

ALGORITMOS PARA LA LOCALIZACIÓN DE ABEJAS ROBÓTICAS PARA EVITAR COLISIÓN.

Juliana Henao Arroyave
Universidad Eafit
Colombia
jhenaoa4@eafit.edu.co

Gerónimo Zuluaga Londoño
Universidad Eafit
Colombia
gzuluagal@eafit.edu.co

Mauricio Toro
Universidad Eafit
Colombia
mtorobe@eafit.edu.co

1. INTRODUCCIÓN

Desde hace unos años ciertos factores que afectan el ambiente, como el clima, el uso de pesticidas, la destrucción de panales por tala de árboles, entre otros; ha causado que la población de abejas disminuya, lo cual tiene un impacto ambiental que claramente no solo las afecta a ellas, sino que su ida traería eventualmente la desaparición de muchas especies de plantas polinizadas por estos insectos que a su vez traen la desaparición de otras especies. Por esto es tan urgente hallar una solución alternativa a estos eventos que parecen irreversibles. Una manera es creando “abejas” robóticas que tomen el polen y lo lleven a otras plantas para completar la polinización. La creación de estas abejas trae consigo ciertas circunstancias que se deben controlar. En este caso trataremos el hecho de que las abejas podrían chocar unas con otras, la idea es usar estructuras de datos y diferentes algoritmos para hallar la solución para evitar que pasen este tipo de cosas.

2. PROBLEMA

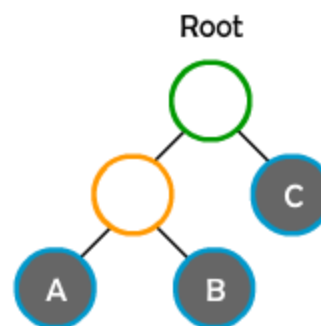
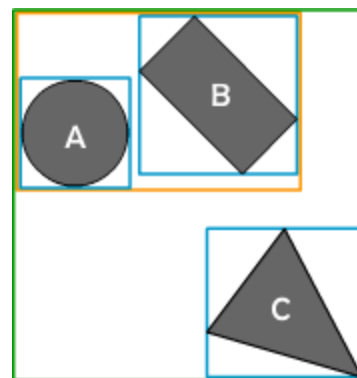
La creación de abejas robóticas (drones), trae consigo un obstáculo a la hora de la implementación de esta idea. Primero hay que considerar el numero de abejas que se tienen que utilizar para cubrir cierta área, con el objetivo de usar menos abejas y lograr cubrir un mayor espacio, sin embargo este no es el mayor problema al que nos enfrentamos al momento de crear estos drones. Teniendo en cuenta lo necesario que es este proceso natural de polinización, es muy claro que va a ser necesario la creación de un numero muy grande de estas abejas robóticas, la consecuencia real de esto es al momento de evitar la colisión entre ellas. Hay que entender que estas abejas son “autómatas” y que por razones de cantidad no van a estar siendo pilotadas por algún humano, lo que genera la necesidad de estarlas monitoreando, algo así como una torre de control en la aviación, con la diferencia de estar vigilando números abismalmente mucho mas grandes de dispositivos, por lo tanto algo que debe ser realizado por un programa, ya que es casi imposible humanamente estar revisando la ruta o la proximidad de estos dispositivos en posible colisión en números que pasarían fácilmente los millones. A esto se debe la implementación de un algoritmo que evalúe la posibilidad o cercanía entre las abejas roboticas y desviarlas automáticamente.

3. TRABAJOS RELACIONADOS

Aquí deberán explicar 4 problemas algorítmicos similares que se encuentren documentados en libros, artículos científicos o sitios web, y dar al menos 1 solución para uno de ellos. NO poner soluciones de tecnología.

3.1 Dynamic AABB tree

La estructura de datos del árbol AABB es un sistema anticolisión que hace uso de figuras como polígonos, y es aplicado recursivamente para detectar si un rayo o línea esta próximo o tiene una intersección con estas figuras creadas, de esta manera, se puede predecir el contacto entre dos objetos o incluso es usado hasta para videojuegos, como por ejemplo el impacto de una bala o proyectil a los personajes o estructuras de un juego. Este algoritmo tiene muchas aplicaciones, hasta en diseño, y puede ser aplicado en la predicción de colisiones en las abejas robóticas, debido a que tiene aplicaciones hasta en objetos sólidos y de hecho hasta en la simulación de partículas.



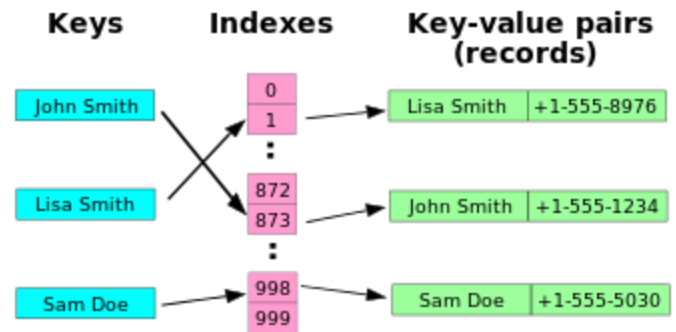
3.2 El equipo de Stanford desarrolla software para predecir y prevenir colisiones con drones

A finales de 2013, Jeff Bezos, tuvo la idea de usar drones para entregar paquetes de Amazon o llevar a cabo misiones de búsqueda y rescate. Unos años más tarde se pudo realizar este proyecto, pero con esto venían otros factores a tomar en cuenta como un nuevo tráfico aéreo de baja altura. Y así antes de poner a funcionar este sistema de drones de debe definir ciertos parámetros para evitar colisiones o congestión entre estos drones. Ante esto el Laboratorio de Sistemas Inteligentes de Stanford (SISL) busca crear un sistema para gestionar este trafico aéreo no tripulado. Se utilizaron varias soluciones, pero la densidad esperada de los vuelos de drones creó un nivel completamente nuevo de complejidad para el equipo de SISL. "A medida que el número de aviones crece, el problema de evitación se vuelve exponencialmente más complicado, un desafío que los matemáticos llaman la maldición de la dimensionalidad", dijo el estudiante graduado de ingeniería mecánica Hao Yi Ong, que detalla un algoritmo de prevención de conflictos. "Así que tenemos que encontrar mejores formas que la simple búsqueda de fuerza bruta e iterar a través de todas las soluciones posibles".

La solución que propuso Ong para este problema fue separar los conflictos de aviones múltiples en problemas emparejados. Y rápidamente seleccionar la mejor acción para cada par de drones desde una tabla que predice la trayectoria de vuelo de cada dron. El servidor luego coordina cada una de estas soluciones por pares y emite una orden conjunta de prevención de colisiones para todos los drones afectados.

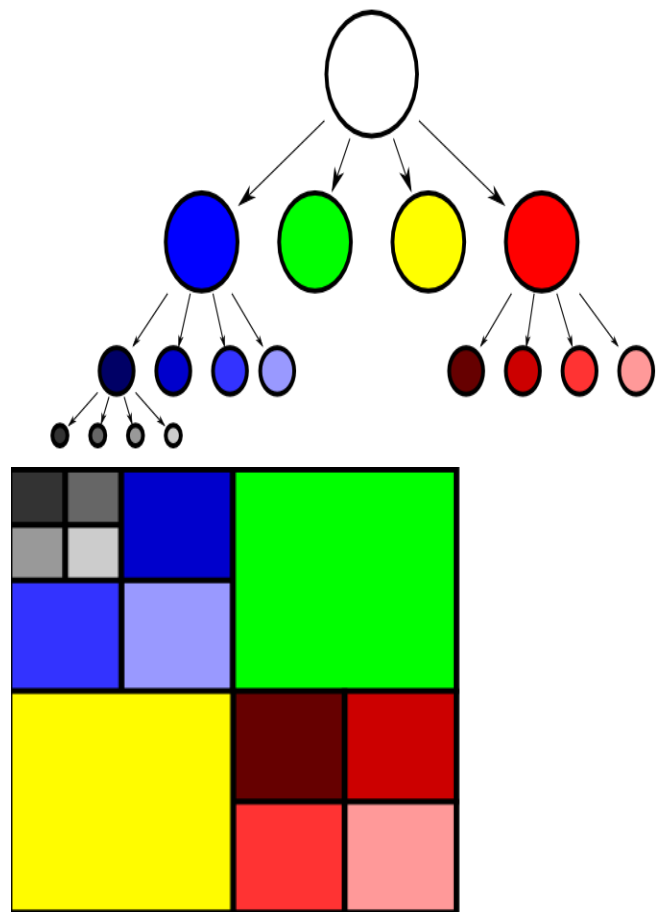
3.3 Hashing

Hashing implica aplicar un algoritmo hash a un elemento de datos, conocido como la clave hash, para crear un valor hash. Los algoritmos hash toman una amplia gama de valores y los asignan a un conjunto de valores más pequeño. Los valores hash se pueden usar para acelerar la recuperación de datos y se pueden usar para verificar la validez de los datos. Una coalición es cuando dos o más teclas hash resultan en el mismo valor hash, Esto causa un problema ya que ya no podemos encontrar rápidamente si los datos están en nuestra tabla hash o no, ya que otra pieza de datos puede tener el mismo valor. La solución a este problema se puede dar de dos maneras, una es colocando las claves colisionantes en el siguiente valor hash libre (encadenamiento separado); u otra es colocando las claves colisionantes en la misma ubicación, utilizando una lista vinculada para vincular todos los valores que coinciden con ese valor hash.



3.4 Quadrees y Octree

Los Quadrees (en 2D) y Octree (en 3D) son un tipo de estructura de datos en el que cada nodo en el plano tiene a su vez cuatro nodos hijos. Esto se puede usar para separar nuestro escenario en cuatro áreas iguales recursivamente. Esta estructura de datos permite optimizar el hecho de que en cada interacción tendríamos que comprobar si cada objeto está colisionando con el resto de los objetos en juego.



REFERENCIAS

1. Chipman, Ian. *Stanford team develops software to predict and prevent drone collisions*, Stanford Engineering Magazine. December 11, 2015. From: Stanford University: <https://engineering.stanford.edu/magazine/article/stanford-team-develops-software-predict-and-prevent-drone-collisions>.
2. https://en.wikibooks.org/wiki/A-level_Computing/AQA/Paper_1/Fundamentals_of_data_structures/Hash_tables_and_hashing#Collisions
3. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/74/Quadtrees%20graphical_and_tree_representation.png
4. https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81rbol_AABB
<http://www.mastergraficos.com/wp/wp-content/uploads/2015/06/deteccioncolisiones.pdf>
5. <http://allenhou.net/wp-content/uploads/2014/02/thin-AABB-tree.png>