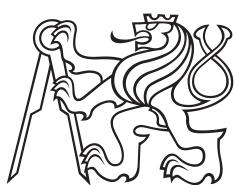


Bakalářská práce



České  
vysoké  
učení technické  
v Praze

F3

Fakulta elektrotechnická  
Katedra řídicí techniky

# Rozšíření badmintonového stroje

Petr Kohout

Program: Kybernetika a robotika

Obor: Systémy a řízení

20.5.2015

Vedoucí práce: Ing. Pavel Burget, Ph.D.

Draft: 19. 5. 2015



České vysoké učení technické v Praze  
Fakulta elektrotechnická

katedra řídicí techniky

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: **Petr Kohout**

Studijní program: Kybernetika a robotika  
Obor: Systémy a řízení

Název tématu: **Rozšíření badmintonového stroje**

Pokyny pro vypracování:

1. Rozšiřte stávající badmintonový stroj o další dvě osy pro změnu elevace a azimutu.
2. Implementujte tréninkové plány s maximálním využitím možností stroje. Navrhněte a realizujte uživatelské rozhraní a dbejte na jeho snadnou a intuitivní použitelnost.
3. Proveďte měření přesnosti úderů v různých situacích.
4. Na základě zkušeností z testování detailně analyzujte průběh točivého momentu na jednotlivých osách.
5. Spolupracujte na vytvoření nové mechanické konstrukce stroje, který bude mít nižší hmotnost a bude snadněji přenostitelný.
6. Navrhněte pohony a řídící jednotku přímo na míru pro novou konstrukci.

Seznam odborné literatury:

- [1] Chan, C. M., Rossmann, J. S. Badminton shuttlecock aerodynamics: synthesizing experiment and theory. Sports Eng (2012) 15:61–71. DOI 10.1007/s12283-012-0086-7
- [2] Programming manual for CPU 1486. B&R Automation.
- [3] Motion control with B&R products. B&R Automation.

Vedoucí: Ing. Pavel Burget, Ph.D.

Platnost zadání: do konce letního semestru 2015/2016

Pprof. Ing. Michael Šebek, DrSc.  
vedoucí katedry



prof. Ing. Pavel Ripka, CSc.  
děkan

V Praze dne 20. 2. 2015



## Poděkování / Prohlášení

Chtěl bych poděkovat vedoucímu práce Ing. Pavlu Burgetovi, Ph.D. za cenné rady a pomoc při řešení problémů. Dále bych rád poděkoval Ing. Milanovi Bartošovi, CSc. za výrobu konstrukce stroje a konzultace k mechanice. V neposlední řadě také děkuji Mgr. Michalovi Turoňovi za možnost testovat stroj na kurtu a za konzultace při tvorbě tréninkových programů. Dále bych rád poděkovat firmě B&R za zapůjčení PLC X20CP3586 a powerlinkové karty V1.

Prohlašuji, že jsem předloženou práci vypracoval samostatně a že jsem uvedl veškeré použité informační zdroje v souladu s Metodickým pokynem o dodržování etických principů při přípravě vysokoškolských závěrečných prací.

V Praze dne 19. 5. 2015

.....

# Abstrakt / Abstract

Tato bakalářská práce se zabývá rozšířením stávajícího badmintonového stroje o možnost změny elevace a azimuthu. Dále se zabývá problematikou automatických tréninkových programů, jejich implementací do stroje, uživatelským rozharním a testováním. V další části je rozebrán točivý moment na jednotlivých osách a z těchto poznatků jsou odvozeny požadavky na motory právě navrhovaného prototypu. Nakonec jsou shrnuty požadavky na novou konstrukci, a navrhnuta řídicí a výkonová jednotka pro řízení nového stroje.

**Klíčová slova:** Bakalářská práce, badminton, nadhazování míčků, točivý moment, PLC

## Keywords:

**Title translation:** Enhancement of the badminton machine

# Obsah /

<b>1 Úvod .....</b>	1
<b>2 Původní stav.....</b>	2
2.1 Popis konstrukce .....	2
2.2 Řízení.....	3
<b>3 Konkurenční řešení.....</b>	4
3.1 Knight Trainer .....	4
3.2 Apollo Badminton Trainer .....	5
3.3 Siboasi.....	6
<b>4 Prototyp 2 .....</b>	7
4.1 Popis konstrukce .....	7
4.1.1 Ladění podavače .....	7
4.2 Elektrické zapojení.....	8
4.3 Dynamické parametry .....	9
4.3.1 Parametry PID regulá-	
torů polohy.....	9
4.3.2 Elevace .....	10
4.3.3 Azimut .....	10
4.3.4 Kotouče .....	10
4.3.5 Podavač .....	12
4.4 Měření přesnosti úderů .....	12
<b>5 Algoritmus řízení .....</b>	13
5.1 Struktura programu .....	13
5.2 Výpočet doletu.....	14
<b>6 Uživatelské rozhraní.....</b>	15
6.1 Volba a nastavení tréninko-	
vého programu .....	15
6.2 Chod tréninkového programu ..	16
6.3 Manuální režim a servisní	
obrazovka .....	17
<b>7 Analýza točivého momentu .....</b>	18
7.1 Kotouče .....	18
7.2 Elevace .....	18
7.3 Azimut .....	19
<b>8 Tréninkové programy .....</b>	20
8.1 Zadní část .....	21
8.2 Střední část 1 .....	21
8.3 Na síť .....	22
8.4 Celý kurt .....	23
8.5 Na raketu.....	23
8.6 Příjem servisu.....	23
<b>9 Prototyp 3 .....</b>	25
9.1 Návrh konstrukce .....	25
9.1.1 Kotouče .....	25
9.1.2 Podavač .....	25
9.1.3 Nastavení směru .....	26
9.2 Návrh pohonů.....	26
9.3 Návrh řídicího systému .....	26
9.3.1 Výpočetní jednotka .....	26
9.3.2 Výkonová jednotka.....	27
9.3.3 Ovládání a uživatelské	
rozhraní .....	28
<b>10 Závěr .....</b>	29
Literatura .....	30
<b>A Seznam zkratek .....</b>	31
<b>B Obsah přiloženého CD .....</b>	32

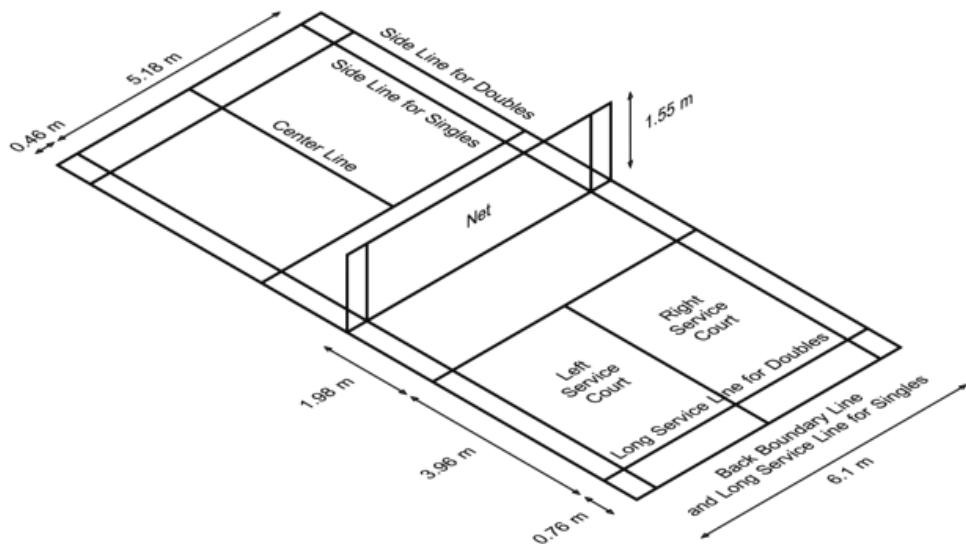
# / Obrázky

<b>1.1.</b>	Badmintonový kurt.....	1
<b>2.1.</b>	3D model prvního prototypu. ....	2
<b>2.2.</b>	3D model podavače.....	3
<b>3.1.</b>	Knight Trainer [1]. .....	4
<b>3.2.</b>	Apollo Badminton Trainer [2]....	5
<b>3.3.</b>	Siboasi SS-YB-8000 [3].....	6
<b>4.1.</b>	3D model druhého prototypu. ....	7
<b>4.2.</b>	Podávací ramena vytisknána na 3D tiskárně. ....	8
<b>4.3.</b>	Schema zapojení rozvaděče. ....	9
<b>4.4.</b>	PLC B&R X20CP3586 [4]. ....	9
<b>4.5.</b>	Graf pohybu z polohy $-45^\circ$ do polohy $45^\circ$ .....	10
<b>4.6.</b>	Graf pohybu z polohy $90^\circ$ do polohy $100^\circ$ .....	10
<b>4.7.</b>	Graf pohybu z polohy $90^\circ$ do polohy $100^\circ$ se sníženým zrychlením. ....	10
<b>4.8.</b>	Graf pohybu z polohy $-15^\circ$ do polohy $10^\circ$ .....	11
<b>4.9.</b>	Výkres kotouče. ....	11
<b>4.10.</b>	Roztočení podavače .....	12
<b>5.1.</b>	Vývojové prostředí Auto- mation studio.....	13
<b>5.2.</b>	Vývojový diagram automa- tického řízení. ....	14
<b>6.1.</b>	Vizualizace - Výběr tréninko- vého programu .....	15
<b>6.2.</b>	Vizualizace - Nastavení tré- ninkového programu .....	16
<b>6.3.</b>	Vizualizace - Chod programu..	16
<b>6.4.</b>	Vizualizace - Manuál.....	17
<b>6.5.</b>	Vizualizace - Servis .....	17
<b>8.1.</b>	Badmintonové hřiště - zóny dopadu míčků .....	20
<b>8.2.</b>	Tréninkové programy - střel- ba do zadní části hřiště .....	21
<b>8.3.</b>	Tréninkové programy - střel- ba do střední části kurtu .....	22
<b>8.4.</b>	Tréninkové programy - obra- na ve střední části kurtu .....	22
<b>8.5.</b>	Tréninkové programy - střel- ba na/za síť .....	23
<b>9.1.</b>	Raspberry Pi [5].....	27
<b>9.2.</b>	Výkonová jednotka. ....	27

# Kapitola 1

## Úvod

Badminton je velmi starý a v poslední době populární sport. Jedná se o sport, kdy protivníci, případně dvojice protivníků, pomocí raketky odpalují opeřený míček přes síť. Hra probíhá na kurtu o délce 13,4 m a šířce 5,18 m, u čtyřhry je kurt široký dokonce 6,1 m. Výška sítě je 1,55 m.



[picKurt] **Obrázek 1.1.** Badmintonový kurt [6]

V roce 1992 se badminton stal olympijským sportem a není divu, jedná se totiž o nejrychlejší raketový sport. Rychlosť smeče přesahuje i 300 km/h. Aby však hráči dokázali podávat takovýto výkon, je zapotřebí tvrdého tréninku. Takový trénink ovšem není náročný pouze pro hráče, ale také pro trenéra. K usnadnění tréninku slouží právě badmintonový stroj. Ten je určen k nadhazování míčků, často v takovém tempu, jaké by bylo pro trenéra dlouhodobě neudržitelné.

U badmintonového stroje jsou kladený vysoké nároky, hlavně na rychlosť podávání míčků a na dynamiku nastavení směru odpalu. Tyto nároky vyplývají z požadovaných tréninkových programů viz. kapitola 8.

Tato bakalářská práce svým obsahem navazuje na bakalářskou práci Ondřeje Maslikiewicze [7] a rozšiřuje možnosti stroje o nastavení azimutu a elevace. Dále se tato práce bude zabývat návrhem nové konstrukce a výběrem nové řídicí jednotky a akčních jednotek, novým uživatelským rozhraním a samotným algoritmem řízení.

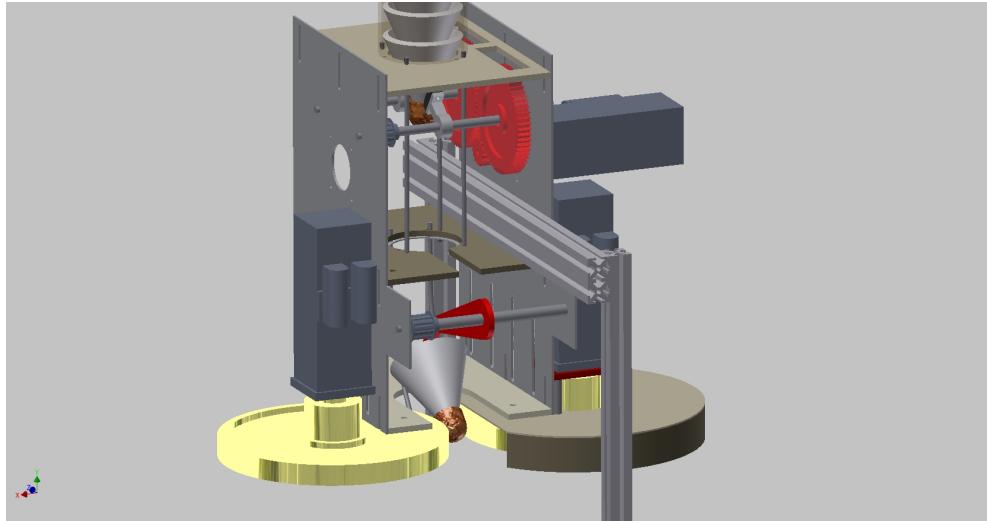
## Kapitola 2

### Původní stav

V této kapitole je uveden popis badmintonového stroje před započetím úprav provedených v rámci této práce.

#### 2.1 Popis konstrukce

Původní konstrukce byla tvořena dvěma, protiběžně rotujícími kotouči, zásobníkem na badmintonové míčky a podávacím ramenem. Celá konstrukce je vidět na Obrázku 2.1.



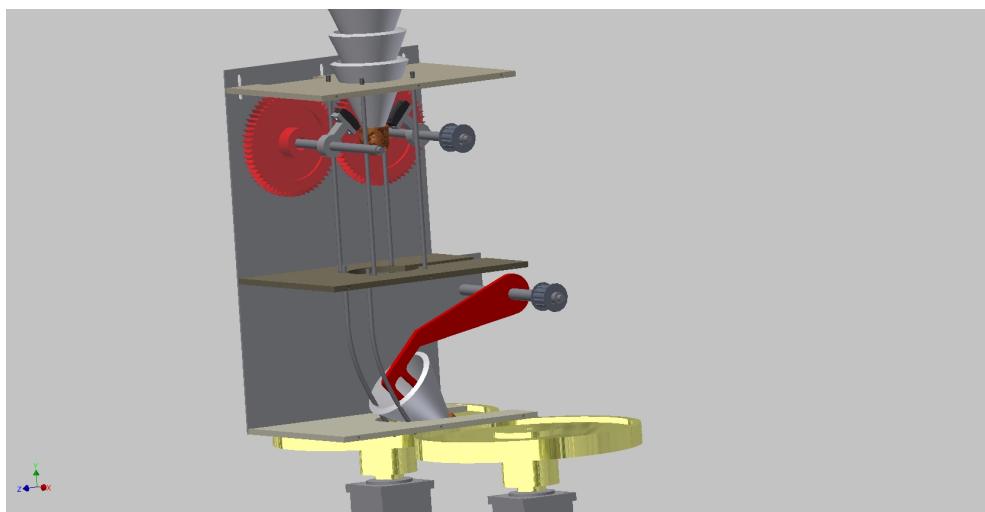
[3D1] **Obrázek 2.1.** 3D model prvního prototypu.

Jako pohon kotoučů a podávacího ramene, byly použity asynchronní motory firmy B&R 8MSA2S.R0-42-Rev.D0. Tyto motory mají krouticí moment pouze 0,2 Nm, což celkem limituje možné zrychlení. Pro každý kotouč je použit jeden motor a tyto motory byly pak pomocí virtuální převodovky synchronizovány.

Kotouče byly vyrobeny ze silonu a měli průměr 198 mm. Na tyto kotouče byla, pomocí kovového mezikruží, natažena guma z duše k automobilu. Tímto pogumováním je zvýšeno tření mezi kotouči a míčkem. Bohužel tato guma nebyla přilepena a proto se při vysokých rychlostech nafukovala.

Podavač je tvořen zásobníkem na míčky, ve tvaru tubusu. Na konci je zúžení o které se míček zasekně. Pomocí dvou proti sobě umístěných podavačů je míček posunut o patro níže, kde je opět zúžení. V tomto zúžení je poté míček nabráán pomocí otočného ramene, které míček dopraví mezi kotouče viz Obrázek 2.2

První prototyp neměl nastavitelný azimut ani elevaci odpalu a proto byl pro opravdový badmintonový trénink téměř nepoužitelný. Celý tento prototyp sloužil pouze k ověření principu odpalu a technických možností konstrukce, jako je dostřel a možnosti podavače.



[3Dpod]

Obrázek 2.2. 3D model podavače.

## 2.2 Řízení

K řízení bylo použito PLC firmy B&R X20CP1485. Toto PLC mělo poměrně malou paměť RAM, z tohoto důvodu mohlo být ovládací rozhraní pouze s rozlišením 320 x 240. Motory byly řízeny pomocí servozesilovačů ACOPOS 8V1010. Tyto servozesilovače měli dvě rozšiřující karty. Karta AC114 slouží pro komunikaci přes sběrnici POWERLINK. Pomocí této karty je zajištěna komunikace s PLC. Druhá použitá karta je resolverová karta AC122. Tato karta slouží k zajištění polohové zpětné vazby od motorů.

Každý kotouč je poháněn samostatným motorem. Tyto motory jsou vzájemně synchronizovány pomocí virtuální převodovky s převodovým poměrem -1.

## Kapitola 3

### Konkurenční řešení

Jako dnes už u téměř každého výrobku, i pro badmintonový stroj existuje konkurence. V této kapitole je uvedeno několik nejvýznamějších konkurenčních výrobků s popisem funkce a parametrů.

#### 3.1 Knight Trainer

Prvním zástupcem konkurence je Knight Trainer viz. Obrázek 3.1. Zařízení je montovalo na stativu s nastavitelnou výškou od 1,98 m do 2,4 m. Stativ je montován na kolečkách, tím je zajištěna mobilita zařízení. Stroj dokáže vystřelit až 2,5 košíku za sekundu, s tím, že zásobník pojme 50 košíků. Zařízení se ovládá pomocí infračerveného ovladače, kterým lze měnit frekvenci střelby a rychlosť vystřeleného míčku. Zařízení neumí automaticky měnit směr ani elevaci. Knight Trainer je možné propojit s druhým zařízením a využít tak možnosti střílet na dvě různá místa a s dvojnásobnou frekvencí.



[knight] **Obrázek 3.1.** Knight Trainer [1].

## 3.2 Apollo Badminton Trainer

Další zástupce konkurenčních výrobků je Apollo Badminton Trainer zobrazený na obrázku 3.2. Zařízení je opět montováno na stativu s kolečky, u kterého se dá nastavit výška v rozmezí 1,3 m až 1,8 m. Zásobník má kapacitu 250 košíků a zvládá vystřelit jeden košík za 1,2 s. Rozsah na natočení azimutu je 180°. Nastavení elevace zvládá v rozsahu  $-15^{\circ}$  až  $65^{\circ}$ . Rychlosť výstřelu je nastavitelná až do 130 mph. Nastavení směru lze provádět manuálně nebo automaticky podle některého ze zvolených tréninkových programů. Lze naprogramovat až 9 tréninkových programů pomocí připojeného PC. Ovládání na kurtu potom probíhá pomocí bezdrátového ovladače. K tomuto stroji lze opět připojit druhý, čímž lze získat dvojnásobnou frekvenci odpalu tedy 0,65 s a dvojnásobnou kapacitu zásobníku.



[apollo] **Obrázek 3.2.** Apollo Badminton Trainer [2].

### 3.3 Siboasi

Jedná se o stroj britské společnosti Siboasi. Tato společnost dodává několik typů strojů, které se převážně liší pouze možnostmi tréninkových programů. Zařízení je, jako ostatní konkurence, montováno na stativu s kolečky a integrovaným zvedacím systémem s možností zvednutí do výšky až 2,3 m. Zásobník na míčky má kapacitu 110 košíků. K ovládání stroje slouží LCD display na stroji a dálkové ovládání. Stroj obsahuje 16 předdefinovaných simulačních programů s možností vytváření vlastních u vyšší řady. U levnějšího typu nelze vytvářet vlastní programy. Rychlosť výstřelu je možno nastavit v rozsahu 30 km/h až 150 km/h. Stroj dokáže střílet míček každých 2 až 12 s. K napájení stroje lze použít rozvodnou síť 230 V/50 Hz nebo integrovaný akumulátor s výdrží 4 až 6 h.



[siboasi] Obrázek 3.3. Siboasi SS-YB-8000 [3].

[prototyp2]

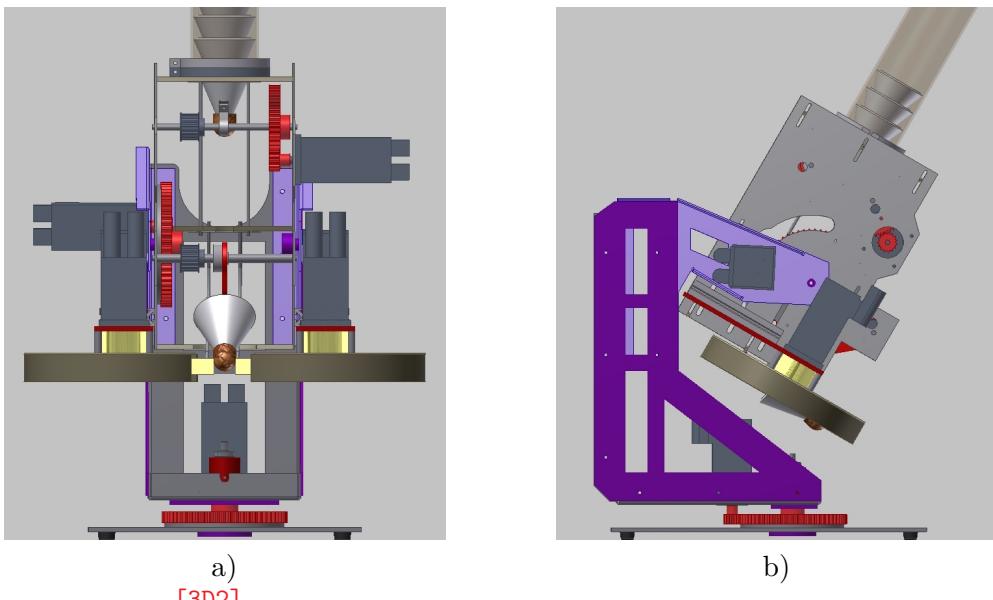
## Kapitola 4

### Prototyp 2

Druhý prototyp vychází z původního stroje, ke kterému přidává možnost změny elevace a azimutu. Konstrukce je opět tvořena rotujícími kotouči a podávacím rámennem.

#### 4.1 Popis konstrukce

Celá konstrukce je vidět na Obrázku 4.1. Původní konstrukce je nyní umístěna na kloubu. Tím je zajištěna možnost nastavovat elevaci výstřelu. Zařízení je také otočné, čímž jsme získali možnost měnit směr, jakým poletí vystřelený míček.



Obrázek 4.1. 3D model druhého prototypu.

Dále bylo třeba vyztužit celou konstrukci, jelikož byla nestabilní a při rychlé změně azimutu se rozkmitala. Při testování na kurtu se objevil další problém, tím byl neodladdený podavač. Ten podával míčky takovým způsobem, že z nich kotouče otrhávaly peří a tím míčky ničily. Dále se občas stalo, že se opěrný drát rozkmital a podávací rameno se o něj zachytilo.

#### 4.1.1 Ladění podavače

Po detailním zkoumání podavače bylo rozhodnuto, že tvar podávacího ramene je nevhovující. Pro určení správného tvaru byla využita technologie 3D tisku. Bylo vyzkoušeno několik různých tvarů podávacího ramene viz. Obrázek 4.2. Nakonec byl vybrán tvar, který je uveden na obrázku 4.2 vpravo. Tento tvar byl vybrán proto, že při nabírání košíku nedochází k zasekávání podavače a míček je poté dopraven mezi kotouče vždy stejně.

# Obrázek není dostupný

[podavace]

**Obrázek 4.2.** Podávací ramena vytištěná na 3D tiskárně.

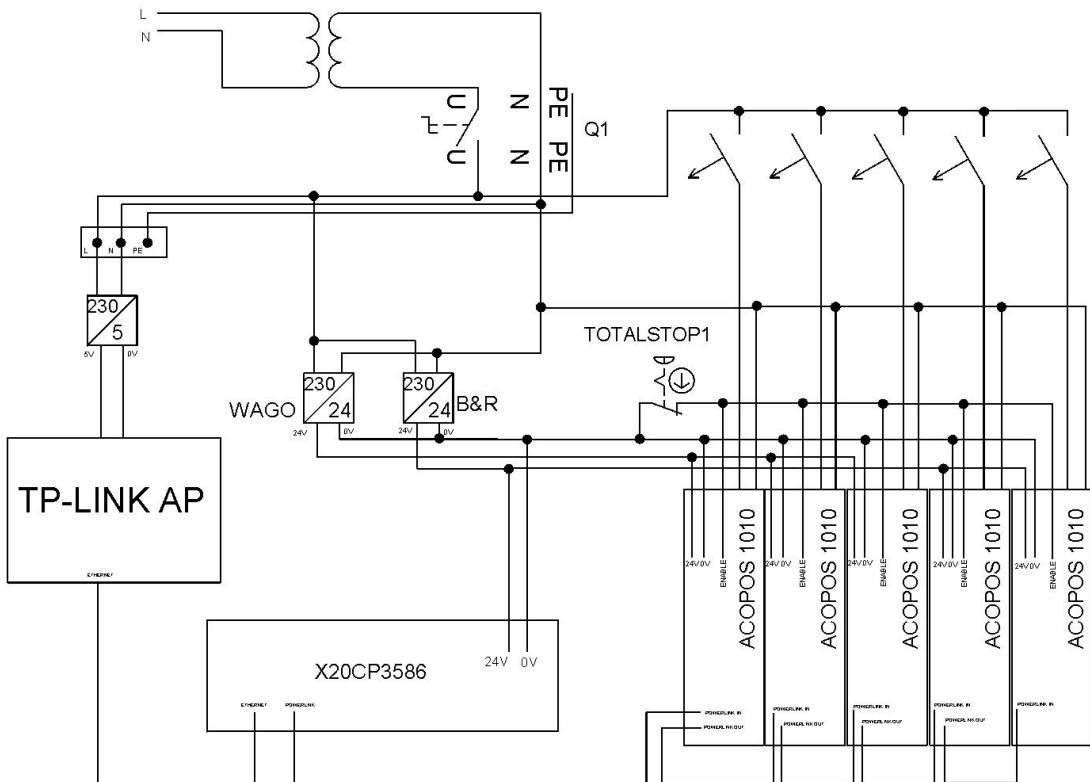
## ■ 4.2 Elektrické zapojení

Pro pohon kotoučů, podavače a nastavení azimutu jsou opět použity motory B&R 8MSA2S.R0-42-Rev.D0. K pohonu nastavení elevace je použit silnější motor B&R 8LSA25.R0060D000-0 Rev.C4. Tento silnější motor má krouticí moment 0.6 Nm. I přesto, že byl na nastavení elevace použit silnější motor, tak se tento motor přibližně po minutě přehrál a servozesilovač spadl do chyby. Proto muselo být přidáno závaží, které vyvážilo celý mechanizmus.

Motory jsou opět ovládány pomocí servozesilovačů ACOPOS 8V1010. K zařízení byl také přidán access point díky čemuž lze zařízení ovládat pomocí technologie WiFi například z mobilního telefonu. Kompletní zapojení rozvaděče viz. Obrázek 4.3.

Stroj je napájen ze sítě 230 V/50 Hz. Servořadiče ACOPOS v sobě mají velký filtrační kondenzátor, který je zapojen proti zemnícímu vodiči. Při nabíjení tohoto kondenzátoru by tudíž docházelo k odpojování obvodu proudovým chráničem, proto je napájení realizováno přes oddělovací transformátor.

Za transformátorem je umístěn hlavní vypínač, kterým se vypíná napájení stroje. Na silové napájení jsou přes jističe připojeny silové vstupy servozesilovačů ACOPOS. Dále je na rozvod 230 V zapojena servisní zásuvka, do které je připojen náplájecí zdroj od access pointu TP-LINK. Posledním zařízením připojeným na 230 V jsou zdroje stejnosměrného napětí 24 V. Zdroje jsou zde dva, jeden od firmy B&R, kterým je napájeno PLC B&R X20CP3586 (Obrázek 4.4) a servozesilovače pro řízení azimutu a elevace. Druhým zdrojem je zdroj WAGO, ten napájí zbylé tři servozesilovače. Nulový potenciál obou zdrojů je spojený a přes rozpínací tlačítko TOTAL STOP je přiveden na



[schema]

Obrázek 4.3. Schema zapojení rozvaděče.



[plc]

Obrázek 4.4. PLC B&amp;R X20CP3586 [4].

vstupy ENABLE všech servozesilovačů. Servozesilovače komunikují s řídicím systémem pomocí sběrnice POWERLINK.

## 4.3 Dynamické parametry

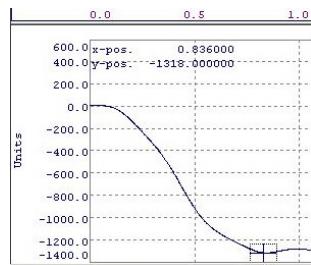
K určení dynamických parametrů bylo provedeno několik experimentů. Cílem bylo zjistit maximální možnosti stroje a porovnat je s požadavkama, které vyplývají z kapitoly 8.

### 4.3.1 Parametry PID regulátorů polohy

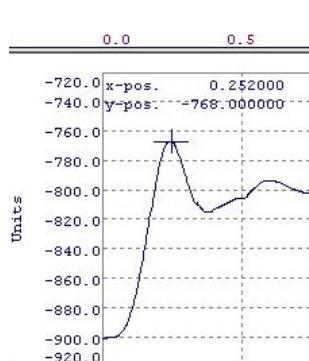
Dynamické parametry závisí na nastavení PID regulátoru polohy v servozesilovačích. Po přidání motorů pro nastavení azimutu a elevace bylo potřeba tyto parametry regulátorů nastavit. Parametry jsem se pokoušel ladit pomocí Zieger-Nocholsovy metody, ale vzhledem k omezenému rozsahu pohybu nebylo možno systém patřičně rozkmitat. Z tohoto důvodu jsem přistoupil k experimentálnímu nastavení konstant.

### ■ 4.3.2 Elevace

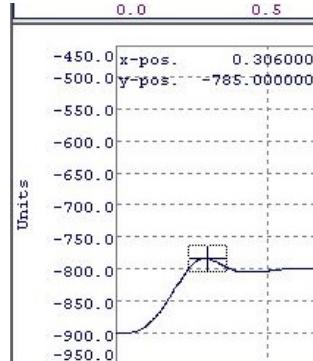
Z obrázku 4.5 vyplývá že pohyb z polohy  $-45^\circ$  do polohy  $45^\circ$  trval 0,8 s. Tento pohyb je téměř bez překmitu, bohužel při kratším než  $20^\circ$  má motor moc malý kroutící moment a tak nezvládne stroj ubrzdit a dochází k velkému překmitu, což je vidět na obrázku Obrázek 4.6. V tomto případě trvá pohyb do ustálení přibližně 0,75 s. Proto je potřeba při takto krátkém přesunu snížit hodnotu zrychlení. Při snížení zrychlení o  $60 \frac{\text{ot}}{\text{min}\cdot\text{s}^2}$  se zmenší překmit a doba do ustálení se zkrátí přibližně na 0,5 s.



[elevace1] **Obrázek 4.5.** Graf pohybu z polohy  $-45^\circ$  do polohy  $45^\circ$ .



[elevace2] **Obrázek 4.6.** Graf pohybu z polohy  $90^\circ$  do polohy  $100^\circ$ .



[elevace3] **Obrázek 4.7.** Graf pohybu z polohy  $90^\circ$  do polohy  $100^\circ$  se sníženým zrychlením.

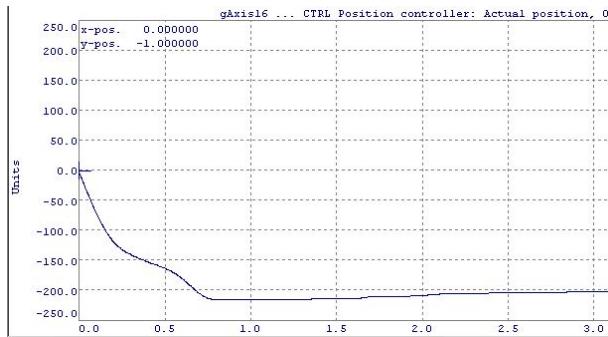
Z požadavků na tréninkové programy viz. Kapitola 8 vyplývá, že maximální požadovaná změna elevace je asi  $45^\circ$ . Tuto změnu stroj zvládne přibližně za 0,5 s.

### ■ 4.3.3 Azimut

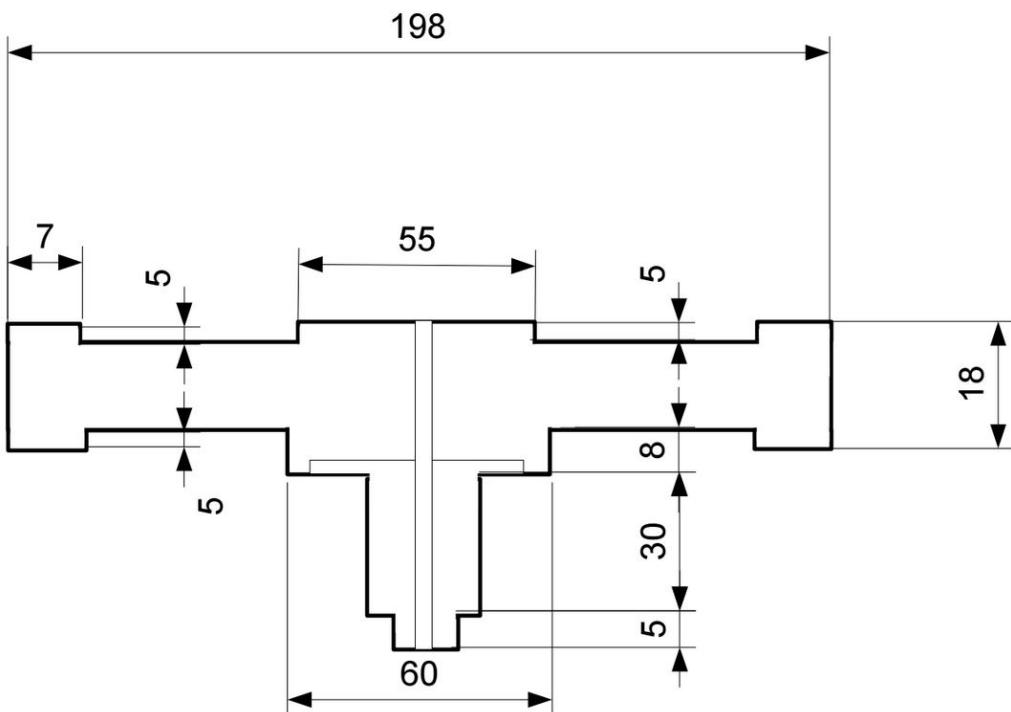
Dynamické parametry azimutové osy jsou o něco horší, celý stroj je totiž celkem težký a takto slabý motor nedokáže zajistit požadované zrychlení. Motor pro nastavení azimutu má pouze 0,2 Nm což nestačí ani pro udržení polohy, proto motor dokáže pracovat přibližně minutu, poté již je teplota motoru kritická a servozesilovač indikuje chybu. Při přesunu o  $25^\circ$  dostáváme hodnotu 2 s. Bohužel pohyb je velmi pomalý z důvodu malého zrychlení viz. obrázek 4.8, při nastavení vyššího zrychlení trvá pouze několik sekund než se motor přehřeje.

### ■ 4.3.4 Kotouče

Požadavky na zrychlení kotoučů, které opět vyplývají z kapitoly 8. V nejrychlejším režimu je potřeba měnit otáčky v rozsahu přibližně 2000 RPM za sekundu. Tuto změnu otáček by, v ideálním případě, bylo potřeba stihnout za 0,3 s. Teoretické parametry



[azimut]

Obrázek 4.8. Graf pohybu z polohy  $-15^\circ$  do polohy  $10^\circ$ .

[kotouc]

Obrázek 4.9. Výkres kotouče.

vyplývají z momentu setrvačnosti kotouče a motoru a točivého momentu motoru. Moment setrvačnosti kotouče vyplývá z rozměrů viz Obrázek 4.9 a hmotnosti kotouče. K tomuto momentu setrvačnosti musíme připočítat moment setrvačnosti rotoru.

Moment setrvačnosti kotouče byl vypočítán pomocí programu Inventor a vyšel  $2003,4 \text{ kg} \cdot \text{mm}^2$ . Z dokumentace k motoru bylo zjištěno, že moment setrvačnosti rotoru je  $60 \text{ kg} \cdot \text{mm}^2$ . Maximální zrychlení je dánovztahem (1).

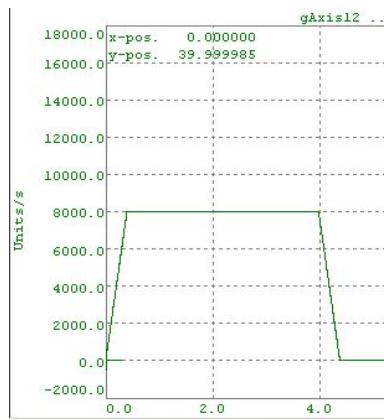
$$\alpha = \frac{M}{J} \quad [\text{momentsily}] \quad (1)$$

Kde  $\alpha$  je úhlové zrychlení,  $M$  je moment síly a  $J$  je moment setrvačnosti. Moment síly dostáváme z dokumentace k motoru, kde jsme zjistili, že maximální stálý moment je  $0,2 \text{ Nm}$  a maximální špičkový moment je  $0,8 \text{ Nm}$ . Vzhledem k tomu, že rychlosť otáčení měníme pouze jednou během jednoho výstřelu a v případě tohoto prototypu je maximální perioda výstřelů okolo 1 s. Proto můžeme počítat s momentem síly blížícím se maximálnímu špičkovému zatížení. V našem případě použijeme  $0,7 \text{ Nm}$ . Maximální

zrychlení je tedy po dosazení do vztahu (1) dostáváme hodnotu  $339,25 \text{ rad} \cdot \text{s}^{-2}$  tedy  $3240 \frac{\text{ot}}{\text{min} \cdot \text{s}}$ .

### ■ 4.3.5 Podavač

Požadavky na podavač, které jsou dány v kapitole 8, jsou velmi náročné. V nejrychlejším režimu je potřeba střílet 3 míčky za vteřinu. Této rychlosti nejsme schopni dosáhnout, pokud budeme po každém výstřelu podavač zastavovat. Můžeme jí dosáhnout pouze v případě, že podavač roztočíme na potřebnou rychlosť a vyštřlíme všechny míčky najednou. V tomto režimu chvíli trvá než se podavač roztočí na požadovanou rychlosť viz. Obrázek 4.10. Maximální zrychlení je opět dáno momentem setrvačnosti a točivým momentem motoru.



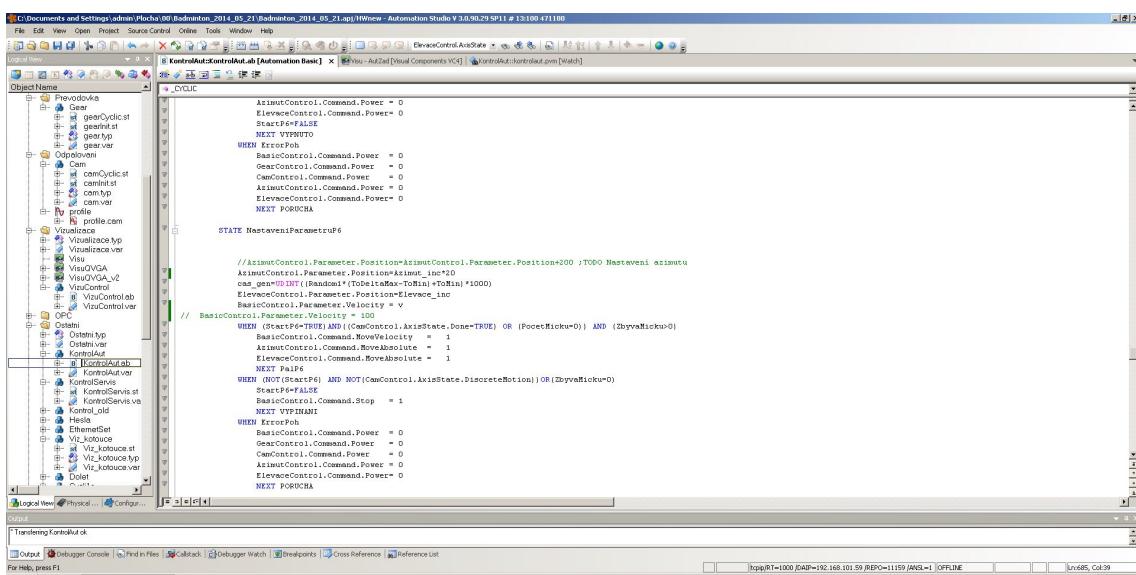
[podavac] **Obrázek 4.10.** Roztočení podavače.

**[rfc-2] ■ 4.4 Měření přesnosti úderů**

# Kapitola 5

## Algoritmus řízení

V této kapitole je popsána struktura řídicího programu. Použité PLC se dá programovat v několika jazycích, já k programování zvolil strukturovaný text a B&R Automation Basic. K programování je použit software Automation studio viz. Obrázek 5.1. Dále je zde popsán výpočet teoretického doletu míčku a popis vývojového diagramu automatického režimu.



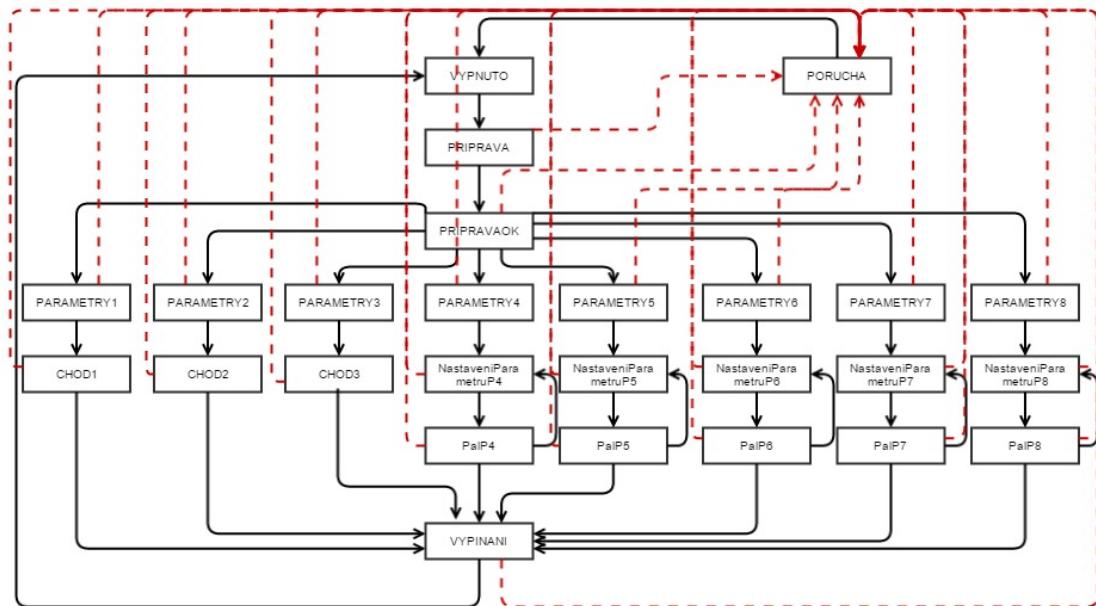
[AS] Obrázek 5.1. Vývojové prostředí Automation studio.

### 5.1 Struktura programu

Samotný program je rozdělen do balíčků a funkcí. Balíčků je velké množství a slouží zde pro inicializaci a řízení motorů. Všechny řídicí funkce jsou v balíčku Ostatní. Nejdůležitější funkcí je KontrolAut. Tato funkce se automaticky volá každých 100 ms a slouží k řízení odpalu při automatických tréninkových programech. Jedná se o stavový automat jehož struktura je uvedena na obrázku 5.2. V této funkci jsou také přednastaveny počáteční parametry jednotlivých programů.

Ve stavu VYPNUTO je stroj v klidu a čeká na spuštění některého z programů. Po nastartování tréninkového programu přechází do stavu PRIPRAVA, kde dochází ke spuštění motorů a vynulování relativních počítadel polohy. Po úspěšném spuštění motorů následuje stav PRIPRAVAOK, kde je spuštěna virtuální převodovka a stavový automat se dělí na jednotlivé programy. Každý tréninkový program má tři stavy. První stav například PARAMTRY4 pro čtvrtý tréninkový program slouží k inicializaci startovních parametrů programu. Dalším stavem je NastaveniParametruP4, který vypočítá nové hodnoty parametrů pro další výstřel. Po tomto stavu následuje stav PalP4 ve kterém dojde k odpalu míčku a přechází se zpět k NastaveniParametruP4. Tyto stavy

jsou ale pouze u nově přidaných tréninkových programů, u náhodných programů, které byly obsaženy v prvním prototypu je pouze stav PARAMETRY a CHOD. Nakonec jsou zde stavy VYPINANI a PORUCHA. Stav VYPINANI slouží k vypnutí probíhajícího tréninkového programu. Dojde k zastavení všech pohonů a vypnutí motorů. Do stavu PORUCHA se stroj dostane při jakékoli chybě pohonů, na diagramu znázorněno červenými přerušovanými šipkami.



[diagram] Obrázek 5.2. Vývojový diagram automatického řízení.

## 5.2 Výpočet doletu

Pro většinu tréninkových programů je naprosto klíčová znalost doletu míčku v závislosti na nastavení rychlosti kotoučů a elevace. Trajektorie letu košíku je balistická křivka. Bohužel nejsou známy parametry popisující chování míčku ve vzduchu, proto nelze spočítat dostrel přesně. Dalším problémem je rozdíl mezi různými míčky, při výpočtu by bylo potřeba zohlednit například i materiál nebo stáří míčku. V neposlední řadě je nutné znát i rychlosť košíku při opuštění stroje. Tato rychlosť se teoreticky rovná obvodové rychlosťi kotoučů, ale z důvodu prokluzu míčku mezi kotouči bude vždy menší. Proto nikdy nespočítáme dostrel přesně a výpočet bude vždy jen přibližný. Experimentálně byl odvozen vztah (1), který alespoň přibližně popisuje závislost doletu na elevaci a rychlosťi kotoučů. Vztah je velmi zjednodušen, odvození přesné závislosti by bylo na samostatnou práci.

$$x = \frac{L \cdot \cos(\varphi)}{2} \cdot \ln \left( 1 + 4 \cdot \left( \frac{v_0}{v_{inf}} \right)^2 \cdot \sin(\varphi) \right) \quad \text{[dolet]} \quad (1)$$

Kde  $x$  je vzdálenost ve které se míček nachází ve stejně výšce z jaké byl vystřelen v metrech.  $L$  je aerodynamická délka opět v metrech. Dále je zde  $\varphi$  což je počáteční úhel elevece. V neposlední řadě vztah obsahuje počáteční rychlosť košíku  $v_0$  a maximální pádovou rychlosť  $v_{inf}$ . Obě rychlosťi se dosazují v  $m \cdot s^{-1}$ .

# Kapitola 6

## Uživatelské rozhraní

Oproti původnímu prototypu bylo také rozšířeno uživatelské rozhraní. Původní vizualizace byla z důvodu omezené paměti použitého PLC pouze v rozlišení 320 x 240. I přesto že PLC použité v druhém prototypu má dostatek paměti pro spuštění vizualizace v rozlišení FullHD, zvolil jsem rozlišení nižší a to pouze 800 x 600. Takovéto rozlišení jsem zvolil hlavně proto, aby bylo možné stroj ovládat i pomocí mobilního telefonu. Celá vizualizace je vytvořena ve dvou jazyčích a to v češtině a angličtině. Nastavení jazyka lze provést v servisní obrazovce. Na každé obrazovce je v pravém horním rohu tlačítko pro zobrazení nápovědy k dané obrazovce a tlačítko s varováním na chybu stroje.

### 6.1 Volba a nastavení tréninkového programu

Pro běžný provoz je použit automatický režim. V tomto režimu je na výběr několik automatických režimů, které je možno přepínat a nastavovat parametry pomocí vizualizace. Popis jednotlivých tréninkových programů je uveden v kapitole 8.



[volbaProgramu] Obrázek 6.1. Vizualizace - Výběr tréninkového programu.

Po vybrání tréninkového programu je možnost nastavit jednotlivé parametry programu jako je rychlosť kotoučů, perioda odpalu nebo například počet míčků k odpalu viz Obrázek 6.2.



[nastaveniProgramu]

Obrázek 6.2. Vizualizace - Nastavení tréninkového programu.



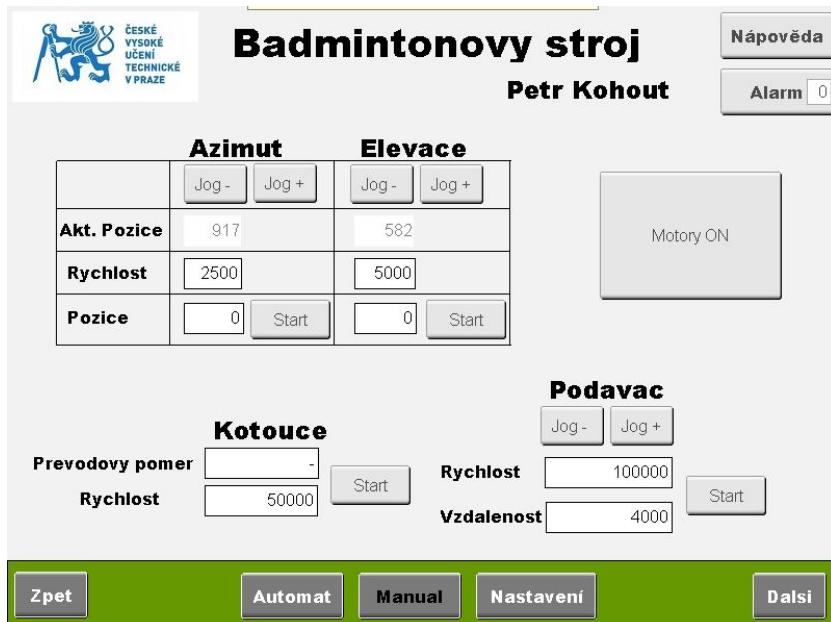
[chod]

Obrázek 6.3. Vizualizace - Chod programu.

## 6.2 Chod tréninkového programu

Po spuštění některého z automatických režimů je po celou dobu tréninku zobrazena obrazovka, na které je ukázán počet odpálených a zbývajících míčků. Z této obrazovky je také možno kdykoliv trénink ukončit.

Z Obrázku 6.3 je vidět, že jsou zde i některé základní parametry režimu.



[manual] Obrázek 6.4. Vizualizace - Manuál.

## 6.3 Manuální režim a servisní obrazovka

Manuální režim slouží k ručnímu nastavení směru, roztočení motorů a k provedení ručního odpalu. Tento režim slouží například k měření parametrů stroje. Při správném nastavení stroje lze v manuálním režimu dostřelit kamkoliv v limitech stroje.

Servisní obrazovka Obrázek 6.5 je určena k nastavení parametrů PLC a vizualizaci. Je zde možnost přepnout mezi anglickým a českým jazykem, dále je zde možnost nastavit čas a síťové parametry PLC. Síťové parametry by měly být nastaveny s ohledem na nastavení AP TP-Link, aby nenastalo to, že by byl stroj v jiné podsíti než AP, čímž by se znemožnila komunikace.



[servis] Obrázek 6.5. Vizualizace - Servis.

[tocmoment]

## Kapitola 7

# Analýza točivého momentu

Obsahem této kapitoly je podrobná analýza točivého momentu na jednotlivých osách. Tato analýza je potřeba ke správné volbě motorů pro nový prototyp.

### 7.1 Kotouče

Jak již bylo uvedeno v kapitole 4 tak maximální rychlosť kotoučů, ktorá má smysl je 4000 RPM. Dále z kapitoly 8 vyplýva že je potreba vešteré zmény rychlosťi stihnut za 1 s. Veľký moment je zapotrebí pouze pri zmene rychlosťi otáčením kotoučov. Největší zmény jsou při střídání střelby do zadní části kurtu a blízko sítě. Při takovémto režimu dochází ke zmene otáček asi o 2000 RPM. Při současném momentu setrvačnosti kotoučů tedy potrebný točivý moment motoru vypočítáme podle vztahu (1).

$$M = \alpha \cdot J \quad [\text{vztahMoment}] \quad (1)$$

Kde  $M$  je moment sily potrebný pro požadované zrychlení v Nm.  $J$  je moment setrvačnosti kotouče a rovná se  $2063,4 \text{ kg} \cdot \text{mm}^2$  viz kapitola 4, je potreba jej dosazovat v jednotce  $\text{kg} \cdot \text{mm}^2$  a  $\alpha$  je úhlové zrychlení, ktere vyplýva z uvedených hodnot a je rovno  $209,44 \text{ rad} \cdot \text{s}^{-2}$ . Úhlové zrychlení je potreba dosazovat v  $\text{rad} \cdot \text{s}^{-2}$ .

Po převedení na správné jednotky a dosazení do vztahu (1) je tedy minimální požadovaný točivý moment motoru  $0,432 \text{ Nm}$ .

### 7.2 Elevace

Výpočet momentu, potrebného pro pohyb osy elevace, bude náročnejší protože neznáme presnou hodnotu momentu setrvačnosti. Tu ale můžeme přibližně odvodit ze zkušenosťí se strojem a úhlového zrychlení, které stroj zvládá. Maximální zrychlení, ktere bylo vyzkoušeno a motor jej ještě zvládá je  $450 \frac{\text{ot}}{\text{min} \cdot \text{s}}$  tedy  $47,12 \text{ rad} \cdot \text{s}^{-2}$ . Použitý motor má moment  $0,6 \text{ Nm}$ , špičkově až  $2,4 \text{ Nm}$ . Počítat budeme s momentem  $2 \text{ Nm}$ . Podle vztahu (2) můžeme odhadnout moment setrvačnosti.

$$\alpha = \frac{M}{J} \quad [\text{momentsily2}] \quad (2)$$

Po dosazení dostáváme hodnotu  $42444,8 \text{ kg} \cdot \text{mm}^2$ . Tato hodnota je samozrejmě pouze velmi hrubým odhadem dané veličiny, ale pro naše účely je tento odhad dostatečný.

Z kapitoly 8 dostaneme nejvyšší změnu elevace, a za jaký čas je potreba tuto změnu stihnut. Nejnáročnejší na změnu elevace bude opět režim při kterém je zapotrebí pokrýt celý kurt, zde je nutné stíhat měnit elevaci v rozsahu asi  $45^\circ$  az  $65^\circ$ , tedy o  $20^\circ$ . Tuto změnu je potreba provést za 1 s. Požadované úhlové zrychlení určíme ze vztahu pro dráhu rovnoměrné zrychleného pohybu viz. rovnice (3).

$$s = \frac{1}{2} \cdot a \cdot t^2 \quad [\text{rovZrych}] \quad (3)$$

$$a = \frac{2 \cdot s}{t^2} \quad [\text{rovZrych2}] \quad (4)$$

Po dosazení do vztahu (4) dostáváme požadované zrychlení  $80^\circ \cdot s^{-2}$  tedy  $1,396 rad \cdot s^{-2}$ . Toto požadované zrychlení není nijak kritické a po dosazení do vztahu (1) dostáváme minimální požadovaný točivý moment motoru 0,06 Nm.

## ■ 7.3 Azimut

Podobně jako u elevace tak ani u azimu neznáme přesnou hodnotu momentu setrvačnosti, takže jej musíme odhadnout stejným způsobem. Nastovené zrychlení, které stroj ještě zvládá, i když krátkodobě, je  $45 \frac{ot}{min \cdot s}$  to znamená  $4,71 rad \cdot s^{-2}$ . Použitý motor má stálý moment 0,2 Nm a špičkový 0,8 Nm. Vzhledem k tomu, že motor vydrží pracovat jen krátkodobě tak budeme pracovat se špičkovým momentem.

Opět dosadíme do vztahu (2) a dostáváme hodnotu momentu setrvačnosti  $169851,4 kg \cdot mm^2$ . Opět se ale jedná pouze o hrubý odhad.

Nejvyšší změna azimu je z hodnoty  $-60^\circ$  na hodnotu  $60^\circ$ , tedy o  $120^\circ$ . Tuto změnu je opět potřeba sihnout za 1 s. Po dosazení do vztahu (4) dostáváme požadované zrychlení  $8,378 rad \cdot s^{-2}$ . Zde už se jedná o celkem vysoké zrychlení, což se také projeví na požadovaném točivém momentu, který dostaneme dosazením požadovaného zrychlení a momentu setrvačnosti do vztahu (1). Po provedení výpočtu dostáváme hodnotu 1,423 Nm.

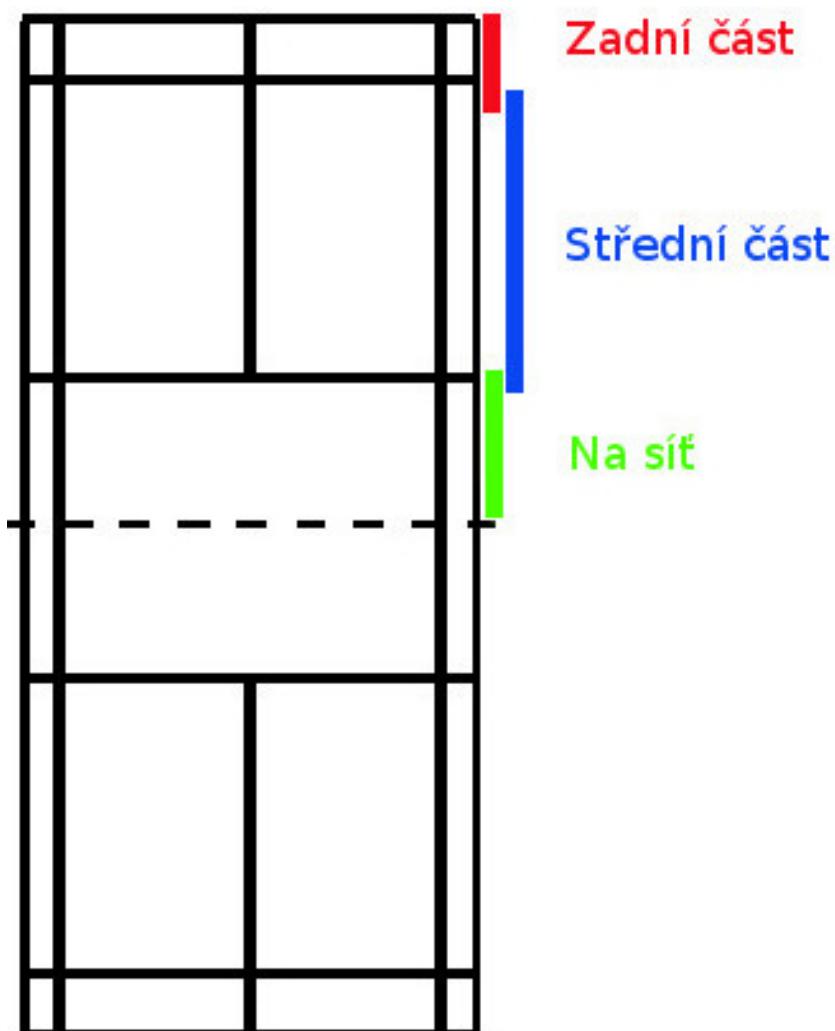
[programy]

## Kapitola 8

### Tréninkové programy

Požadavky na stroj byly konzultovány s badmintonovým trenérem Michalem Turoňem a podle těchto požadavků a možností stroje byly sestaveny jednotlivé automatické režimy. U každého z dále uvedených programů jsou uvedeny ideální parametry a parametry, kterých je schopen tento prototyp dosáhnout.

Tréninkové programy jsou rozdeleny podle části hřiště do které jsou stříleny míčky. Jednotlivé zóny jsou znázorněny na obrázku 8.1.



[zony]

Obrázek 8.1. Badmintonové hřiště - zóny dopadu míčků.

V badmintonu existuje několik druhů úderů, které je potřeba procvičit. Každý typ úderu vyžaduje jinou křivku letu a jinou razanci úderu.

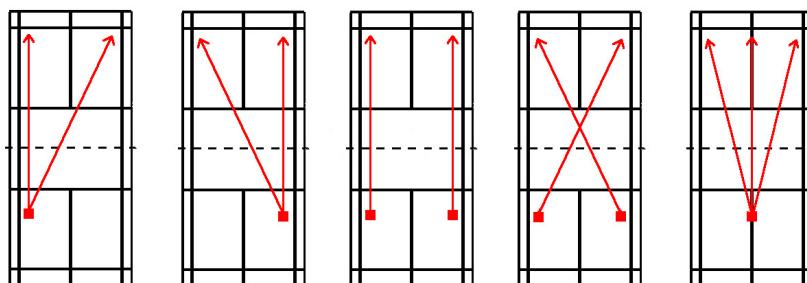
## 8.1 Zadní část

Prvním automatickým režimem je střelba do zadní části hřiště. Při tomto režimu hráč procvíčuje odehrávku míčů, které letí na zadní čáru. Takovéto míče mají celkem specifickou křivku letu, která je závislá na tom, jaký druh úderu se procvíčuje.

V zadní části se procvíčují tři druhy úderů. První z nich je **Klír**. Jedná se o úder ze zadní části hřiště, který letí obloukem do zadní části soupeřova hřiště [8]. Přihrávka na tento úder tedy pochopitelně musí letět do zadní části. Tato přihrávka letí obloukem na zadní čáru. Při testování na kurtu bylo určen jako ideální elevace  $60^\circ$ .

Dalším z úderů procvíčovaných v zadní části je **Drop**. Tento úder je odehrán, podobně jako Klír, ze zadní části hřiště s tím rozdílem, že po odehrání košík dopadá v blízkosti sítě [8]. Přihrávka na tento úder je téměř stejná, jako při přihrávce na Klír.

Posledním z úderů, procvíčovaných ze zadní části hřiště, je **Smeč**. Smeč je velmi prudký úder letící šikmo dolů do soupeřovi poloviny hřiště [8]. Přihrávka na smeč opět letí velkým obloukem na zadní čáru.



[zadniStrely]

**Obrázek 8.2.** Tréninkové programy - střelba do zadní části hřiště.

Při střelbě do zadní části hřiště by měl stroj ideálně střílet přibližně jeden míček za sekundu v závislosti na obtížnosti programu. Dále by měl stroj střídat strany, na kterou míček letí a to buďto pravidelně, nebo nepravidelně. Možnosti jsou střílet z jedné strany hřiště nebo z prostřed hřiště. Další možností je použít dva stroje, každý na jedné straně hřiště, které budou střílet přímo před sebe, případně křížem viz obrázek 8.2. Z toho také vyplývá požadavek na rychlosť změny azimutu, která by se měla stihnout dřív, než bude vypálen další míček.

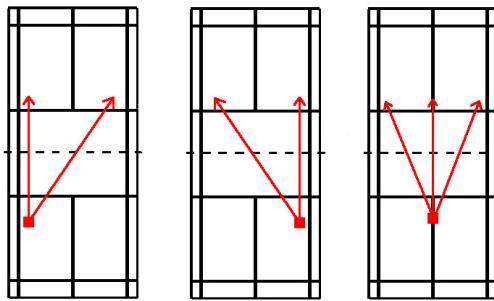
Protože je potřeba střílet přes celé hřiště, tak je nutná i poměrně vysoká rychlosť otáček kotoučů. Při testování na kurtu je jednalo o obvodovou rychlosť přibližně  $45 \text{ m} \cdot \text{s}^{-1}$ .

S druhým prototypem jsme schopni dosáhnout periody hlavně kvůli nastavení azimutu, které je velmi pomalé.

## 8.2 Střední část

Druhý režim je pro střelbu do střední části hřiště. Hráč procvíčuje odehrávání míčů, které padají do hřiště mezi první a zadní čárou. Prvním úderem, který se procvíčuje, je **Drajv**. Jedná se o plochý úder hraný těsně před tělem a letící těsně nad páskou sítě [8].

Ideální perioda střel je v tomto režimu jeden košík za 1,5 s až 2 s, opět ale závisí na obtížnosti programu. Stroj by měl střídat strany a znova je zde možnost střílet z jedné poloviny hřiště nebo z prostřed. Režim střídání stran by měl být nastavitelný s možností pravidelného, nebo náhodného střídání stran. Přestavení do nové polohy je opět potřeba stihnout mezi výstřely.

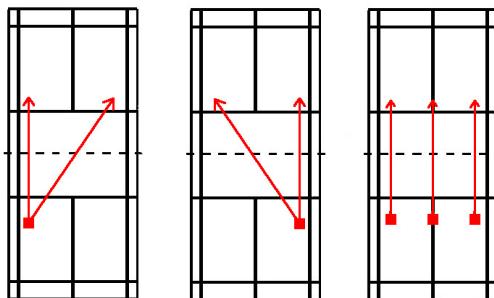


[střední]

**Obrázek 8.3.** Tréninkové programy - střelba do střední části kurtu.

V tomto režimu je klíčová změna stran, proto u druhého prototypu dosahujeme pouze míčků za sekundu. [rfc-4]

Ve střední části se také hraje **Obrana** proti smeči. Pro tento úder je potřeba dostat stroj nad úroveň sítě. Stroj střílí prudký úder směrem dolů. Rychlosť kotoučů lze měnit sílu smeče. Požadavek na frekvenci je v tomto případě jeden míček za 2 s. Dalším důležitým požadavkem je nejnižší možný dostřel, tím je myšleno, jak blízko k síti dokáže stroj zasmečovat. Tento dostřel závisí na výšce, ze které stroj střílí a také na maximální velikosti záporné elevace.



[obrana]

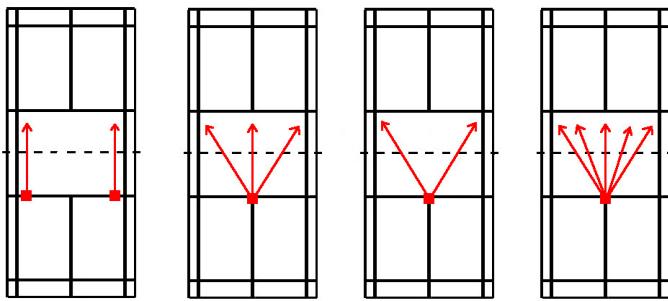
**Obrázek 8.4.** Tréninkové programy - obrana ve střední části kurtu.

Stroj by měl mít možnost pokrýt co největší plochu a pokud možno střídat strany. Opět je zde možnost střílet z jedné strany kurtu, případně použít více spolupracujících strojů. U našeho prototypu je sice tento režim implementován, ale protože stroj má celkem krátké kably a spolu s rozvaděčem je relativně těžký. Z těchto důvodů by bylo velmi obtížné zvednout stroj nad síť. Skutečné parametry by ale měly být stejné jako u předchozího režimu.

## 8.3 Na síť

Míče, které dopadají těsně za síť se nazývají **Kraťas**. Při tomto tréninkovém programu je potřeba střílet přibližně jeden košík za 1 s až 2 s. Stroj by měl pravidelně či nepravidelně střídat strany, případně strany a střed sítě. Další možnosti je nepravidelně pokrýt celou šířku sítě.

Druhou možností hry na síti je **Sklepnutí**. Oproti kraťasu míčky nepadají těsně za síť, ale jsou prudší a letí těsně nad sítí. Tyto míče je potřeba nastřelovat alespoň



[sit] Obrázek 8.5. Tréninkové programy - střelba na/za síť.

z první čáry. Perioda míčků je stejná jako u krafase a možnosti směrů jsou rovněž stejné.

Prototyp 2 tento režim zvládá bez problémů, pokud budeme měnit směr průběžně. Bohužel z důvodu slabého motoru na ose azimutu, zvládá tento režim pouze krátkodobě. Při střídání stran není reálné zvládnout tento režim s druhým prototypem.

## 8.4 Celý kurt

Tréninkový program **Celý kurt** je spojením střelby do zadní čáry hřiště společně se střelbou těsně za síť. Při střelbě je nutné pokrýt celý kurt a je potřeba střílet košík za 1 s až 2 s. Při tomto tréninkovém programu je několik možností sřelby. Tyto možnosti jsou znázorněny na obrázku. Je zde možnost střídat krátkou a dlouhou střelu, případně různé režimy, jako dva dlouhé, jeden krátký nebo jeden dlouhý a dva krátké. Případně dlouhou rovně před sebe a krátkou křížem.

Při testu na kurtu bylo naměřeno, že prototyp 2 zvládá tento režim bez problému při střelbě rovně a pouze střídání krátký dlouhý. Při změně směru má stroj opět problém se slabým motorem a tak zvládá vystřelit jeden košík za .

## 8.5 Na raketu

Poslední a nejrychlejší tréninkový program je nahazování na raketu. Tento režim nemusí být hrán přes síť. Režim spočívá v tom, že velmi rychle pálí míčky před sebe. Při nejvyšší obtížnosti by měly být odpáleny tři míčky za vteřinu. Takovéto rychlosti by nebyl trenér schopen dosáhnout. V tomto režimu není potřeba měnit směr a vše závisí pouze na podavači míčků.

## 8.6 Příjem servisu

Při tréninku je samozřejmě potřeba také procvičit příjem podání. Opět je nutné rozlišovat druh podání. Prvním druhem podání je **Krátké podání**. V ideálním případě letí míček těsně nad páskou a padá přesně na přední podávací čáru.

Druhý typ podání, který je potřeba procvičit je tzv. **Flick**. Jedná se o dlouhé ploché podání, které v ideálním případě padá na zadní podávací čáru [8].

Oba druhy mají stejné požadavky. Stroj by měl pokrýt celou šířku kurtu a střílet přibližně jeden míček za sekundu. Další možností je nepravidelně střídat oba druhy

podání.

Tento režim v našem prototypu prozatím není implementován, ale měl by mít podobné parametry, jako režim střelby do zadní části kurtu.

# Kapitola 9

## Prototyp 3

Třetí a finální prototyp je prozatím ve stavu návrhu. V této kapitole jsou uvedeny informace týkající se návrhu nového prototypu. Nový stroj by měl mít podstatně menší hmotnost, aby byl schopen splnit požadavky uvedené v kapitole 8. Dalším aspektem pro návrh nového stroje byla cena. Stroj by měl využívat levnější řídicí systém než dosavadní dva prototypy.

Ovládání by mělo být co nejvíce intuitivní a pokud možno nezávislé na jiných zařízeních jako notebook či mobilní telefon.

### 9.1 Návrh konstrukce

Jak již bylo řečeno, tak jedním z hlavních požadavků na novou konstrukci je, aby byla co nejlehčí. Hmotnost je důležitá jak kvůli snížení nároků na motory, tak i z důvodu přenosnosti stroje.

#### 9.1.1 Kotouče

Konstrukce kotoučů bude, oproti prototypu 2, menší a to z důvodu snížení momentu setrvačnosti. Moment setrvačnosti kotouče se dá přibližně spočítat podle vztahu (1).

$$J = \frac{1}{12} \cdot m \cdot r^2 \quad [\text{setrvacnost}] \quad (1)$$

Pokud průměr kotouče zmenšíme na 99 mm tedy na polovinu a pokud bychom kotouče vyrobili ze stejného materiálu, dostali bychom se na čtvrtinu hmotnosti. Po dosazení do vztahu (1) nám vyjde, že se moment setrvačnosti kotouče zmenší na  $\frac{1}{16}$  původního momentu.

Problémem při zmenšení průměru je ten, že je potřeba zachovat maximální požadovanou obvodovou rychlosť. U původního kotouče byla maximální rychlosť motorů 4500 RPM což odpovídá obvodové rychlosti  $46,653 \text{ m} \cdot \text{s}^{-1}$ . Pro zachování této obvodové rychlosti, při polovičním průměru, je potřeba mít rychlosť otáčení alespoň 9000 RPM.

S ohledem na snížený moment setrvačnosti, můžeme určit přibližné požadované parametry motoru. Protože se zmenšením kotoučů je potřeba měnit otáčky kotoučů v dvojnásobném rozsahu než u prototypu 2. Z toho vyplývá že požadovaný moment motoru je alespoň  $\frac{1}{8}$  původního požadovaného momentu tedy 0,054 Nm.

Další změnou oproti druhému prototypu je, že mezera mezi kotouči bude menší než je průměr hlavičky a kotouče budou mezi sebou odpruženy. Tím se zajistí optimální přenos energie na košík aniž by se deformoval.

#### 9.1.2 Podavač

Na původním stroji byl podavač tvořen otočným ramenem, které podalo míček mezi kotouče. Tento podavač byl nevhodující hlavně kvůli tomu, že míček byl při podání mezi kotouči v ležící poloze. V této poloze tak došlo k tomu, že byl míček protažen mezi kotouči i peřím a tím se výrazně snížovala jeho životnost.

V novém stroji by měl být podavač řešen jiným způsobem. Nejvíce bude podávací rameno ve tvaru kříže, který bude pod míčkem. Tím jak se bude kříž otáčet dojde k posunutí míčku mezi kotouče.

### ■ 9.1.3 Nastavení směru

Jak již bylo uvedeno, je potřeba dosáhnout co nejlepších dynamických parametrů, proto je nutné, aby pro nastavení směru nebylo třeba pohybovat celým strojem. Z tohoto důvodu se nejvíce bude pohybovat pouze kotouči a podavačem míčků. Tento přístup má ovšem nevýhodu v omezeném rozsahu pohybu. Pro splnění požadavků na tréninkové programy je potřeba mít rozsah pohybu pro elevaci alespoň  $-25^\circ$  až  $60^\circ$ . Požadovaný rozsah pohybu azimutu je alespoň  $-60^\circ$  až  $60^\circ$ .

## ■ 9.2 Návrh pohonů

Při výběru pohoných jednotek jsem vycházel z analýzy točivého momentu viz. kapitola 7 a předpokládaných úprav. Z těchto informací byla odhadnuta maximální požadovaná rychlosť otáčení motoru a požadovaný točivý moment motoru. S ohledem na požadované vlastnosti motorů budou pro pohon kotoučů dva stejnosměrné motory případně brushless motory. K nastavení směru se jeví jako nevhodnější řešení, krokové motory. Krokové motory mají pro tuto aplikaci tu výhodu, že není potřeba externí enkodér k detekci polohy. Jako poslední pohonné prvek bylo potřeba vybrat pohon pro podavač míčků. Navržené konstrukci nejlépe vyhovuje upravené modelářské servo, kterému se odstraní zarážky aby se mohlo točit dokola.

## ■ 9.3 Návrh řídicího systému

Řídicí systém použitý v předchozím prototypu byl sice funkční, ale také velmi drahý. Proto bylo potřeba zvolit nový systém řízení, což zahrnuje vybrat výpočetní jednotku, výkonovou část a navrhnut ovládací rozhraní.

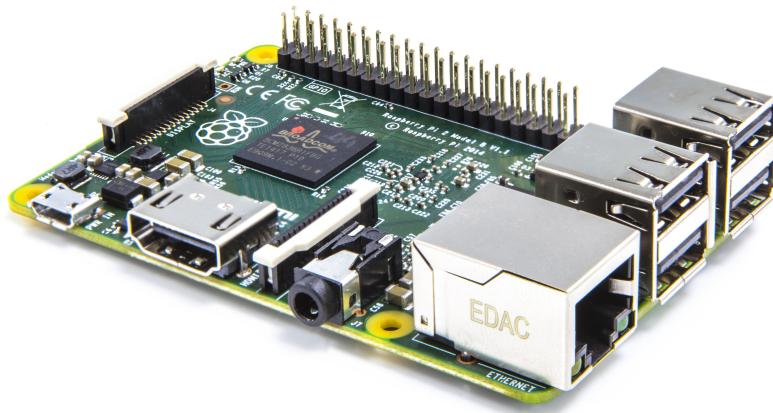
### ■ 9.3.1 Výpočetní jednotka

Pro řízení všech funkcí stroje je naprosto vyhovující jednoduchový počítač Raspberry Pi 2 B viz. Obrázek 9.1. Jedná se o malý počítač přibližně velikosti platební karty. Tento počítač i přes svojí malou velikost a pořizovací náklady obsahuje vše potřebné pro běh operačního systému Linux.

Tento konkrétní model je založen na čtyřjádrovém procesoru ARM Cortex-A7, který je taktován na frekvenci 900 MHz. Procesor je doplněn 1024 MB operační paměti, která je sdílena s grafickým procesorem VideoCore IV. Místo pevného disku je použita micro SD karta, která slouží jak pro zavedení operačního systému, tak pro ukládání uživatelských souborů. Počítač je dále vybaven ethernetovým adaptérem s přenosovou rychlostí 10/100 a čtyřmi USB porty.

Použitá verze Raspberry Pi dále obsahuje:

- 40 GPIO pinů
- HDMI (1080p)
- Zvukový výstup přes 3,5 mm konektor.
- CSI kamera port
- DSI display port



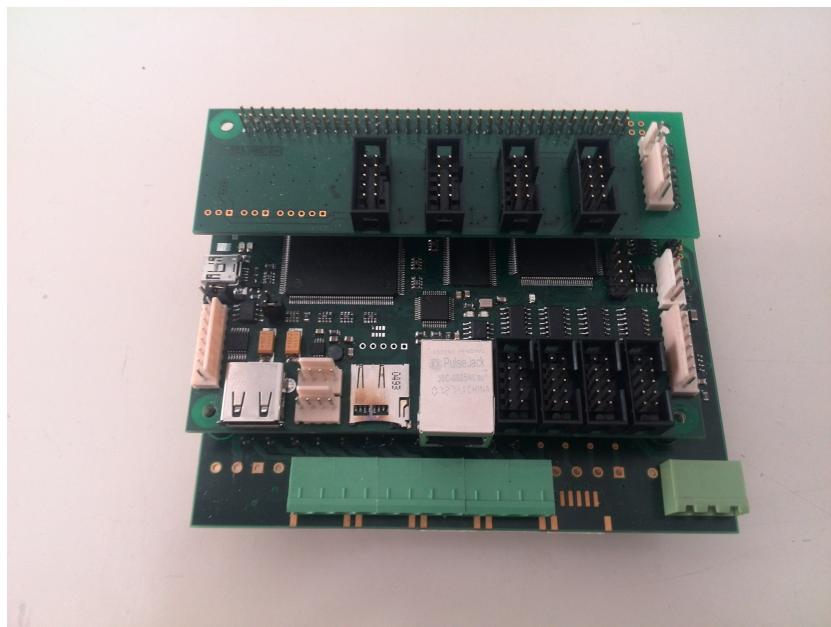
[raspi] **Obrázek 9.1.** Raspberry Pi [5].

- Sběrnice UART, I2C a SPI

Na Raspberry je nainstalován systém Raspbian, který je odnoží Linuxové distribuce Debian. K počítači Raspberry existuje obrovská komunita, což má tu výhodu, že na internetu je k dispozici nepřeberné množství návodů a příkladů téměř na vše. Většina těchto příkladů je psána v jazyce Python.

### ■ 9.3.2 Výkonová jednotka

K počítači Raspberry Pi je potřeba připojit výkonové rozhraní pro řízení motorů. Pro tento účel byla vybrána právě vyvýjená deska pro řízení motorů od společnosti PIKRON. Tato výkonová část vychází z desky MARS 8 od stejného výrobce. Hlavní výhodou je, možnost připojit téměř jakýkoliv motor. To umožňuje připojit až 8 motorů a nezáleží na tom zda se jedná o brush, brushless nebo krokový motor. Tato výkonová část bude s řídicí částí komunikovat pomocí sběrnice UART.



[mars] **Obrázek 9.2.** Výkonová jednotka.

Zařízení se skládá z výkonové části, jejíž vývoj momentálně probíhá. Druhou částí je řídicí část, jejímž srdcem je procesor ARM Cortex-M3 a hradlové pole FPGA Spartan 6. Komunikační možnosti této elektroniky jsou rovněž bohaté. Již zmíněný UART doplňuje převodník FTDI, který emuluje rozhraní USB. Dalšími možnostmi komunikace je ethernetové rozhraní, případně sběrnice CAN, I2C či SPI. Veškeré datové kanály jsou opticky odděleny.

### ■ 9.3.3 Ovládání a uživatelské rozhraní

Jak již bylo zmíněno ovládání by mělo být jednoduché, intuitivní a pokud možno nezávislé na jakémkoliv dalším zařízení. Jak je vidět u konkurence, tak všechny konkurenční stroje jsou ovládány malým bezdrátovým ovladačem, na kterém lze zároveň měnit parametry tréninkového programu. Podobné řešení by bylo dobré implementovat i u našeho stroje.

Další možností je do konstrukce stroje zabudovat tablet a veškeré ovládání implementovat do něj, případně k Raspberry Pi připojit dotykovou obrazovku a uživatelské rozhraní implementovat přímo zde.

Pomocí uživatelského rozhraní by měla být možnost vytvářet a upravovat tréninkové programy včetně úpravy křivky letu míčku a definování míst kam a v jakém pořadí mají dopadat míčky. Při běhu tréninkového programu by měla být možnost průběžně měnit obtížnost, případně plynule přejít na jiný program.

Úprava a vytváření tréninkových programů by mělo být možné i s pomocí aplikace pro PC a to buďto online, tudíž při přímém propojení PC a stroje, nebo offline. Při offline úpravě nebo vytváření tréninkového programu by pak PC nemuselo být propojeno se strojem a vytvořený program by se na stroj nahrál při pozdějším připojení, nebo se přenesl pomocí flash disku.

# Kapitola 10

## Závěr

Cílem této práce bylo rozšířit badmintonový stroj o možnost změny elevace a azimutu. Dále implementovat tréninkové plány a realizovat uživatelské rozhraní. Nakonec také navrhnut pohony a řídící jednotku pro novou konstrukci a spolupracovat na návrhu.

V rámci práce jsem se seznámil s produkty firmy B&R a zprovoznil servozesilovače ACOPOS. Po zprovoznění servozeilovačů a odladění parametrů jsem zjistil nedostatečný výkon obou motorů, proto musela být osa elevace dodatečně vyvážena, čímž se problém této osy vyřešil. U osy azimutu by byl potřeba silnější motor, proto je nastaveno velmi malé zrychlení.

Dále jsem implementoval tréninkové plány, podle požadavků badmintonového trenéra Mgr. Michala Turoně. Dynamické parametry tohoto prototypu bohužel nejsou natolik dobré, aby stroj dokázal pokrýt veškeré požadavky, ale pro ověření principu je tato implementace dostatečná. Pro ovládání těchto tréninkových programů bylo navrženo uživatelské rozhraní, které běží na VNC serveru v řídícím PLC. K tomuto VNC serveru se díky připojenému AP dá připojit i z mobilního telefonu.

Stroj byl také otestován na badmintonovém kurtu se skutečnými hráči badmintonu a pod dohledem zkušeného trenéra Mgr. Michala Turoně, díky čemuž jsem mohl odladit křivky letu košíku a vyzkoušet využitelnost jednotlivých tréninkových programů. Při testování na kurtu bylo zároveň provedeno měření přesnosti úderů.

Na základě zkušeností s prototypem jsem provedl analýzu točivého momentu, díky čemuž jsem mohl navrhnut motory pro nový prototyp stroje. Pro pohon kotoučů jsem navrhl dva brushless motory. Tento typ motorů nejlépe splňoval požadavky, které na ně byly kladeny. Pro nastavení azimutu a elevace se jako nejlepší volba jevilo použít krokové motory. Podavač bude v novém prototypu řešen jiným způsobem a bude použito několik modelářských servomotorů.

Nová konstrukce bude mít nižší hmotnost a bude používat levnější řídící systém. Mezi hlavní změny patří zmenšení kotoučů, čímž se sníží moment setrvačnosti. Dále pro změnu směru se již nebude otáčet celým strojem, ale pouze kotouči. Poslední velká změna se týká podavače, kde už nebude podávací rameno, ale mechanizmus, který bude miček mezi kotouče podávat ve vertikální poloze. K řízení tohoto stroje byl vybrán jednodeskový počítač Raspberry Pi, společně s výkonovou jednotkou, která vychází z jednotky MARS 8 od společnosti PIKRON.

Stroj je sice pořád ve fázi vývoje, ale přidáním možnosti řídit směr výstřelu se jeho využitelnost zvýšila a mohli být vytvořeny tréninkové plány, které odpovídají požadavkům na trénink profesionálních hráčů. Pro reálné využití je ovšem potřeba stroj odlehčit a použít dostatečně silné motory.

## Literatura

[knight<sup>[1]</sup>] *Black Knight - Knight Trainer Badminton shuttlecock birdie launcher shooter machine, badminton training machine.*

[http://knighttrainer.com/index\\_1.php](http://knighttrainer.com/index_1.php).

[apollo<sup>[2]</sup>] *badminton training.*

<http://www.badmintonmachine.com/home>.

[siboas<sup>[3]</sup>] *Siboasi Shuttlecock Shooter Machine Series - Siboasi Sales - Tennis Ball Machines, Stringing Machine, Sport Machine.*

<http://www.siboasi-sales.com/8-shuttlecock-shooter>.

[b<sup>[4]</sup>] *B&R: X20CP3586.*

<http://www.br-automation.com/cs/produkty/control-systems/x20-system/x20-cpus/x20cp3586/>.

[rasp<sup>[5]</sup>] *Raspberry Pi - Teach, Learn, and Make with Raspberry Pi.*

<https://www.raspberrypi.org/>.

[Kurt<sup>[6]</sup>] *Wiki-Badminton.*

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Badminton>.

[BPOndra<sup>[7]</sup>] *Bakalářská práce - Návrh a řízení stroje na badminton.*

[http://support.dce.felk.cvut.cz/mediawiki/images/7/7f/Bp\\_2014\\_maslikiewicz\\_onдрej.pdf](http://support.dce.felk.cvut.cz/mediawiki/images/7/7f/Bp_2014_maslikiewicz_onдрej.pdf). ■

[badmintonweb<sup>[8]</sup>] *Badminton - pravidla, aktuality, recenze, haly — Badmintonweb.cz.*

<http://www.badmintonweb.cz/>.

[zkratky]

## Příloha A

### Seznam zkratek

PLC	Programmable Logic Controller
B&R	Bernecker + Rainer Industrie-Elektronik Ges.m.b.H.
RAM	Random access memory
AP	Acess point
RPM	Revolutions per minute
MB	Mega byte
SD	Secure Digital
USB	Universal Serial Bus
GPIO	General-purpose input/output
HDMI	High-Definition Multi-media Interface
CSI	Camera Serial Interface
DSI	Display Serial Interface
UART	Universal Asynchronous Receiver and Transmitter
I2C	Inter-Integrated Circuit
SPI	Serial Peripheral Interface
FPGA	Field Programmable Gate Array
CAN	Controller Area Network
PC	Personal Computer
VNC	Virtual Network Computing

[obsahcd]

## Příloha B

### Obsah přiloženého CD

- /code Celý projekt v AutomationStudiu
- /text Tato práce ve formátu PDF

---

## Requests for correction

- [rfc-1] překlad abstraktu
- [rfc-2] Naměřit na kurtu a dodělat.
- [rfc-3] perioda
- [rfc-4] perioda
- [rfc-5] perioda