





# Zmiany względem poprzedniego schematu

- Kompletna przebudowa klasy ARX
- Zrobienie z wartości zadanej osobnej klasy
- Usprawnienie regulatora PID
- Zmiany nazw zmiennych i metod
- Usunięcie klasy Regulator





### Symulacja kroku ARX

Problem z powtarzającymi się wartościami obliczeń

```
double ModelARX::Simulate(double value)
{
    m_u.push_front(value);
    double current_value = 0;
    for (size_t i = 0; i < m_row; i++)
    {
        current_value += (m_b[m_row - 1 - i] * m_u[i + m_delay + 1] - m_a[m_row - 1 - i] * m_y[i + m_delay + 1]);
    }
    m_y.push_front(current_value);

    m_u.pop_back(); m_y.pop_back();
    return m_y.at(0);
}</pre>
```

```
0.000, 0.000, 0.000, 0.600, 0.600, 0.600, 0.600, 0.840, 0.840, 0.840, 0.936, 0.936, 0.936, 0.974, 0.974, 0.974, 0.990, 0.990, 0.996, 0.996, 0.996, 0.996, 0.998, 0.998, 0.999, 0.999, 0.999, 0.999, 1.000, 1.000, 1.000,
```





#### Symulacja kroku ARX

Rozwiązanie:

```
double ModelARX::Simulate(double value)
{
    double current_value = 0;
    for (size_t i = 0; i < m_row; i++)
        current_value += (m_b[i] * m_u[i] - m_a[i] * m_y[i]);
    m_y.push_front(current_value + m_noise(rng));
    m_u.push_front(value);
    m_u.pop_back(); m_y.pop_back();
    return m_y.at(m_delay);
}</pre>
```

```
ModelARX (-0.4 | 0.6 | 2 | 0 ) bez szum

0.000, 0.000, 0.000, 0.600, 0.840,

0.936, 0.974, 0.990, 0.996, 0.998,

0.999, 1.000, 1.000, 1.000, 1.000,

1.000, 1.000, 1.000, 1.000, 1.000,

1.000, 1.000, 1.000, 1.000, 1.000,

1.000, 1.000, 1.000, 1.000,
```

```
ModelARX (-0.4 | 0.6 | 2 | 0 ) z szumem

0.000, 0.012, 0.011, 0.621, 0.854,

0.937, 0.971, 0.974, 0.995, 1.001,

0.992, 1.006, 1.013, 1.003, 1.009,

1.020, 1.003, 0.994, 1.013, 0.997,

1.010, 1.022, 1.018, 1.035, 1.008,

1.002, 1.003, 0.997, 1.000, 1.004,
```





## Symulacja PID

Najbardziej satysfakcjonująca część projektu

```
double symulacja(double zadane = 0, double zmierzone = 0)
    uchyb = zadane - zmierzone;
    double I, P = kp * uchyb;
    ileUch += uchyb;
    if (ki == 0.0)
        I = 0.0;
    else
        I = ileUch / ki;
    double D = (uchyb - poprzUch) * kd;
    double wartosc = P + I + D;
    if (limity == true)
        if (wartosc > max)
            wartosc = max;
        else if (wartosc < min)
            wartosc = min;
    poprzUch = uchyb;
    return wartosc;
```





# Dziękujemy



