |
| diagrama prototipo2.png  Ilustración Proyecto por prototipos |

## Diseño software en espiral

Dentro del campo de diseño de software ,trabajaremos en un diseño espiral el cual nos permitirá realizar pequeños avances funcionales sobre el prototipo final seleccionado.

Aunque en la fase de prototipos realizaremos bastante desarrollo de software este se utilizara en una fase final en la cual desarrollaremos todos el sistema.

Podemos identificar dos diagramas clásicos del desarrollo de software por prototipos y desarrollo de software en un modelo espiral nos valdrán tanto para una primera fase de desarrollo de prototipos como para la etapa final donde iremos evolucionando poco a poco para integrar pequeños avances.

|  |
| --- |
| diseño prototipos.jpg  Ilustración Diseño software por prototipos |
| diseño espiral.jpg  Ilustración Diseño Software en espiral |

# Requisitos funcionales

1. Construir un dispositivo que tenga capacidad de movimiento.
2. El dispositivo creado tiene que ser capaz de obtener información del medio que le rodea
3. Construir un sistema multi-plataforma que nos permita comunicarnos con el dispositivo
4. El sistema tiene que ser capaz de comunicarse con el dispositivo para obtener y mandar información
5. El sistema tiene que ser capaz de establecer una conexión con el dispositivo por medio de una red PAN
6. El sistema tiene que ser capaz de establecer una conexión con el dispositivo por medio de una red LAN
7. El sistema tiene que ser capaz de establecer la conexión con el dispositivo por medio de una red WAN.
8. El sistema tiene que ser capaz de controlar los movimientos del dispositivo creado
9. El dispositivo tiene que ser capaz de mandar información del medio que le rodea la sistema controlador.
10. El dispositivo tiene que ser capaz de detectar obstáculos
11. El dispositivo tiene que se capaz de calcular trayectorias para esquivar obstáculos.

# DISEÑO

Dentro de la fase de diseño tenemos una serie de elementos que no podemos variar y otros sobre los cuales realizaremos un estudio de viabilidad de la tecnología para comprobar si esta se adapta a nuestras necesidades.

A continuación detallamos tanto los elemento fijo como las tecnologías que vamos a estudiar y sobre las cuales realizaremos nuestros prototipos.

Pasamos a detallar aquellos elementos que son inamovibles o directamente no tiene un relevancia funcional especifica por tratarse de componentes comunes basados en estándares del mercado y sobre los cuales tendremos que desarrollar nuestros prototipos

## Elementos Fijos

### Elementos Hardware

En este punto definiremos los elementos Hardware sobre los que desarrollaremos nuestra tecnología

#### Sistema controlador

Todo nuestro sistema va a estar basado sobre una raspberryPi, existen diversos modelos de esta placa de desarrollo pero nos centraremos en los dos más populares hasta el momento.

Este elementos es el principal de sistema, encargado de controlar todos los dispositivos y donde residirá la lógica del proyecto los modelos B/B+ puesto que nos ofrece una serie de características que consideramos necesarios y son los más sencillos de conseguir en este momento.

Pasamos a describir rápidamente este tipo de dispositivo.

|  |
| --- |
| Ilustración Placa RaspberryPi, modelo B+ |

**RaspberryPI** : Es un ordenador de bajo coste basado en el procesador ARM11, aunque nació como un ordenador de bajo coste para facilitar la enseñanza de informática en colegios, se ha convertido en un precedente a nivel mundial y ha abierto un nuevo mundo de proyectos hasta hace poco inabordables por coste o dificultad.

Es un elemento ideal para el prototipado puesto que ofrece una serie de características avanzadas para la creación de pequeños proyectos de robótica además de una potencia razonable y un precio muy ajustado.

Este dispositivo nos ofrece las siguiente características:

* 4 puerto USB 2.0
* Procesador de ARM11 1176JZF-S a 700 MHz overclokeable de forma sencilla hasta 1Ghz
* 512 Mb de memoria Ram
* Conexión de red mediante RJ45
* Lector de tarjetas SD/MSD
* Alimentación de bajo consumo 5V 600ma
* SO basado en Linux
* Puertos GPIO (General Purpose Input/Output) de Entrada Salida Digital
* Capacidad PWM ( pulse-width modulation ) sobre varios de sus puertos
* Interfaz Bus I2C (Inter-Integrated Circuit).
* Interfaz Bus SPI (Serial Peripheral Interface).
* Interfaz UART(Universal Asynchronous Receiver-Transmitter).

Otro punto muy importante sobre la elección de este dispositivo es la gran cantidad de información existente en la red acerca de este elemento , además de la gran variedad de proyectos ya existente que pueden servirnos de ayuda o guía en la fase de prototipado.

#### Elementos de comunicación

Sobre este tipo e elementos poco tenemos que hablar puesto que la mayoría de ellos se basa en estándares del mercado.

Los elementos que usemos deben de cumplir una serie de características mínimas que detallamos a continuación.

##### Conexión Wifi

Este punto está relacionado con el requisito funcional RF 6 sobre la conexión a redes LAN

Es un mecanismo de conexión de dispositivos electrónicos de forma inalámbrica las características principales que buscamos son las siguientes:

* Conexión mínima B/G
* Seguridad inalámbrica basada en WPA
* Conexión USB 2.0
* Tamaño reducido a ser posible nano receptor

El modelo que hemos seleccionado ha sido el siguiente

|  |  |
| --- | --- |
| asus_usb_n10_nano_adaptador_wireless_290_290.jpg  Ilustración Asus USB-N10 (www.pccomponentes.com) | Este modelo cuenta con la siguientes características:   * Estándar de red IEEE 802.11 b/g/n * Interfaz USB 2.0 * Frecuencia de funcionamiento 2.4 GHz * Canal de funcionamiento 11 para N. América, 13 Europa (ETSI) * Segmento de producto N150 Acceso instantáneo fácil; 150Mbps * Modulación 64QAM, 16QAM, QPSK, BPSK, CCK, DQPSK, DBPSK, OFDM * Seguridad 64-bit WEP, 128-bit WEP, WPA2-PSK, WPA-PSK * Certificados CE, FCC, C-Tick, IC, NCC * Peso 2 g (sólo el dispositivo) |

##### Conexión Bluetooth

Este punto está relacionado con el requisito funcional RF 5 sobre conexión a redes PAN.

Bluetooth es una especificación industrial para redes inalámbricas de área personal que posibilidad la transmisión de voz y datos entre diferentes dispositivos mediante un enlace por radiofrecuencia.

Las principales características que buscamos en este dispositivo son la siguientes:

* Bluetooth V2.0 o superior
* Conectividad serie
* Bajo consumo
* Tamaño reducido, a ser posible nano receptor
* Interfaz USB 2.0

El modelo seleccionado ha sido el siguiente

|  |  |
| --- | --- |
| CSL-Adaptador-Bluetooth-USB-nano-V40-con-LED-Tecnologa-Class-40-El-estndar-ms-moderno-Plug-Play-Windows-7-Windows-8-Windows-81-0-300x300.jpg  Ilustración CSL – Adaptador Bluetooth USB nano V4.0  ([www.compraschulas.net](http://www.compraschulas.net)) | Este modelo cuenta con las siguientes características   * Miniadaptador USB Bluetooth® 4.0 * Interfaces: USB 2.0 (compatible con la versión anterior USB 1.1) / Bluetooth® 4.0 (compatible con versiones anteriores) * Gama de frecuencias: 2,402 – 2,480 GHz * Altas velocidades de transmisión de hasta 3 MBit/s * Establecimiento rápido de la conexión e instalación sencilla * Se comunica sin problemas con todos los equipos Bluetooth * Consumo mínimo de corriente |

#### Hardware de visión

Este punto está relacionado con el requisito funcional RF 9 y RF 10 referentes a la percepción del entorno.

Otro de los elementos importantes del proyecto es la cámara que usaremos para reconocer el entorno, puesto que existe multitud de webcams y todas cumplen con una serie de características mínimas deseadas, al igual que en los anteriores casos buscaremos cualquier elemento económico que cumpla con una serie de características principales marcadas.

* Conexión Usb 2.0
* Captura de jpeg
* Distancia Focal fija
* Resolución de captura mínima de 320X240
* Procesado de imagen por hardware.

El elemento que hemos seleccionado en este caso es el siguiente

|  |  |
| --- | --- |
| webcam-c170-glamour-image-lg.png  Ilustración Logitech C170  (www.logitech.com) | Las características principales de este dispositivo son las siguientes:   * Conexión USB 2.0 * UVC Support Yes * Tipo lentes y sensor: Plástico * Tipo Enfoque fijo * Resolución 640x480 * Ángulo de captura (FOV) 58° * Distancia Focal 2.3 mm |

### Elementos Software

Dentro de los elementos Software fijos existen una serie de elementos los cuales no podemos variar ya sea por restricciones del entorno en el que estamos basando nuestro proyecto o por propias restricciones que nos imponemos a la hora de desarrollar, en este caso se ha decidido desarrollar todo el sistema en Java, aunque existen posibilidades de desarrollo en otro lenguajes de programación como Python se ha desechado este lenguaje principalmente por la falta de conocimiento avanzado como para desarrollar todo el proyecto en el.

#### Entornos de desarrollo

Para el desarrollo de este proyecto hemos seleccionado dos entornos de programación distintos, aunque basados en el mismo lenguaje de desarrollo, en nuestro caso JAVA, cada entorno esta centrado y tiene una serie de características apreciables para determinadas tareas.

##### NETBEANS

Netbeans es un entorno de desarrollo integrado libre, principalmente orientado para el lenguaje de programación java, dispone de un gran número de módulos que permiten extender su funcionalidad de forma sencilla.

Hemos seleccionado este entorno para el desarrollo del programa de control que instalaremos en nuestra RaspberryPi , puesto que tiene una integración nativa con el API de desarrollo grafico JavaSwing que nos permitirá crear una interfaz grafica sencilla con la que podremos interactuar.

##### Eclipse

Se trata de un programa, al igual que el anterior , de un IDE(Entrono de desarrollo integrado) que nos ofrece múltiples opciones para desarrollar programas en distintas plataformas, en este caso nos interesa la capacidad de integrarse con ADT (Android Development Toolkit) entorno para el desarrollo de aplicaciones android.

Hemos seleccionado este entorno debido a esta peculiaridad esencial puesto que nuestro sistema de control remoto estará basado en esta plataforma y por lo tanto debemos tener una herramienta para desarrollarlo.

#### Librerías de desarrollo

Existe una serie de librerías de desarrollo que debido a restricciones del sistema no podemos variar puesto que son la única alternativa válida existente en el mercado actualmente para abordar una serie de tareas que tenemos que desarrollar.

##### librería de conexión bluettoth BLUECOVE

Es una implementación de JSR-82-J2SE multiplataforma que nos permite el manejo y control de dispositivos bluetooth desde java.

Inicialmente esta librería está preparada para funcionar sobre sistemas operativos basados en x86 y por lo tanto para poder usarla dentro de nuestro sistema android cuyo sistema operativo está basado en ARM es necesario seguir una serie de pasos para adaptar la librería a nuestro entorno.

A la hora de preparar nuestro entorno será necesario recompilar esta librería para que funcione en ARM por este motivo nos veremos obligados a compilar dentro de la raspberryPi para que los binarios generados sean compatibles con esta ultima.

Seguiremos los siguientes pasos:

1. Descargamos las herramientas necesarias en el sistema

sudo apt-get install bluetooth bluez-utils blueman

1. Preparamos el entorno de trabajo

sudo mkdir -p -v /src/main/java

sudo mkdir -p -v /src/main/c

sudo mkdir -p -v /target/classes

sudo mkdir -p -v /target/native

sudo mkdir -p -v /jars/com/intel/bluetooth

1. Descargamos Las librerías sobre las que vamos a trabajar

Wget

<http://code.google.com/p/bluecove/downloads/detail?name=bluecove-gpl-2.1.0-sources.tar.gz&can=2&q>=

wget <http://code.google.com/p/bluecove/downloads/detail?name=bluecove-gpl-2.1.0.jar&can=2&q>=

1. Descomprimimos el código fuente generado

tar -zxvf bluecove-gpl-2.1.0-sources.tar.gz

1. Compilamos el código fuente

javac -d /target/classes -g -Xlint:unchecked -source 1.3 -target 1.1 -cp /jars/bluecove-2.1.0.jar /src/main/java/com/intel/bluetooth/BluetoothStackBlueZ\*.java

cp /target/classes/com/intel/bluetooth/BluetoothStackBlueZ\*.class /jars/com/intel/bluetooth

1. Generamos los ficheros de inclusión de la interfaz JNI

javah -d /src/main/c com.intel.bluetooth.BluetoothStackBlueZ

com.intel.bluetooth.BluetoothStackBlueZConsts com.intel.bluetooth.BluetoothStackBlueZNativeTests

1. Compilamos en C el interfaz JNI

cd /target/native

gcc -fPIC -c /src/main/c/\*.c -I/opt/java/jdk1.8.0/include -I/opt/java/jdk1.8.0/include/linux

gcc -shared -lbluetooth -WI,-soname,libbluecove-2.1.0 -o /target/libbluecove.so /target/native/\*.o

1. Copiamos los resultados

cp /target/libbluecove.so /jars/libbluecove\_arm.so

## Elementos a estudiar

En este punto estudiaremos las distintas tecnologías que tenemos a nuestra disposición para alcanzar cada una de los requisitos funcionales del proyecto.

### Librearías de control de GPIO

GPIO(General purpose Input/Output) Es un pin genérico en un chip cuyo comportamiento, incluyendo si es un pin de entrada o de salida, se puede controlar por el usaurio en tiempo de ejecución.

Dado que Raspberry dispone de un puerto GPIO de 40 pines y que estos serán necesarios para poder interactuar con el medio físico mediante motores, sensores, leds…, necesitaremos una librería para el control de dicho puerto .

Llegados a este punto descubrimos que tenemos dos alternativas que pasamos a relatar a continuación.

#### Pi4J

PI4J es una librería de desarrollo que provee de un interfaz orientado a objetos para el control de I/O y una implementación de las librerías para desarrollar en java que dan acceso a todas las capacidades de control del puerto GPIO de la plataforma RaspberryPi.

Inicialmente basada en la librería de desarrollo WiringPi provee una interfaz basada en java pero igual de potente.

Esta librería posee las siguientes características :

* Exportar y liberar GPIO pins
* Configurar la dirección de los puerto GPIO (Entrada y/o Salida)
* Auto detectar la direccione de los pines GPIO
* Controlar/escribir los estado de los pines GPIO
* Leer los pines GPIO
* Usar pwm por software y hardware.
* Escuchas en base a interrupciones de los pines GPIO
* Establece estados predeterminados a la salida del programa.
* Eventos basados en los estados de los pines
* Enviar y recibir información via RS232.
* Comunicación I2C.
* Comunicación SPI
* Acceso a la información del sistema de RaspberryPi
* Wrapper para acceso a WiringPi.

Aunque se trata de un librería muy completa y muy útil tiene la problemática que en según qué situación puede ser excesivamente lenta, para situaciones en las que no se requiera una gran precisión, es la alternativa a elegir.

Otro problema que tenemos que tener en cuenta ante esta librería es que se trata de un librería de programación específicamente desarrolladle para controlar una raspberryPi y por lo tanto no es compatible con otras plataformas.

##### Instalación y uso

Ante todo tenemos que tener en cuenta que es una librería para el manejo y control de puertos GPIO sobre Java por lo tanto tenemos que cumplir los siguientes prerrequisitos:

* Java Runtime, instalado por defecto en el sistema operativos Raspbian
* WiringPi Librería Nativa, las versiones actuales de Pi4J llevan incluida esta librería y por lo tanto no es necesario instalarla.

Para instalar la librería simplemente tendremos que descargar el paquete desde los repositorios oficiales y descomprimir la librería en el directorio que nosotros deseemos.

1. Descargamos el paquete

Wget <http://get.pi4j.com/download/pi4j-1.0.deb>

1. Instalamos el paquete

sudo dpkg -i pi4j-1.0.deb

A la hora de usar la librería tenemos que tener en cuenta las siguientes características de nuestro entorno como por ejemplo como se numeran los puertos GPIO de nuestra raspberryPi y como se numeran tanto física como virtualmente dentro de la librería.

|  |
| --- |
| j8header-photo.png  Ilustración Puerto GPIO de raspberryPi B+  www.pi4j.com |

|  |
| --- |
| j8header-b-plus.png  Ilustración Diagrama de puertos lógicos de Pi4J  www.pi4j.com |

#### OPENJDK Device I/O

Esta es otra de la alternativas que tenemos disponibles para el control de los puerto GPIO de raspberryPi.

Es un API genérica para el accesos a los pines GPIO de diversos dispositivos integrados, no está orientado específicamente a ningún dispositivo sino que se orienta a un sistema multiplataforma en sistemas basados en JavaSE.

Tiene las siguiente características:

Acceso a pines GPIO en entrada salida.

Conexión al Bus I2C

Conexión al puerto RS232

Conexión SPI

Esta librería al contrario de la anterior y al tratarse de un librería genérica, no dispone de un interfaz tan amigable de desarrollo como Pi4J pero a su favor tiene que es mucho más rápida para tareas que requieran de una gran precisión.

No se han encontrado muchas referencias a esta librería salvo pequeño ejemplos desarrollados por la comunidad , con el fin de demostrar su potencia .

El acceso a los puertos al contrario que en Pi4J sigue la nomenclatura con la que han sido denominados y por lo tanto no es necesaria ninguna tabla para traducir su numeración.

##### Instalación

Al tratarse de una librería genérica y de bajo nivel será necesario compilar el código fuente con la finalidad de conseguir una librería que funcione en nuestro entorno para ello seguiremos los siguientes pasos.

1. Actualizamos nuestro entorno de sistema

sudo add-apt-repository ppa:webupd8team/java

sudo apt-get update

sudo apt-get upgrade

sudo rpi-update

1. Instalamos las dependencias necesarias para compilar

sudo apt-get install build-essential mercurial

1. Configuramos el entorno de desarrollo

mkdir java-dio

cd java-dio/

export PI\_TOOLS=/usr

export JAVA\_HOME=/usr/lib/jvm/jdk-8-oracle-arm-vfp-hflt

1. Descargamos el código fuente del repositorio

hg clone http://hg.openjdk.java.net/dio/dev

export DIO\_DEV=/java-dio/dev

1. Compilamos

make

1. Copiamos resultados a las directorios de sistema

cp -r $DIO\_DEV/build/deviceio/lib/\* $JAVA\_HOME/jre/lib

1. Para ejecutar un programa con esta librería deberemos acordarnos de ejecutar con los siguientes parámetros donde indicaremos las características y permisos de nuestro dispositivo

sudo $JAVA\_HOME/bin/java -Djdk.dio.registry= ./config/dio.properties-raspberrypi -Djava.security.policy=./gpio.policy -jar Programa.jar

### Librerías de Visión artificial

Dentro de este campo existen multitud de librerías para el control de la visión computarizada pero nos centraremos en la librería más importante y la más usada en este campo, se trata de OpenCV.

OpenCV es un librería libre de visión artificial originalmente desarrollada por Intel, se ha usado en infinidad de de aplicaciones, desde sistemas de seguridad hasta aplicativos de control de calidad.

Esta librería es multiplataforma existiendo versiones para casi todos los sistemas operativos del mercado.

OpenCV nos ofrece un librería de desarrollo basada en C/C++ optimizada para aprovechar al máximo las capacidades del sistema, esto nos plantea un problema, si la librería esta en C++ como podremos acceder desde Java.

Para resolver este problema tenemos que recurrir a un interfaz JNI, actualmente existen dos alternativas o usamos el interfaz JNI integrado desde hace relativamente poco dentro de la misma librería OpenCV o hacemos uso de un interfaz de desarrollo externo en este caso JAVACV el cual no ofrece una serie de librerías para el acceso a OpenCV.

En este caso hemos seleccionado directamente el interfaz de java que viene con la librería de desarrollo openCV puesto que es considerablemente más rápido y estable que javaCV, además solo será necesario distribuir una única librería.

#### Instalación

Dado que nuestro sistema de control en RaspberryPi tenemos la necesidad de compilar la librería dentro de este sistema para conseguir un conjunto de binarios compatibles con la tecnologi ARM.

Existe la posibilidad de realizar un compilación denominada CrossCompiling pero enb diversas pruebas realizadas hemos detectar que los resultados no son todo lo óptimos que deseamos, incluso hemos llegado al punto de que el binario no es estable en nuestro entorno destino.

El resultado que nos interesa de esta generación son dos ficheros específicos “libopencv\_java2411.so” y “opencv-2411.jar” que son respectivamente la librería de desarrollo de opencv y la interfaz java para nuestro proyecto.

Para compilar la librería OpenCV seguiremos los siguientes pasos:

1. Actualizamos nuestro entorno de sistema

sudo add-apt-repository ppa:webupd8team/java

sudo apt-get update

sudo apt-get upgrade

sudo rpi-update

1. Instalamos las dependencias necesarias para compilar

sudo apt-get install build-essential cmake pkg-config ant oracle-java8-installer oracle-jdk8 installer oracle-java8-set-default

1. Instalamos librerías necesarias de desarrollo

sudo apt-get install libjpeg8-dev libtiff4-dev libjasper-dev libpng12-dev sudo apt-get install libavcodec-dev libavformat-dev libswscale-dev libv4l-dev

1. Configuramos el entorno de desarrollo

wget -O opencv-3.0.0.zip https://github.com/Itseez/opencv/archive/3.0.0-rc1.zip

unzip opencv-3.0.0.zip

cd opencv-2.4.10

mkdir build

cd build

1. Generamos los ficheros de compilación

export JAVA\_HOME=/usr/lib/jvm/jdk-8-oracle-arm-vfp-hflt

cmake -DBUILD\_SHARED\_LIBS=OFF ..

1. Compilamos e instalamos, aunque en muchas guias nos indican que usemos el parámetro j8 o j4 , como estamos copilando en Raspberry tendremos que usar el comando make sin parámetros.

make

sudo make install

# Diseño de la aplicación

A lo largo de este capítulo vamos a describir las funciones de software que vamos a implementar sin entrar en detalles de la tecnología utilizada, describiremos desde un punto de vista analítico como deberíamos ir implementando el software y los distintos avances funcionales para encarar posteriormente el desarrollo de una forma mas sencilla.

## Visión Artificial.

Unos de los puntos mas importantes del proyecto es este pues vamos a crear un sistema que sea capaz de conducir de forma autónoma esquivando obstáculos que pongamos en su camino.

Partiremos de la implementación de la librería de procesamiento de imágenes OpenCV, esta librería es usada en multitud de proyectos, incluidos algunos proyectos de conducción autónoma.

Actualmente esta librería nos da la capacidad de obtener imágenes de una cámara procesarlas y obtener información de ellas.

### Detección de obstáculos.

Aunque existen múltiples formas de abordar este tema nos centraremos inicialmente un hecho simple, vamos a partir de que todos los obstáculos que nos encontraremos tiene algo en común, aunque no es un dato muy realista nos servirá para avanzar en el análisis del proyecto y continuar desde este punto hacia objetivos más complejos.

Para ello definiremos que todos los obstáculos que vamos a encontrar tendrán un circulo redondo en el centro del obstáculo que podamos identificar mediante visión artificial.

Esto nos permitirá de forma sencilla detectar si tenemos algún obstáculo en nuestro campo de visión, el siguiente punto que abordaremos más adelante será el cálculo de la distancia hasta dicho obstáculo o la detección de diversos tipos de obstáculos.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Ilustración detección circulos con OpenCV | | |

### Diagrama de proceso

|  |
| --- |
| Deteccion obstaculos 1.png  Ilustración DFD detección obstáculos básica |

Como hemos definido anteriormente vamos a actuar sobre obstáculos con una forma determinada, aun así de forma genérica podemos construir un procedimiento que iremos evolucionando a lo largo del proceso.

Inicialmente partiremos del siguiente diagrama :

Como Inicio del proceso nuestro sistema buscara obstáculos definidos por una imagen con un circulo negro, para ello usaremos las librerías OpenCV y mas concretamente la función HoughCircle.

La función HoughCircles es una evolución de la función HouhLines la cual realiza varios cálculos para detectar lineas rectas dentro de una imagen, en nuestro la función nos retornara un vector con los círculos detectados indicando su centro y su radio.

Como podemos observar en la ilustración 30 por medio de la cámara capturamos una imagen , buscamos posibles círculos que se encuentren en la imagen y los marcamos dibujando el circulo sobre esta.

Hemos coloreado los las zonas donde no se encuentran los círculos para destacar las posibles rutas que podremos seguir.

A continuación mostramos una pequeña función de cómo deberíamos diseñar el sistema.

public Mat detectarCirculos()

{

capturarImagen();

Mat circulosDetectados = new Mat();

Imgproc.erode(m\_ultimaImagenGris, m\_ultimaImagenGris,new Mat());

Imgproc.dilate(m\_ultimaImagenGris, m\_ultimaImagenGris,new Mat());

Imgproc.Canny(m\_ultimaImagenGris, m\_ultimaImagenGris, 5, 70);

Imgproc.GaussianBlur( m\_ultimaImagenGris, m\_ultimaImagenGris, new Size(9, 9), 2, 2 );

Imgproc.HoughCircles(m\_ultimaImagenGris, circulosDetectados, Imgproc.CV\_HOUGH\_GRADIENT, 1, 1 ,200,100,0,0);

System.out.println(circles);

for (int i = 0; i < circulosDetectados.cols(); i++)

{

double[] circuloBucle = circulosDetectados.get(0, i);

Point pCentroBuble = new Point(circuloBucle[0], circuloBucle[1]);

Imgproc.circle(m\_ultimaImagen, pCentroBuble, (int) circuloBucle[2]- 10 , new Scalar(0, 255, 0),10);

}

return m\_ultimaImagen;

}

Realmente no es necesario realizar ninguna modificación en la imagen que sería muy costosa en tiempo de procesamiento, simplemente nos bastaría con la información contenida en la variable circulosDetectados para continuar con el procesamiento.

Como se puede observar se realiza un procesamiento previo de la imagen, este procesamiento no es necesario, pero para evitar posibles fallos en la detección es mejor hacerlo pues mejora sustancialmente nuestra tasa de detección.

## Detección de la distancia al objeto

Como en el punto anterior definimos un nuevo avance funcional con el que iremos completando el desarrollo de nuestro sistema.

En este caso se plantea el siguiente problema, hemos detectado un obstáculo pero ¿a qué distancia esta?, ¿Tengo que actuar ya?.

Para resolver estas dudas tendremos que conocer la distancia al obstáculo detectado, no entramos en este momento en detalles de cómo calcularemos dicha distancia pues, existen diversas técnicas para hacerlo, por esta razón no quedamos un punto más arriba y solo planteamos como tendremos que actuar ante dicha situación.

### Diagrama de proceso

Partiendo del diagrama anterior completaremos el proceso aplicando una nueva comprobación al proceso, esta es la distancia y según los datos que tengamos, actuaremos de una forma u otra.

Como podemos observar completamos el diagrama anterior con unos nuevos pasos en los que decidimos que vamos a hacer en caso de que nos encontremos un obstáculo.

Como punto más importante de todo este proceso es saber a qué distancia estamos del obstáculo, definiremos un límite de parada que sera configurable en puntos posteriores.

Como primer paso solo actuaremos de dos formas inicialmente continuar el recorrido y parada de motores.

|  |
| --- |
| Deteccion obstaculos 2.png  Ilustración DFD detección distancia |

## Control de movimiento

En este punto detallaremos como actuaremos en base al movimiento que queremos generar como en otros ejemplos vamos a definir el proceso desde un punto de vista funcional que más tarde abordaremos de forma más especifica entrando en detalles en los diversos prototipos que hagamos.

El control de giro que implementaremos en este proyecto es un sistema de dirección tipo oruga, este tipo de control de dirección se basa en el mismo sistema con el que se mueven la excavadoras que no disponen de ruedas direccionales.

Para girar a la derecha reducen la velocidad de rotación de las ruedas derechas, las paran o incluso invierten el sentido según la velocidad que quieran de giro.

Para girar a la izquierda hacen exactamente lo mismo que en el caso anterior pero invirtiendo el lado.

|  |
| --- |
| manoevres.png  Ilustración Esquema movimiento tipo oruga  (www.retas.de) |

### Diagrama de procesamiento

Como en los puntos anteriores vamos a mostrar los cambios implementados en el proceso desde este punto.

Como podemos ver implementamos en este punto un control de dirección básico con giro a la derecha y a la izquierda en caso de encontrar un obstáculo en nuestra ruta actual.

Ante el caso de no poder encontrar un ruta valida, tanto en la ruta actual como en la derecha y en la izquierda detendremos la marcha en pasos posteriores encontraremos una solución a este problema.

|  |
| --- |
| Deteccion obstaculos 3.png  Ilustración DFD Control giro |

Como podemos ver implementamos en este punto un control de dirección básico con giro a la derecha y a la izquierda en caso de encontrar un obstáculo en nuestra ruta actual.

Ante el caso de no poder encontrar un ruta valida, tanto en la ruta actual como en la derecha y en la izquierda detendremos la marcha en pasos posteriores encontraremos una solución a este problema.

## Control de comunicaciones básico

En este punto nos salimos un poco del proceso actual he implementamos un modulo distinto en este caso comunicaciones este modulo nos permitirá establecer un comunicación activa entre los elementos controlados y los elementos controladores.

En esta fase simplemente implementaremos un modelo básico de comunicación basado en sockect y controlaremos el estado de este así como los datos que nos envían desde el elemento controlador.

### Diagrama de procesamiento

Como podemos observar en el diagrama planteamos un sistema en el que o estamos conectados o estamos a la espera de conexión, de esta misma forma controlamos si tenemos datos en la entrada o en la salida y actuaremos en consecuencia con el sockect.

|  |
| --- |
| Diagrama comunicaciones.png  Ilustración DFD Comunicaciones básicas |

# Desarrollo

Dentro de esta fase estudiaremos las distintas alternativas de enfocar el problemas mediante el desarrollo de varios prototipos para comprobar si se ajustan a nuestras necesidades.

Enfocamos los prototipos sobre todo a nivel de control de movimiento puesto que es en esta categoría donde más alternativas encontramos y donde nos es más complicado decidir una solución válida.

## Prototipo 1. Conexión directa motores a bus GPIO

El primer prototipo que desarrollamos lo hacemos en base a la conexión directa de los motores DC al puerto GPIO.

|  |
| --- |
| Prototipo 1 conexión directa.jpg  Ilustración Prototipo1 conexión directa GPIO |

Se desarrolla un programa de control mínimo que usando la librería de desarrollo Pi4J que permita controlar los motores simplemente activando los pines a los que están conectados los motores.

Para facilitar las conexiones utilizamos un extensor de puerto GPIO que nos permite conectar de forma sencilla distintos componentes sin necesidad de soldar.

Nos damos cuenta en seguida que este prototipo no es viable por los siguientes motivos:

* Únicamente podemos controlar un sentido de la marcha
* Si realizamos la conexión de forma que permita marcha adelante y marca atrás la raspberry entra en cortocircuito y se resetea.
* En determinadas circunstancias los motores exigen demasiada potencia y la raspberry al no poder asumirla se sobrecalienta y se apaga.

Debido a los resultados infructuosos decidimos descartar el prototipo por las razones presentadas.

## Prototipo 2. Extensor de puerto MCP23017

Este componente es un extensor de puerto I2C, realizamos un pequeño estudio sobre esta tecnología para saber afrontar los problemas y entender un poco mas como funciona.

|  |  |
| --- | --- |
| mcp23017.png  Ilustración Controlador MCP23017  (www.adafruit.com) | mcp203172.png  Ilustración Esquema Controlador MCP23017  (www.adafruit.com) |

### Bus I2C

|  |
| --- |
| bus 12c.png  Ilustración Representación Bus i2C  (http://es.wikipedia.org/wiki/I2C) |

I2c ( Inter-Integrated Circuit ) es un bus de comunicaciones serie usado principalmente para comunicación entre microcontroladores y periféricos .

La principal característica de I2C es que hace uso de dos lineas para transmitir la información, una de ellas transporta los datos (SDA) y la otra transporta la señal de reloj (SCL) . Es necesaria una tercera linea utilizada única y exclusivamente como masa (GND).

Los dispositivos conectados por I2C tiene una dirección única que los identifica inequívocamente el dispositivo en la serie de periféricos , estos se conectan en cascada permitiendo conectar varios dispositivos y que todos funcionen al mismo tiempo.

Habiendo varios dispositivos conectados sobre el bus, es lógico que para establecer una comunicación a través de él se deba respetar un protocolo. Digamos, en primer lugar, lo más importante: existen dispositivos maestros y dispositivos esclavos. Sólo los dispositivos maestros pueden iniciar una comunicación

La condición inicial, de bus libre, es cuando ambas señales están en estado lógico alto. En este estado cualquier dispositivo maestro puede ocuparlo, estableciendo la condición de inicio (start). Esta condición se presenta cuando un dispositivo maestro pone en estado bajo la línea de datos (SDA), pero dejando en alto la línea de reloj (SCL).

El primer byte que se transmite luego de la condición de inicio contiene siete bits que componen la dirección del dispositivo que se desea seleccionar, y un octavo bit que corresponde a la operación que se quiere realizar con él (lectura o escritura).

Si el dispositivo cuya dirección corresponde a la que se indica en los siete bits (A0-A6) está presente en el bus, éste contesta con un bit en bajo, ubicado inmediatamente luego del octavo bit que ha enviado el dispositivo maestro. Este bit de reconocimiento (ACK) en bajo le indica al dispositivo maestro que el esclavo reconoce la solicitud y está en condiciones de comunicarse. Aquí la comunicación se establece en firme y comienza el intercambio de información entre los dispositivos.

### Prototipo

Dentro de este prototipo tendremos que crear un pequeño circuito electrónico que nos permitirá conectar de forma sencilla los distintos componentes al controlador MCP 23017.

Este Circuito lo hemos creado sobre una base de prototipado , donde hemos soldado una alimentación a 5v y hemos extendido las conexiones de los puertos a un sistema de pines similar a la que dispone RaspberryPi.

En este caso hemos implementado una alimentación externa que nos permitirá suministrar la potencia requerida por los motores,

|  |  |
| --- | --- |
| IMG_20150607_212400.jpg | IMG_20150607_212408.jpg |
| Ilustración Placa de prototipo MCP23017 | |

Para el control de los motores mediante este prototipo se ha tenido que desarrollar una clase que Permita transformar comandos I2C a la activación de los puertos que dispone el controlador.

Desarrollamos un pequeño programa de pruebas que nos permita testear el desarrollo y la viabilidad de este.

Creamos la clase CGestorI2CAdafruit que permite controlar puertos individuales por medio de bus I2C.

|  |
| --- |
| prototipo2 mcp23017.jpg  Ilustración Prototipo2 Controlador MCP23017 |

Tenemos que desechar este prototipo por las siguientes razones:

* No es posible el control de marcha adelante y marcha atrás en un solo motor.
* Es necesario usara al menos 4 motores para el control de movimiento.
* Complica demasiado la lógica del programa controlador.
* Al no tener regulador de corriente los motores funcionan siempre a 5v.
* No es posible hacer uso de PWM, los motores siempre funcionan la misma velocidad.

Debido a los malos resultados decidimos rechazar el prototipo y seguir estudiando nuevas posibilidades.

## Prototipo 3 I2C Adafruit PCA9685

Este es uno de los controladores de motor que usaremos en nuestras pruebas , fabricado por adafruit (https://www.adafruit.com) se nos ofrece esta placa en un kit de sencillo ensamblado.

Inicialmente este dispositivo es usado para controlar servomotores o leds RGB.

Cada una de las 16 entradas independientes que tiene el dispositivo nos permite controla un motor distinto e independiente de lo demás.

Contradictoriamente solo podremos controlar un máximo de 4 led RGB dado que cada color del led será controlado por un canal distinto.

|  |  |
| --- | --- |
| adafruit1.png  Ilustración 16-channel, 12-bit PWM Fm+ I2C-bus LED controller  (www.adafruit.com) | adafruit2.png  Ilustración PCA9685  (www.adafruit.com) |

Esta placa nos ofrece las siguientes capacidades:

* Controlador PWM sobre I2C , lo que nos permite no tener que estar controlando los pulsos ni mandar información constante a los dispositivos controlados.
* Capacidad de una doble alimentación para alimentar el microcontrolador a 3.3V y un segunda entrada de potencia que permite alimentar los dispositivos controlados de forma independiente.
* Permite configurar la dirección de controlador anteriormente indicada, ofreciendo la posibilidad de configura nuestro sistema en distintas direcciones.
* Permite frecuencias de hasta 1,6Khz lo que nos ofrece una alta tasa de transferencia.
* Permite el apagado directo de todos los dispositivos de forma automática escribiendo en una única posición de memoria.

Este prototipo al igual que el anterior es controlado por i2C , por esta razón modificamos ligeramente la clase creada anteriormente lo que nos permitirá controlar este nuevo dispositivo.

En este caso al dejar de trabajar con motores DC y comenzar a trabajar con motores Servo hemos creado un pequeña clase que nos permitirá gestionar estos ultimo de manera sencilla ServoTest.

|  |  |
| --- | --- |
| IMG_20150607_230149.jpg  Ilustración Conexionado de Placa controladora a RaspberryPi | IMG_20150607_230651.jpg  Ilustración Placa controladora con ServoMotor y rueda |

Como puntos negativos de anteriores prototipos destacamos la dificultad tanto nivel hardware como a nivel software de ejecutar movimientos con un solo motor adelante y atrás, en este caso podemos comprobar como con este prototipo tenemos la posibilidad de ejecutar movimientos hacia adelante y hacia atrás de forma sencilla.

También tenemos el beneficio del control de potencia por PWM que ofrece directamente este dispositivo.

El dispositivo además nos ofrece la posibilidad de una alimentación externa variable de 3V a 6V lo cual nos facilita enormemente el control de motores sin recurrir a la alimentación directa desde el bus GPIO que en anteriores prototipos nos ha dado problemas.

Aunque la mayoría de los aspectos han sido positivos en este prototipo nos hemos encontrado ante una problemática a la hora de obtener otros elementos necesarios para finalizar el proyecto.

En este caso hemos encontrado un problema con la ruedas, en la imagen anterior vemos como se ha adaptado una rueda impresa en 3D al servomotor, hemos podido comprobar como esta no es capaz de generar la suficiente tracción como para mover con relativa soltura el robot comprobando como están llegan a derrapar.

Se ha buscado alternativas a ruedas y no hemos encontrado ninguna que fuera capaz de adaptarse correctamente al servomotor por un precio módico.

Decidimos rechazar este prototipo por las causas evidentes detalladas anteriormente.

## Prototipo 4 Puente H L298N

Dados los anteriores fracasos decidimos reorientar de nuevo el proyecto a la utilización de motores DC que tiene mayores alternativas de repuestos.

En este caso vamos autlizar un controlar puete H L298N, Este elemento nos permite controlar dos motores DC o un motor de pasos, ejecutando instrucciones desde el bus GPIO de RaspberryPi.

Este elemento es un componente es muy económico , pero como inconveniente nos aporta la dificultad de control del interfaz, teniendo que controlar la potencia y el estado de cada uno de los pines constantemente.

|  |  |
| --- | --- |
| da4df1a5-73c5-4887-8956-6b6f4646805c.jpg  Ilustración Detalle pines l298N  (www.hqew.net) | l298N.png  Ilustración Controlador L298N  (forums.parallax.com) |

Encontramos varios problemas en este interfaz :

* Control de PWM: Este interfaz proporciona una funcionalidad básica de PWM (Modulación por ancho de pulsos) pero esta funcionalidad está supeditada al elemento superior de control, es decir si nuestro controlador, en este caso RaspberryPi, no dispone de Control de I/O por PWM tendremos que implementarlo por Software lo cual conducirá a una pérdida de rendimiento que puede afectar a todo el sistema.
* Sobrecalentamiento : Este tipo de unidades es conocida por su calentamiento extremo y consecuentemente su pérdida de funcionalidad.
* Regulador de tensión : Este interfaz proporciona un regulador de tensión auxiliar de 5v, suficiente para alimentar nuestro interfaz de control, pero esta es poco fiable cuando se calienta en exceso produciendo cortes de corriente que pueden llegar a dañar el controlador del sistema

En el caso de este prototipo hemos tenido que crear diversas clases que nos permitan controlar este elemento así como los elementos que le conectemos, para eso creamos las siguientes clases disponible en el código fuente entregado:

* CMotorDC ( clase controladora de motores DC).
* CMotorControlPuenteH ( Clase controladora del puente H)
* L298NTest( clase de test que nos permitirá controlar los movimientos de los motores desde una sencilla interfaz de usuario).

|  |  |
| --- | --- |
| IMG_20150511_235121.jpg  Ilustración Detalle conexionado motores con ruedas | IMG_20150512_203620.jpg  Ilustración Detalle Conexionado Motores a L298N |
| IMG_20150514_220312.jpg  Ilustración Detalle conexionado L298N a raspberryPi |  |

En este caso Hemos podido comprobar cómo al igual que en el anterior hemos podido controlar la dirección de la rotación sin problemas tanto adelante como hacia atrás.

Aunque este elemento solo nos ofrece la conexión a dos motores se ha creado un puente directo entre estos los cual nos permite controlar 4 motores de forma sencilla en parejas de dos.

El prototipo ha sido capaz de arrancar el movimiento sin que sus ruedas patinen , causa por la que desechamos el anterior prototipo.

Aunque hemos podido comprobar que efectivamente el regulador de potenciase calienta en exceso cuando alimenta los motores y la raspberryPi no se le da más importancia puesto que este un punto que controlaremos más adelante.

Comprobamos como el controlador es capaz de realiza giros tal y como se plantea en el diseño inicial aportado.

Visto que hasta el momento este es uno de los mejores prototipos de control de movimiento que hemos encontrado y desarrollado decidimos continuar el proyecto sobre esta característica.

Implantación

En este punto vamos a definir que elementos vamos a usar y como vamos a implementar la solución a nuestro proyecto.

Visión artificial y detección de objetos

Unos de los puntos mas importantes del proyecto es este pues vamos a crear un sistema que sea capaz de conducir de forma autónoma esquivando obstáculos que pongamos en su camino.

Partiremos de la implementación de la librería de procesamiento de imágenes OpenCV, esta librería es usada en multitud de proyectos, incluidos algunos proyectos de conducción autónoma.

Actualmente esta librería nos da la capacidad de obtener imágenes de una cámara procesarlas y obtener información de ellas.

Detección de obstáculos.

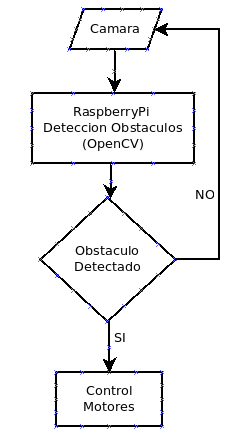
Aunque existen múltiples formas de abordar este tema nos centraremos inicialmente un hecho simple, vamos a partir de que todos los obstáculos que nos encontraremos tiene algo en común, aunque no es un dato muy realista nos servirá para avanzar en la implantación del proyecto y continuar desde este punto hacia objetivos mas complejos.

Para ello definiremos que todos los obstáculos que vamos a encontrar tendrán un circulo redondo en el centro del obstáculo que podamos identificar mediante visión artificial.

Esto nos permitirá de forma sencilla detectar si tenemos algún obstáculo en nuestro campo de visión, el siguiente punto que abordaremos mas adelante sera el calculo de la distancia hasta dicho obstáculo.

Diagrama de procesamiento

Como hemos definido anteriormente vamos a actuar sobre obstáculos con una forma determinada, aun así de forma genérica podemos construir un procedimiento que iremos evolucionando a lo largo del proceso.

Ilustración 27: Etapa inicial proceso

Inicialmente partiremos del siguiente diagrama :

Como Inicio del proceso nuestro sistema buscara obstáculos definidos por una imagen con un circulo negro, para ello usaremos las librerías OpenCV y mas concretamente la función **HoughCircle.**

La función HoughCircles es una evolución de la función HouhLines la cual realiza varios cálculos para detectar lineas rectas dentro de una imagen, en nuestro la función nos retornara un vector con los círculos detectados indicando su centro y su radio.

Podemos observar por los siguientes ejemplos como funcionara el sistema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

Tabla 1: Detección Círculos con OpenCV

En este ejemplo vemos como por medio de la cámara capturamos una imagen , buscamos posibles círculos que se encuentren en la imagen y los marcamos dibujando el circulo sobre esta.

Hemos coloreado los las zonas donde no se encuentran los círculos para destacar las posibles rutas que podremos seguir.

|  |
| --- |
| public Mat detectarCirculos()  {  capturarImagen();  Mat circulosDetectados = new Mat();  Imgproc.erode(m\_ultimaImagenGris, m\_ultimaImagenGris,new Mat());  Imgproc.dilate(m\_ultimaImagenGris, m\_ultimaImagenGris,new Mat());  Imgproc.Canny(m\_ultimaImagenGris, m\_ultimaImagenGris, 5, 70);  Imgproc.GaussianBlur( m\_ultimaImagenGris, m\_ultimaImagenGris, new Size(9, 9), 2, 2 );  Imgproc.HoughCircles(m\_ultimaImagenGris, circulosDetectados, Imgproc.CV\_HOUGH\_GRADIENT, 1, 1 ,200,100,0,0);  System.out.println(circles);  for (int i = 0; i <circulosDetectados.cols(); i++)  {  double[] circuloBucle = circulosDetectados.get(0, i);  Point pCentroBuble = new Point(circuloBucle[0], circuloBucle[1]);  Imgproc.circle(m\_ultimaImagen, pCentroBuble, (int) circuloBucle[2]- 10 , new Scalar(0, 255, 0),10);  }  returnm\_ultimaImagen;  } |

Realmente no es necesario realizar ninguna modificación en la imagen que seria muy costosa en tiempo de procesamiento, simplemente nos bastaría con la información contenida en la variable circulosDetectados para continuar con el procesamiento.

Como se puede observar se realiza un procesamiento previo de la imagen, este procesamiento no es necesario pero para evitar posibles fallos en la detección es mejor hacerlo.

Detección de la distancia al objeto

Para el calculo de las distancias haremos uso de de uno o varios sensores que sean capaz de calcular las distancias hasta los obstáculos detectados.

Para ellos haremos uso de la librería Pi4J y de un componente hardware HC-SR04, detallado anteriormente en la sección de hardware.

Una vez que hemos detectado que tenemos un obstáculo delante nuestro ejecutaremos la rutina para que nos diga la distancia hasta dicho obstáculo.

Ilustración 28: HC-SR04

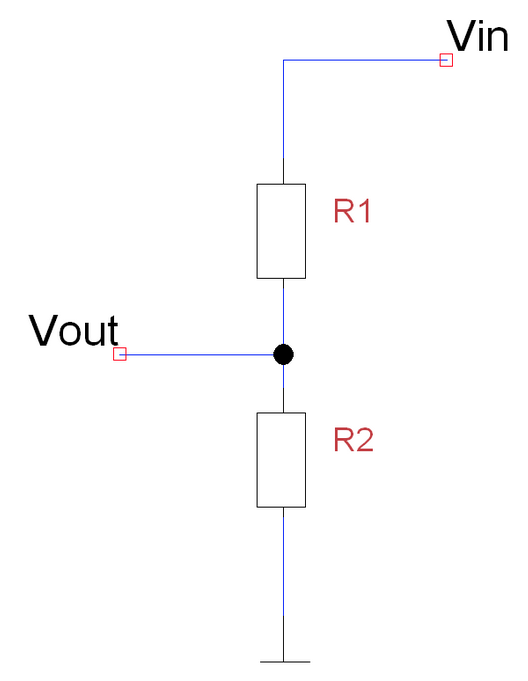
La formula que aplicaremos sera la siguiente que es el proporcional al tiempo que tarda el sonido en recorrer la distancia desde el emisor al obstáculo y volver, podríamos simplificar la formula al tratarse de constantes .

Calculo de la distancia

El sistema se basa en el uso de los puertos GPIO de la RaspberryPi los cuales hemos definido anteriormente en la sección hardware, para manejar este sensor es necesario hacer uso de una librería externa Pi4J la cual nos da acceso a una serie de métodos con los cuales podremos controlar los Puertos GPIO Leer y escribir información de ellos así como activarlos y desactivarlos.

El diagrama de montaje es relativamente sencillo, necesitaremos dadas las características de los puertos GPIO dos resistencias que pondremos en según el siguiente esquema.

El calculo de la magnitud de las resistencias siguen el siguiente patrón

Ilustración 29: Circuito salida HC-SR04

así pues podemos concluir que aunque si que es importante el valor de las resistencias estas cumple unos características que relacionaran los dos valores, para nuestro caso usaremos resistencias de 1K y de 2K.

Ilustración 31: HC-SR04 Conectado a RaspberryPi

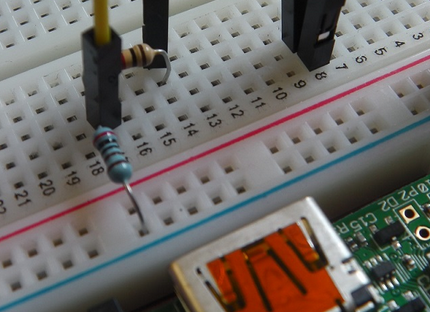
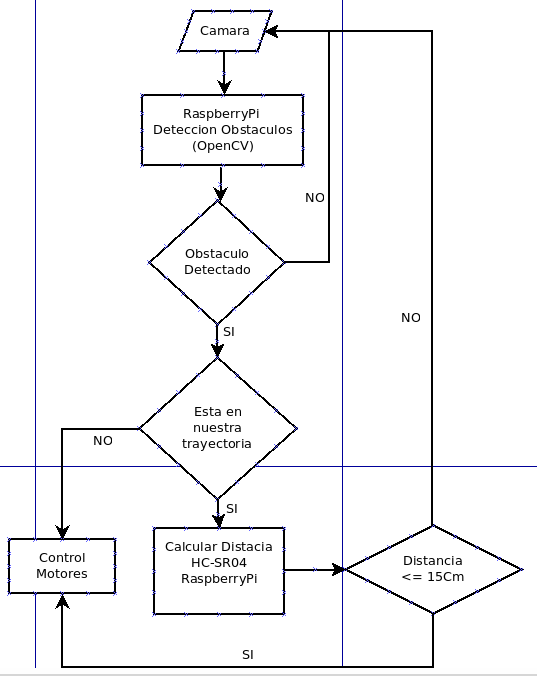
Ilustración 30: Detalle resistencias en la conexión de salida

Diagrama de procesamiento

Partiendo del diagrama anterior completaremos el proceso aplicando una nueva comprobación al proceso, esta es la distancia y según los datos que tengamos Actuaremos de una forma u otra.

Como podemos observar completamos el diagrama anterior con unos nuevos pasos en los que decidimos que vamos a hacer en caso de que nos encontremos un obstáculo.

Ilustración 32: Diagrama de proceso con cálculo de distancia

Como punto mas importante de todo este proceso es saber a que distancia estamos del obstáculo, definimos un limite de parada de 15cm aunque este sera configurable en puntos posteriores.

Como primer paso solo actuaremos de dos formas inicialmente continuar el recorrido y parada de motores.

El calculo de la distancia como hemos indicado anteriormente lo obtenemos por medio de la siguiente formula pero la pregunta es como obtenemos los datos para usar la formula, los obtendremos mediante el siguiente procedimiento.

Este es una versión simplificada del que usaremos en la versión final, puesto que en este no implementamos toda la funcionalidad de timeouts ni seguridad.

|  |
| --- |
| publicdoubleCalcularDistancia()  {  final GpioControllergpio = GpioFactory.getInstance();  final GpioPinDigitalOutputtrigPin = gpio.provisionDigitalOutputPin(RaspiPin.GPIO\_00, "Trig", PinState.LOW);  final GpioPinDigitalInputechoPin = gpio.provisionDigitalInputPin(RaspiPin.GPIO\_02, "Echo");  doubletiempoInicio = 0d, TiempoFin = 0d, distanciaObstaculo = 0d;  trigPin.high();  try  {  Thread.sleep(0, 10000);  System.out.println(".");  }  catch (Exception ex)  {  ex.printStackTrace();  }  trigPin.low();  while (echoPin.isLow())  {  tiempoInicio = System.nanoTime();  }  while (echoPin.isHigh())  {  TiempoFin = System.nanoTime();  }  if (tiempoInicio> 0 &&TiempoFin> 0)  {  doubleduracionPulso = (TiempoFin - tiempoInicio) / 1000d; // en MicroSegundos  distanciaObstaculo = duracionPulso \* 0.017;  }  returndistanciaObstaculo;  } |

Control de Movimiento

Para el control del movimiento de nuestro vehículo crearemos un programa que nos permita movernos con libertad sobre el plano mandando un serie de ordenes básicas desde el control de de entorno.

Dentro de este punto tenemos varias alternativas las cuales tienen puntos buenos y malos y cada una tiene sus peculiaridades de implantación, nos hemos decidido por la alternativa de implantar un Puente H L298N.

Al igual que nos ha pasado con los sensores en el punto anterior tendemos que recurrir a una librería externa para el manejo del GPIO y con este el manejo de los interfaces de control de movimiento.

Puente H L298N

Ya hemos hablado de este componente en un punto anterior referente al Hardware utilizado, este componente se nos presenta como uno de los interfaces mas simples que podemos usar, se trata de un componente estándar y económico que nos permite controlar dos motores DC de forma sencilla.

Encontramos varios problemas en este interfaz :

Control de PWM: Este interfaz proporciona una funcionalidad básica de PWM (Modulación por ancho de pulsos) pero esta funcionalidad esta supeditada al elemento superior de control, es decir si nuestro controlador, en este caso RaspberryPi, no dispone de Control de I/O por PWM tendremos que implementarlo por Software lo cual conducirá a una perdida de rendimiento que puede afectar a todo el sistema.

Sobrecalentamiento : Este tipo de unidades es conocida por su calentamiento extremo y consecuentemente su perdida de funcionalidad.

Regulador de tensión : Este interfaz proporciona un regulador de tensión auxiliar de 5v, suficiente para alimentar nuestro interfaz de control, pero esta es poco fiable cuando se calienta en exceso produciendo cortes de corriente que pueden llegar a dañar el controlador del sistema

Control de Giro

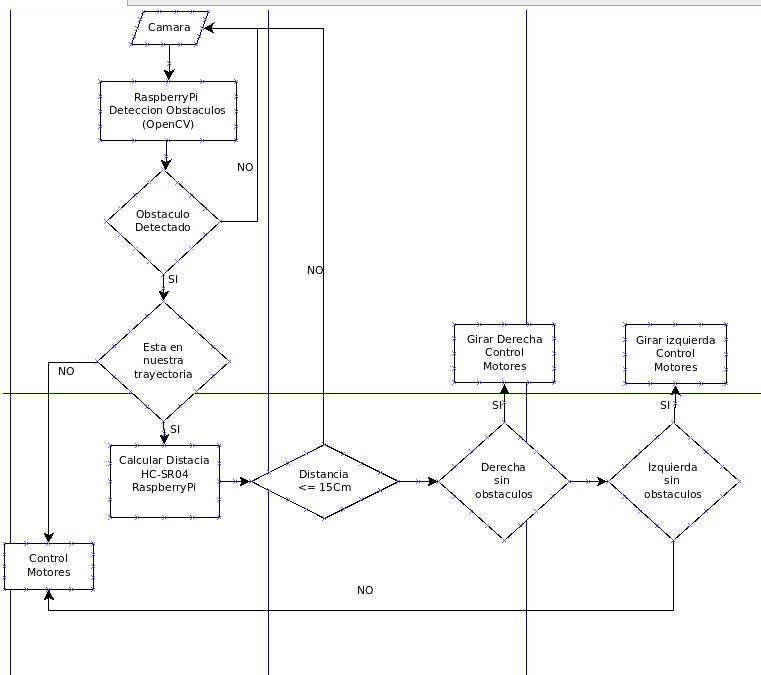
El control de giro que implementaremos en este proyecto es un sistema de dirección tipo oruga, este tipo de control de dirección se basa en el mismo sistema con el que se mueven la excavadoras que no disponen de ruedas direccionales.

Para girar a la derecha reducen la velocidad de rotación de las ruedas derechas, las paran o incluso invierten el sentido según la velocidad que quieran de giro.

Para girar a la izquierda hacen exactamente lo mismo que en el caso anterior pero invirtiendo el lado.

Diagrama de procesamiento

Como en los puntos anteriores vamos a mostrar los cambios implementados en el proceso desde este punto.

Ilustración 33: Control de giro

Como podemos ver implementamos en este punto un control de dirección básico con giro a la derecha y a la izquierda en caso de encontrar un obstáculo en nuestra ruta actual.

Ante el caso de no poder encontrar un ruta valida, tanto en la ruta actual como en la derecha y en la izquierda detendremos la marcha en pasos posteriores encontraremos una solución a este problema.

Control sentido de la marcha, giro completo

Control comunicaciones

Control Programa Principal

Desarrollo

Programa control RaspberryPi

|  |
| --- |
| **Paquete duxmancar** |
|  |

|  |
| --- |
| **Paquete duxmancar.datos** |
|  |

|  |
| --- |
| **Paquete duxmancar.net** |
|  |

|  |
| --- |
| **Paquete duxmancar.Datos.Procesadores** |
|  |

|  |
| --- |
| **Paquete duxmancar.Raspberry.software** |
|  |

|  |
| --- |
| **Paquete duxmancar.Raspberry.hardware** |
|  |

|  |
| --- |
| **Paquete duxmancar.Raspberry.hardware.vision** |
|  |

|  |
| --- |
| **Paquete duxmancar.util** |
|  |

Programa Control Android

|  |
| --- |
| **Diseño de Paquete org.duxman.gui** |
|  |

|  |
| --- |
| **Diseño de Paquete org.duxman.net** |
|  |

|  |
| --- |
| **Paquete duxman.util** |
|  |

|  |
| --- |
| **Paquete duxman.util.list** |
|  |

Análisis Coste del proyecto

El análisis de coste los vamos a dividir en varias secciones I+D, Análisis, Diseño software, Diseño Hardware, cada una de estas fases tiene una serie de gastos los cuales dividiremos en varias secciones según a que parte se impute el gasto.

Podremos observar que hemos realizado el estudio de gasto desde un punto de vista de divisón departamental en la cual entran en juego distintas fases de proyecto, I+D, Producción, Testing , Diseño ….

También se ha realizado un pequeña división para poder separar los costes humanos de los materiales , de esta forma nos podremos hacer una idea de cuanto es el coste real del proyecto y cuanto es el coste imputable a los materiales físicos que necesitamos.

I+D

Esta fase es una mezcla tanto de Diseño Software, como de diseño Hardware puesto que hemos tenido que implementar varias alternativas, diseñar software específico y construir varias maquetas de prueba, aunque muchos de los elementos son comunes, se han tenido que probar otros muchos para valorar, resultados y complejidad.

Coste elementos Hardware

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Elemento** | **Observaciones** | **Coste** | **Unid.** | **Ok** |
| **Servo Motores Tower 995** | Servomotores de baja calidad, ha sido necesario hacerles un hack para permitir la rotación continua de 360º, es imposible su calibración | 4,10€ | 4 |  |
| **MiniServo 9G** | Servomotor potente aunque pequeño , dificulta en exceso la adaptación de las ruedas al ser tan pequeños, la potencia suministrada es escasa y se estropean con facilidad al girar demasiado rápido , la calibración es muy compleja y se estropea con facilidad | 3,90€ | 4 |  |
| **Servomotor de rotación continua SM-S4303R** | Servomotor de gran calidad y de fácil calibración, tenemos la dificultad añadida de adaptar las ruedas a este tipo de motores | 13 | 4 |  |
| **Motor DC TT Encoder** | Motor DC Pequeño pero potente, de fácil manejo , viene con una rueda adaptada de buena calidad que nos permite usarlo directamente en el proyecto | 4,60 | 4 |  |
| **PuenteH L298N** | Placa de control para motores DC que nos da la capacidad de usar PWM en motores DC que por norma general no permiten este tipo de uso. | 6.30 | 1 |  |
| **Adafruit 12-Channel 16-bit PWM LED Driver** | Controlador PWM para motores y Leds, como problema encontramos la necesidad de adaptar un fuente de alimentación externa para dar potencia a los motores. Solo es válido para ServoMotores | 7.5€ | 1 |  |
| **Adafruit 16-Channel 12-bit PWM/Servo Driver** | Controlador I2C para servomotores al contrario que el anterior está preparado para adaptar una alimentación externa, tenemos un problema a nivel de implementación software al tener que implementar una solución para controlar este dispositivo puesto que no esta soportado de forma estándar | 16€ | 1 |  |
| **Sensor de Ultrasonidos HC-SR04** | Sensor de ultrasonidos para medir distancias | 4.74€ | 1 |  |
| **Consumibles electrónica** | Para adaptar los y controlar los diversos elementos hardware necesitamos diversos componentes electrónicos , resistencias , condensadores , cableas estaño , placas de prototipo… | 20€ | 1 |  |
| **Interfaz BattBorg, transformador electrónicos 5V** | Con el fin de dar potencia a nuestra raspberry pi por medio del puerto GPIO, necesitaremos este componente | 5,80€ | 1 |  |
| **WebCamara USB Logitech C170** | Optamos por cámaras USB al darnos mayor calidad y rendimiento , Se compran dos cámaras para probar la posibilidad de Visión Estero | 8.90 | 2 |  |
| **Coste Montaje prototipos** | Se construyen y diseñan varios prototipos para comprobar las distintas configuraciones y elementos seleccionados , valoramos el coste medio de hacer un prototipo y el número de prototipos calculamos que el tiempo medio es de 10Horas y el coste por hora lo valoramos en 18€ | 180€ | 3 |  |
| **Total** |  | 720,54 € | | |

Tabla 2: Costes imputables a I+D Hardware

Explotamos un poco más el ítem de diseño de prototipos para analizar como dividimos los costes

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Elemento** | **Observaciones** | **Coste** | **Unid.** | **Ok** |
|  |  |  |  |  |
| **Documentación Diseño** | Búsqueda de información necesaria para el diseño de los prototipos | 18 | 2 |  |
| **Diseño placa pruebas** | Diseño mediante software de la placa y pruebas a nivel simulación | 18 | 3 |  |
| **Montaje Circuito** |  | 18 | 3 |  |
| **Pruebas** |  | 18 | 3 |  |
| **Subtotal Coste Montaje prototipos** | Se construyen tres prototipos | 180€ | |  |
| **Total** |  | 540€ | |  |

Tabla 3: Explotación Coste Prototipos

Coste Diseño Software

Dentro de este punto vamos a calcular el coste a nivel software

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Elemento** | **Observaciones** | **Coste** | **Unid.** | **Ok** |
|  |  |  |  |  |
| **IDE NetBeans** | Entrono de desarrollo utilizado para la programación del software de control de raspberryPi | 0 | 1 |  |
| **IDE Eclipse** | Entrono de desarrollo para la aplicación Android de control | 0 | 1 |  |
| **Librerías de desarrollo Pi4J** | Librerías de desarrollo para el control de GPIO de RaspberryPi | 0 | 1 |  |
| **Librerías de desarrollo de Visión electrónica** | Se valoran varias librerías OpenCV, JavaCV y BOOTF | 0 | 3 |  |
| **Estudio y documentación** | Estudio y documentación de las distintas librerías desarrollo | 18€ | 120 |  |
| **Análisis Programas control prototipos** | Análisis de los programas de control de prototipos | 18€ | 40 |  |
| **Diseño Programas** | Diseño y programación de los programas | 18€ | 40 |  |
| **Pruebas Programas** | Pruebas realizadas para testear la validez de los prototipos | 18€ | 20 |  |
| **Total** |  | 3960€ | |  |

Tabla 4: Costes imputables a I+D Software

Diseño de Hardware

Un vez que nos hemos decidido por una tecnología y unos elementos de software y hardware llega el punto de analizar los costes de crear un prototipo final.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Elemento** | **Observaciones** | **Coste** | **Unid.** | **Ok** |
|  |  |  |  |  |
| **Base Montaje** | Base de Metacrilato para el montaje del prototipo final | 25€ | 1 |  |
| **Tornillería** | Piezas de tornillería para el montaje del prototipo final | 5€ | 1 |  |
| **Cableado** | Cable y diverso material eléctrico | 5€ | 1 |  |
| **Montaje del prototipo** | Tiempo invertido en el montaje del prototipo y su adaptación | 18€ | 4 |  |
| **Baterías** | Baterías y porta-baterías utilizado en el prototipo final | 10€ | 1 |  |
| **Transformador Corriente** | Trasformador de corriente de 12V utilizado en las pruebas | 15€ | 1 |  |
| **Pruebas** | Pruebas realizadas para comprobar la funcionalidad | 18€ | 25 |  |
| **Total** |  | 582€ | |  |

Tabla 5: Costes imputables al hardware

Diseño de Software

Un vez que nos hemos decidido por una tecnología y unos elementos de software y hardware llega el punto de analizar los costes de crear un prototipo final.

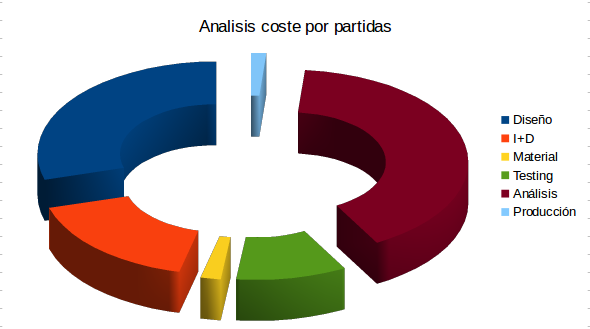
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Elemento** | **Observaciones** | **Coste** | **Unid.** | **Ok** |
|  |  |  |  |  |
| **IDE NetBeans** | Entrono de desarrollo utilizado para la programación del software de control de raspberryPi | 0 | 1 |  |
| **IDE Eclipse** | Entrono de desarrollo para la aplicación Android de control | 0 | 1 |  |
| **Librerías de desarrollo Pi4J** | Librerías de desarrollo para el control de GPIO de RaspberryPi | 0 | 1 |  |
| **Librerías de desarrollo de Visión electrónica** | Valoramos en la etapa de de I+D la librería que mejor se adaptaba a nuestras necesidades era OpenCV | 0 | 3 |  |
| **Documentación de análisis funcional y antecedentes** | Documentación referente al proyecto | 18€ | 200 |  |
| **Análisis del software de control ( RaspberryPi)** | Análisis del programas de control del prototipo final | 18€ | 50 |  |
| **Análisis del Software de gestión (Android)** | Análisis del software de gestión del prototipo final, puesto que aprovechamos un software existente, creado anteriormente,  Practica 4 Aplicaciones Móviles realizada el año anterior , simplemente tendremos que adaptar la aplicación a las nuevas necesidades. | 18€ | 5 |  |
| **Diseño Software** | Diseño e implementación de los distintos programas que componen el sistema | 18€ | 175 |  |
| **Pruebas** | Pruebas realizadas para comprobar la funcionalidad | 18€ | 25 |  |
| **Total** |  | 8190€ | |  |

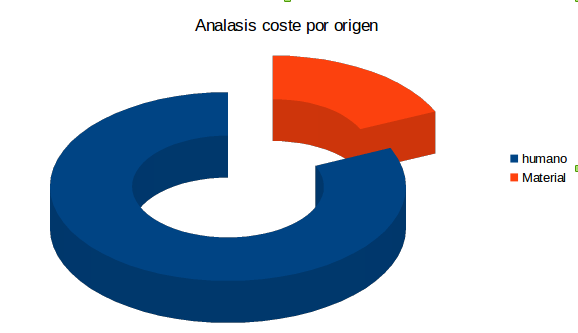
Tabla 6: Costes imputables al software

Análisis visual

En este apartado vamos a mostrar unas gráficas visuales sobre la distribución de los costes de esta forma podremos apreciar de una forma más sencilla cuanto es el coste total del proyecto y que coste tienen las diversas fases del proyecto

Gráfica distribución

Ilustración 34: Gráfica distribución costes proyecto

Ilustración 35: Gráfica distribución costes por origen

Coste clasificado

|  |  |
| --- | --- |
| **Coste por partida** | **Suma de Base** |
| **Diseño** | **3870** |
| Diseño Programas | 720 |
| Diseño Software | 3150 |
| **I+D** | **2196** |
| Documentación Diseño | 36 |
| Estudio y documentación | 2160 |
| IDE Eclipse | 0 |
| IDE NetBeans | 0 |
| Librerías de desarrollo de Visión electrónica | 0 |
| Librerías de desarrollo Pi4J | 0 |
| **Material** | **240,54** |
| Adafruit 12-Channel 16-bit PWM LED Driver | 7,5 |
| Adafruit 16-Channel 12-bit PWM/Servo Driver | 16 |
| Base Montaje | 25 |
| Baterías | 10 |
| Cableado | 5 |
| Consumibles electrónica | 20 |
| Interfaz BattBorg, transformador electrónicos 5V | 5,8 |
| MiniServo 9G | 15,6 |
| Motor DC TT Encoder | 18,4 |
| PuenteH L298N | 6,3 |
| Sensor de Ultrasonidos HC-SR04 | 4,74 |
| Servo Motores Tower 995 | 16,4 |
| Servomotor de rotación continua SM-S4303R | 52 |
| Tornillería | 5 |
| Transformador Corriente | 15 |
| WebCamara USB Logitech C170 | 17,8 |
| **Testing** | **1314** |
| Pruebas | 954 |
| Pruebas Programas | 360 |
| **Análisis** | **5310** |
| Análisis del software de control ( RaspberryPi) | 900 |
| Análisis del Software de gestión (Android) | 90 |
| Análisis Programas control prototipos | 720 |
| Documentación de análisis funcional y antecedentes | 3600 |
| **Producción** | **180** |
| Diseño placa pruebas | 54 |
| Montaje Circuito | 54 |
| Montaje del prototipo | 72 |
| **Total general** | **13110,54** |

Tabla 7: Análisis del coste del proyecto

Evolución del proyecto

En este punto destacamos las posibles mejoras de este proyecto pues consideramos que en este momento no tenemos tiempo suficiente como para desarrollar todas las funcionalidades que hemos encontrado.

Sensor de distancia

Dentro del proyecto se ha implementado un sensor de distancia por ultrasonidos orientado a largo alcance y con rangos de 3cm a 3m posicionado en la parte dentera del vehículo, pero esto no lo consideramos suficiente puesto que evidentemente tenemos puntos ciegos en la parte trasera del vehículo y que según el ángulo en el que se encuentren los obstáculos pueden producir falsos negativos.

Existen otros sensores por ejemplo Sharp GP2Y0A02YK0F que se trata de un sensor de rango largo por infrarrojos con detección continua de proximidad, este sensor trabaja en rangos de 15cm a 1.50m.

Seria posible eliminar los puntos muertos de los sensores instalando mas sensores que complementen el sistema actual.

Visión electrónica

Dentro de este campo existen muchas posibles mejoras, la cuales detallaremos a continuación, que no se han podido implementar por falta de tiempo

Ángulos muertos cámaras

La solución implementada incluye un cámara en ella parte delantera del coche que nos permite tener constancia de los obstáculos que tenemos enfrente nuestro, pero que pasa si el obstáculo o el peligro aparece por los lados y si vamos marcha atrás.

Por lo tanto parece evidente e interesante pensar en la posibilidad de ampliar el sistema de cámaras por lo menos delante y detrás del vehículo las cuales nos den información del entorno en el que nos movemos.

En otro punto tenemos el tema de ángulos muertos, este tema se podría solucionar implementando un sistema de visión panorámica controlada por un motor o implementando un sistema de visión con lentes ojo de pez que nos de un ángulo de visión mayor.

Detección de objetos genéricos

Este es otro punto que desgraciadamente hemos tenido que dejar en el tintero por motivos evidentes, aunque también se ha investigado dentro del proceso de análisis no hemos podido llega a implementar todas las funcionalidades que nos hubiera gustado.

Este paso es interesante pues existen diversas formas de avanzar desde la detección de formas genéricas y detección de bordes a la posibilidad de construir un sistema experto que sea capaz e aprender y recordar diversos obstáculos que se ha encontrado anteriormente y actuar en consecuencia.

Visión 3d

Aunque se ha hecho un estudio bastante avanzado sobre este tema dentro del proyecto no se ha conseguido el objetivo de hacer un modelo funcional de esta tecnología que consideramos suficientemente importante como para ser la protagonista principal de un proyecto general entero.

Esta mejora permitiría junto con la ayuda de diversos sensores establecer un mapa tridimensional con el cual seriamos capaces de movernos y calcular trayectorias así como obtener resultados mas que interesantes, como mapas en 3d , proyecciones de objetos …

Dentro de este tema también tendremos que de capaces de gestionar el procesamiento de todos los cálculos necesarios para conseguir una proyección 3D desde dos imágenes planas, para lo cual la plataforma elegida en este caso, RaspberryPi, se nos queda un poco escasa de potencia.

Sensores de posición

Hemos hablando mucho de sistemas de sensores de proximidad y distancia de objetos pero nos quedamos cortos en un punto importante, ¿Cual es el sentido de muestra marcha? , ¿En que posición estamos sobre el plano? y lo mas importante de todo ¿Nos estamos moviendo?.

Acelerómetros

Parece interesante en este punto hablar de los acelerómetros los cuales nos darán información básica a las tres preguntas que nos hemos planteado y que creemos que a la hora de implementar un sistema real de conducción autónoma es suficientemente importante como para tenerlo encenta.

GPS

Otro punto a destacar dentro de posibles mejoras en el sistema es la implementación de un sistema de posicionamiento.

La ley mas básica del desplazamiento es cual es mi origen y cual es mi destino sin saber estas dos variables no es posible implementar un sistema de conducción autónoma verdaderamente eficaz.

Mejoras en el sistema de control de motores

Dentro de este punto no hemos podido estudiar todos los sistemas de control disponibles y hemos orientado el proyecto hacia una solución mas sencilla de implementar, pero dentro de este punto existen varias mejoras a tener en cuenta.

Control de dirección

Dentro del proyecto hemos implementado un sistema de dirección básica basado en el movimiento denominado como oruga hacer rotar solo los motores de un lado para permitir girar hacia el lado contrario, pero aunque este sistema es eficaz no es lo suficientemente bueno y puede ser mejorado.

Se podría integrar un sistema de dirección controlado por uno o varios servomotores que actuaran sobre las ruedas direccionales que nos permitirá girar de una forma eficaz y controlar de esta forma el ángulo de giro.

Control de motores

Hemos implementado el sistema con un Puente H , que nos da ofrece la capacidad de controlar dos motores DC pero en según que situaciones puede que este sistema se quede corto y queramos implementar mas motores.

Además tenemos la problemática del control de potencia por PWM que en el caso de los puente H tiene que ser controlado por software, existen diversas placas controladoras que permiten un control de PWM propio con el cual nos olvidamos del procesamiento de este.

Bibliografia

Especificaciontecnica bus I2C <http://www.semiconductors.philips.com/acrobat_download/literature/9398/39340011.pdf>

Wikipedia [http://es.wikipedia.org/wiki/I%C2%B2C](http://es.wikipedia.org/wiki/I²C)

<https://www.adafruit.com/datasheets/PCA9685.pdf>

<http://www.adafruit.com/products/815>

<https://www.piborg.org/picoborgrev/specs>

<http://ww1.microchip.com/downloads/en/DeviceDoc/21952b.pdf>

<http://www.adafruit.com/product/732>

<http://wiringpi.com/extensions/i2c-mcp23008-mcp23017/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Raspberry_Pi>

<http://www.raspberrypi.org/>

<http://pi4j.com/>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Dom%C3%B3tica](http://es.wikipedia.org/wiki/Domótica)

<http://www.simondomotica.es/sistemas/index.html>

<http://www.knx.org/es/>

1. Dada la cantidad de información sobre este tema es preferible no detallar en exceso este punto. Y hacer referencia a sus estudios en la bibliografia. [↑](#footnote-ref-2)