



Relatório Técnico

Wall-e

Felipe Ukan Pereira **1** – felipe.ukan@gmail.com
Hudo Cim Assenço **2** – hudo.assenco@gmail.com
Rodrigo L. Guimarães **3** – rolongui@yahoo.com.br
André L. Zanellato **4** – andre.zanellato@gmail.com

julho de 2015

Resumo

Este projeto partiu da inciação científica de um dos integrantes, deste modo a maior parte dos equipamentos já estavam disponíveis e não precisaram ser adquiridos. O nosso objetivo ao continuar este projeto é de desenvolver uma interface para teleoperação com controlo de Wii, construir uma visualização 3D do ambiente fazendo uso do pacote octomap do framework ROS, projetar e construir uma base que acople o Kinect ao motor e o motor ao robô, assim como, aprimorar a navegação autônoma, usando um sensor sonar e a melhora nas configurações do pacote que faz SLAM (*Simultaneous Localization and Mapping*). A comunicação sem fio entre os componentes deste projeto é via *Wi-Fi* ou *bluetooth*. Além disso, será feita a leitura e a publicação dos dados dos sensores: giroscópio, acelerômetro e GPS (*Global Positioning System*). Entre os sensores há um Arduino que troca mensagens com o ROS, desta forma comunicando os dados dos sensores e também alterando a posição do Kinect no eixo horizontal. O *netbook* que está junto ao robô atua como o *master*, sendo nele que o ROS (*Robot Operating System*) é sendo executado.

1 Introdução

O projeto aqui apresentando trata-se da inserção de funcionalidades sobre um sistema no qual o aluno Rodrigo Longhi Guimarães, sobre orientação dos professores André Schneider de Oliveira e João Fabro, já vem trabalhando desde meados de junho de 2014. Esse projeto de inciação científica consiste na preparação do robô Pioneer 3-AT para aplicação de um *framework* de inteligência artificial chamado LIDA. A preparação feita antes do início do atual trabalho consistiu em:

- Desenvolvimento de uma estrutura em alumínio, capaz de suportar o *netbook*, *master* do ROS (*Robot Operating System*), e eventuais sensores, como o Kinect.

- Instalação do *framework* ROS no *netbook* e em outra máquina, além do estabelecimento da comunicação entre elas.
- Instalação dos driver do Kinect no *netbook*, de forma a enviar dados inteiros do sensor Kinect ao ROS.
- Criação de uma placa, versão protótipo para o Arduino, que não suportava interrupções e lia todos os sensores por *polling*.
- Estabelecimento da comunicação da placa do Arduino com o ROS, na distribuição **Fuerte** do ROS.
- Iniciação dos estudos sobre navegação autônoma. Foi criado um pacote de navegação e parametrizado, mas não se tinha muito conhecimento sobre vários dos parâmetros e a navegação era bastante problemática. O sistema de localização, gmapping, não era funcional.
- Desenvolvimento e adaptação de alguns pacotes não relacionados com o presente projeto, como pacotes de reconhecimento de voz, sintetização de fala, reconhecimento de pessoas, seguidor de pessoas, entre outros.

Além do objetivo principal, que é a adaptação do robô para trabalhar com o LIDA, este projeto de iniciação científica acabou se desviando e o trabalhando se deu com algumas tarefas que possibilitaram a participação do robô Pioneer 3-AT como competidor na categoria @Home da CBR2014, na qual o robô ficou em 3º lugar da América Latina. Vendo o grande potencial do projeto resolveu-se aprimorar a plataforma, com o objetivo de arrumar erros de funcionalidades já presentes e adicionando novas funcionalidades ao robô, tornando-o ainda mais competitivo no cenário da robótica doméstica.

A versão do ROS utilizada atualmente no projeto é a **Hydro**. Esta versão, por mais que não seja a mais atual, foi escolhida por suportar todos os pacotes que utilizamos e também pela sua maturidade.

A figura 1 apresenta a visão geral do projeto. Ele foi desenvolvido com dois objetivos em mente: tornar um robô móvel capaz de realizar navegação autônoma e teleoperar este mesmo robô enquanto cria-se uma visualização 3D do ambiente. Na figura (a), é possível visualizar um diagrama que deixa evidente as comunicações do sistema, que são compostos por: dois computadores executando o *framework* ROS e trocando mensagens entre si, além de um controle Wiimote que manda mensagens por *bluetooth* aos computadores. Adicionalmente, na figura (b), são apresentados todos os sensores acoplados ao sistema, além do *netbook*, que funciona como núcleo do ROS e gerencia todo o sistema.

Os requisitos funcionais são:

1. Teleoperar o robô com WiiMote, fazendo o controle de velocidade e direção do robô, além de controlar o eixo vertical do Kinect.

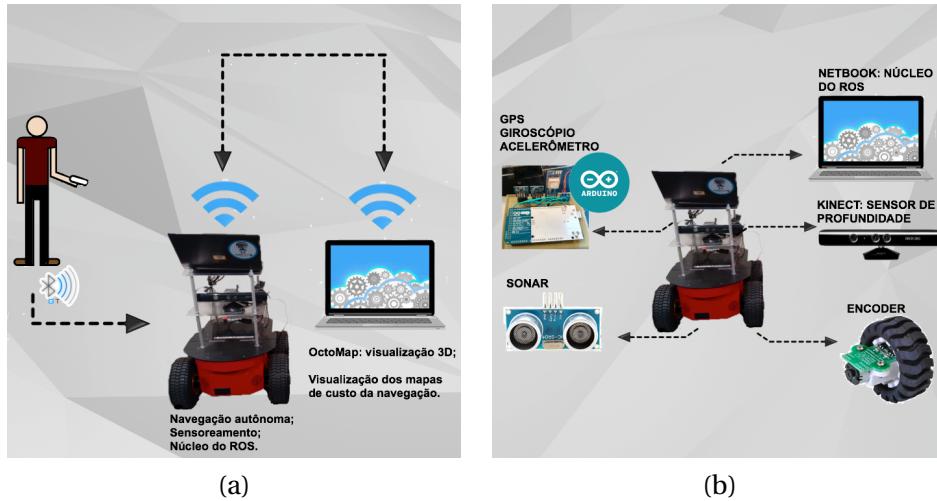


Figura 1: (a) Visão geral da comunicação no sistema. (b) Visão geral dos sensores do sistema, além do *netbook*.

2. Navegação autônoma competente: detecção de obstáculos baixos e altos, precisão suficiente para não colidir e funcionamento prolongado sem necessidade de *reset*.
3. Publicação de valores válidos dos sensores (GPS, Acelerômetro e Giroscópio) no ROS.
4. Visualização tridimensional do ambiente ao redor do robô enquanto se teleopera o mesmo.
5. Base rotatória para o Kinect.
6. Interface que recebe o ângulo e posiciona o Kinect adequadamente.

Os requisitos não funcionais são:

1. Uso do *framework* ROS.
2. Uso do pacote *Navigation Stack*(*move_base* e *gmapping*) para realização do SLAM (*Simultaneous Localization and Mapping*).
3. Uso do pacote *octomap* a visualização 3D.
4. Uso das bibliotecas *TinyGPS* e *rosserial* para leitura dos sensor GPS e comunicação entre o microcontrolador e o *master* do ROS.
5. Uso do microcontrolador Arduino para o controle do servo que gira a base do Kinect, para a leitura dos sensores e para a comunicação com o *master* do ROS.
6. Uso da biblioteca *wiimote* para comunicação *bluetooth* entre o Wiimote e o ROS.

2 Desenvolvimento

2.1 Teleoperação com o wiiMote

A teleoperação do robô móvel Pioneer 3-AT foi a primeira parte do projeto desenvolvido. Essa etapa ~~do desenvolvimento~~ compreendeu o desenvolvimento de três subsistemas:

- A comunicação do controle remoto Nintendo Wiimote com o computador mestre do ROS, *framework* de robótica responsável pela integração de todo o sistema.
- A escrita de um nó, denominação dos processos que rodam usando de funcionalidades do *framework* ROS, para interpretar os comandos vindos do Wiimote e transformá-los em mensagens inteligíveis aos processos que controlam os atuadores do robô, transformando os comandos em ações no mundo real.
- A escrita de um *launcher* do ROS, arquivo XML que engloba todos os nós usados em um determinado sistema para atingir seus objetivos.

A comunicação do Wiimote com o computador mestre do ROS foi feita usando do pacote `wiimote`[PAE15]. Esse pacote permite que, usando-se de comunicação *bluetooth*, nós (*nodes*) estabeleçam comunicação com o controle Wiimote através de tópicos. O pacote foi instalado no sistema fazendo-se *download* do código a partir do repositório fornecido pelos autores[?] para o *workspace* do `catkin` e compilando o mesmo.

Feita a instalação do pacote o mesmo foi executado e conferimos a estrutura das mensagens geradas por ele, afim de entender como interpreta-las com outros nós. Usando da ferramenta de leitura de tópicos do ROS, pudemos também conferir o funcionamento do pacote, já que as mensagens geradas pelo pacote `wiimote` mudavam adequadamente conforme os diferentes botões do controle eram pressionados.

Entendido o funcionamento básico do pacote `wiimote`, passou-se a desenvolver um nó (em C++), chamado de `wii_oficinas_node` para gerenciar as mensagens do Wiimote, nó este que recebe as mensagens referentes ao estado atual do Wiimote e toma as ações adequadas de acordo com elas. A figura 2 demonstra como os botões e os eixos do giroscópio integrado nele foram usados para controlar o robô móvel e o Kinect nele integrado. A figura 3 representa o fluxograma do funcionamento do nó `wii_oficinas_node` e a figura 4 representa as interrupções que mudam o fluxo de processamento do nó.

2.2 Arduino

~~Foi realizada uma nova placa para o Arduino, onde os sensores: giroscópio, acelerômetro, GPS e sonar e o servo motor estão conectados~~. A placa foi desen-



Figura 2: Representação gráfica do uso do controle remoto Nintendo Wiimote para teleoperação do robô móvel Pioneer 3-AT.

volvida visando a facilidade e flexibilidade de mudanças no robô, e por isso se optou por utilizar uma placa perfurada no lugar de um circuito impresso.

Os sensores utilizados no projeto foram:

- ADXL362 Acelerômetro.
- L3G4200D Giroscópio.
- GTPA010 GPS.
- Sensor Ultrassônico HC-SR04.

Com o intuito de facilitar uma futura integração dos dados do acelerômetro e do giroscópio com a navegação autônoma foram definidas APIs (*Application Program Interface*) para cada sensor, exeto para o GPS, que foi utilizada uma biblioteca já existente de nome *TinyGPS* [Gro13]. Todos os dados obtidos através dos sensores são transmitidos para o computador e publicados em tópicos definidos e, portanto, disponíveis ao *framework* ROS. ~~O sonar foi utilizado no projeto e os resultados estão na seção: 3.6~~

O servo motor, modelo MG996R, é o único atuador presente na placa, e possui a função de rotacionar o Kinect no eixo horizontal. O código implementado se baseia em uma máquina de estados tendo 3 estados possíveis: parado, esquerda e direita. Estes dados estão disponíveis para o *framework* ROS, ~~sendo~~ assim é possível modificar o estado do algoritmo e acessar a posição atual do Kinect a partir de outro programa que utilize o mesmo *framework*. Para o SLAM e também para o OctoMap (gera visualização 3D) a posição do Kinect pode ser alterada, mas é preciso informar ao ROS para que as transformadas continuem coerentes. Foi utilizado o modo *sweep* para o SLAM e também para gerar o ambiente 3D, seus resultados estão nas seções: 3.5 e 3.6

A API desenvolvida para os sensores consiste basicamente em fazer a leitura dos dados e a escrita deles no respectivo tópico no ROS. Assim, na inialização

dos sensores são configurados os parâmetros desejados e no *loop* principal os dados são lidos e em seguida escritos em seus tópicos.

Já para o motor, a rotina inicial coloca-o na posição 0 (centrado) e no estado: parado. Em seguida é configurado o *timer* do Arduino para que a cada 25ms , o motor atualize sua posição, proporcionando assim um movimento suave. A direção do movimento é determinada pelo programa do Wiimote (sendo executado no ROS), este programa escreve em um tópico a o estado (direção) do movimento e a rotina principal no Arduino lê o mesmo tópico.

A figura 5 na página 17 mostra como o programa no Arduino está organizado.

2.3 Base para o Kinect

Foram resolvidos dois tipos de acoplamento, o do Kinect ao servo motor e o do servo motor ao robô. O objetivo final desta solução era tornar a navegação autônoma mais confiável, pois em certas situações é necessário visualizar as laterais antes de rotacionar o robô.

Para solucionar o problema de acoplamento entre o *Kinect* e o servo motor foram estudadas várias alternativas, entre elas a mais viável foi a encontrada em [One11]. Através do serviço de impressão 3D disponibilizado pelo Departamento Acadêmico de Design Industrial (DADIN) foi possível produzir a peça de acoplamento de forma rápida e barata, o material utilizado na impressão foi o Acrilonitrila Butadieno Estireno (ABS) muito usado para este tipo de serviço. A figura 6 na página 18 apresenta o modelo no computador e o impresso.

O problema de fixação do motor ao robô deveria ser solucionada de forma não invasiva, ou seja, sem alterar a estrutura do robô ou do motor. O projeto para esta peça foi feito no *SketchUp Make 2015*, a figura 7 na página 18 mostra a peça projetada e a figura 8, na página 19 apresenta a estrutura final com o kinect acoplado. Foi escolhida madeira como material para fixar o motor ao robo pois ela é de facil acesso e manuseio, assim possibilitando o ajuste do modelo durante o projeto.

2.4 Visualização 3D com OctoMap

O uso do *framework* OctoMap possibilita a geração de modelos tridimensionais de ambientes com a *PointCloud* gerada pelo Kinect.

Primeiramente foi feito o estudo do código e da documentação do OctoMap. Este *framework* utiliza *octrees*, uma estrutura de dados que permite um melhor uso de recursos como tempo de acesso a memória e tamanho ocupado. Uma *octree* é uma estrutura de dados organizada de forma hierárquica para divisão espacial em 3 dimensões [WVG92][Mea]. Em uma *octree*, cada espaço é recursivamente dividido em 8 subespaços de mesmo tamanho, até que a densidade de informações por espaço seja a desejada ou se alcance o tamanho mínimo para

um espaço. No contexto do OctoMap, cada espaço (também chamado de voxel) apresenta três estados, ocupado, livre e desconhecido.

Para determinar o estado de cada voxel é utilizado a *PointCloud* gerada pelo Kinect. Voxels ocupados são todos aqueles que possuem pontos em seu interior. Voxels livres são aqueles que não possuem pontos em seu interior e estão entre um voxel ocupado e o sensor. Estes voxels são determinados utilizando um algoritmo de *raycasting*.

O *raycasting* basicamente consiste em traçar um segmento de reta entre o sensor e o voxel ocupado, percorrendo todos os espaços que a reta intersecciona. É neste algoritmo que a estrutura de dados empregada pelo *framework* possui maior importância. Caso os espaços não tivessem nenhuma relação entre si, todos estes deveriam ser testados para determinar se uma interseção ocorreu ou não, esta operação teria um custo de $O(n)$. No entanto, uma *octree* possui organização hierárquica e apenas um subconjunto dos espaços seriam testados, esta operação teria um custo de $O(\log n)$ [Hav00].

Entendido o princípio de funcionamento, ~~passamos a parte prática~~. Instalamos o pacote do octomap e os plugins do rviz (sistema de visualização do ROS) para que pudéssemos conferir os resultados. O pacote já vem com um lançador (*launcher*) de demonstração, então antes mesmo de testá-lo, foi criado um lançador em XML que inicializa todas as funções necessárias para seu funcionamento. Esse *launcher* era responsável inicialmente por:

- Ligar os drivers do Kinect e sua comunicação com o ROS.
- Criar a transformação do sensor Kinect em relação ao centro do robô, referência necessária para o octomap conseguir criar a visualização 3D a partir dos dados.
- Inicializar o lançador de demonstração do octomap.

Além de criar esse lançador básico, é necessário modificar parâmetros do lançador do OctoMap. São eles:

- *Frame* de referência fixo, em relação ao qual o OctoMap irá montar os dados. Como não usávamos um sistema de localização no mapa, foi utilizado como referência a odometria do robô.
- Tópico pelo qual a *PointCloud* pode ser obtida.

Em seguida fizemos o lançamento do nosso XML e obtivemos resultados positivos fazendo a visualização no rviz, o resultado do octomap, estava dentro do esperado. Em seguida para a integração do OctoMap com a movimentação do robô e para fazer os dados da visualização acompanhá-los, foram necessárias outras alterações no *launcher*:

- Inserção dos nós de comunicação com a base móvel, responsáveis por ligar o robô e interpretar comandos de velocidade.

- Inserção do nó de comunicação com o Wiimote.
- Inserção do nó `wii_oficinas_node`, desenvolvido pela equipe para o controle do Kinect e do robô a partir dos comandos do Wiimote.
- Inserção do nó de comunicação do Arduino com o *netbook*, para receber comandos de movimentação horizontal do Kinect.
- Inserção do nó `kinect_aux`, responsável pela movimentação vertical do Kinect.

Essas modificações foram suficientes para um mapeamento razoável e eficiente do ambiente enquanto o robô era teleoperado com o Wiimote, como pode ser concluído na seção que apresenta seus resultados: 3.5 na página 12.

2.5 Navegação autônoma

No início do projeto, já existia um desenvolvimento em andamento em relação ao SLAM. Entretanto este enfrentava sérios problemas. Os maiores deles eram a localização do robô no ambiente e limitações no sensor (Kinect) que não detecta obstáculos próximos (só os detecta em torno de 80 cm). Sendo assim, nossa primeira abordagem buscou resolver o problema de detecção de obstáculos próximos. Não só isso, mas a utilização do *PointCloud* do Kinect era limitada por um dos pacotes utilizados, o `gmapping`, que só trabalha com vetores de distância [GSB14]. Esta conversão causava uma série de perdas, de maneira que a representação virtual do ambiente não condizia com a realidade.

A proposta inicial foi a adição de um sonar, buscando melhorar a representação virtual do ambiente e tornar menos relevante a limitação do Kinect. Acreditamos, inicialmente, que deveríamos simplesmente adicionar esta fonte de dados ao `gmapping`, configurando este para ter duas fontes de dados, só que descobrimos que isso não é possível, já que o pacote `gmapping` aceita somente uma. Sendo assim, surgiu a necessidade de fundir os dados do Kinect com os dados do sonar, de maneira que as informações fornecidas ao pacote fossem provenientes só de uma fonte. Inicialmente, queríamos escrever um nó do ROS para fazer esta fusão de dados, mas isto muito complexo. Então, buscamos um pacote que ajudasse a fazer esta fusão, encontrando o pacote `ira_laser_tools` que permitiu a fusão e possibilitou a virtualização de lasers. A virtualização faz com que o ROS enxergue várias fontes de dados a partir de uma, no nosso caso uma *PointCloud*, sendo estas fontes posicionadas em relação a fonte original, possibilitando a fusão de vários vetores de distância em um só, mais representativo do ambiente. Mais informações podem ser encontradas em [LA14].

Utilizando deste pacote, a representação do ambiente tornou-se muito mais fiel, detectando uma maior variedade de obstáculos, de maneira que os dados do `gmapping` se aproximaram da *PointCloud*. Essa coerência entre os dados melhorou o funcionamento do sistema de localização.

Mesmo com as melhorias relatadas, a navegação não estava no nível esperado. Um dos problemas foi como a equipe configurou a virtualização, em forma de estrela. Este tipo de configuração trouxe erros na navegação, por conta da detecção do chão como obstáculo. Para resolver tal problema, mudamos a configuração para uma série de linhas horizontais, considerando o ponto do Kinect como altura zero. Como estas linhas estão sempre posicionadas na mesma altura, o problema anterior foi eliminado.

Entretanto, o consumo de CPU do `ira_laser_tools`, é muito alto para o notebook utilizado, tendo um resultado muito lento, o que prejudica a representação do ambiente. Tivemos que retornar a antiga utilização de uma linha horizontal da *PointCloud*, como se fosse um laser, mas utilizando esta linha para o `gmapping` e o `move_base`, garantindo sincronia entre localização e mapa de custo. Essa modificação melhorou a localização, tendo um resultado satisfatório.

Nesta etapa, a base para movimento angular do Kinect estava completa, então decidimos integrar a movimentação do Kinect para tentar obter um maior ângulo de visão. O Arduino já estava controlando a movimentação do servomotor que rotacionava o Kinect, então criamos um nó do ROS que girava o motor de forma a fazer uma varredura do ambiente. A comunicação do Arduino dá como feedback o ângulo horizontal atual do servo-motor, valor necessário para configuração de uma transformada dinâmica da posição a partir da qual os dados do Kinect são obtidos. Infelizmente, os erros desta abordagem se provaram muito grandes para que ela fosse útil, já que a localização do robô fica muito prejudicada.

Após algumas tentativas percebemos outro problema, que a equipe considerou mais impactante: o planejador de rotas local não estava seguindo uma rota condizente com a do planejador global. A rota planejada pelo global era adequada, mas o local não a seguia, ignorando-a completamente. Como é o local que controla o robô, a navegação autônoma não funcionava corretamente. Assim, decidimos fazer uma troca do planejador de rotas locais do padrão `move_base` para o `dwa_local_planner`, mais indicado para nosso robô como visto em [ME15]. Esta troca resultou em melhorias significativas.

No pacote de visualização do ROS, o `rviz`, podíamos ver que a rota traçada era agora condizente com os custos do mapa, mas que a área de alto custo em volta dos obstáculos era pequena em relação ao robô, o que fazia com que este passasse muito perto ou até colidisse com os obstáculos. Quando mudávamos o parâmetro `inflation_radius`, que dá o raio de alto custo em volta dos obstáculos, não conseguíamos aumentar o tamanho dessa área. Descobrimos que para o funcionamento correto, deveríamos ter uma combinação adequada de `inflation_radius` e `cost_scaling_factor`, sendo esse segundo um fator multiplicativo, que ajusta o fator exponencial de redução do custo em torno dos obstáculos em direção a borda da área de alto custo. Feitas essas modificações, conduzimos novos testes, nos quais se verificou uma melhora significativa. Nessa fase, o robô é capaz de desviar os obstáculos presentes no mapa de custo

global, traçar rotas globais e locais condizentes com os mapas de custo e atingir a maioria dos *goals* com certa uma margem de erro aceitável. Infelizmente, durante esse processo, existe um certo erro no encaixe entre os mapas de custo local e global, que é corrigido pelo sistema de localização gmapping em tempo, na maioria das vezes, aceitável. Continuaremos trabalhando por mais algum tempo para refinar esses últimos detalhes referentes ao sistema de localização e ao planejamento de rotas, buscando uma melhoria da navegação.

3 ~~Resultados e conclusões~~

3.1 Teleoperação com o wiiMote

Foram verificadas todas as principais funcionalidades deste sistema e, assim, feitos ajustes empíricos que resultaram em uma melhor performance no controle do robô e do Kinect conforme descrito abaixo:

- Quando o controle e o computador obtém uma conexão bem sucedida (pareiam), ele vibra. Empiricamente, ajustamos a vibração para uma duração que possa ser percebida, mas que não seja desconfortável.
- Assim que o controle liga, nenhum LED está aceso, e ele se encontra na velocidade 0. Nesse estado, não é possível mover o robô, independente de como o Wiimote é movimentado.
- Os botões + e - do Wiimote são responsáveis por trocar entre as velocidades 0 e 4. Esta funcionalidade foi extensivamente testada e em nenhum caso *bugs* foram detectados, sendo que todos os LEDs acendiam corretamente e percebia-se a mudança de velocidade entre os estágios.
- Nos estados de velocidade 1 a 4, o robô se move proporcionalmente a inclinação do Wiimote. Ajustamos os fatores multiplicativos de cada nível de velocidade de forma a buscar uma dirigibilidade ideal do robô em todos os estágios, além de haver uma clara mudança de velocidade entre os estágios.
- O botão B é responsável por freiar o robô instantaneamente e colocá-lo no estado de velocidade 0, independente da configuração atual do robô. Testamos essa funcionalidade nos mais diversos cenários e não encontramos nenhum problema.
- As setas direcionais para cima e para baixo são responsáveis por regular o ângulo vertical do Kinect. A princípio, esse controle era bem difícil de ser obtido e o Kinect continuava se movendo por bastante tempo após o botão ter sido despressionado. Fizemos alguns ajustes no código e testamos abordagens diferentes para a publicação do ângulo do Kinect para o pacote `kinect_aux`, chegando no atual, que se mostra uma forma bastante razoável de se controlar.

- As setas direcionais para esquerda e direita são responsáveis por regular o ângulo horizontal do Kinect. Esse controle também não era como esperávamos, principalmente em função da demora da transmissão dos dados do Wiimote para o Arduino e pela imprecisão no posicionamento do servo. Não era possível mover o motor de maneira contínua, sendo que ele apresentava saltos discretos entre posições vizinhas, as duas abordagens que apresentaram melhores resultados foram:
 - Quando um direcional for pressionado, mandar para o Arduino um comando de lado que ele deve girar e, quando o botão for solto, mandar um comando de parada. Dessa forma, o atraso não é tão perceptível e o Arduino consegue lidar com passos discretos bastante pequenos **pequenos** (suficientes para não serem notados).
 - Dividir o percurso total do servo-motor em poucos passos discretos, que podem ser escolhidos com cliques nos direcionais, ou seja, um toque para a esquerda resulta em um único pulo de X graus. Nossa preferência foi usar X igual a 10 graus, fazendo com que o servomotor tivesse 13 passos em seus 120° totais de percurso.

A versão atual do *software* do Wiimote apresenta todas as funcionalidades propostas: movimentar o Kinect nos eixos vertical e horizontal, movimentar o robô e adicionalmente incluímos duas funções: *sweep*, que percorre continuamente os 120 graus possíveis do servo motor e *home* que movimenta o Kinect para o centro (Kinect olha para frente).

3.2 Sensores e Movimentação do Kinect

~~Os objetivos envolvendo o Arduino eram: obtenção dos dados dos sensores, fácil disponibilização destes dentro do framework ROS com o objetivo de possibilitar futuros trabalhos na integração dos sensores na navegação autônoma e permitir a movimentação horizontal do Kinect.~~

3.3 Sensores

Os dados obtidos dos sensores foram condizentes com o esperado. Todos os dados são publicados em tópicos do *framework* ROS e estão disponíveis para qualquer programa que utilize o utilize.

O acelerômetro e o giroscópio são publicados no tópico do tipo TWIST (tipo de mensagem usada pelo ROS), este tipo de mensagem é específico para a transmissão de informações a respeito da velocidade linear e angular de um objeto. Seus dados podem ser facilmente verificados fazendo uso de uma ferramenta do ROS, chamada de *rostopic*, é apenas necessário dar o comando *rostopicecho TWIST*

O sonar é publicado em um tópico do tipo *float*. Seus dados foram inicialmente usados para mitigar a limitação de alcance do Kinect, que só consegue

perceber objetos a partir de aproximadamente 80cm . Entretanto o custo computacional de mesclar os dados do sonar com os do Kinect foram superiores ao esperado, tornando sua utilização pouco efetiva no SLAM.

3.4 Movimentação do Kinect

As soluções empregadas na fixação do motor ao robô e do Kinect ao motor foram satisfatórias pois a movimentação ficou suficientemente suave para sua possível utilização tanto na navegação autônoma quanto no mapeamento 3D. Por mais que o servo motor apresente erro ao manter sua posição este não foi suficiente para prejudicar as leituras do Kinect.

A utilização de interrupções no tempo para movimentar o motor foram essenciais para que o mesmo fizesse movimentos mais suaves, aperfeiçoando o controle de posição com o Wiimote.

A figura 8 na página 19 mostra o Kinect já acoplado ao motor e o motor no robô.

3.5 Visualização 3D com OctoMap

~~Um dos resultados obtidos com o uso do pacote octomap pode ser visualizado na imagem 9 (a) e, ao lado, a figura 9 (b) apresenta a imagem vista a partir da câmera do Kinect (página 19).~~

É possível verificar a precisão deste método sabendo que cada quadrado tem resolução de 5cm , escolhido no *launcher* do OctoMap, e a cadeira tem 40cm de largura. Após a contagem dos quadrados, podemos concluir que o modelo gerado está muito próximo do real pois o encosto tem 9 quadrados de largura.

Foram feitos testes com o pacote e ele se mostrou eficiente computacionalmente, sendo possível mapear ambientes de um tamanho considerável sem grandes problemas, mesmo no *netbook*, que é o *master* do ROS. Quanto aos problemas, foram encontrados alguns erros perceptíveis ao fazer o mapeamento dos ambientes de teste:

- Muitas vezes, ao fazer o mapeamento de algum local, e o pacote acaba marcando um mesmo objeto duas vezes em posições ligeiramente diferentes, poluindo a visualização e não representando fielmente a realidade. Esse problema se repete até mesmo em ambientes simulados e trata-se de um problema conhecido do pacote, ~~não sendo da alçada desse projeto trabalhar para melhorá-lo~~.
- Nos primeiros testes o *frame* de referência considerado era o *odom* (responsável pelo odometria), sendo que os erros cumulativos de odometria causavam erros, algumas vezes, consideráveis. Para fim de testes, foi usado o sistema de localização *gmapping* (em parte responsável pelo SLAM) e adotado o frame de referência *map* (criado pelo *gmapping*), o que não trouxe melhorias significativas.

3.6 Navegação autônoma

~~Muitos dos resultados da navegação autônoma são discutidos durante o desenvolvimento, haja visto que a parametrização depende em grande parte de resultados empíricos. Sendo assim, citaremos aqui o resultado pós conclusão do desenvolvimento, que é o teste em um cenário controlado.~~

Escolhemos como cenário uma sala com alguns obstáculos, conforme indicado na figura 10. Fizemos então um nó (em C++) que publica dois *goals* para o `move_base`, formando um caminho no qual o caminho mais próximo seria batendo em objetos do ambiente. Conduzimos os testes e chegamos às seguintes conclusões:

- Os obstáculos, além de uma área em volta deles, eram corretamente evitados pelo robô, que fazia o máximo para gerar um caminho seguro que chegasse ao seu destino.
- O robô atualiza frequentemente seu caminho, buscando melhores alternativas conforme vai melhor reconhecendo o ambiente.
- Os mapas de custo global  apresentavam dados condizentes entre si e também condizentes com o que era mostrado no mapa criado pelo gmapping.
- Devido aos erros da odometria, o mapa de custo local "desliza" sobre o mapa de custo global. ~~É possível ver que~~, após algum tempo, o gmapping publica uma nova transformação entre os *frames* do mapa e do odom e corrige esse erro, realinhando os mapas.
- Nos testes, vimos também que o ângulo de visualização bastante fechado do Kinect limita muito o seu funcionamento e faz o robô ter muita incerteza quanto ao ambiente. Esse sensor se mostrou inferior aos sensores lasers de distância para essa aplicação.

4 Considerações finais

Considerando como a equipe decidiu começar a trabalhar neste projeto, a partir da iniciação científica de um dos integrantes, é possível perceber como sua natureza é contínua. De fato, o trabalho realizado aqui será continuado por outros estudantes. Acreditamos que todos os objetivos da disciplina foram cumpridos, desde a comunicação sem fio, como o trabalho com *hardware* e *software*. Tivemos resultados favoráveis e todas as melhorias realizadas e documentadas irão auxiliar ao longo do desenvolvimento do projeto nos semestres que seguem.

Um dos focos do grupo foi a abordagem de como as limitações dos sensores utilizados, principalmente do Kinect, podem ser superadas de maneiras menos custosas, buscando sempre uma relação custo-benefício alta. Podemos perceber isso analisando o custo dos equipamentos presentes no ínicio do projeto e o

custo de nossas melhorias, disponibilizados na tabela 1 e o custo envolvido no aprimoramento deste sistema está na tabela 2.

Tabela 1: Custo dos equipamentos já presentes no projeto.

Descrição	Valor em reais
Kinect	300
Controle de Wii e adaptador <i>bluetooth</i>	100
Robô Pioneer 3-AT	3.500 (verificar ainda)
<i>Netbook</i>	700
Arduino Mega 2560	90

Tabela 2: Custo para o aprimoramento.

Descrição	Valor em reais
Materiais para a novo placa do Arduino	10
Motor de passo MG996R	55
Estrutura para o Kinect	15
<i>Hub USB 2.0</i>	10

Ao compararmos o custo total de equipamentos que já estavam presentes no projeto (4690 reais) e o custo total para o aprimoramento (80 reais) percebemos como o pequeno investimento monetário tornou possível adicionar as funções de: teleoperação com um Wiimote do robô e da posição da câmera do Kinect, mapeamento 3D, assim como melhorias na navegação autônoma.

Desta forma, acreditamos que o trabalho realizado apresenta muitas opções para o futuro do projeto como um todo, algo muito vantajoso quando se pensa na natureza de melhoria contínua do mesmo. Acreditamos que com a descoberta de pacotes como o *ira_laser_tools* e a utilização de um computador com melhores configurações é possível gerar resultados ainda melhores.

Outrossim, por mais que ainda existam inconvenientes na navegação autônoma, como falta de repetibilidade, ou até mesmo erros de má localização houveram melhorias significantes neste projeto (seção 3.6 ~~página~~ 13). A visualização 3D do ambiente foi possível, mas ainda pode apresentar erro quando um mesmo objeto é mapeado duas vezes em tempos diferentes, pois por conta do erro da odometria a referência para gerar os dados muda.

Buscamos também, que todo o desenvolvimento aqui documentado permita um desenvolvimento aguçado nos próximos semestres, tornando a compreensão de configurações, pacotes, plugins e sensores facilitada. As limitações e dificuldades citadas ao longo deste documento buscam motivar melhorias futuras e tornar a navegação autônoma e a visualização 3D ainda mais eficiente.



Esperamos que o trabalho contribua para o desenvolvimento de uma excelência em robótica na nossa universidade.

~~Por fim, todo o cronograma foi cumprido, com exceção de um ajuste fino na navegação autônoma (até a data de 24/06/2015), e por mais que os itens de algumas propostas não estejam mais sendo utilizados, como o sonar, todos foram necessários para aprimorarmos o projeto.~~

Referências

- [Gro13] The Sundial Group. A compact arduino nmea (gps) parsing library. GitHub, 2013. Acessado em 22/06/2015, disponível em: <https://github.com/mikalhart/TinyGPS>.
- [GSB14] Giorgio Grisetti, Cyrill Stachniss, and Wolfram Burgard. Gmapping, 2014. Acessado em 24/06/2015, disponível em: <https://www.Openslam.org/gmapping.html>.
- [Hav00] Vlastimil Havran. *Heuristic Ray Shooting Algorithms*. Ph.d. thesis, Department of Computer Science and Engineering, Faculty of Electrical Engineering, Czech Technical University in Prague, November 2000.
- [HWB⁺13] Armin Hornung, Kai M. Wurm, Maren Bennewitz, Cyrill Stachniss, and Wolfram Burgard. OctoMap: An efficient probabilistic 3D mapping framework based on octrees. *Autonomous Robots*, 2013. Software available at <http://octomap.github.com>.
- [LA14] Ballardini Augusto Luis and Furlan Axel. Laser tools, 2014. Acessado em 24/06/2015, disponível em: <http://www.ira.disco.unimib.it/research>.
- [ME15] Eitan Marder-Eppstein. Plugin dwa local planner do ros. 2015. Acessado em: 18/06/2015, disponível em: http://wiki.ros.org/dwa_local_planner.
- [Mea] Donald Meagher. Geometric modeling using octree encoding. Acessado em 22/06/2015, disponível em: http://fab.cba.mit.edu/classes/S62.12/docs/Meagher_octree.pdf.
- [One11] Lucid One. Kinect rotary stage, 2011. Acessado em 22/06/2015, disponível em: <http://www.thingiverse.com/thing:6007>.
- [PAE15] M. PAEPCKE, A.; WISE. Pacote wiimote do ros. 2015. Acessado em: 18/06/2015, disponível em: <http://wiki.ros.org/wiimote>.
- [WVG92] Jane Wilhelms and Allen Van Gelder. Octrees for faster isosurface generation. *ACM Trans. Graph.*, 11(3):201–227, July 1992.

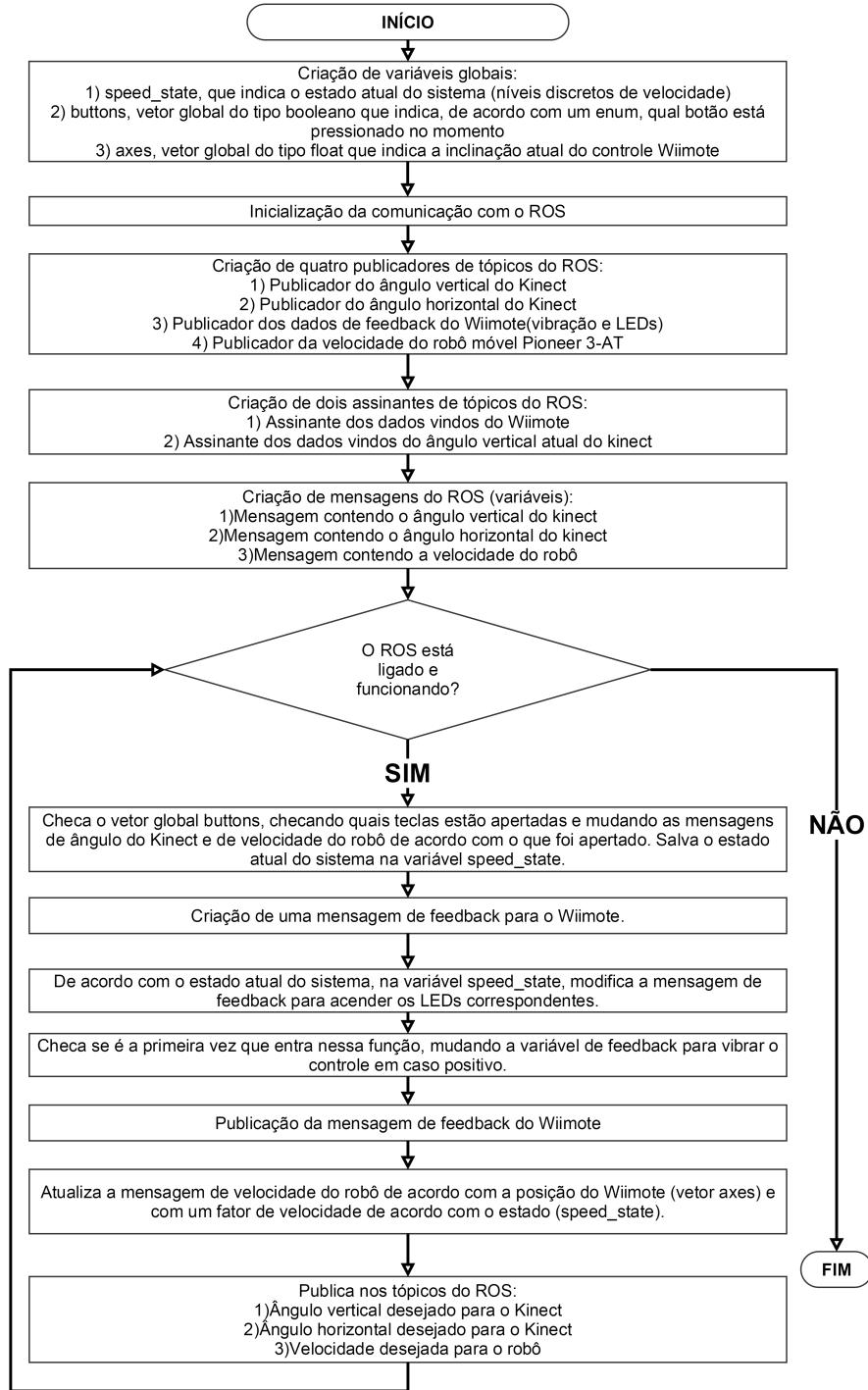


Figura 3: Fluxograma representando o funcionamento geral do programa wii_oficinas_node, que se comunica com o controle Wiimote e controla o robô móvel de acordo com as mensagens que recebe. Note que as mensagens são atualizadas nas interrupções, conforme mostrado na figura 4.

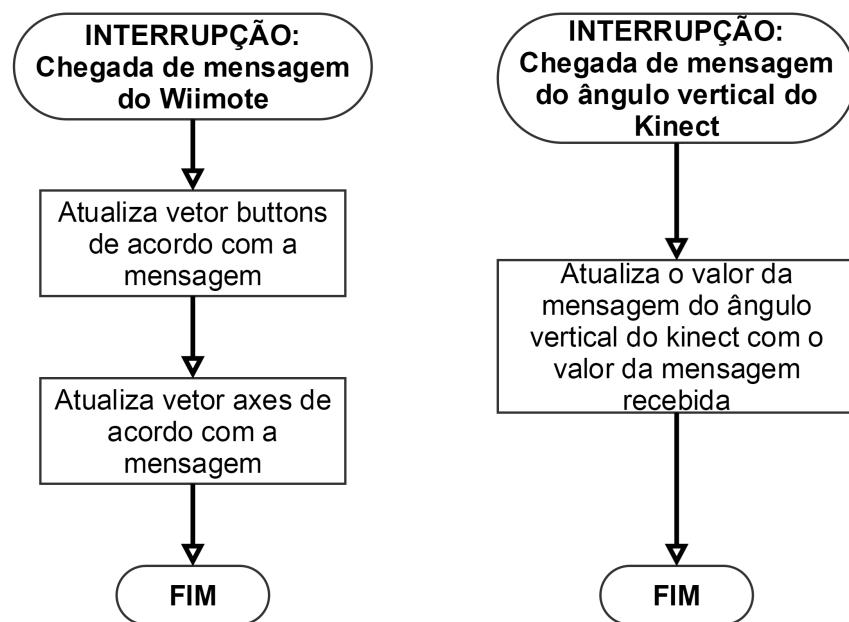


Figura 4: Fluxograma representando as interrupções geradas pela chegada de mensagens e demonstrando como elas são tratadas.

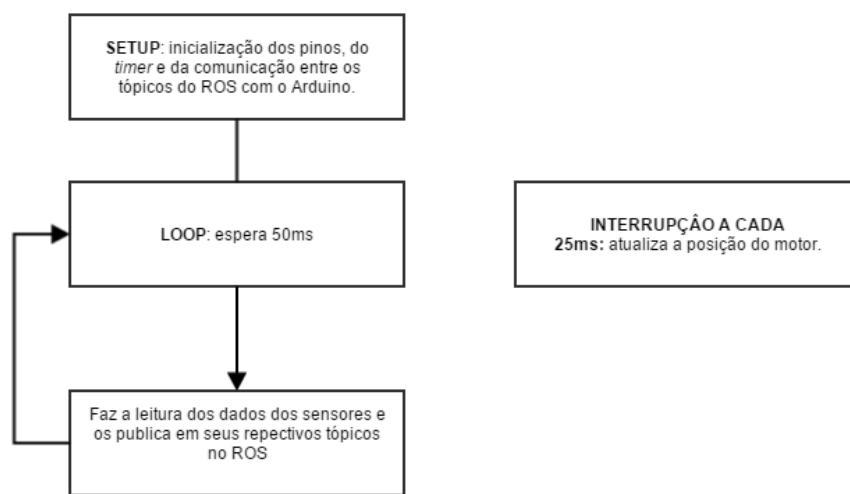


Figura 5: Diagrama de fluxo para o programa executado no Arduino.

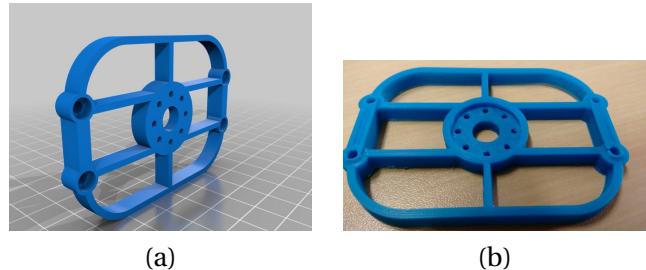


Figura 6: (a) Modelo retirado de [One11] para acoplar o motor no *Kinect*. (b) Peça impressa no DADIN.

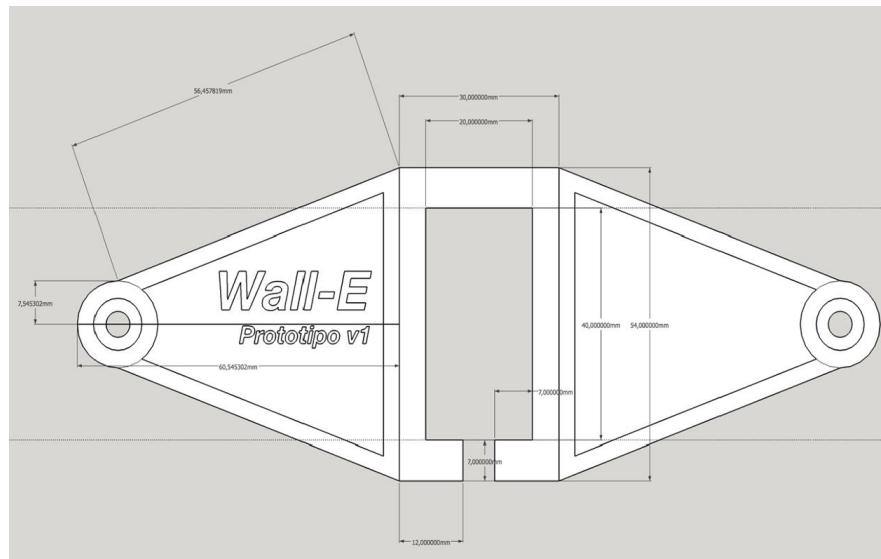


Figura 7: Modelo feito no *SketchUp Make 2015* para acoplar o motor ao robô.



Figura 8: Estrutura final de fixação do Kinect.

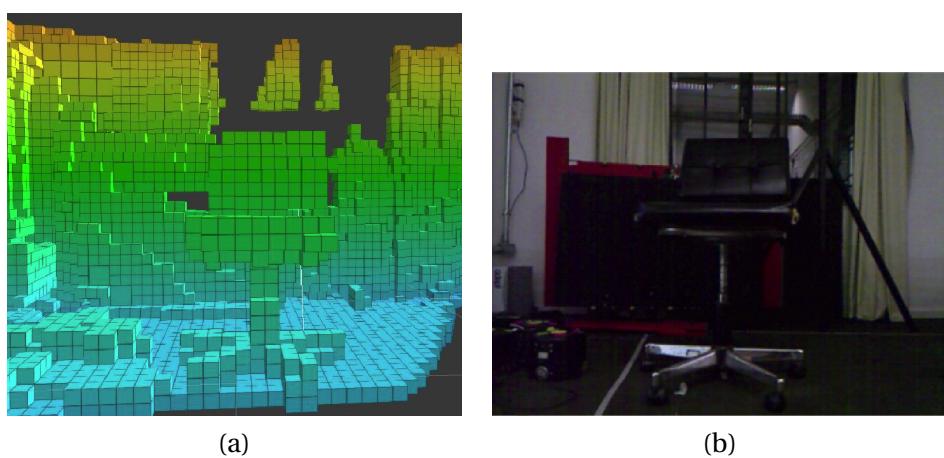


Figura 9: (a) Resultado obtido com OctoMap [HWB⁺13]. (b) Imagem capturada da câmera do Kinect.

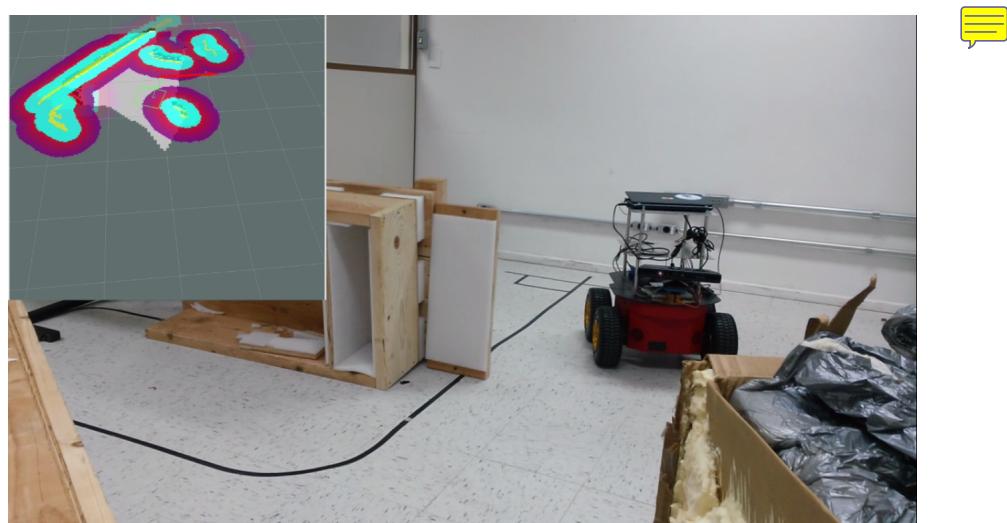


Figura 10: Robô móvel Pioneer 3-AT navegando no cenário de testes. No canto esquerdo superior é possível ver o mapa de custo gerado, além do *footprint* do robô e da trajetória atual.

GLOSSÁRIO PARA O TRABALHO WALL-E

TERMO	SIGNIFICADO
ROS	<i>Robot Operating System</i> - Um <i>framework</i> que contém um conjunto de bibliotecas e ferramentas para facilitar o desenvolvimento de trabalhos científicos e industriais em robôs. Este <i>framework</i> utiliza um modelo de tópicos , com publicadores e assinantes. Os assinantes monitoram mudanças dentro dos tópicos e os publicadores podem “publicar” valores dentro dos tópicos.
TÓPICOS	São uma representação no <i>software</i> de “barramentos nomeados” pelos quais nós (nodos) trocam mensagens. Cada tópico pode ter vários assinantes e vários publicadores, ou seja, vários programas podem ler e vários podem escrever em cada tópico.
NÓS	Os nós são programas escritos em C++ ou Python que necessitam de algumas funcionalidades do ROS para funcionar e se comunicam uns com os outros por meio de tópicos.
ROSCORE	É uma coleção de nós e programas que são pré-requisito de um sistema baseado no ROS . Como o próprio nome diz, é o núcleo do ROS.
SLAM	<i>Simultaneous Localization and Mapping</i> - localização e mapeamento simultâneos. Diz respeito a uma técnica que será usada nesse projeto para localizar e mapear o ambiente simultaneamente.
ODOMETRIA	Método utilizado para estimar a posição do robô. Tal método se utiliza de informações incrementais ao longo do tempo e acaba possuindo uma grande acumulação de erros, sendo necessário algum método adicional para minimizar este fato. No caso deste projeto é dado por um <i>encoder</i> nas rodas do robô.
GMAPPING	Sistema de localização que constrói um mapa bidimensional (semelhante a uma

	planta baixa) que é utilizado como parte integrante do SLAM .
OCTOMAP	Uma biblioteca para mapeamento 3D de ambientes feito especificamente para robótica. Com ela é possível criar uma visualização 3D de um ambiente a partir de dados de profundidade do Kinect .
NAVIGATION STACK	Conjunto de pacotes do ROS que provê diversas funcionalidades necessárias para realizar SLAM .
WIIMOTE	Controle do console Wii , que possui um acelerômetro e giroscópio. Utiliza-se de comunicação <i>bluetooth</i> para transferência de seus dados. Seu <i>feedback</i> pode ser realizado por LEDs na frente do controle e por vibração do mesmo.
SPI	<i>Serial Peripheral Interface</i> - um protocolo de comunicação serial síncrona que permite à um sistema embarcado se comunicar com diversos periféricos, como, por exemplo, sensores, em modo mestre-escravo.
KINECT	Sensor com câmera e infravermelho , sendo possível extrair imagens RGB, P&B e uma imagem semelhante a um mapa de calor, onde o gradiente representa a distância.
FRAMEWORK	Neste caso ele é uma camada essencial onde os programas são construídos (ver: http://whatis.techtarget.com/definition/framework)
POINTCLOUD	Nuvem de pontos definidos em três dimensões, ou seja, cada ponto é representado por X, Y, Z. Ele é gerado pelo Kinect.
MOVE_BASE	Esse pacote é o responsável por criar os mapas de custo a partir das fontes de observação e também por traçar as trajetórias, a partir de plugins.
DWA_LOCAL_PLANNER	Um dos plugins que traça trajetórias locais para a navegação autônoma.
PACOTE DO ROS	Ele é um diretório e também a forma mais atômica de se utilizar um <i>software</i> .

RVIZ (ROS visualization)

. É um visualizador 3D do *framework ROS*, ele mostra os dados dos sensores de forma visual.