



KU Leuven

Departement Computerwetenschappen

P&O: COMPUTERWETENSCHAPPEN

Eindverslag

Team:
Zilver

SAM GIELIS
SOPHIE MARIEN
TOON NOLTEN
NELE ROBER
GERLINDE VAN ROEY
MAXIM VAN MECHELEN

Academiejaar 2012 – 2013

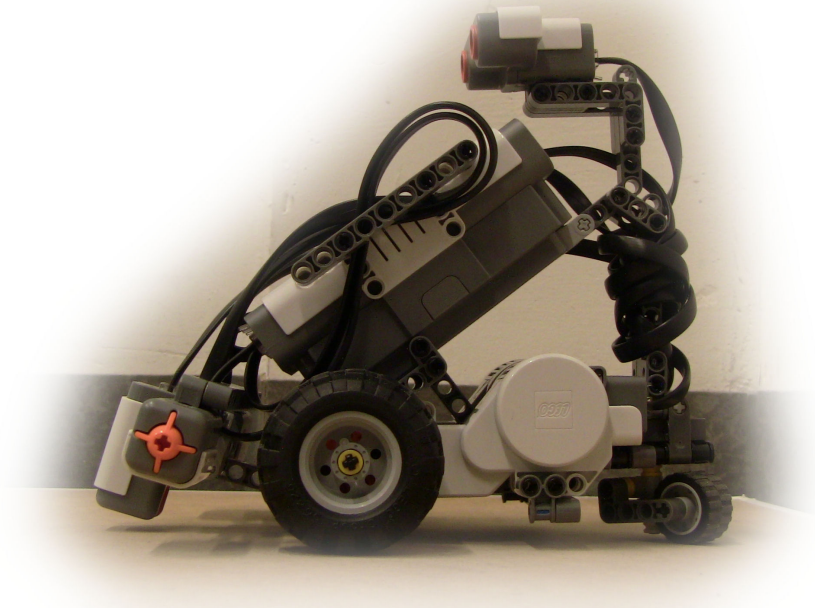
Samenvatting

Het P&O-project heeft als doel een robot autonoom een doolhof te laten verkennen. Dit verslag beschrijft de invulling die team Zilver aan het project gaf. De robot is voorzien van een lichtsensor en een ultrasone sensor. Deze staan vast gemonteerd en kunnen niet onafhankelijk van de robot bewegen. De aansturing van de robot gebeurt via bluetoothverbinding. Een Grafische User Interface (GUI) maakt deze aansturing op een gebruiksvriendelijke manier mogelijk. De GUI geeft de baan van de robot weer. Ook de sensorwaarden en een historiek ervan worden weergegeven.

De robot kan zich autonoom door een doolhof bewegen zonder op muren te botsen. Tijdens het rijden slaat de robot een map van de doolhof op. Op elke nieuwe tegel kijkt de robot rond zodat muren gedetecteerd kunnen worden door interpretatie van sensorwaarden. Wanneer de hele doolhof verkend is, gebruikt de robot het A^* -algoritme om de kortste weg naar de finish (via het checkpoint) te bepalen. De finish en het checkpoint worden aangegeven met een bepaalde barcode. Andere barcodes laten de robot een opdracht uitvoeren.

Om de afwijking op de aansturing te minimaliseren, oriënteert de robot zich regelmatig op een witte lijn en op basis van de muren. Zo blijft de robot steeds zo dicht mogelijk bij het midden van de tegels.

Een computerprogramma simuleert de werking van de robot. Het is voor de simulator mogelijk door een virtuele doolhof te rijden en deze op gelijkaardige wijze te verkennen. De sensorwaarden worden gesimuleerd met een afwijking om de werkelijke robot zo goed mogelijk te benaderen. Verder worden dezelfde algoritmes gebruikt als voor de robot. Dit laat toe de algoritmes te testen zonder de robot hiervoor te gebruiken.



Inhoudsopgave

1	Inleiding	4
2	Bouw van de robot	4
2.1	Fysieke bouw	4
2.2	Calibratie van de motoren	4
2.3	Calibratie van de lichtsensoren	7
2.4	Calibratie van de ultrasone sensor	7
3	Algoritmes	8
3.1	Rijden van een veelhoek	8
3.2	Rechtzetten op een witte lijn	8
3.3	Centreren aan de hand van twee muren	8
3.4	Lezen van een barcode	9
3.5	Verkennen van een doolhof	9
3.6	Vinden van het kortste pad	10
4	Software	10
4.1	Ontwerp van het computerproject	12
4.2	Grafische User Interface	12
4.3	Commando's doorgeven	14
4.4	Bluetooth	14
4.5	Robot	14
4.6	Simulator	15
4.7	Mappen van een doolhof	15
5	Besluit	15
A	Demo 1	17
B	Demo 2	17
C	Demo 3	19
D	Beschrijving van het proces	19
E	Beschrijving van de werkverdeling	20
F	Kritische analyse	20
G	Voorstel voor de opdracht in het tweede semester	21

Lijst van tabellen

1	Resultaten calibratie motoren	6
2	Verbeteringen aan het verkenalgoritme	10
3	Overzicht werkuren	20

Lijst van figuren

1	Robot	5
2	Sensoren	5
3	Boxplots calibratie motoren	7
4	Boxplots calibratie lichtsensor	7
5	Boxplots calibratie ultrasone sensor	8
6	Werking van het witte-lijn-algoritme.	9
7	Werking van het muren-algoritme.	9
8	Verkennen van een doolhof	11
9	Kortste-pad-algoritme	11
10	Klassendiagram van het computerproject.	12
11	Grafische User Interface	13
12	Weergave van de sensorwaarden	13
13	Weergave van de werkverdeling	20
14	Bomberman	22

1 Inleiding

In het kader van het vak ‘Probleemoplossen en Ontwerpen: computerwetenschappen’ wordt gewerkt rond autonome intelligente robots. Verschillende teams bouwen en programmeren een robot met behulp van LEGO Mindstorms [1]. Deze robot moet uiteindelijk volledig autonoom een doolhof kunnen verkennen.

Op de eerste demonstratie verbindt de robot via bluetooth met de computer. De GUI laat toe de robot via pijltjestoetsen handmatig te besturen of een veelhoek te rijden. De parameters voor deze veelhoek, het aantal hoeken en de lengte van de zijde, kunnen via de GUI ingegeven worden. Op de tweede demonstratie zoekt de robot autonoom een witte lijn in het doolhof en oriënteert zich hier loodrecht op. De GUI laat toe de sensorwaarden van de robot te lezen; via deze waarden kan een bestuurder het doolhof tekenen zonder het doolhof te zien.

Op de derde demonstratie kan de robot zich volledig autonoom voortbewegen. Wanneer de robot zich in een doolhof voortbeweegt, kan hij deze in kaart brengen. Bij het inlezen van barcodes voert de robot een bepaalde opdracht uit. Op het moment dat de volledige doolhof is ingelezen, bepaalt de robot de kortste weg naar de tegel met de barcode ‘checkpoint’. Vandaar gaat de robot zo snel mogelijk naar de tegel met barcode ‘finish’.

Steeds kan de robot ook de opdrachten van voorgaande demonstraties uitvoeren. Een simulator in staat dezelfde opdrachten uit te voeren als de robot.

2 Bouw van de robot

LEGO Mindstorms [1] biedt een bouw pakket voor een robot aan. Een NXT-microcomputer laat toe de robot te programmeren. Met behulp van leJOS [2] kan dit in Java.

2.1 Fysieke bouw

Bij het bouwen van de robot (zie figuur 1) werd het ontwerpboekje gevolgd. Deze compacte samenstelling leek geen directe nadelen te hebben. Twee grote wielen worden elk met hun eigen motor aangestuurd. Een klein wiel achteraan zorgt ervoor dat de robot vlot kan draaien en wordt niet aangedreven. De sensoren (zie figuur 2) zijn als volgt geïnstalleerd:

- *lichtsensor*: vooraan en dicht tegen de grond.
- *ultrasone sensor*: bovenaan, naar voren kijkend; de sensor staat vast gemonteerd.
- *druksensoren*: aan beide zijanten, één aan de linkerkant en één aan de rechterkant.

Een alternatieve opstelling bestaat erin de ultrasone sensor op een derde motor te monteren zodat deze onafhankelijk van de robot kan ronddraaien. De meetwaarde van de ultrasone sensor zou dan afhangen van zijn positie ten opzichte van de robot, wat het interpreteren moeilijker maakt. Voor deze opstelling werd daarom niet gekozen.

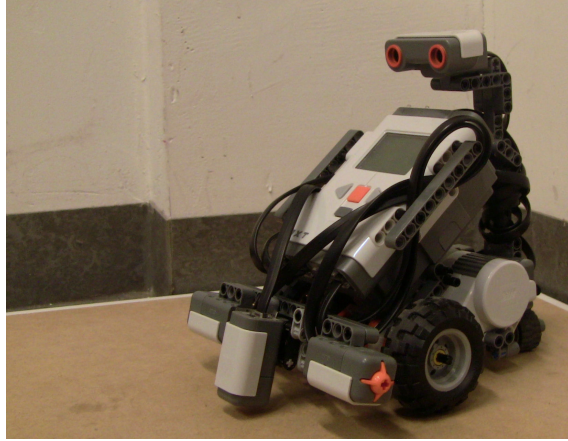
2.2 Calibratie van de motoren

De robot wordt aangedreven door twee motoren, elk verbonden met één van de twee grote wielen. De aansturing gebeurt door te bepalen hoeveel graden de wielen moeten draaien. Beide motoren kunnen onafhankelijk ingesteld worden. De robot kan vooruit bewegen en rond zijn as draaien. De resultaten van de calibratie worden weergegeven in tabel 1.

2.2.1 Eén cm vooruit bewegen: bepalen van x

De parameter x bepaalt het aantal graden dat de wielen moeten draaien opdat de robot één cm vooruit beweegt.

Een schatting voor x via de *diameter* (in centimeter) gebeurt als volgt:



Figuur 1: Robot



(a) Ultrasonie sensor

(b) Licht- en Druksensor

Figuur 2: Sensoren

$$x_0 \approx \frac{360}{\pi \cdot \text{diameter}}$$

Een nauwkeurigere bepaling van x gebeurt via tests. De robot wordt naast een lintmeter geplaatst en krijgt opdracht beide wielen $100 \cdot x$ graden te laten draaien. Bij een perfect gekozen waarde voor x , legt de robot precies één meter af. Indien niet, wordt x aangepast. De test wordt herhaald tot x een voldoende nauwkeurig resultaat geeft.

Een volgende test bestaat eruit de robot beide wielen tien maal $10 \cdot x$ graden te laten draaien. Een boxplot van de totaal afgelegde afstand wordt weergegeven in figuur 3. Wanneer geen afwijking op één meter wordt waargenomen, heeft het starten en stoppen van de motoren geen invloed op de totale afgelegde afstand. Dit blijkt echter wel het geval. In verdere algoritmes wordt hier rekening mee gehouden. De robot legt steeds één lange afstand af in plaats van vele korte. Uit deze test blijkt bovendien dat de robot een afwijking naar links heeft wanneer hij rechtdoor rijdt. De boxplot van deze afwijking wordt eveneens weergegeven in figuur 3.

2.2.2 Volledig rond de as draaien: bepalen van y

De parameter y bepaalt het aantal graden dat de wielen moeten draaien opdat de robot 360° rond zijn as zou draaien. Beide wielen draaien hierbij in tegengestelde richting. Een schatting voor y via de diameter van het wiel, met as_{robot} (afstand tussen beide wielen) en $diameter$ in centimeter:

$$y_0 \approx \frac{(2 \cdot \pi) \cdot (as_{robot}/2)}{diameter_{wiel}/2}$$

De robot wordt naast een lijn geplaatst en krijgt de opdracht zijn wielen y graden in tegengestelde richtingen te laten draaien. y wordt aangepast tot de robot na het draaien opnieuw precies naast de lijn uitkomt.

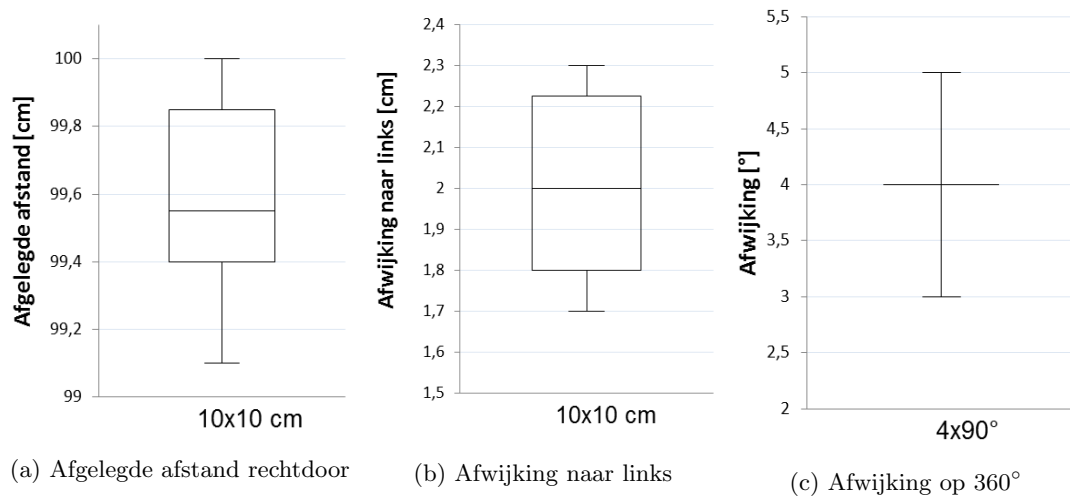
Door de robot in stappen rond zijn as te laten draaien ($4 \cdot 90^\circ$) kan de invloed van het starten en stoppen van de motoren bepaald worden. Figuur 3 geeft een boxplot van de gemeten afwijkingen op 360° . De algoritmes houden rekening met deze afwijking. Wanneer de robot tijdens het verkennen van de doolhof naar één kant draait, draait hij, zo mogelijk, evenveel graden naar de andere kant terug. De totale som van de gedraaide graden wordt zo dicht mogelijk bij nul gehouden. Dit maakt de afwijking gedeeltelijk ongedaan. Met de variaties op de afwijking kan echter geen rekening gehouden worden. De algoritmes laten de robot zo weinig mogelijk draaien.

2.2.3 Besluit calibratie motoren

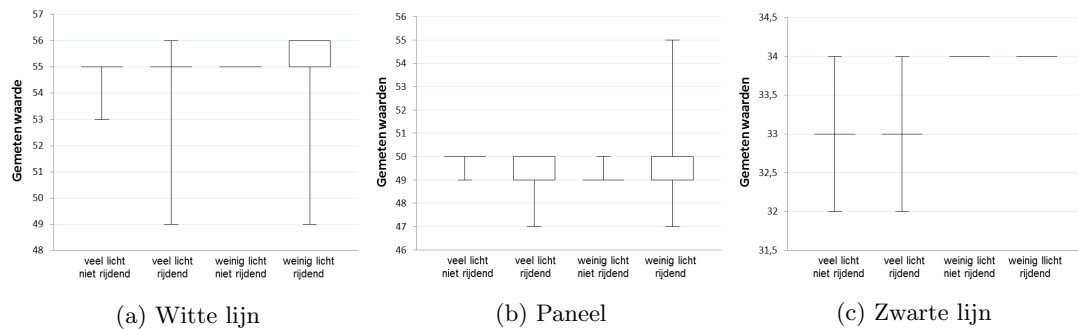
Uit de tests blijkt dat de robot niet perfect rijdt en draait. Het is daarom nodig regelmatig te corrigeren, zodat de robot toch steeds in het midden van de regels rijdt. Deze correcties worden in de sectie 3.2 en 3.3 beschreven.

	linkerwiel	rechterwiel	aantal graden
1 cm vooruit	voor	voor	20,8°
1 cm achteruit	achter	achter	20,8°
180° draaien linksom	achter	voor	701°
180° draaien rechtsom	voor	achter	701°

Tabel 1: Resultaten calibratie motoren



Figuur 3: Boxplots calibratie motoren



Figuur 4: Boxplots calibratie lichtsensor

2.3 Calibratie van de lichtsensor

De lichtsensor meet de lichtintensiteit van de omgeving. De sensor kan zelf ook een rood licht uitsenden. Hoe minder licht gereflecteerd wordt door de omgeving, hoe donkerder de omgeving. Op deze manier kunnen de meetwaarden geïnterpreteerd worden als witte of zwarte lijnen.

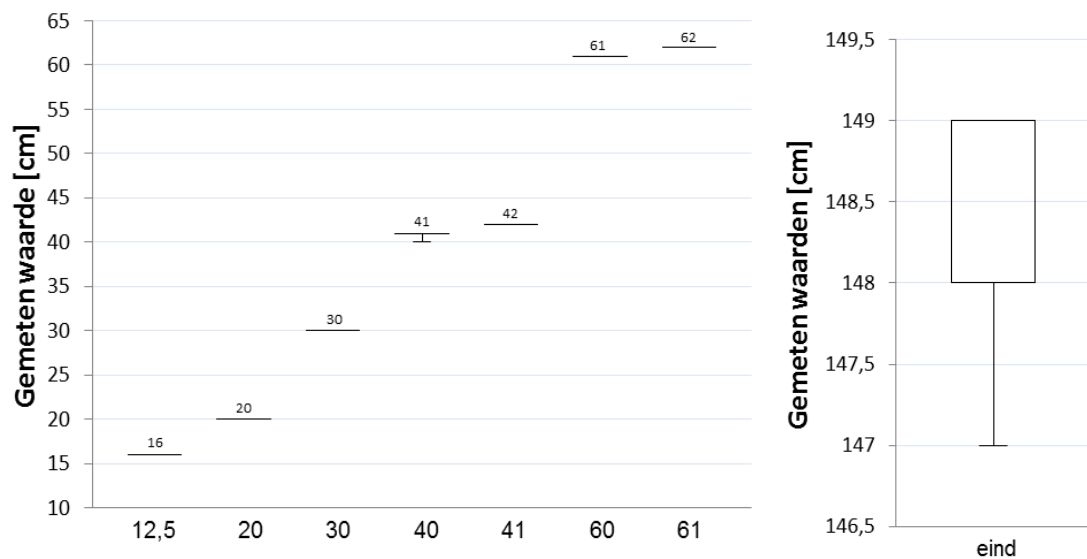
De lichtsensor wordt in verschillende omstandigheden getest: bij direct kunstlicht, in de schaduw, terwijl de robot rijdt en terwijl hij stilstaat. Dit voor alle soorten ondergrond die in de doolhof voorkomen: een paneel, een witte lijn en een zwarte lijn. Boxplots worden weergegeven in figuur 4. Deze toont dat het gemiddelde enkel bij een zwarte lijn echt afhangt van de omstandigheden. De afwijking wordt wel sterk bepaald door het al dan niet rijden van de robot. Bij het simuleren en het interpreteren van de meetwaarden wordt hier rekening mee gehouden.

2.4 Calibratie van de ultrasone sensor

Een ultrasone sensor zendt ultrasone geluidsgolven uit. Indien een object in de buurt staat, weerkaatsen de golven hierop. De robot ontvangt dan zijn eigen golven. De tijd tussen het uitzenden en ontvangen laat toe de afstand tot het object te bepalen.

In een doolhof, kan een robot muren tegenkomen. Ook de paaltjes, die de muren omhoog houden, worden als object gedetecteerd. Om te vermijden dat de paaltjes als muur worden geïnterpreteerd worden enkel meetwaarden kleiner dan 28 cm als muur beschouwd.

Deze 28 cm wordt als volgt bepaald: De robot wordt in het midden van een tegel voor een muur geplaatst. De ultrasone sensor meet waarden tussen 12 cm en 24 cm. Vervolgens wordt de muur vervangen door paaltjes. Nu meet de sensor waarden tussen 32 cm en 50 cm. Deze metingen



(a) meetwaarden (mediaan van de meetwaarden wordt in de figuur weer- (b) laatste geldige meetwaarde gegeven)

Figuur 5: Boxplots calibratie ultrasone sensor

leidden tot een grens van 28 cm.

De afwijking van de ultrasone sensor wordt gemeten door de robot op een bepaalde afstand van een muur te zetten. Verschillende afstanden worden zo gemeten. Boxplots in figuur 5 geven de gemeten waarden ten opzichte van de werkelijke waarden weer. Hoewel de variantie op de gemeten waarde niet groot is, komt de gemiddelde gemeten waarde niet altijd overeen met de werkelijke afstand. Vooral voor afstanden kleiner dan 20 cm en groter dan 145 cm. Waarden buiten het interval $[20,145]$ worden daarom niet als betrouwbaar verondersteld.

3 Algoritmes

3.1 Rijden van een veelhoek

De robot en de simulator kunnen beiden een veelhoek rijden. Het aantal hoeken en de lengte van de zijden kunnen via de GUI ingesteld worden. De robot en de simulator rijden een afstand, draaien een bepaald aantal graden rond hun as, rijden weer dezelfde afstand,... Tot de volledige veelhoek gereden is.

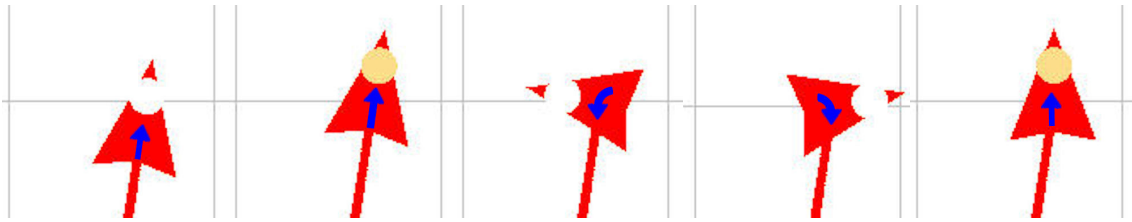
3.2 Rechtzetten op een witte lijn

Indien regelmatig gecorrigeerd wordt op de calibratieafwijkingen kan de impact ervan geminimaliseerd worden. Deze correctie gebeurt onder andere door de witte lijnen als referentie te nemen en hier loodrecht op te oriënteren. De robot rijdt dan weer rechtdoor. Figuur 6 toont de werking van het algoritme. De robot rijdt eerst net over de witte lijn. Wanneer de robot dan op een witte lijn tussen twee panelen staat, zorgt de donkere scheidingslijn tussen twee panelen niet voor verarring.

Dit algoritme wordt tijdens het verkennen en tijdens het rijden naar de finish uitgevoerd. De robot zet zich elke vijf tegels recht.

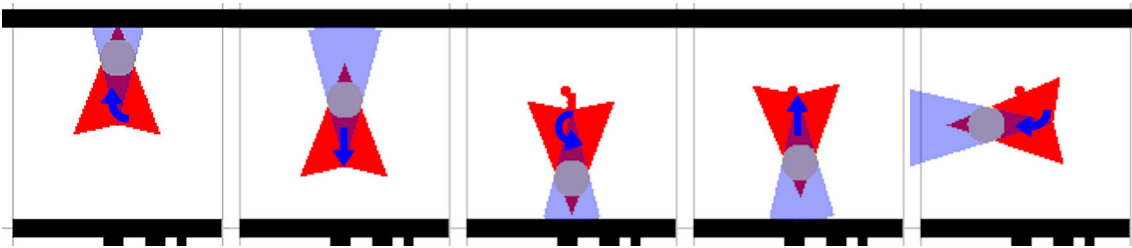
3.3 Centreren aan de hand van twee muren

Een alternatieve manier om te corrigeren op calibratieafwijkingen is door gebruik te maken van muren. Met dit algoritme zet de robot zich in het midden van een tegel. Figuur 7 toont de werking



Figuur 6: Werking van het witte-lijn-algoritme.

(1) Detecteer een witte lijn. (2) Rij tot over de lijn. (3) Draai naar links tot op de witte lijn. (4) Draai naar rechts tot op de witte lijn en verhoog de teller. (5) Draai teller/2 graden naar links. De robot staat recht.



Figuur 7: Werking van het muren-algoritme.

(1) Draai 90° naar rechts. (2) Rij eventueel naar voor (achter) om te corrigeren. (3) Draai 180° naar links. (4) Rij eventueel naar voor (achter) om te corrigeren. (5) Draai 90° naar rechts. De robot staat nu in het midden van de tegel.

van het algoritme. Het algoritme is enkel toepasbaar wanneer de robot zich op een tegel met muren aan twee kanten bevindt.

In principe zou de robot zich ook op één muur kunnen corrigeren in plaats van op twee. De ultrasone sensor is hier echter niet nauwkeurig genoeg voor (vooral voor heel korte afstanden). Door twee muren te gebruiken wordt dubbel gecheckt.

Dit algoritme wordt uitgevoerd op tegels met barcodes. Zo zijn er zeker muren aan weerskanten. Het algoritme wordt niet uitgevoerd tijdens het rijden naar de finish.

3.4 Lezen van een barcode

Een *Barcode* bestaat uit acht stroken van twee cm breed. De eerste en de laatste strook zijn altijd zwart. De tussenin liggende stroken zijn ofwel zwart (waarde nul) ofwel wit (waarde één). Deze combinatie van enen en nullen is een binaire voorstelling van een integer.

De klasse *BarDecoder* zet de integer om in de juiste opdracht. Ook indien de *Barcode* in de andere richting gelezen werd, wordt de juiste opdracht toegekend.

Zowel de robot als de simulator hebben een *BarcodeThread* die checkt of er een zwarte ondergrond is. Dit gebeurt terwijl de robot rijdt. Bij detectie van een zwarte ondergrond, wordt het barcodealgoritme opgeroepen.

Aan de start van het barcodealgoritme staat de robot op de eerste zwarte strook. De robot rijdt twee cm vooruit, leest de waarde van zijn lichtsensor en interpreteert de waarde van de strook. Zo tot alle stroken gedetecteerd zijn. De waarde van de barcode wordt opgeslagen in de map van de doolhof. Nadien rijdt de robot nog vier cm vooruit zodat hij de barcode zeker voorbij is. Het muuralgoritme wordt opgeroepen en daarna wordt de opdracht bij de barcode uitgevoerd.

3.5 Verkennen van een doolhof

De robot kan een volledige doolhof autonoom verkennen. Elke tegel die de robot passeert, wordt gemarkeerd. Indien alle tegels gemarkeerd zijn, is de volledige doolhof doorzocht. Elke tegel houdt een boolean bij die deze markering voorstelt.

Bij elke tegel onthoudt de robot alle uitwegen (de naburige tegels). Vervolgens slaat hij de laatste nog niet bekeken uitweg in. Wanneer de robot op een doodlopend stuk komt, keert hij terug tot een kruispunt waar nog niet alle uitwegen van bekeken werden. De robot gebruikt het kortste-pad-algoritme om de weg naar dit kruispunt te bepalen. Nadat de robot het hele doolhof bekeken heeft, kijkt hij na of de doolhof een ‘finish’-barcode en een ‘checkpoint’-barcode bevat. Indien niet, dan stopt de robot en voert hij het kortste-pad-algoritme niet uit.

Enkele optimalisaties werden doorgevoerd in het algoritme. De genoemde aanpassing implementeert steeds ook de aanpassingen die eerder werden toegevoegd. Tabel 2 geeft de resultaten van de aanpassingen weer. Figuur 8 toont de gebruikte doolhoven en de uitvoering van het algoritme met aanpassing E. Er werd getracht het aantal draaiingen en afgelegde afstand te minimaliseren.

- A** basisalgoritme zonder optimalisatie: draai bij elke tegel vier keer (eindig in startoriëntatie) en neem de laatste tile in de queue als volgende tile.
- B** neem steeds de buur die met het minst aantal rotaties bereikt kan worden als volgende tile.
- C** draai bij elke tegel slechts drie keer (eindig niet meer in startoriëntatie).
- D** muren die vanuit een naburige tile reeds gedetecteerd werden, worden niet nog eens nagekeken.
- E** tiles waarvan de vier zijden al gekend zijn en waaraan drie muren grenzen, worden niet meer bezocht (‘dead-ends’ kunnen onmogelijk barcodes bevatten, dus dit is geen probleem)

optimalisatie	map 1		map 2	
	°gedraaid	cm afgelegd	°gedraaid	cm afgelegd
A	14400	2160	10620	1080
B	13770	1920	10800	1160
C	11970	2000	9090	1080
D	9180	2000	6570	1080
E	8820	1880	6570	1080

Tabel 2: Verbeteringen aan het verkenalgoritme

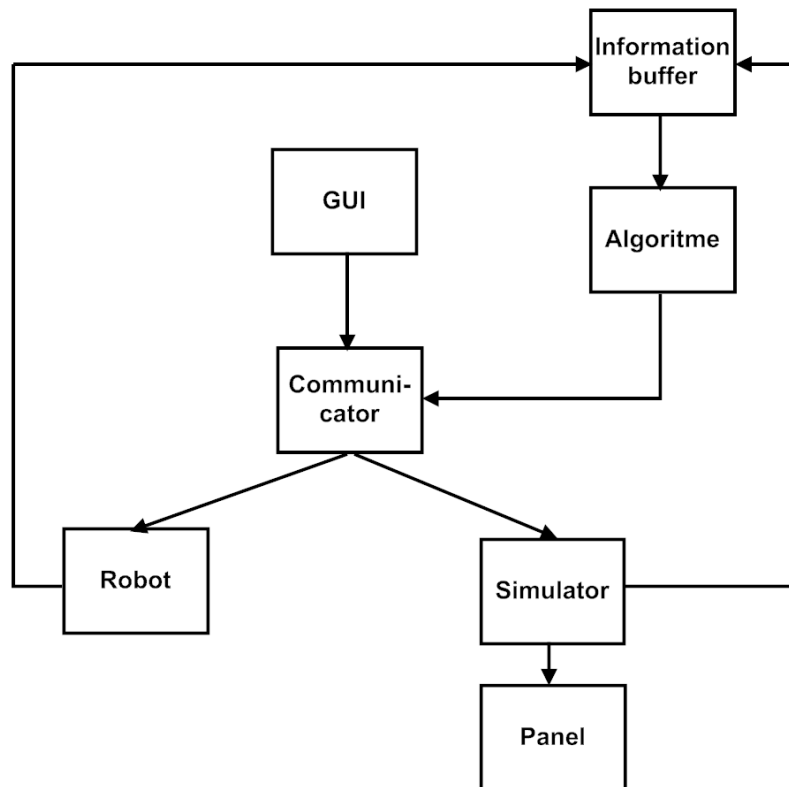
3.6 Vinden van het kortste pad

Het kortste-pad-algoritme implementeert A^* [3]. Het maakt gebruik van een graaf die opgesteld wordt tijdens het verkennen van het doolhof. Als heuristiek wordt de Manhattanafstand [4] geïmplementeerd (zonder rekening te houden met muren) en als kost de totale afgelegde afstand (wel rekening houdend met muren). Figuur 9 toont een uitvoering van het algoritme.

Dit algoritme markeert alle tegels die al onderzocht zijn (dit is een andere mark dan het verkenalgoritme). In de beginsituatie zijn alle tegels ongemarkeerd. De kost van de startpunt wordt op nul gezet. Daarna wordt de kost opbouwend aan elke tegel meegegeven.

4 Software

De software bestaat uit twee delen: een project dat op de NXT van de robot loopt (sectie 4.5) en een project dat op de computer loopt (sectie 4.1). Alles wordt aangestuurd via de *Graphical User Interface (GUI)* (sectie 4.2). Deze toepassing laat toe de robot te besturen (via bluetooth: sectie 4.4) en de reacties van de robot weer te geven. Via de GUI kan ook een virtuele robot aangestuurd worden: de simulator (sectie 4.6). Een *Communication*-pakket stuurt de commando's van de GUI door naar de juiste unit (sectie 4.3). Wanneer robot of simulator een doolhof verkennen wordt een map opgebouwd met behulp van het *Mapping*-pakket (sectie 4.7).



Figuur 10: Klassendiagram van het computerproject.

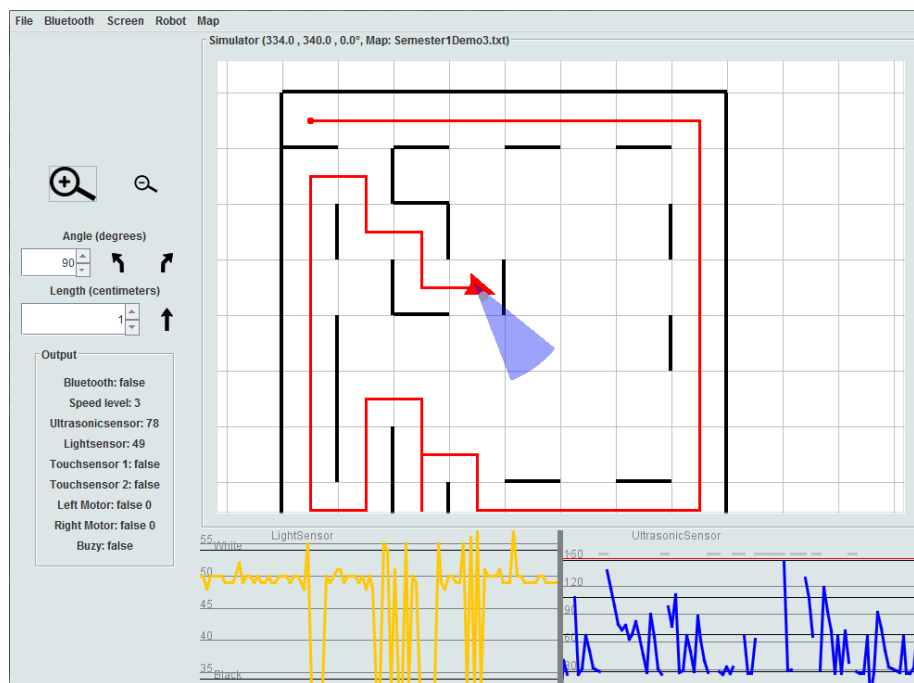
4.1 Ontwerp van het computerproject

Zoals reeds vermeld bestaat de software uit twee projecten: één draait op een computer en één draait op de NXT-Brick. Figuur 10 toont een vereenvoudigd klassendiagram van de software op de computer. De gebruiker geeft zijn commando's door aan de *GUI*. Deze stuurt de commando's weer door naar de *Communicator* die verder doorstuurt naar ofwel de robot ofwel de simulator. De *Simulator* en de *Robot* geven hun sensorwaarden door aan de *Informationbuffer*. De *Informationbuffer* stuurt ze weer door naar de *GUI* zodat deze de sensorwaarden kan weergeven.

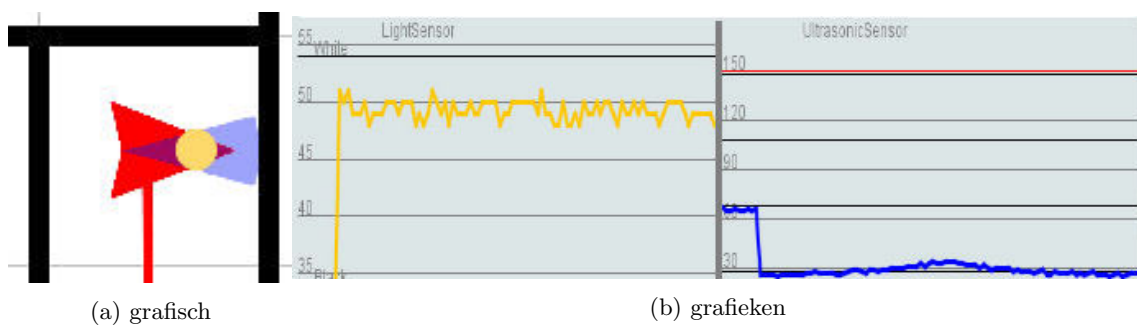
4.2 Grafische User Interface

De GUI toont een grafische weergave van de doolhof en de baan die de robot erin aflegt: zie figuur 11. De sensorwaarden worden grafisch weergegeven: een bolletje op de robot geeft de kleur van de ondergrond aan en een blauwe straal toont het bereik van de ultrasone sensor. Grafieken tonen de historie van de ultrasone sensor en de lichtsensor. Figuur 12 toont zowel de grafische weergave als de grafiek.

Via de GUI kan de gebruiker de robot of de simulator aansturen, naargelang de bluetooth geactiveerd is. Het is mogelijk virtuele doolhoven te laden en te verkennen. Gemeten sensorwaarden kunnen geëxporteerd worden naar een text-file. Bovendien is het mogelijk in te zoomen op de robot en kan met het scherm geschoven worden.



Figuur 11: Grafische User Interface



Figuur 12: Weergave van de sensorwaarden

4.3 Commando's doorgeven

De GUI zet een actie van de gebruiker om in een commando. Dit commando wordt vertaald naar een integer die naar de klasse *UnitCommunicator* wordt gestuurd. Twee van de commando's hebben echter extra informatie nodig: *automatic move x cm forward* en *rotate x degrees*. Deze informatie wordt toegevoegd aan de integer door de integer uit te breiden met extra cijfers. De eenheden waarin de afstand en de hoek worden doorgestuurd zijn respectievelijk cm en graden.

De doorgegeven integer wordt als volgt opgebouwd:

- De waarde van de afstand (hoek) wordt vermenigvuldigd met 1000.
- De integer die het commando representeert, wordt hierbij opgeteld.

Om de bekomen resultaten terug op te splitsen in de twee oorspronkelijke gegevens worden volgende stappen gevolgd:

- Een modulo-operatie van honderd geeft het laatste cijfer terug. Dit stelt het soort commando voor.
- Dit getal wordt van de integer terug afgetrokken.
- De oorspronkelijke afstand (hoek) wordt bekomen door de integer door 1000 te delen.

Deze werkwijze brengt een beperking met zich mee: de waarde van de afstand (hoek) kan slechts tot twee cijfers na de komma doorgegeven worden. De robot kan niet nauwkeuriger dan 0,1 cm aangestuurd worden. Hierdoor is het niet nodig de afstand nauwkeuriger door te geven. De nauwkeurigheid van de hoek is gevoeliger. De veelhoek stapelt immers veel afrondingsfouten op naarmate de lengte van de zijde en/of het aantal hoeken stijgt. Doordat de begin- en eindpunten niet samenvallen is te zien dat de som van de berekende hoeken samen geen 360 graden vormt.

4.4 Bluetooth

De communicatie tussen robot en computer gebeurt volledig via bluetooth. De GUI voorziet een knop om deze verbinding te maken en geeft de status van de verbinding weer. De GUI stuurt commando's door naar de robot via de *Communicator*-klassen.

De leJOS-API [2] voorziet een *NXTConnector* klasse. De methode *connectTo((String, String, int, int)* zet de bluetoothverbinding tussen computer en brick op. De belangrijkste argumenten hiervoor zijn de naam van de NXT-Brick en zijn DeviceUrl - in het geval van de gebruikte NXT: 'Silver' en '00:16:53:0A:04:5A'.

De bluetooth laat toe twee 'datastreams' tussen robot en computer op te zetten: een inputstream en een outputstream. Alle informatie wordt hierover doorgestuurd in de byte-voorstelling van een string. Die bytes worden bij aankomst weer omgezet naar een string. De computer interpreteert die aan de hand van tags die vooraan de string staan. Naast de tags worden enkel integers doorgestuurd.

4.5 Robot

Het project op de NXT-brick bestaat uit een klasse *CommandUnit*, een klasse *Command* en enkele threadklassen. Deze laatsten maken het mogelijk meerdere dingen tegelijk te doen (bijvoorbeeld: sensorwaarden inlezen terwijl de robot rijdt). Bij het opstarten, initialiseert de robot zijn sensoren. Wanneer de computer verbinding maakt, initialiseert de robot ook zijn 'datastreams' en start hij een *SensorThread* op.

De computer stuurt commando's in de vorm van integers. De robot vertaalt deze met behulp van de klasse *Command* en voert de juiste actie uit. Sommige methodes retourneren een waarde aan de computer. Dit gebeurt door de waarde op een 'datastream' te zetten, voorafgegaan door

een tag (bijvoorbeeld: [US] voor ultrasonesensor data).

Enkele belangrijke methodes van *CommandUnit*:

- *updateCoordinates*: de robot houdt zijn positie bij. Bij elke beweging zullen de coördinaten worden geüpdatet.
- *updateStatus*: stuur alle statusgegevens (lichtsensor, coördinaten, ...) naar de computer.
- *main*: wacht tot de computer een commando geeft en voer dit uit.
- *moveForward*: beweegt voorwaarts, maar stopt bij een barcode.

De *SensorThread* stuurt elke 50 milliseconden sensorinformatie door naar de computer. Zo blijft de data up-to-date zonder dat de ‘datastream’ te veel informatie moet slikken.

4.6 Simulator

De *Simulator* bootst de werking van de robot virtueel na. Hij kan dezelfde commando’s uitvoeren als de werkelijke robot.

De belangrijkste klassen in het *Simulator*-pakket:

- *SimulationSensorData*: bevat numerieke resultaten van sensortests met de echte robot; deze data worden gebruikt om de sensorwaarden te simuleren.
- *SimulationPilot*: houdt de positie en de richting van de ‘robot’ bij.
- *SimulationPanel*: tekent de baan van de ‘robot’ in het tekenpaneel en houdt de map van de verkende doolhof bij.

Het opzetten van het tekenpaneel gebeurt in de GUI. De roosters op de achtergrond van het tekenpaneel hebben dezelfde afmetingen als de secties van de panelen. Zo kan een muur enkel op een lijn van het grid staan. Wanneer de ‘robot’ een pad aflegt, tekent de simulator dit in het tekenpaneel als een rode lijn (herschaald: één cm = één pixel). De lijn bestaat uit verschillende cirkels die elkaar gedeeltelijk overlappen. Het *SimulationPanel* houdt alle bezochte coördinaten bij. De klasse bevat een methode die deze cirkels één na één tekent. Dit zorgt ervoor dat de lijn continu bijgewerkt wordt. De huidige positie en de huidige oriëntatie van de ‘robot’ wordt weergegeven door een driehoek die draait met de oriëntatie.

4.7 Mappen van een doolhof

Het *Mapping*-pakket heeft klassen zoals *Tile*, *Edge*, *Obstruction* en *Barcode* die elementen uit de wereld van een robot voorstellen. Een *Tile* stemt overeen met één tegel van de doolhof en heeft vier *Edges*: één voor elke zijde. Die *Edges* houden de twee aanliggende tegels bij en eventueel een *Obstruction*, bijvoorbeeld een muur. De klasse *MapGraph* brengt al deze elementen samen. Ze houdt een begin tegel bij en een huidige tegel. Ze biedt functionaliteiten aan om van de huidige tegel naar de tegel Noord, Oost, Zuid of West ervan te reizen en de map dynamisch uit te breiden. Zo wordt impliciet een hele graaf bijgehouden. De klasse *MapReader* kan uit een bepaalde text-file een *MapGraph* opstellen die overeenkomt met de doolhof die in het bestand gedefinieerd wordt.

De *Simulator* heeft een *MapGraph* die de virtuele doolhof voorstelt. Tijdens het verkennen wordt een nieuwe *MapGraph* opgesteld in de klasse *SimulationPanel*, die de muren ook tekent. Ook de robot maakt gebruik van het *SimulationPanel* om de verkende map op te slaan.

5 Besluit

De uiteindelijke fysieke bouw van de robot bestaat uit de NXT, de wielen met aandrijvingen, een ultrasone sensor, een lichtsensor en twee druksensoren. De calibratie toont aan dat het nodig is regelmatig te corrigeren. Bovendien moeten de sensorwaarden juist geïnterpreteerd worden om

correcte conclusies te trekken.

De GUI biedt de gebruiker de mogelijkheid om verschillende commando's aan de robot te geven. De uitleeswaarden van de sensoren vertellen de gebruiker wat de robot 'ziet'. Op deze manier kan de doolhof geïnterpreteerd worden. De robot wordt tijdens het verkennen van de doolhof regelmatig gecorrigeerd met het witte-lijn-algoritme en het muur-algoritme. Telkens wanneer een barcode gesignaleerd wordt, wordt deze ingelezen en wordt bijhorende opdracht uitgevoerd. Eén bepaalde barcode stelt een 'checkpoint' voor en één bepaalde barcode stelt een 'finish' voor. Wanneer de hele doolhof verkend is, rijdt de robot zo snel mogelijk via de 'checkpoint' naar de 'finish'.

De simulator is ook verbonden aan de GUI. Deze voert dezelfde opdracht uit als de robot. Het is mogelijk een virtueel doolhof te laden en de simulator hierin te laten 'rijden'.

A Demo 1

De robot wordt voor demo 1 nog niet voorzien van sensoren. De focus ligt vooral op de nauwkeurigheid van de besturing en op het implementeren van alle softwarecomponenten. Deze software bestaat uit twee projecten: een op de computer en een op de robot. De computersoftware bestaat uit een Grafical User Interface (GUI), enkele Communication klassen die informatie doorsturen en enkele klassen die de werking van de robot simuleren (simulator).

A.1 Resultaten

Bij het rijden van de veelhoek had de robot een kleine afwijking. De afwijking werd groter bij grotere veelhoeken en meerdere hoeken omwille van de geaggregeerde fout.

A.2 Conclusies

Calibratie moet meer getest worden. De GUI kan gebruiksvriendelijker, ook moet het scherm van de simulator herschaald worden, zodat de lijn van simulator nog wordt weergegeven als de simulator van de robot uit het scherm gaat.

A.3 Oplijsting aanpassingen verslag

Volgende secties werden aangepast ten opzichte van de eerste demonstratie:

- *2.1 Fysieke bouw:* de sensoren werden toegevoegd.
- *2.2 Calibratie van de motoren:* opnieuw gedaan.
- *2.3 Calibratie van de lichtsensoren:* nieuwe sectie.
- *2.4 Calibratie van de ultrasone sensor:* nieuwe sectie.
- *3.1 Het rijden van een veelhoek:* nieuwe sectie.
- *3.2 Het rechtzetten op een witte lijn:* nieuwe sectie.
- *4.1 Software ontwerp:* enkele nieuwe klassen en mapping-package.
- *4.2 GUI:* enkele nieuwe functionaliteiten.
- *4.6 Simulator:* grid en triangle, virtuele doolhof.

B Demo 2

De sensoren worden voor demo 2 wel geïnstalleerd. Na calibratie kan de informatie die ze doorsturen correct geïnterpreteerd worden. Threads zorgen ervoor dat de robot tegelijkertijd sensorwaarden kan lezen en doorsturen.

De meetwaarden worden in de GUI weergegeven zodat een gebruiker de robot kan besturen zonder deze te zien. Bovendien is de simulator gekoppeld aan de robot. Wat de robot doet, doet de simulator ook en wordt getekend in de GUI. De simulator kan ook onafhankelijk van de robot opereren. Het is mogelijk een virtuele doolhof te laden en te simuleren dat de ‘robot’ zich hierdoor beweegt. Zowel robot als simulator kunnen zich rechtzetten op een (virtuele) witte lijn. Het is bovendien mogelijk de robot zich in het midden van de tegel te laten zetten.

B.1 Resultaten

Het verslag voor de tweede demonstratie bevatte enkele paragrafen die tegen het einde nog snel geschreven waren. Deze paragrafen waren van mindere kwaliteit. Ook sommige afbeeldingen werden verkeerd ingevoegd.

Op de demonstratie reed de robot de eerste tegels zoals het hoorde. Ook het witte lijn algoritme werd goed uitgevoerd. De sensorwaarden werden weergegeven in de GUI, zodat de bestuurder, die de robot en de doolhof niet zag, zich een beeld kon vormen van de doolhof. Op een gegeven moment gaf de bestuurder de robot opdracht zich midden op een tegel te zetten. Dit algoritme maakt gebruik van de muren rond de tegel. De robot bevond zich op dat ogenblik echter op een tegel die door geen enkele muur omsloten werd. De bestuurder had dit niet eerst nagekeken. Dit had als gevolg dat de robot helemaal scheef stond, zonder dat de bestuurder dit wist.

De sensorwaarden werden niet gesimuleerd in de simulator. De simulator maakte in zijn algoritmes rechtstreeks gebruik van de virtuele doolhof. Robot en simulator maakten met andere woorden gebruik van andere algoritmes, wat niet het doel is van een simulator.

De simulator kon wel door een virtuele doolhof manoeuvreren. Meestal 'botste' hij tegen de muren, maar soms reed hij toch door een muur.

B.2 Conclusies

Aan het verslag zou vroeger begonnen moeten worden zodat fouten vermeden kunnen worden.

De align-algoritmes (op een witte lijn en in het midden van een tegel) werken enkel in specifieke situaties. De algoritmes dienen enkel in deze omstandigheden uitgevoerd te worden.

De simulator dient de sensorwaarden te simuleren en zou dezelfde algoritmes moeten gebruiken als de robot. Op deze manier kunnen de algoritmes getest worden zonder steeds op de robot te wachten.

B.3 Oplijsting aanpassingen verslag

Volgende secties werden aangepast ten opzichte van de tweede demonstratie:

- *2.2 Calibratie van de motoren:* boxplots en besluit toegevoegd.
- *2.3 Calibratie van de lichtsensor:* boxplots en conclusie m.b.t. interpretatie toegevoegd.
- *2.4 Calibratie van de ultrasone sensor:* boxplots en conclusie m.b.t. interpretatie toegevoegd.
- *3.2 Rechtzetten op een witte lijn:* robot moet over de witte lijn staan.
- *3.3 Centreren aan de hand van twee muren:* nieuwe sectie.
- *3.4 Lezen van barcodes* nieuwe sectie.
- *3.5 Verkennen van een doolhof:* nieuwe sectie.
- *3.6 Vinden van het kortste pad:* nieuwe sectie.
- *4.1 Ontwerp van het computerproject:* nieuw klassediagram en nieuwe klassen.
- *4.2 Grafische User Interface:* histortiek sensorwaarden in grafieken.
- *4.4 Bluetooth:* 'datastreams'.
- *4.6 Simulator:* simuleren via data.
- *4.7 Mappen van een doolhof:* nieuwe sectie.

C Demo 3

De robot kan zich autonoom door een doolhof bewegen zonder op muren te botsen. Tijdens het rijden bouwt de robot een map van de doolhof op. Op elke nieuwe tegel kijkt de robot rond zodat muren gedetecteerd kunnen worden door interpretatie van sensorwaarden. Wanneer de hele doolhof verkend is, gebruikt de robot het A^* -algoritme om de kortste weg naar de finish (via het checkpoint) te bepalen. De finish en het checkpoint worden aangegeven met een bepaalde barcode. Andere barcodes laten de robot een opdracht uitvoeren.

C.1 Resultaten

De derde demonstratie bestond uit het verkennen van een doolhof met barcodes. Nadien moest de kortste weg naar de finish gereden worden. Dit geldt zowel voor robot als simulator.

De eerste barcode lag een beetje los waardoor de robot er bleef achterhaken. Alles werd opnieuw opgestart. De robot bleef ook de tweede keer haken, maar nu werd besloten toch verder te gaan. Na enkele tegels had de robot zichzelf weer rechtgezet en gecentraliseerd met behulp van de correctiealgoritmes.

De volgende barcode las de robot zoals het hoort. De tegel ernaast bevatte ook een barcode. Daar liep het mis. De barcode werd juist gelezen (en getekend in de GUI), vervolgens zette de robot zich recht op de muren en toen bleef hij staan. De robot zou in hoge snelheid verder moeten hebben gereden. De computer bleek op de robot de wachten, terwijl de robot op de computer wachtte.

De simulator deed de demonstratie perfect. De hele virtuele doolhof werd verkend en het kortste pad naar de finish werd gevonden en gereden. Ook het barcodes lezen gebeurde zoals het hoort.

C.2 Conclusies

De robot maakte een fout. De precieze oorzaak wordt opgespoord opdat de fout in de toekomst vermeden kan worden.

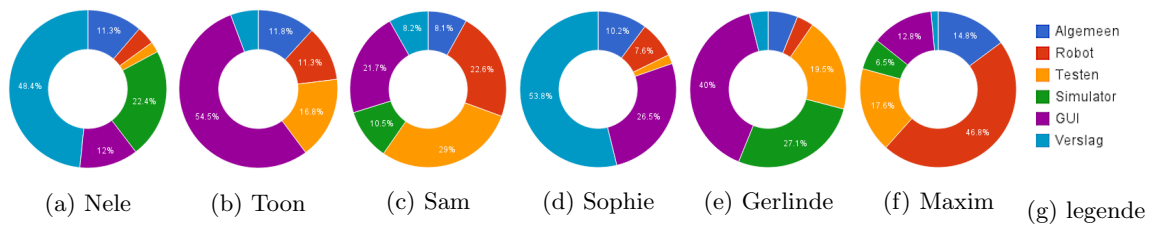
C.3 Oplijsting aanpassingen verslag

Volgende secties werden aangepast ten opzichte van de derde demonstratie:
overzicht aangepaste secties:

- *3.1 Rijden van een veelhoek:* opnieuw ingevoerd.
- *3.2 Rechtzetten op een witte lijn:* figuren toegevoegd.
- *3.3 Centreren aan de hand van twee muren:* opnieuw ingevoerd.
- *A Demo 1:* opnieuw ingevoerd.
- *C Demo 3:* nieuwe sectie.
- *D Beschrijving van het proces:* nieuwe sectie.
- *E Beschrijving van de werkverdeling:* nieuwe sectie.
- *F Kritische analyse:* nieuwe sectie.

D Beschrijving van het proces

Aan het begin van het semester werd een planning opgesteld, maar hier werd niet zo vaak naar gekeken. Er is ook een to-do lijst gemaakt. Deze werd wel gebruikt, hoewel niet altijd up-to-date gehouden. Een file om de werkuren bij te houden, werd wel altijd ingevuld.



Figuur 13: Weergave van de werkverdeling

Meestal werkte elk teamlid ‘in zijn gebied’. Hij/zij wist hoe dat gebied in elkaar zat en wat er nog moest gebeuren. Er werd goed gecommuniceerd, wanneer iemand meer hulp nodig had.

Tijdens de ingelaste momenten werd uiteraard met het hele team samen geprogrammeerd. Vaak werd ook buiten deze momenten afgesproken. Door samen te zitten, was het duidelijker wat nog moest gebeuren. Het had ook het voordeel dat hulp gevraagd kon worden aan andere teamleden, hoewel vaak aan verschillende onderdelen gewerkt werd.

E Beschrijving van de werkverdeling

Tabel 3 geeft weer wie hoeveel tijd in het project gestoken heeft. Figuur 13 toont welk deel van de tijd in een bepaald onderwerp gestoken werd. Maxim nam de taak van teamcoördinator op zich, Nele die van secretaris.

	Nele	Toon	Sam	Sophie	Gerlinde	Maxim
week 2	12u15	9u10	12u21	14u15	14u40	13u00
week 3	7u30	11u30	11u35	3u00	11u00	8u45
week 4	16u30	8u00	19u32	14u30	13u13	15u30
week 5	9u15	4u15	7u45	9u45	8u30	15u45
week 6	11u00	5u00	13u47	11u00	15u00	12u45
week 7	19u45	17u30	37u35	20u45	35u00	21u30
week 8	10u00	13u19	9u58	6u30	5u00	5u00
week 9	14u50	11u13	22u00	16u30	25u30	14u30
week 10	15u30	5u00	22u30	11u05	18u30	14u00
week 11	15u30	14u12	5u30	12u00	13u00	17u00
week 12	12u35	11u25	5u27	5u00	5u27	6u27
totaal	144u40	110u344	169u00	124u20	169u50	144u12
gemiddeld	13u09	10u03	15u21	11u18	15u26	13u06

Tabel 3: Overzicht werkuren

F Kritische analyse

We hebben er vanaf het begin voor gekozen een deel van de software op de NXT van de robot te plaatsen. Dit was een goede beslissing. Als alles via de computer gaat, vertraagt dat het geheel sterk, zeker wanneer de code complexer wordt. Het is echter niet eenvoudig te beslissen wat precies op de NXT moet. Mogelijk staat er nu iets te veel op.

Een aantal keer hebben we testen gedaan zonder de resultaten te noteren. Daardoor konden onze bevindingen niet gestaafd worden met bewijs. Deze testen konden dan niet mee in het verslag of moesten opnieuw gedaan worden. We hebben hierdoor enkele kansen verloren.

In eerste instantie werden de sensorwaarden niet gesimuleerd in de simulator. De simulator gebruikte andere algoritmes dan de robot omdat hij geen gebruik maakte van sensorwaarden. Dit

hebben we aangepast voor demo 3. Indien dit van de eerste keer juist was gebeurd, had het heel wat tijd bespaard.

We hebben er steeds voor gezorgd de GUI zo overzichtelijk mogelijk te houden. Uiteindelijk zijn er slechts een paar knoppen beschikbaar en worden andere opdrachten gegeven via een compact dropdownmenu. Dit geeft een mooi resultaat.

De opbouw van de software had logischer kunnen zijn. Nu zijn er heel veel Threads en kleine hulpklassen, wat het niet overzichtelijk maakt. Het is niet altijd duidelijk welk stuk code in welke klasse staat.

Het delen van code via Git, verliep niet altijd even vlot. Maar al bij al vielen die problemen nog mee.

Af en toe is het voorgekomen dat bepaalde delen van het werk dubbel gemaakt werden, dat men niet wist dat iemand anders aan hetzelfde was aan het werken. Een gevolg van miscommunicatie. Bovendien is het moeilijk te weten wat de anderen al gedaan hebben, waardoor je niet weet welke methodes allemaal beschikbaar zijn. Verder is het werken in team heel goed verlopen. Iedereen heeft zijn steentje bijgedragen aan het geheel.

G Voorstel voor de opdracht in het tweede semester

Dit voorstel is gebaseerd op het spel bomberman [6].

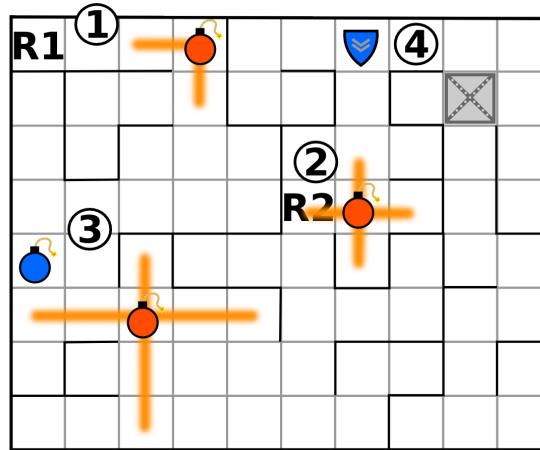
G.1 Doelstelling

De robots proberen elkaar uit te schakelen door middel van (virtuele) bommen.

G.2 Probleemstelling

- Het speelveld is een doolhof zoals deze gebruikt werd tijdens semester één. De ideale doolhof voor het spel bestaat uit korte rechte stukken met veel zijwegen.
- Het zicht van een robot is beperkt: een robot 'ziet' alles wat gebeurt op plaatsen waar hij al geweest is en niets op plaatsen waar hij nog niet geweest is (vergelijk met de 'Fog of War' in spellen als 'Age of Empires' en 'Warcraft'). Deze informatie krijgt de robot van een computer. De sensoren dienen enkel om ervoor te zorgen dat de robot door het doolhof kan bewegen zonder vast te komen zitten.
- De robots proberen elkaar uit te schakelen door het plaatsen van bommen. Een bom is een obstakel waar de robots niet door kunnen. Na een tijd ontploft een bom. Op dat moment gaat alles dat zich in een rechte lijn binnen een bepaalde afstand van de bom bevindt kapot (zie figuur 14). Explosies gaan niet diagonaal en niet door muren. Om te voorkomen dat robots de hele tijd bommen achterlaten wordt het aantal actieve bommen beperkt tot twee. Er kan dus pas een derde bom geplaatst worden als de eerste van die twee ontploft is.
- Naast bommen zijn ook andere (virtuele) obstakels aanwezig. Deze kunnen vernietigd worden door een bom. Het vakje waarop het obstakel stond wordt dan vrij gemaakt.
- Twee 'power-ups' maken de bommen van een robot sterker of beschermen de robot. Als je over een power-up rijdt dan wordt die automatisch van toepassing en verdwijnt die ook. Power-ups kunnen ook vernietigd worden door de explosie van een bom. De power-up die bommen sterker maakt, heeft als resultaat dat de afstand waarover de explosie gebeurt vergroot. De power-up die bescherming biedt, zorgt ervoor dat de robot één explosie kan overleven zonder schade.

- Als extra kunnen er nog een groot aantal power-ups worden toegevoegd. (e.g. een power-up waarmee je sneller kan bewegen, ervan uitgaande dat je bewegingssnelheid op voorhand beperkt is of een power-up waarmee je drie bommen tegelijk kunt hebben liggen i.p.v. twee)



Figuur 14: Bomberman

G.3 Verduidelijking m.b.v. figuur 14

1. Robot 1 (R1) heeft een bom gelegd vier vakjes naar rechts en is dan teruggekomen zodat hij niet geraakt wordt.
2. Robot 2 (R2) heeft niet zoveel geluk, hij is geraakt en dus vernietigd door de bom naast hem. Deze bom kan hij zelf geplaatst hebben of kan door een tegenstander geplaatst zijn.
3. De blauwe bom staat symbool voor een power-up. De rode bom is een bom die gelegd is door een robot die zo één power-up heeft genomen. De afstand van deze bom is dus vergroot.
4. Respectievelijk een power-up die de robot tegen één explosie beschermt en een obstakel dat vernietigd moet worden alvorens de robots in het afgesloten deel van het doolhof kunnen komen. Robots zullen obstakels moeten vernietigen ofwel om tot bij power-ups te komen ofwel om tot bij elkaar te komen zodat ze kunnen proberen elkaar op te blazen. In het spel zelf zouden er natuurlijk meer power-ups en obstakels aanwezig zijn.

Referenties

- [1] *Lego Mindstorms*: Een uitbreiding op de LEGO bouwstenen waarmee kleine, aanpasbare en programmeerbare robots gebouwd kunnen worden. Een centrale besturingsmodule ('the brick') kan geprogrammeerd worden met verschillende programmeertalen. In eerdere versies werd een RCX gebruikt voor de brick, nu wordt met NXT gewerkt. De brick kan enkele motoren aandrijven. Bovendien kunnen er verschillende sensoren, o.a. een ultrasone sensor en een lichtsensor, aangesloten worden. [www.lego.com] [http://en.wikipedia.org/wiki/Lego-Mindstorms]
- [2] *leJOS*: Een kleine Java Virtuele Machine die toelaat de NXT-brick te programmeren. leJOS voorziet verschillende klassen die o.a. de motoren aansturen en een bluetoothverbinding opzetten. [http://lejos.sourceforge.net/]
- [3] *A**: Een optimaal zoekalgoritme. *A** kiest zijn volgende punt op basis van een kostenfunctie: de werkelijke kost om tot de beschouwde buur te geraken, plus de geschatte kost om van dat punt naar het doel te geraken. Met andere woorden, het algoritme combineert een heuristisch algoritme met een kostenalgoritme. Zie ook de cursus *Artificiële Intelligentie (H06U1A)* door Daniel De Schreye.
- [4] *Manhattanafstand*: Deze heuristiek tekent vanuit het ene punt een horizontale lijn en vanuit het andere punt een verticale lijn. De gemeten afstand is die van het ene punt tot het snijpunt, plus die van het andere punt tot het snijpunt.
In de doolhof wordt geen rekening gehouden met muren.
De Manhattanafstand verwijst naar een gelijknamige stadsdeel in New York City (USA). New York werd in het jaar 1625 door de Nederlanders gesticht. De straten werden in dambordpatroon gelegd: 'Avenues' van noord naar zuid en 'Streets' van oost naar west.
[http://nl.wikipedia.org/wiki/Manhattan_(New_York)]
[http://nl.wikipedia.org/wiki/New_York_City]
- [5] *Bag*: Een manier om objecten op te slaan. Het is mogelijk te itereren over de verzameling, maar het is niet mogelijk objecten te verwijderen uit de verzameling. Meer documentatie: Section 1.3 of *Algorithms, 4th Edition* door Robert Sedgewick en Kevin Wayne.
[http://algs4.cs.princeton.edu/13stacks] [http://algs4.cs.princeton.edu/13stacks/Bag.java.html]
- [6] *Bombberman*: Een spel Hudson Soft. (De hoofdwebsite van hudson entertainment is niet meer beschikbaar op 12/12/2012)
[http://en.wikipedia.org/wiki/Bombberman]