

# Intelligens Fejlesztőeszközök - 9. beadandó

Burian Sándor

November 2022

## 1 feladat

$$\begin{aligned}\dot{x} &= -y - z + u_x \\ \dot{y} &= x + ay + u_y \\ \dot{z} &= b + z(x - c) + u_z\end{aligned}\tag{1}$$

melyekhez paraméterek az exact rendszerhez:

$$\begin{aligned}a &= 0.001 \\ b &= 0.2 \\ c &= 5.7\end{aligned}\tag{2}$$

melyekhez paraméterek a közelítő egyenlethez:

$$\begin{aligned}a &= 0.1 \\ b &= 0.3 \\ c &= 5.5\end{aligned}\tag{3}$$

### 1.1 Nominális trajektória:

$$q^N = A \sin(\omega t) \Rightarrow \dot{q}^N = A \omega \cos(\omega t)\tag{4}$$

ahol a ciklusidő

$$1e-3$$

és a szimuláció hossza

$$2e4$$

paraméterek az egyenlethez:

$$A_1 = 5$$

$$\omega_1 = 1$$

és

$$A_2 = 3$$

$$\omega_2 = 0.7$$

és

$$A_3 = 1$$

$$\omega_3 = 1$$

Ehhez kifejtve a trajektóriák irányokba:

$$q_x^N = A_1 \sin(\omega_1 t)$$

$$q_y^N = A_2 \sin(\omega_2 t)$$

$$q_z^N = A_3 \sin(\omega_3 t)$$

(5)

és a nominálisok, azaz a deriváltak:

$$\dot{q}_x^N = A_1 \omega_1 \cos(\omega_1 t)$$

$$\dot{q}_y^N = A_2 \omega_2 \cos(\omega_2 t)$$

$$\dot{q}_z^N = A_3 \omega_3 \cos(\omega_3 t)$$

(6)

## 1.2 Hiba metrika:

A hibametrika az  $\left(\frac{d}{dt} + \Delta\right)^n h_{int}$  binomiális tétellel számolható, ahol  $n$  a szabályozás rendje,  $0 < \Delta \in \mathbb{R}$ . Ez alapján a hiba ami 0-hoz közelít, tehát:

$$S = \left(\frac{d}{dt} + \Delta\right)^n h_{int} \Rightarrow \Delta h_{int} + h$$

(7)

ahol  $h = q^N - q$ ,  $q \in x, y, z$  valamint  $h_{int} = \int_{t_0}^t q^N(\chi) - q(\chi) d\chi$  és itt is  $q \in x, y, z$ .

### 1.3 approx inverz modell:

$$\begin{aligned}
 u_x &= \dot{x} + y + z \\
 u_y &= \dot{y} - x - ay \\
 u_z &= \dot{z} - b - z(x - c)
 \end{aligned}
 \tag{8}$$

### 1.4 kinematikai blokk:

$$\begin{aligned}
 \dot{S} &= \Delta h + \dot{q} - \dot{q}^{Des} \\
 h &= q^N - q \\
 q^N &= A \sin(\omega t)
 \end{aligned}
 \tag{9}$$

### 1.5 megoldás felépítése:

$$\begin{aligned}
 S_x &= \Delta h_{int} + h_x \\
 S_y &= \Delta h_{int} + h_y \\
 S_z &= \Delta h_{int} + h_z \\
 \\
 \dot{S}_x &= \Delta h + q_x - q_x^{\dot{Des}} \\
 \dot{S}_y &= \Delta h + q_y - q_y^{\dot{Des}} \\
 \dot{S}_z &= \Delta h + q_z - q_z^{\dot{Des}} \\
 \\
 h_x &= q_x^N - q_x \\
 h_y &= q_y^N - q_y \\
 h_z &= q_z^N - q_z \\
 \\
 q_x^N &= A_1 \sin(\omega_1 t) \\
 q_y^N &= A_2 \sin(\omega_2 t) \\
 q_z^N &= A_3 \sin(\omega_3 t)
 \end{aligned}
 \tag{10}$$

Kiinduló plotok, ha minden kezdeti érték 0, azaz:  $q(0) = 0, \dot{q}(0) = 0$  , tehát ebben az esetben:

$$x(0) = 0$$

$$y(0) = 0$$

$$z(0) = 0$$

$$\dot{x}(0) = 0$$

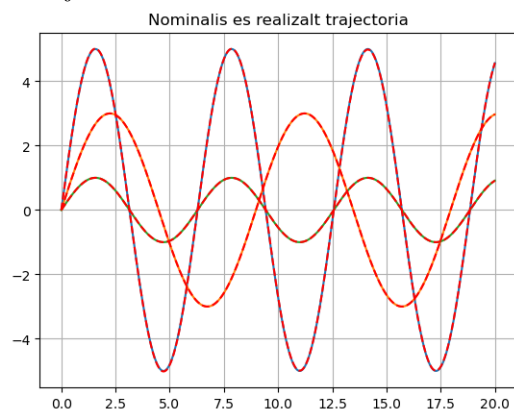
$$\dot{y}(0) = 0$$

$$\dot{z}(0) = 0$$

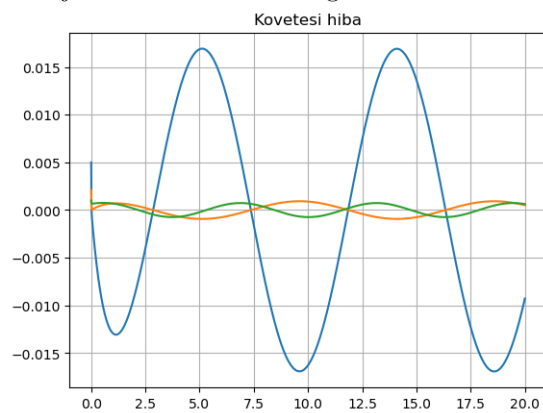
(11)

Szabályozó paraméterek:  $K = 150; w = 100; \Lambda = 150$  .

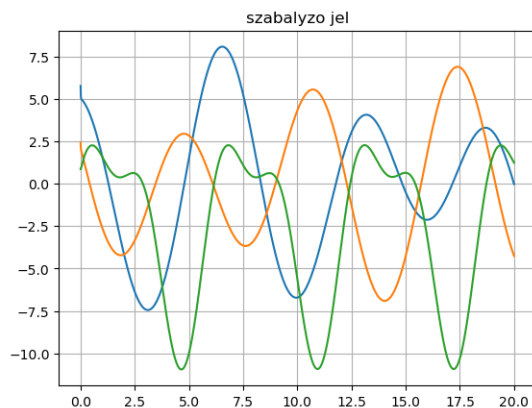
A trajektoriák fentebb mutatott számítás alapján:



Alább a követési hiba látható, azaz az idő függvényében a nominális és a valós trajektróia közti különbség:



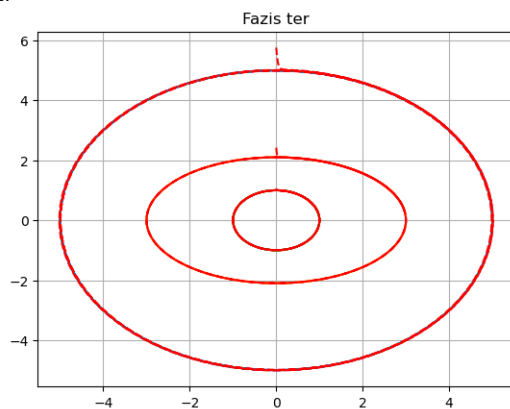
Alább a szabályozás, azaz  $u_x; u_x; u_z$  értékei az idő függvényében:



Alább a fázistér ábráján jól látszik a különbség a szaggatottal jelölt pontos rendszer:

$$\begin{aligned}\dot{x} &= y - z + u_x \\ \dot{y} &= x - exact_a y + uy \\ \dot{z} &= exact_b + z(x - c)\end{aligned}\tag{12}$$

Valamint az egyenessel jelölt nominális rendszer, amit fentebb már kifejtettem.



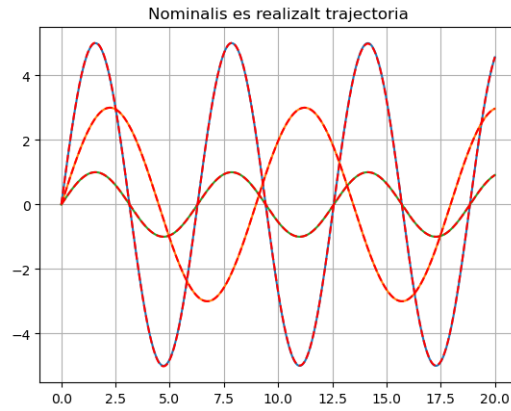
Végző plotok, ha a kezdeti értéket is a függvény határozza meg, azaz a fentebb megadott értékeket behelyettesítve:

$$\begin{aligned}
x &= A_1 \sin(\omega_1 0.001) = 0.00499999916 \\
y &= A_2 \sin(\omega_2 0.001) = 0.00209999982 \\
z &= A_3 \sin(\omega_3 0.001) = 0.00099999983
\end{aligned}$$

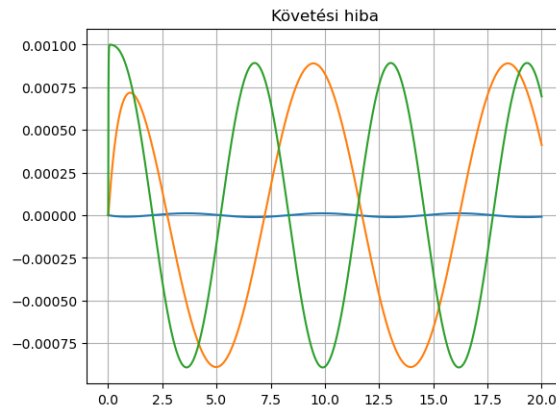
$$\begin{aligned}
\dot{x} &= A_1 \omega_1 \cos(\omega_1 0.001) = 4.9999975 \\
\dot{y} &= A_2 \omega_2 \cos(\omega_2 0.001) = 2.0999994855 \\
\dot{z} &= A_3 \omega_3 \cos(\omega_3 0.001) = 0.9999995
\end{aligned}$$

(13)

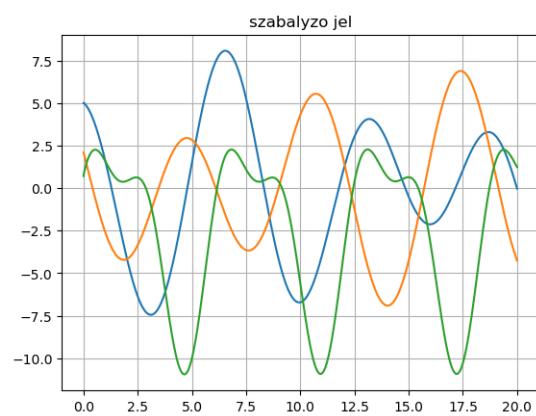
A plotok olvasása a fentebb megadottak szerint értelmezendő.  
Ez alapján a trajektóriák alább:



A hibán látható a jelentős változás, hiszen egyenletesebb lett:



A szabályozó jelen nem változtattam:



A fázis térnél viszont a rendszer és a nominális rendszer már egybe esik:

