

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



FACULTAD DE INGENIERÍA

ROBOTS MOVILES Y AGENTES INTELIGENTES

Grupo: 2

Práctica 2. Uso de archivos urdf y árbol de transformaciones con el paquete tf.

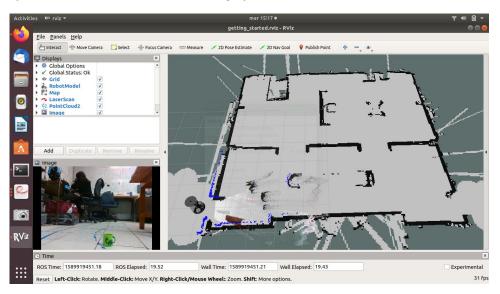
Profesor: Marco Antonio Negrete Villanueva

Alumno: Gutiérrez Martínez Rodrigo

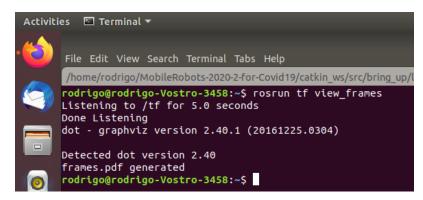
Semestre 2020-2

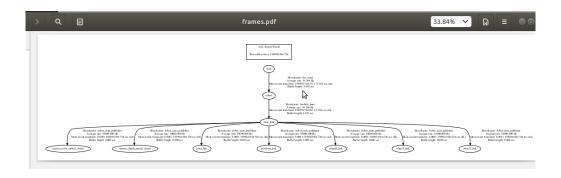
Realizar los ejercicios de las diapositivas 10 y 11.

Ejecutar el comando roslaunch bring up robotino simul.launch.

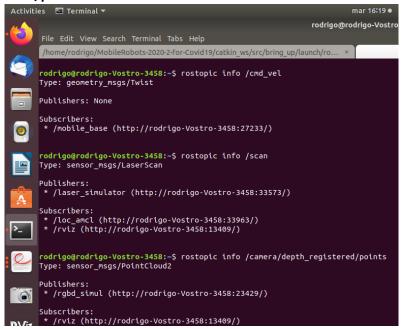


1.- Ejecutar el comando rosrun tf view frames y verificar en el archivo resultante (frames.pdf) las transformaciones y qué nodos las publican.

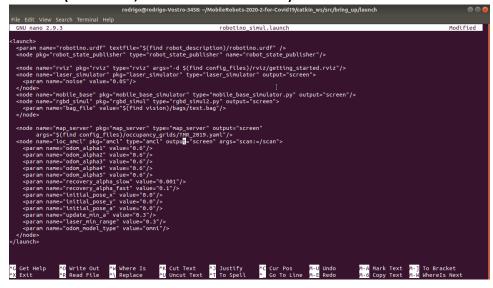




2.-Mediante el comando rostopic info, desplegar la información de los tópicos /cmd vel , /scan y /camera/depth registered/points.



- 3.-Detener la ejecución y modificar el archivo catkin ws/src/bring up/launch/robotino simul.launch para cambiar lo siguiente:
- -La descripción del robot (robotino.urdf o justina simple.urdf)
- -El mapa del ambiente (Universum, Biorobotica o TMR 2019)



4.- Modificar el archivo catkin ws/src/hardware/robot description/robotino.urdf y ver qué sucede cuando:

Se cambian los valores de la etiqueta origin en la línea 114. Se elimina alguno de los campos <joint>.



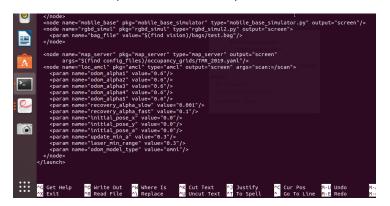
· Capturas de pantalla donde se observe que se cambió el urdf.

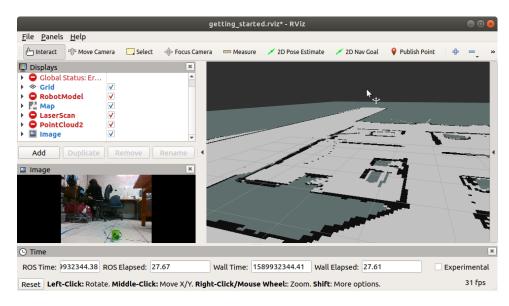
```
File Edit View Search Terminal Help

GNU nano 2.9.3

<a href="color: robotino_simul.launch">color: robotino_simul.launch</a>
<a href="color: robot">color: robot r
```

· Capturas de pantalla donde se observe que se cambió el mapa.





• Capturas de pantalla con la etiqueta 'origin' cambiada.

· Capturas de pantalla con alguna de las etiquetas 'joint' eliminada.

• Comentarios sobre lo que sucedió en cada uno de los casos anteriores.

Con el desarrollo de esta practica pude comprender como se hace un cambio de escenario o de mapa el cual puede servirnos de acuerdo con el contexto o lo que queramos realizar. En la parte de descripción de urdf nos ayuda por otra parte a poder trabajar ya sea con robotino y/o Justina. De la misma forma al cambiar los datos de origin cambiamos las coordenadas en los tres ejes coordenados de nuestro robot ubicado en el mapa.