First Step

- 首先实现一个 flocking 并使用 PID 控制, 运动方式由路线点给出的 简单 demo.
- 所有的无人机都由 reynold 控制即可.

Second Step

• 此处需要实现关于 无人机偏航角的 实现.

drone states

utils

• ■ 性能分析 https://blog.csdn.net/weixin_40583722/article/details/121659851

```
python -m cProfile -o flame_of_flocking.prof flocking.py
flameprof flame_of_flocking.prof > flame_of_flocking.svg
```

PROF

 ● 使用tensorboard

```
tensorboard --logdir=/home/lih/fromgit/gym-pybullet-
drones/gym_pybullet_drones/src/results/
```

TODO LIST

- ■ 需要在 flocking_aviary 中将 ctrl_freq 和 decision_freq 分离开来,因为 BaseAviary 中 step() 是按照 ctrl_freq 调用的
- ☑ 计算 gaussian_process 需要的计算压力太大了, 需要提高运算速度, 考虑使用 GPyTorch
 - 。 使用了 GPyTorch, 将运行速度提升了 5 倍
- 🗹 考虑使用 方位测量 和 距离测量进行替代, 这样的 reward 似乎难以设计

- ☑ 使 control by RL mask 的无人机无法接受迁移控制指令
- ■ 考虑如何设计 reward function, 是否把对 angular speed 的幅度限制加入 _computeTerminated(),已加入
- 🗹 为 gptorch 添加数据的归一化与反归一化,现在 gpytorch 的行为与 sklearn 差异过大 已解决

几点初步设计思路

- ☑ 当前 control by RL 的无人机无法获取迁移指令? 这合理吗,容易在初期丢失目标造成 terminated (这是在 eval 时观察的情况)
 - 。 并不是 eval 时没有获得迁移指令,而是 determinstic 模式下无法运动
 - 。 eval时,没有将 fov
- ☑ reward 完全无法得到收敛,动作空间的设计方式是否有问题!
- [] 考虑应当模仿图的离散化,重新设计action space更小,
 - 。 ☑ 考虑将 action_space 设计为基于 diff 的形式 , 这一解法之前有误,现已解决。 目前控制赶 不上规划
 - 。 ☑ 使用 speed 模式时,无法产生真实 yaw action
 - 。 考虑重新设计 reward, 我这个持续监控的模式,可能不适合reward
- ☑ 将 num uav 和 control by RL mask 设置为随机
- ☑ 减少 action space, 提前 truncted RL

STAMP 的新思路

- [] 探讨了各种建模对于环境的影响,但无论如何,我们需要对 action space 进行图的离散化。
 - 。 [] 这里需要考虑的是如何评估 Node_feature,这里需要将 GP 建模在 action space 之中
 - 。 [] 先调通在图的离散化中基本的操作
- [x]使用 IPP 思路进行建模, action type 应当为 yaw 直接控制的形式

先考虑简化OBS与网络的设计,

- [] budget 在 IPP 中用于判断下一个节点是否可达,我似乎并不需要这样一个 budget
 - 。 🗹 这个 budget 可以用于现在在 knn 中的连接,因为我们需要限制过大的 yaw action
- [] 那么现在输入为增广图, 已执行过的路径,这是一个简化
- [] 按照我的理解 ,我的 action_net 与 value_net 已经包含在 attention_net 之中

Install

• 需要自定义 pythonpath 避免 gym 使用已经注册并移动至 sitepackages 目录的环境:

```
# set python path
export PYTHONPATH=/home/lih/fromgit/gym-pybullet-drones:$PYTHONPATH
echo set python path for flocking aviary done!
```

PROF