Práctica 1 - Transformaciones, locomoción y sensado

Robótica Móvil - Un enfoque probabilístico

Prof. Dr. Ignacio Mas

5 de octubre de 2020

Fecha límite de entrega: 16/10/20, 13hs.

Modo de entrega: Enviar por el Aula Virtual del Campus todo el código (.m) comentado y los gráficos (.jpg ó .pdf), todo en una sola carpeta comprimida¹.

1. Transformaciones 2D y matrices afines

La pose de un robot en el plano, con respecto a una terna global, se puede escribir como $\mathbf{x} = (x, y, \theta)^T$, donde $(x, y)^T$ es la posición del robot en el plano y θ es su orientación. La matriz de transformación homogénea que representa la pose $\mathbf{x} = (x, y, \theta)^T$ con respecto al origen de un sistema de coordenadas global está dado por

$$\mathbf{T} = \begin{pmatrix} \mathbf{R}(\theta) & \mathbf{t} \\ \mathbf{0} & 1 \end{pmatrix}, \mathbf{R}(\theta) = \begin{pmatrix} \cos(\theta) & -\sin(\theta) \\ \sin(\theta) & \cos(\theta) \end{pmatrix}, \mathbf{t} = \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}$$
(1.1)

- 1. Estando el robot en la pose $\mathbf{x_1} = (x_1, y_1, \theta_1)^T$, detecta un obstáculo p en la posición (p_x, p_y) con respecto a su propia terna de referencia. Usar la matriz $\mathbf{T_1}$ para expresar las coordenadas de p con respecto a la terna global.
- 2. Dada las coordenadas de un obstáculo en la terna global, ¿cómo pueden calcularse las coordenadas de dicho obstáculo que el robot va a medir en su propia terna?

¹Para el desarrollo de ecuaciones del punto 1 se aceptan capturas digitales de desarrollos **prolijos** hechos en papel.

- 3. El robot se mueve a una nueva pose $\mathbf{x_2} = (x_2, y_2, \theta_2)^T$ en la terna global. Encontrar la matriz de transformación $\mathbf{T_{12}}$ que representa la nueva pose con respecto a $\mathbf{x_1}$
- 4. Estando ahora el robot en la posición $\mathbf{x_2}$, ¿dónde está el obstáculo p con respecto a la nueva terna local del robot?

2. Sensado

Un robot se encuentra en la pose $x=1,0m,y=0,5m,\theta=\frac{\pi}{4}$, según una terna global. Sobre el robot, hay montado un LIDAR en la posición $x=0,2m,y=0,0m,\theta=\pi$ (con respecto a la terna del cuerpo del robot). El sensor produce una lectura que se encuentra en el archivo laserscan.dat. La primera medición se toma para el ángulo $\alpha=-\frac{\pi}{2}$ (según la terna del sensor) y la última se toma para el ángulo $\alpha=\frac{\pi}{2}$. El sensor tiene una apertura angular (FOV) de π y todas las mediciones intermedias tienen una separación angular constante.

- 1. Graficar las mediciones en la terna de referencia del LIDAR.
- 2. ¿Cómo podría interpretarse el entorno a partir de estas mediciones?
- 3. Usar las transformaciones homogéneas para calcular y graficar:
 - a) La posición del robot en la terna global.
 - b) La posición del LIDAR en la terna global.
 - c) Las mediciones en la terna global.

Notas de ayuda:

```
El archivo puede cargarse en Octave/MATLAB con:
scan = load('-ascii', 'laserscan.dat');.
Los ángulos pueden calcularse con:
angle = linspace(-pi/2, pi/2, size(scan,2));
Las escalas en las dimensiones x e y de los gráficos pueden igualarse con el comando:
axis('equal');
```

3. Accionamiento diferencial

Escribir una función en Octave/MATLAB que implementa la cinemática directa para un robot de accionamiento diferencial.

- 1. El encabezado de la función debe tener esta forma:
 function [x.n y.n theta.n] = diffdrive(x, y, theta, v.l, v.r, t, l)
 donde x, y, theta es la pose del robot, v.l y v.r son las velocidades de la rueda izquierda y
 derecha, t es el intervalo de tiempo en movimiento y l es la distancia entre ruedas del robot. La
 salida de la función es una nueva pose del robot dada por x.n, y.n,theta.n.
- 2. Comenzando en la pose $x=1,5m,\,y=2,0m,\,\theta=\frac{\pi}{3},$ el robot ejecuta la siguiente secuencia de acciones:

```
a) c_1 = (v_l = 0.3m/s, v_r = 0.3m/s, t = 2s)
b) c_1 = (v_l = 0.2m/s, v_r = -0.2m/s, t = 2s)
```

c) $c_1 = (v_l = 0.1m/s, v_r = 0.6m/s, t = 5s)$

Usar la función creada para calcular la pose del robot al ejecutar estas acciones si la distancia l entre ruedas del robot es 0.5m. Graficar el movimiento resultante.