Control de robots por medio de un campo potencial artificial

Práctica 1 Robots autónomos



Mástov on Inteligencia Autificia

Pedro Frau Amar

Introducción

Il movimiento de robots austriomoro por mapas con obstáculos presenta hoy en día un campo de estudio complejo. El suo de senoure y detense simples puede no ser admiciente para el robota à la bras de abstancia puede no el será D. Cer etto, en admiciente para el robota de la bras de abstancia puede no el separa D. Cer etto, en conomito, deberencio, deberencio desamilara una técnica que permitar al robot formar decisiones tentigentes para poder legar al punto objetivo de la manera más eficiente y a ser posible sin accidentes.

bookhe in accidente.

In large de esta práctica estudiamento la manera de conseguir un comportamiento handiguiran de des práctica estudiamento la manera de conseguir un comportamiento handiguiran de des conseguirans de la conseguiran de la conseguira del conseguira de la conseguira de la conseguira de la conseguira del consegui

La nomenciatura es la esperante.

Lain. edificio (3.5, 1), 2.3, 3, 7, 74447, es 110012477124477

Lain. edificio (3.5, 1), 2.3, 3, 7, 74447, es 110012477124477

Lain. edificia (3.5, 1), 2.3, 2), 7, 74447, es 110012477144477

Via representación gráfica será la legislente.

Finalmente, representaremos el objetivo mediante un punto de luz con la siguiente fina de codigio:

In-mediante (**, **, **, **, **, **)=1100

**Dorde los dos por jerimenos agrumentos determinan la posición del punto de luz en coordenadas s el y respectivamente.

Coordenedas e e y respectivamente.

2. Métido del carego potencial artifical

Limitado del carego potencial artifical

Limitado del carego potencial artifical

Limitado del posibilità del carego potencial artifical

Limitado del posibilità del carego potencial artifical. Elemcialmente, se presende asociar unascaregas a los odipero en glano. Alt, tendinone, carego replica posibilità per a obtandar la posibilità del posibilità posibilità para el deligito.

Li comportamento del rimota i puede modelsi entonica como un juego del laberinto
en el que hay que mover el gisso para dirigir el mode i hasta su objetivo. En el momento que el noble si acerca a un descido, losis las fistras i tunto repulsava
como stacciosa situación sobre el agente para dirigifico per el sissente.

Para resolver este protentima a invest programatico, en prezamenos por inicialitar las
variables que variosa s necestar:

```
goal x = 0.0
goal y = 1.0
maxSpecf = .5
maxAur = .5
maxTurn = 1
k = 8
positive_charge = 30000
minFositive = 0.3
```

The last linear automotive venue, que au inicializan las coordensidas del colgenio en primer lagar Luego es establece una velocidad y una velocidad misima para el robota al liqui que una scatestación, un anticion para el prospeta e inicializa so constante que externimisad la velución de la fuerza ejeccida por la carga parte el robota el liquid externimisad la velución del la fuerza ejeccida por la carga parte el robota el nución de la fuerza del como del constante del constante del constante del externimisado del mismo establecente del constante del constante del para el constante del constante del constante del constante del para el constante del constante del constante del constante del para el constante para para el constante del para el constante del para el constante del para el constante para para el constante del para el para el constante del para el para e

Como vemos, se calcula primero el ángulo entre la orientación del robot y el punto, y luego usamos la fundón $_{adjust}()$ para restablecer la dirección del robot mediante una simple resta de ángulos.

use complete restable degales.

The displants pass of the displants and displants of a security or a security or all displants of a displant pass of the displants and displants of a security of the displants of math.co.s(pli)

totalPotential x = attractivePotential x = repulsivePotential x * negative charge
totalPotential y = attractivePotential y = repulsivePotential y * negative charge

Como se puede ver en el código, lo que estamos estableciendo es la dirección de la fuerza ejercióa sobre el robot por las offerentes cargas. Alé pues, por ejemplo, si el robot se encuentra un objeto en su diagonal derecha y va con una dirección — la fuerza repulsiva será un múltiplo de -1, es decir, en el sentido opuesto a la dirección del robot.

del rober.

Con resporto a las fuerzas atractivos, estas van aumentando a medida que la distancia al dejetico dismininye.

Finalmente, tomaremos decisiones en cuanto a los giros del robet y la modificación de se velocida de Indicion del potencial talle, suma de los potenciales repulsivo y atractivo, y establiceremos una condición de parada para el robot.

4. Observaciones

Tras varias psuebas en diferentes entornos, podemos observar los siguientes comportamientos:

El control de la velocidad del robot en cada: entomo es crucial para conseguir llegar al objetivo.

El margen de ernor que dejan los obstáculos del enterno no es desperciable
 La posición de los sencores en el robot puede a fectur al resultado

4.1 El control de la velocidad del robot en cada entorno es crucial para conseguir
figar al objetivo

Tras varias pruebas hemos obtenido los siguientes resultados:





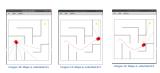
En las imágenes anteriores vermos que, al complicarse el mapa, el robot es más sensible a cambios de velocidad. Así pues, no llega a su destino en los dos casos de velocidad más elevada.





En este ejemplo hemos podido hallar experimentalmente que la velocidad óptima para nealizar el recorrido completo era 0.268. Al usar una velocidad mayor, de nuevo, el robot se choca con los obstáculos.







Con estas últimas imágenes se demuestra que no forzosamente a menor velocidad, mayor cercanía al objetivo.

4.2 El margen de error que dejan los obstáculos del entorno no es despreciable
Efectivamente, se pueden obtener mejores resultados con un buen control de la
velocidad del agente, pero también es importante aber qué agente ua a actara en qué
entono. Ad pues, no casiones, un entorno male stenten on edar implores lecturas,
sin embargo, un entorno con más espacio a ampliará el margen de error.

4.3 La posición de los canaciones en el robot puede afectar al resultado.

Por designacia, pyrobot no nos da un control de los sensores sonar por separado. En nuestro coio inecestimeno suar los 5 souas distenteros pero pyrobot nos obliga a como control de la como de distento que por porte por composta de control de porte porte de como de distento que o en orregiono a see lado, Esto agentica que nos obliga a testar el robot como di subres o en orregiono a see lado, Esto agentica que nos obliga a testar el robot como di subres un sensor en que como en composta que como en como en como de como

E. Otros métodos

Como método suplementario al del campo potencia artificial, podemos implementario
un comportamentembiosade en wegojente. De etas manera umos codecidos depletivos
al lo largo de camino hacia un algibiro fitali.

Este métodos, ju está be implementado no de lugar a errores en el movimiento del redoi. Sin embargo, no implica neligió topo de "inteligiencia" por parte del apente y resulta bazante terrola del implementario.

Per otro Iado, para poder implementar este método hay que poseer un conodimiento completo del entorno en el que actuará el robot, conocimiento que no siempre está disponible.

El resultado que hemos obtenido es el siguiente:

