Relatório do Laboratório 1: Máquina de Estados Finita e Behavior Tree

Isabelle Ferreira de Oliveira
CT-213 - Engenharia da Computação 2020
Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA)
São José dos Campos, Brasil
isabelle.ferreira3000@gmail.com

***Resumo*—Esse relatório documenta a implementação do comportamento de um robô Roomba, um robô de limpeza desenvolvido pela empresa iRobot. O comportamento foi idealizado e simplificado em um simulador, cujo código base, com parte da implementação, já havia sido fornecido pelo professor. Para o restante da codificação, implementou-se máquina de estados finita e behavior tree. Por fim, os resultados das duas implementações foram comparados.**

***Index Terms*—Roomba, máquina de estados, behavior tree**

I. Introdução

This document is a model and instructions for LaTeX. Please observe the conference page limits.

II. Implementação de Estados

Na parte relativa a implementação da máquina de estados, era necessário preencher os códigos das funções *check_transition* e *execute*, além do construtor das classes *MoveForwardState*, *MoveInSpiralState*, *GoBackState* e *RotateState*.

Para calcular quanto tempo já está sendo executado um determinado estado, foi adicionado nos respectivos construtores um contador que era acrescido cada vez que era executado o comportamento desse estado. Assim, o tempo seria esse contador vezes o tempo gasto em cada execução, conforme sugerido no roteiro do laboratório [1].

As transições em cada estado foram implementadas nas respectivas funções *check_transition* de cada classe de estado, conforme o apresentado na Figura 1, retirado do roteiro do laboratório [1]. A ideia de cada uma das implementações foi apresentada nas subseções abaixo, escritas em pseudo-Python.

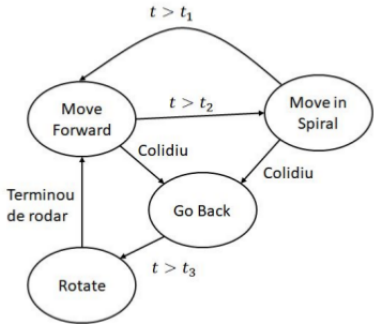

Figura 1. Máquina de estados finita do comportamento do Roomba.

Já as funções *execute*, além de realizarem o acréscimo do contador de execuções, também eram responsáveis por atualizar as velocidades do Roomba, a fim de que ele realizasse os movimentos esperados para cada estado.

Uma breve descrição em alto nível das implementações foi apresentada nas subsessões a seguir.

A. Estado Move Forward

Verificação das transições da máquina de estados na função *check_transition* para o estado *Move Forward*:

```
if COLIDIU COM A PAREDE:
  MUDAR PARA ESTADO "GO BACK"
elif TEMPO_NESSE_ESTADO >
    TEMPO_NO_MOVE_FORWARD:
  MUDAR PARA ESTADO "MOVE IN SPIRAL"
```

B. Estado Move In Spiral

Verificação das transições da máquina de estados na função *check_transition* para o estado *Move in Spiral*:

```
if COLIDIU COM A PAREDE:
  MUDAR PARA ESTADO "GO BACK"
elif TEMPO_NESSE_ESTADO >
    TEMPO_NO_MOVE_IN_SPIRAL:
  MUDAR PARA ESTADO "MOVE FORWARD"
```

C. Estado Go Back

Verificação das transições da máquina de estados na função *check_transition* para o estado *Go Back*:

```
if TEMPO_NESSE_ESTADO > TEMPO_NO_GO_BACK:
  MUDAR PARA ESTADO "ROTATE"
```

D. Estado Rotate

Verificação das transições da máquina de estados na função *check_transition* para o estado *Rotate*:

```
if TEMPO_NESSE_ESTADO > TEMPO_NO_ROTATE:
  MUDAR PARA ESTADO "MOVE FORWARD"
```

III. Implementação de Behaviors

Já na parte relativa a implementação da Behavior Tree, era necessário preencher os códigos das funções *enter* e *execute*, além do construtor das classes *RoombaBehaviorTree*, *MoveForwardNode*, *MoveInSpiralNode*, *GoBackNode* e *RotateNode*.

Para calcular quanto tempo já está sendo executado um determinado estado, foi feito de forma análoga ao feito na máquina de estados. Assim, foi adicionado nos construtores das classes folhas o contador que era acrescido cada vez que era executado o comportamento desse estado. Assim, o tempo também seria esse contador vezes o tempo gasto em cada execução.

Ao entrar em um Behavior, ou seja, na execução da função *enter*, eram setadas as velocidades que permaneceriam constantes durante aquele behavior, além de serem zerados os contadores. No caso específico do behavior *Move In Spiral*, como sua velocidade era alterada em cada instante, essa atualização da velocidade foi feita na função *execute*.

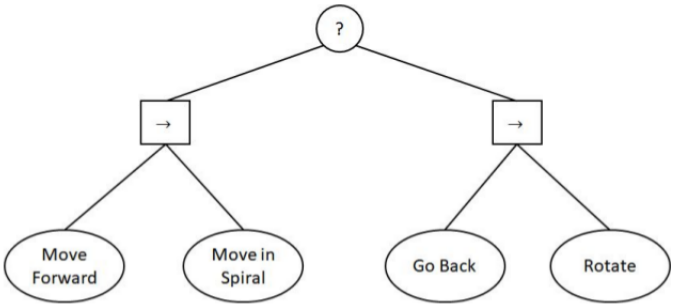

Figura 2. *Behavior tree* do comportamento do Roomba.

Já as funções *execute*, além de realizarem o acréscimo do contador de execuções, também retornavam *Success*, *Failure* ou *Running*, dependendo da situação que se encontrava o Roomba.

Uma breve descrição em alto nível das implementações foi apresentada nas subsessões a seguir.

A. Roomba Behavior Tree

B. Behavior Move Forward

C. Behavior Move In Spiral

D. Behavior Go Back

E. Behavior Rotate

IV. Resultados e Conclusões

Before you begin to format your paper, first write and save the content as a separate text file. Complete all content and organizational editing before formatting. Please note sections **??–??** below for more information on proofreading, spelling and grammar.

Keep your text and graphic files separate until after the text has been formatted and styled. Do not number text heads—LaTeX will do that for you.

Referências

[1] M. Maximo, "Roteiro: Laboratório 1 - Máquina de Estados Finita e Behavior Tree". Instituto Tecnológico de Aeronáutica, Departamento de Computação. CT-213, 2019.