|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **images** | **УНИВЕРЗИТЕТ “Св. КИРИЛ И МЕТОДИЈ” - СКОПЈЕ**  **ФАКУЛТЕТ ЗА ЕЛЕКТРОТЕХНИКА И ИНФОРМАЦИСКИ ТЕХНОЛОГИИ** | **index** |

- **ДИПЛОМСКА РАБОТА** -

по предметот

**РОБОТИКА 1**

**Тема**

**ФИЗИЧКА СИМУЛАЦИЈА**

**НА РОБОТКСА РАКА**

|  |  |
| --- | --- |
| Ментор: | Изработил: |
| Доц. д-р Горјан Наџински | Васил Трендафилов, индекс бр. 139/2018  e-mail: vasetrendafilov@gmail.com |

*Скопје, декември 2022*

**Содржина**

[Апстракт 4](#_Toc122461171)

[Вовед 5](#_Toc122461175)

[1 Користени технологии и алатки 6](#_Toc122461176)

[2 Инсталација на софтверскиот пакет 6](#_Toc122461177)

[2.1 Инсталација на потребни апликации 6](#_Toc122461178)

[2.2 Инсталација на библиотеки и клонирање на проектот 7](#_Toc122461179)

[3 Користење на софтверскиот пакет 7](#_Toc122461180)

[3.1 Модуларна роботкса рака 7](#_Toc122461181)

[3.1.1 Креирање и пресметување на DH матрица и јакобијан на раката 7](#_Toc122461182)

[3.1.2 Инверзна кинематика на роботска рака со транслациски грипер 8](#_Toc122461183)

[3.1.3 Директна кинематика на роботска рака со ротациски грипер 9](#_Toc122461184)

[3.1.4 Внесување на рака и репродуцирање на логовите 11](#_Toc122461185)

[3.1.5 Пример за детекција и земање на објект со грипер 11](#_Toc122461186)

[3.2 Популарни роботски раце 13](#_Toc122461187)

[3.2.1 Franka Emirka panda роботска рака 13](#_Toc122461188)

[3.2.2 xArm роботкса рака 14](#_Toc122461189)

[3.3 Mitsubishi роботска рака 15](#_Toc122461190)

[3.3.1 Управување на Mitsubishi роботската рака со гриппер 15](#_Toc122461191)

[3.3.2 Поднесување на параметри на раката за управуање преку комадни 16](#_Toc122461192)

[3.4 Кратки копчиња за управување со pybullet 18](#_Toc122461193)

[4 Конектирање на CR750-Q со RT Toolbox 2 19](#_Toc122461194)

[5 Архитектура на системот 19](#_Toc122461195)

[5.1 Хиерархија помеѓу класите 20](#_Toc122461196)

[5.2 Хиерархија на класата PybulletSimulation 20](#_Toc122461197)

[5.3 Хиерархија на класата Camera 20](#_Toc122461198)

[5.4 Хиерархија на класата DH2Urdf 20](#_Toc122461199)

[5.5 Хиерархија на функцијата interact 21](#_Toc122461200)

[5.6 Хиерархија за управување преку команди 21](#_Toc122461201)

[5.7 Хиерархија за креирање на модуларна роботска рака 21](#_Toc122461202)

[6 Документација за кодот 22](#_Toc122461203)

[6.1 DH2Urdf() 22](#_Toc122461204)

[6.1.1 \_\_init\_\_(self, dh\_params, constraints, attachment = None) 22](#_Toc122461205)

[6.1.2 write\_visual\_shape(self, rpy, xyz, length, radius, material\_name) 22](#_Toc122461206)

[6.1.3 write\_inertial(self, rpy, xyz, mass, inertia\_xxyyzz) 22](#_Toc122461207)

[6.1.4 write\_link(self, name, visual\_shapes, save\_visual = True) 23](#_Toc122461208)

[6.1.5 write\_joint(self, name, joint\_type, parent, child, rpy, xyz, constraints = None) 23](#_Toc122461209)

[6.1.6 save\_urdf(self, file\_path) 23](#_Toc122461210)

[6.2 Camera() 25](#_Toc122461211)

[6.2.1 \_\_init\_\_(self,cam\_target, distance, rpy, near, far, size, fov) 25](#_Toc122461212)

[6.2.2 shot(self) 26](#_Toc122461213)

[6.2.3 rgbd\_2\_world(self, w, h, d) 26](#_Toc122461214)

[6.3 PybulletSimulation() 26](#_Toc122461215)

[6.3.1 \_\_init\_\_(self, connection\_mode, fps, gravity, cam\_param, cam\_target) 26](#_Toc122461216)

[6.3.2 configure(self) 26](#_Toc122461217)

[6.3.3 load\_any\_object() 27](#_Toc122461218)

[6.3.4 load\_random\_objects(self, count\_objects, position, orientation, scaling) 27](#_Toc122461219)

[6.4 RobotArm() 27](#_Toc122461220)

[6.4.1 \_\_init\_\_(self, params) 27](#_Toc122461221)

[6.4.2 add\_pose\_sliders(self, x\_range, y\_range, z\_range) 28](#_Toc122461222)

[6.4.3 add\_joint\_sliders(self) 28](#_Toc122461223)

[6.4.4 find\_joint\_ids(self) 28](#_Toc122461224)

[6.4.5 reset\_joints(self, joint\_states=None) 29](#_Toc122461225)

[6.4.6 load\_robot\_arm(self) 29](#_Toc122461226)

[6.4.7 interact(self, kinematics, use\_orientation\_ik, x\_range, y\_range, z\_range) 30](#_Toc122461227)

[6.4.8 step(self) 30](#_Toc122461228)

[6.4.9 display\_pos\_and\_orn(self, position, orientation, link\_id) 32](#_Toc122461229)

[6.4.10 draw\_trajectory(self, current, target=None, life\_time=15, line\_index=0) 32](#_Toc122461230)

[6.4.11 quit\_simulation(self, use\_gui = False) 33](#_Toc122461231)

[6.4.12 actuate\_attachment(self, joint\_ids=None, joint\_targets=None) 33](#_Toc122461232)

[6.4.13 capture\_image(self, link\_state, camera\_offset, near, far, size, fov, use\_gui) 34](#_Toc122461233)

[6.4.14 state\_logging(self, log\_name='', start\_stop=None, object\_ids=None) 35](#_Toc122461234)

[6.4.15 read\_log\_file(self, file\_path) 35](#_Toc122461235)

[6.4.16 autocomplete\_logs(self, log\_names) 36](#_Toc122461236)

[6.4.17 replay\_logs(self, log\_names, skim\_trough=True, object\_ids=None) 36](#_Toc122461237)

[6.4.18 convert\_logs\_to\_prg(self, log\_names, file\_name) 38](#_Toc122461238)

[6.4.19 import\_robot\_arm(self, file\_path) 38](#_Toc122461239)

[6.4.20 import\_foreign\_robot\_arm(self, file\_path, scaling=5) 39](#_Toc122461240)

[6.4.21 write\_text(self, text, position, orientation, spacing, plane, scale, log\_text) 39](#_Toc122461241)

[6.4.22 write\_letter(self, letter, position, orientation, plane=(0, 0, 0), s=0.5) 39](#_Toc122461242)

[6.4.23 move(self, start, end, plane, interpolation, steps, param, closed, log\_move) 40](#_Toc122461243)

[6.4.24 move2point(self, position, orientation) 41](#_Toc122461244)

[6.4.25 limit\_pos\_target() and limit\_joint\_targets() 42](#_Toc122461245)

[6.4.26 get and set params() 42](#_Toc122461246)

[6.4.27 add joints() 42](#_Toc122461247)

[6.4.28 get\_dh\_joint\_to\_joint(self, start\_joint, end\_joint) 42](#_Toc122461248)

[6.4.29 jacobian(self) 42](#_Toc122461249)

[7 Надградба на софтверскиот пакет 43](#_Toc122461250)

[7.1 Креирање на нов додаток 43](#_Toc122461251)

[7.2 Додавање на новa роботска рака 43](#_Toc122461252)

[7.3 Креирање на нов свет во pybullet 43](#_Toc122461253)

[7.4 Нови функционалности на софтверскиот пакет 43](#_Toc122461254)

[7.5 Нови примери користејки го софтверскиот пакет 44](#_Toc122461255)

[8 Заклучок 45](#_Toc122461256)

[9 Референци 46](#_Toc122461257)

**Листа на слики**

[Слика 1 Општ дијаграм за опис на проектот 6](#_Toc122457807)

[Слика 2 DH матрица на раката 8](#_Toc122457808)

[Слика 3 Јакобијан за раката 8](#_Toc122457809)

[Слика 4 Гуи за управување со инверзна кинематика 9](#_Toc122457810)

[Слика 5 Гуи за управување со директна кинематика 10](#_Toc122457811)

[Слика 6 Гуи за реплеј на логс 11](#_Toc122457812)

[Слика 7 Престава на сликите земени од симулацијата 13](#_Toc122457813)

[Слика 8 Управување на Franka Emirka panda со директна кинематика 14](#_Toc122457814)

[Слика 9 Управување на xArm со инверзна кинематика 15](#_Toc122457815)

[Слика 10 Управување со mitsubishi роботска рака 16](#_Toc122457816)

[Слика 11 Цртање на текст со раката 17](#_Toc122457817)

[Слика 12 Параметри за конекција со mitsubishi раката 19](#_Toc122457818)

**Листа на табели**

[Табела 1 Кратки копчиња за управување со pybullet 18](#_Toc122457819)

# Апстракт

*Симулацијата на роботска рака е моќна алатка која им овозможува на дизајнерите да ги тестираат и проценат перформансите на контролните алгоритми и стратегиите за планирање на движење во виртуелна средина. Со симулирање на динамиката и физичките ограничувања на роботот, како и со инкорпорирање на модели на сензори и други фактори од реалниот свет, можно е точно да се предвиди однесувањето на роботот и да се идентификуваат сите потенцијални проблеми пред да се имплементира контролниот систем на физичката рака. Симулацијата обезбедена од pybullet, исто така, може да овозможи лесна визуелизација и анализа на однесувањето на роботот, што го прави вредна алатка за оптимизирање и дотерување на контролните системи. Исто така, има многу модули кои помагаат при раката, како активирање на додатокот, фотографирање , логирање на сите зглобови и цртање на траекторијата. Можете исто така да креирате модуларна роботска рака од нула или да увезете постоечка прилагодена URDF рака. Генерално, симулацијата е суштинска алатка за развој и евалуација на роботски краци.*

# Клучни зборови: симулација, креирање на рака, управување на рака

**Abstract**

# *Robot arm simulation is a powerful tool that allows designers to test and evaluate the performance of control algorithms and motion planning strategies in a virtual environment. By simulating the dynamics and physical constraints of a robot, as well as incorporating sensor models and other real-world factors, it is possible to accurately predict the behavior of a robot and identify any potential issues before implementing the control system on a physical robot. The simulation provided by pybullet can also enable easy visualization and analysis of the robot's behavior, making it a valuable tool for optimizing and fine-tuning control systems.There are also plenty of modules that help with the arm like actuating the attachment, taking a picture, loging all the joints and drawing the trajectory. You can also create a modular robot arm from scratch or import an existing custom URDF arm. Overall the simulation is an essential tool for the development and evaluation of robot arms.*

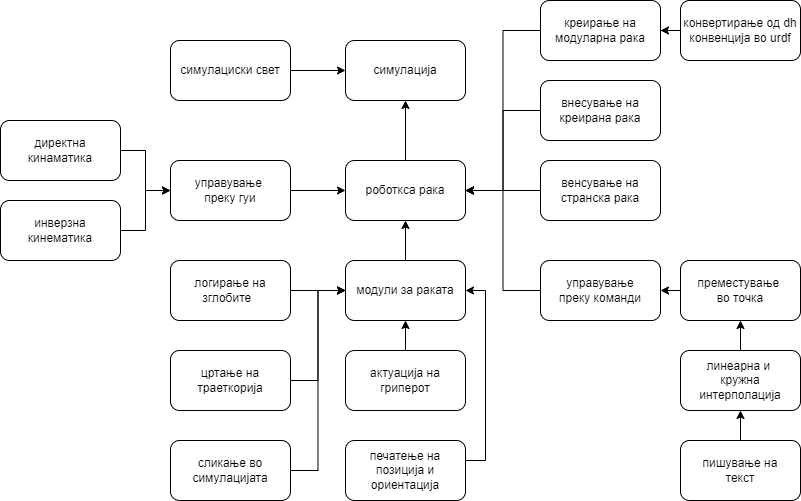
# Keywords: simulation, creating an arm, controlling an arm

# Вовед

Симулација на роботска рака е компјутерска програма што им овозможува на корисниците да дизајнираат и симулираат движење и функционирање на роботска рака. Овие симулации може да се користат за различни цели, како што се тестирање и дебагирање контролни алгоритми, обука на оператори или демонстрирање на способностите на роботските раце. Симулацијата може да се користи за да се предвиди движењето и однесувањето на раката на роботот под различни услови, како што се различни тежини или средини. Исто така може да се користи во образованието и обуката, која е главната примена на овој проект, овозможувајќи им на студентите да учат за роботиката и управувачките системи во безбедна и контролирана средина.

Во проектот ќе разгледаме како роботска рака може лесно да се креира според на DH (Denavit–Hartenberg) конвенцијата и вчита постоечки URDF (Unified Robot Description Format) и да се управува со роботот во симулиран свет со генерирани пречки и предизвици. Имплементирана е раката Mitsubishi RV-2F-Q каде се објаснува како да се воспостави конекција преку интернет и како да се генерира програма од симулацијата која ќе се изврши на реалната рака.

Со следниот дијаграм ќе се објаснат сите функционалности на проектот во кратки црти и која е поврзаноста меѓу нив. Главниот дел од целиот проект е симулацијата која е обезбедена од pybullet и во која се додава симулацискиот свет кој се состои од голем број на објекти и се внесува роботската рака која е поделена на групи од функционалности. Постојат три начини за полнење на раката, креирање на модуларна рака со DH конвенцијата и внесување на веќе креирана или странска рака. Имаме два мода за управување на раката, преку интерактивно гуи каде имаме опција да ја управуваме преку директна или инверзна кинематика со поставени слајдери и преку команди каде имаме хиерархија која започнува со придвижување на раката кон посакувана точка, па линеарно и кружно интерполирање помеѓу две точки и на крај цртање на текст во кој се користи интерполирањето. Исто така имаме и модули за ракатa кои помагаат при симулацијата и каде сите се поставени на дијаграмот подолу.



Слика 1 Општ дијаграм за опис на проектот

# Користени технологии и алатки

Софтверскиот пакет содржи три меѓусебно поврзани библиотеки. Главната библиотека е pybullet [4] кој е брз и лесен за употреба пакет за симулација на роботи и машинско учење, со фокус на трансфер од симулацијата во реалноста. Обезбедува симулација на директна динамика, пресметување на инверзна динамика, директна и инверзна кинематика, детекција на судир и пресметка за пресек на зраци. Воглавно во проектот се користи за симулирање на раката, креирање на светот околу неа и логирање на сите зглобови.

Основата за создавање на роботската рака е направена со sympy [5] која е библиотека на пајтон за симболична математика. Се користи за пресметка на DH матрицата и јакобијанот на раката. Третата библиотека е numpy [6] која се користи за олеснување на операциите со матрици, линеарна интерполација помеѓу две точки, конверзија од радијани во степени и споредување на низи.

# Инсталација на софтверскиот пакет

## Инсталација на потребни апликации

Основни софтверски апликации кои ги употребува пакетот се пајтон со соодветен инсталер на библиотеки и веб пребарувач за користење на jupyter тетратките. Популарна алатка за инсталирање на бибилотеките која се користи е мини конда кој е бесплатен минимален инсталатер за conda. Чекорите за инсталација на апликацијата може да се следат во следниот линк од нивната документација [1].

Освен веб пребарувач, jupyter тетратките може да се отворат и со софтверскиот пакет vscode [2] каде имаме вградена екстензија за нивно вчитување. Како последен софтверски пакет кој е опционален е гит [3] кој е бесплатен и дистрибуиран систем за контрола на верзии со отворен код. Mоже лесно да се клонира проектот и понатаму да се надградува.

## Инсталација на библиотеки и клонирање на проектот

Потребни библиотеки кои проектот ги користи се pybullet [4], sympy [5] и numpy [6]. Верзијата на пајтон нема потреба да се одбира бидејќи пакетите за инсталирање на библиотеките автоматски ја одбира заедничката верзија за сите библиотеки. Со следните линии команди ќе се покажат чекорите потребни за клонирање на софтверскиот пакет, инсталирање на потребните библиотеки и стартување на jupyter-lab серверот:

1. Клонирање на софтверскиот пакет:

git clone https://github.com/vasetrendafilov/robot-simulation

1. Креирање на околината и инсталирање на потребните библиотеки:

conda create --name robot\_simulation -c conda-forge pybullet jupyterlab sympy

1. Активација на околината

conda activate robot\_simulation

1. Стартување на jupyter-lab за отворање на jupyter тетратките

jupyter lab

# Користење на софтверскиот пакет

Проектот доаѓа со три jupyter тетратки [8] каде што се имплементирани сите функционалности на софтверскиот пакет. Во следните под точки ќе се објаснат сите тетратки во детали со сите чекори како да се креира или внесе роботска рака, управува со неа преку гуи или команди и објаснување на сите модули на раката.

## Модуларна роботкса рака

Се креираат модуларни роботски раце користејќи ја DH конвенцијата каде може да се креира нов транслациски, ротациски или фиксен зглоб. Примери за управување со нив и пресметка на DH матрица на раката и пресметка на линеарен и ротациски јакобијан на раката.

На почеток се внесуваат библиотеките sympy и numpy кои ќе се користат за креирање на симболички променливи и олеснување при работа со матриците. Следно се полнат класите RobotArm() за креирање на робтоската рака и PybulletSimulation() за креирање на светот околу раката.

import numpy as np

import sympy as sp

from packages.robot\_arm import RobotArm

from packages.pybullet\_sim import PybulletSimulation

### Креирање и пресметување на DH матрица и јакобијан на раката

Со sympy се креираат симболички променливи за параметрите на зглобовите. Потоа се користи класата RobotArm() каде прво се иницијализира и се додаваат зглобови според DH конвецијата. Освен четирите основни параметри (тета, d, а, алфа), во функциите дополнително може да се постават долни и горни граници, максималната брзина и забрзување на зглобот. На крај од блокот код се внесува раката во симулацијата со функцијата load\_robot\_arm().

d1, theta2, theta3, d4, l2, l3 = sp.symbols('d1, theta2, theta3, d4, l2, l3')

robot = RobotArm()

robot.add\_prismatic\_joint(0, d1, 0, 0)

robot.add\_revolute\_joint(theta2, 0, l2, 0)

robot.add\_revolute\_joint(theta3, 0, l3, sp.pi)

robot.add\_prismatic\_joint(0, d4, 0, 0)

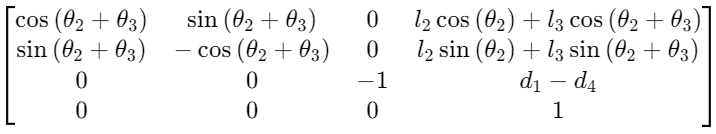
robot.add\_subs([(l2, 2), (l3, 2)])

robot.load\_robot\_arm()

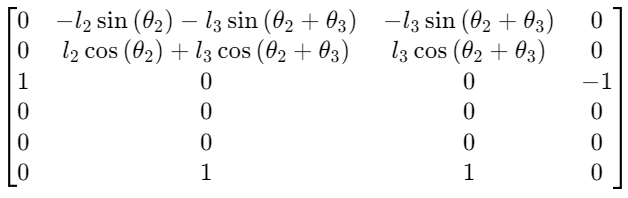
Со функцијата get\_dh\_matrix () се пресметува DH матрицата за целата рака, со која се преставува зависноста на крајниот ефектор од позицијата на секој зглоб. Функцијата jacobian() го пресметува линеарниот и ротацискиот јакобијан на целата роботска рака.

robot.get\_dh\_**m**atrix()

robot.jacobian



Слика 2 DH матрица на раката



Слика 3 Јакобијан за раката

### Инверзна кинематика на роботска рака со транслациски грипер

Вториот блок код креира модуларна роботска рака на која се поставува транслациски грипер и интерактивно се управува раката преку гуи. Се користат истите чекори за креирање на модуларна рака како првиот пример. За додавање на гриперот се користи функцијата add\_attachment() кој стандардно се додава транслацискиот грипер. Финално се повикува главната функција interact() каде се креира интерактивно гуи во pybullet за управување на раката со инверзна кинематика каде стандардно се користи вградената нумеричка апроксимација обезбедена од pybullet.

theta1, theta2, theta4, d1, d2, d3, a1, a2 = sp.symbols('theta1, theta2, theta4, d1, d2, d3, a1, a2')

robot = RobotArm()

robot.add\_revolute\_joint(theta1, d1, a1, 0)

robot.add\_revolute\_joint(theta2, 0, a2, -sp.pi)

robot.add\_prismatic\_joint(0, d3, 0, 0)

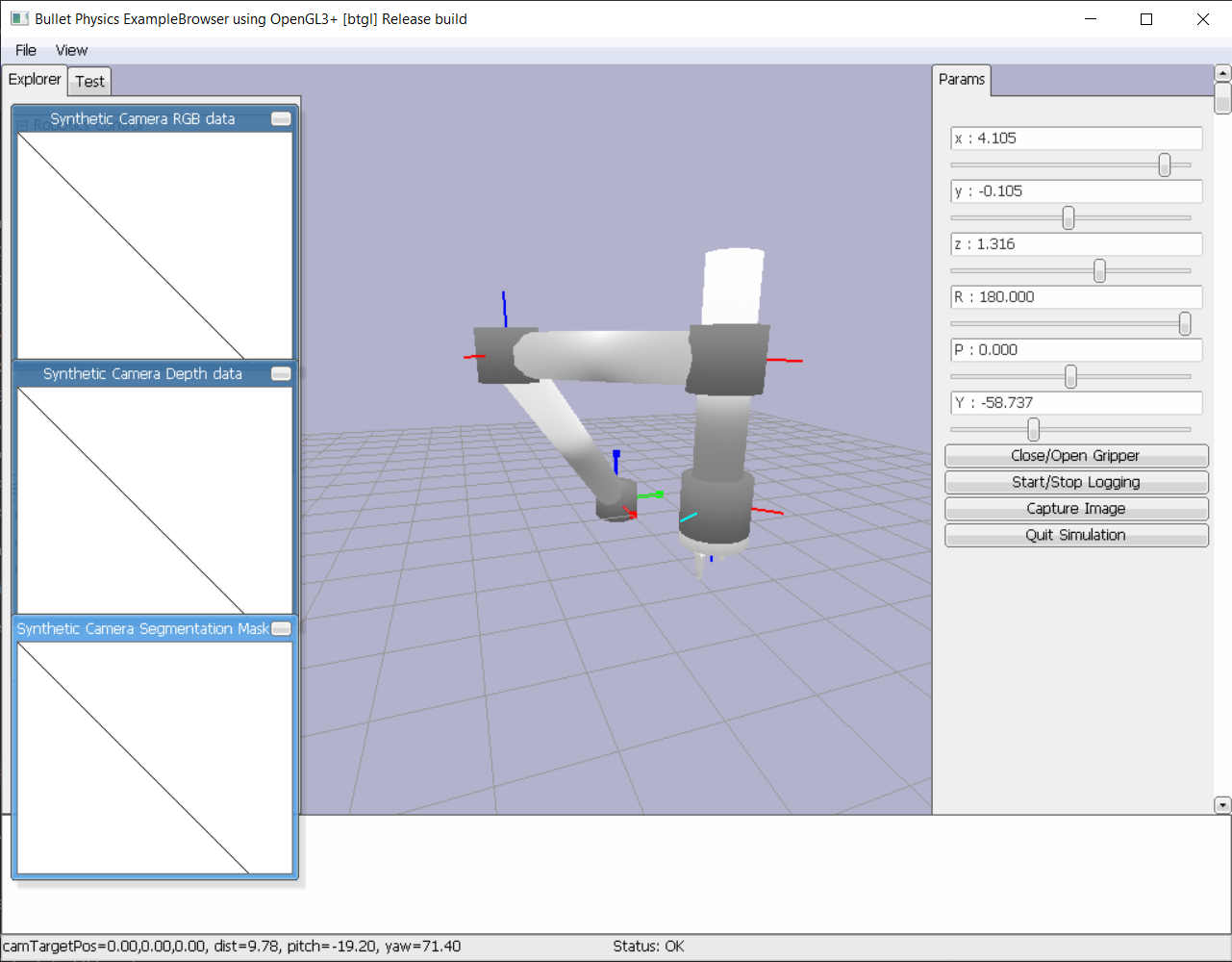
robot.add\_revolute\_joint(theta4, 0, 0, 0)

robot.add\_subs([(d1, 3),(a1, 3),(a2, 3)])

robot.add\_attachment()

robot.interact('inverse')

Гуито на pybullet се составува од главен прозорец каде се прикажува генерираниот свет, каде во моментов е само преставена рообтската рака. На десната страна се генерирани слајдери и копчиња за управување на раката. Кога се користи инверзна кинематика се поставуваат три слајдери за позиција на крајниот ефектор по оските каде стандардно е од -5 до 5, и три слајдери за ориентацијата по конвенција RPY каде имаме ротации по x, y и z оски. Исто така има и копчиња за затворање и отворање на гриперот, старт и стоп за логирање на зглобовите, сликање на симулацијата од крајниот ефектор на раката и на крај копче за исклучување на симулацијата.



Слика 4 Гуи за управување со инверзна кинематика

### Директна кинематика на роботска рака со ротациски грипер

Следниот пример покажува управување на модуларна роботска рака со ротациски гриппер. Кога се додава нов додаток на раката треба да се постави офсетот и ориентацијата од крајниот ефектор и да се постават позициите на отворање и затворање на гриперот. Кога при управувањето се користи динамика имаме проблем каде има голема грешка во позицијата на ротациските зглобови, бидејќи во примерот имаме многу зглобови кои ротираат во место и симулацијата не може да го измоделира тоа. Едно од решенијата е да се управува раката без динамика, но во овој мод не може да се користи гриперот.

theta1, d2, d3, theta4, theta5, theta6 = sp.symbols('theta1, d2, d3, theta4, theta5, theta6')

robot = RobotArm(use\_dynamics=True)

robot.add\_revolute\_joint(theta1, 0, 0, 0)

robot.add\_prismatic\_joint(0, d2, 0, -sp.pi/2)

robot.add\_prismatic\_joint(0, d3, 0, 0)

robot.add\_revolute\_joint(theta4, 0, 0, sp.pi/2)

robot.add\_revolute\_joint(theta5, 0, 0, -sp.pi/2)

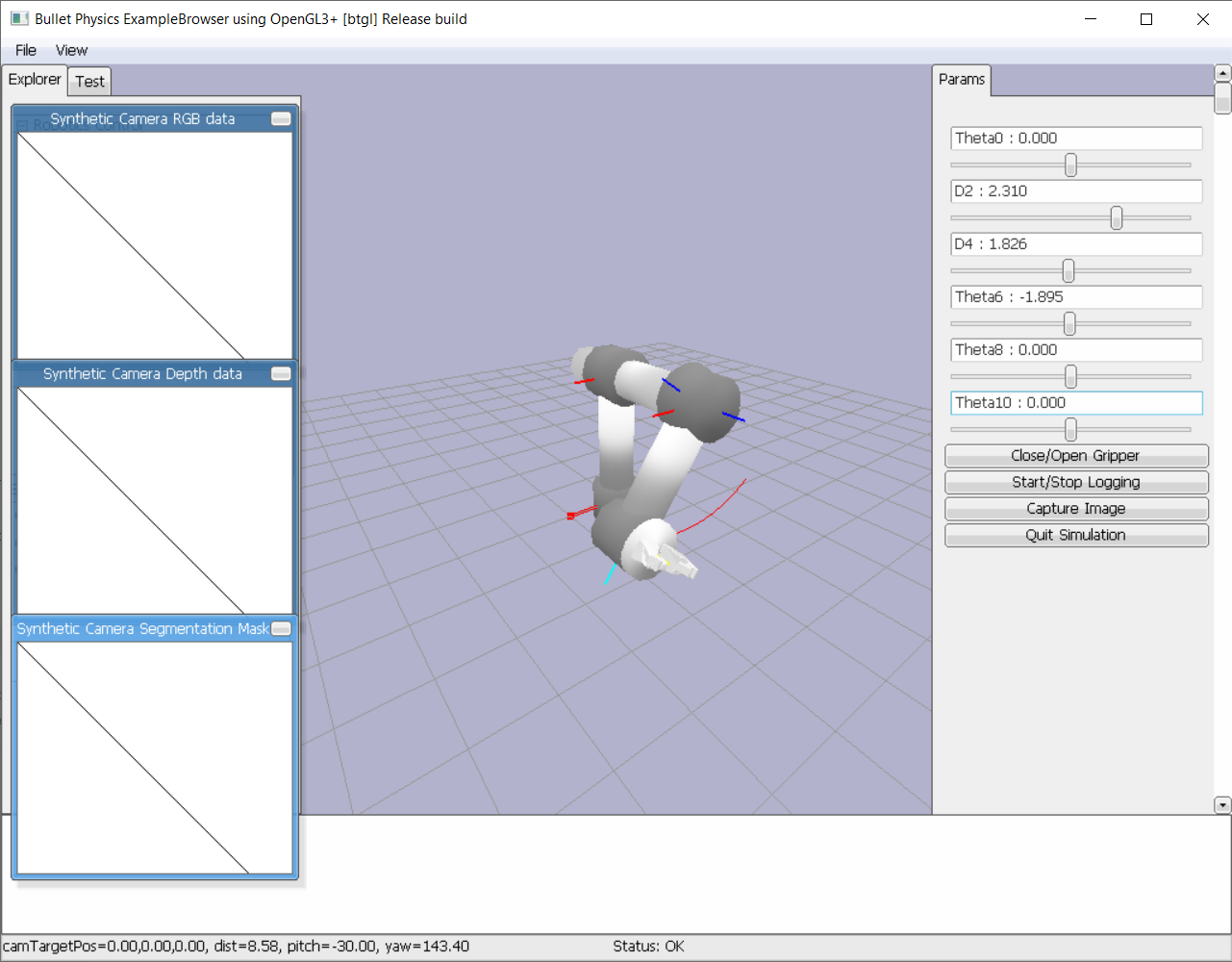
robot.add\_revolute\_joint(theta6, 0, 2, 0,)

robot.add\_attachment('revolute\_gripper',orientation = (0,-90,0))

robot.set\_attachment\_targets((0.548,0.548),(0,0))

robot.interact()

За управување на роботската рака со директна кинематика има мали промени, каде сајдерите за промена на позицијата и ориентацијата на крајниот ефеткор се заменети со слајдер за секој зглоб од раката кој е во поставените граници. Исто така на сликата се прикажува и траекторијата на крајниот ефектор каде во овој случај се гледа како се однесува како нишало пробувајќи да ги постави зглобовите на точната позиција.



Слика 5 Гуи за управување со директна кинематика

### Внесување на рака и репродуцирање на логовите

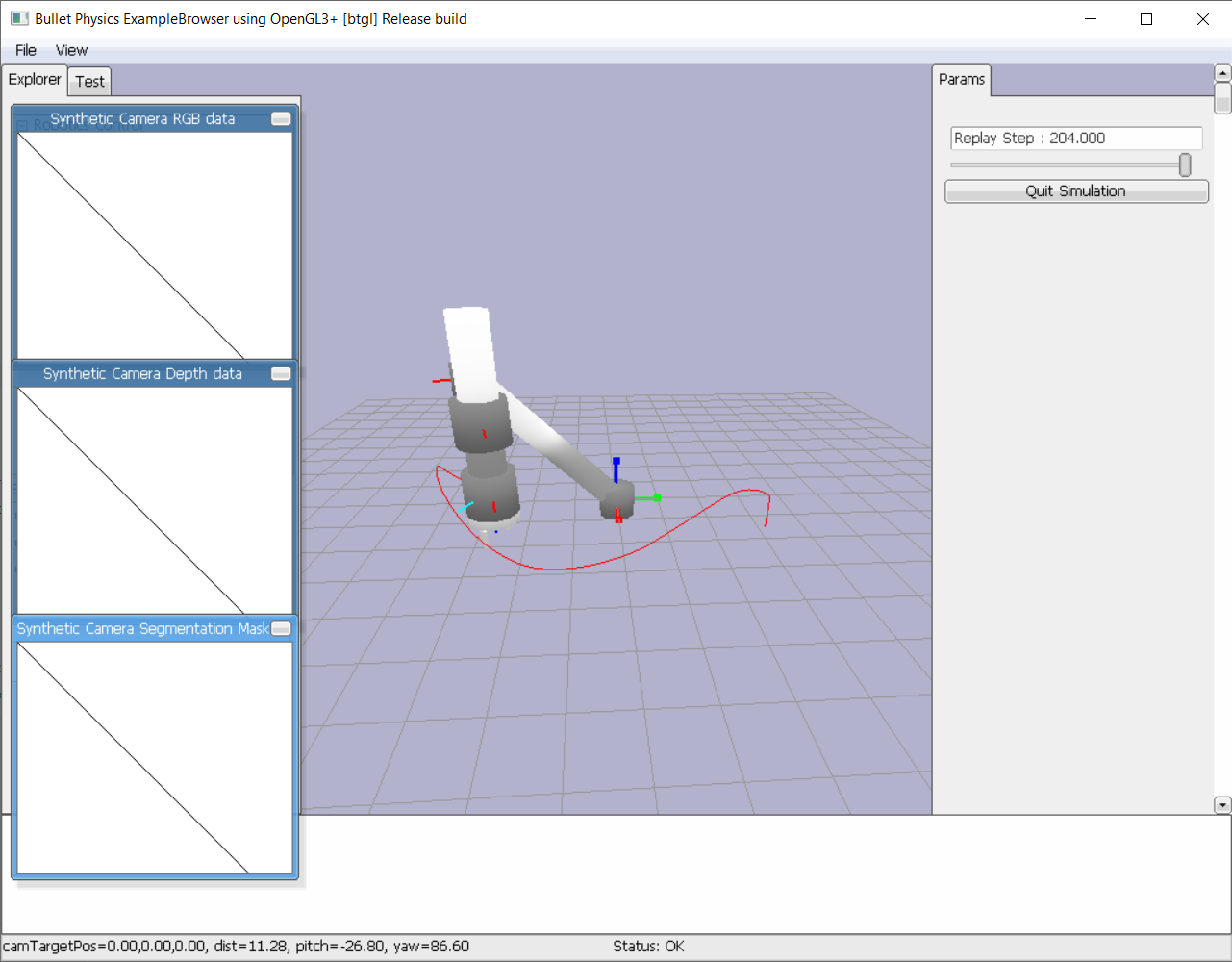
Следниот пример се прикажува како да се внесе веќе креиран робот кој е направен од проектот и како да се репродуцираат направените логови од раката. При репродуцирање на логовите има опција да се оди низ секој чекор секвенцијално или да се одбере преку слајдер кој чекор да се изврши. Во сликата е претставено гуито за репродуцирање на секој чекор од логот, каде на десната страна има слајдер кој може да помине низ сите чекори од симулацијата и копче за да се изгаси симулација.

robot = RobotArm()

robot.import\_robot\_arm('robot\_arms/my\_robot/my\_robot.urdf')

robot.load\_robot\_arm()

robot.replay\_logs('inverse',skim\_trough=True)



Слика 6 Гуи за реплеј на логс

### Пример за детекција и земање на објект со грипер

Следниот пример е едноставна детекција на објект и зeмање на објектот со грипперот на роботската рака. Прво се создава светот околу роботксата рака користејќи ја каласата PybulletSimulation(), каде се стартува и конектира со pybullet. Се гради светот така што се поставува работна маса, и лего на случајна позиција на масата. Следно се внесува роботската рака и се поставува на едниот дел од масата. За да имаме прецизни движења силата на зглобовите се намалуваат на 400 и се поставуваат динамичките услови да грешката во зглобовите да е многу мала и да чека могу чекори за да запре ако не успее да стигне до саканата позиција.

sim = PybulletSimulation()

sim.connect()

sim.load\_table()

sim.load\_lego((np.random.uniform(-1.5,1.5), np.random.uniform(-1.5,1.5),1),scaling=10)

robot = RobotArm((-3,0,0.4),joint\_forces=400)

robot.import\_robot\_arm('robot\_arms/my\_robot/my\_robot.urdf')

robot.set\_dynamic\_conditions(1000,0.001)

robot.load\_robot\_arm()

Со следниот блок код се објаснува како работи краткиот алгоритам да го препознае објектот и да го фати. Прво крајниот ефектор на роботската рака се поставува на центарот на масата и на највисоката позиција која може раката да ја постигне. Потоа се се зголемува видното поле на камерата и се зима слика од крајниот ефектор на раката. Ориентацијата на крајниот ефектор се поместува за 180 по x оска, бидејќи камерата слика од z оската нагоре. Pubullet ни врака три типа на слика, основната слика во боја, длабочината на пикселите и сегментирана слика каде секој објектит е сегментиран посебно. Се користи сегментацијата каде се знае дека со вредност 1 е поставеното лего на сликата. Со помош на numpy се зима позицијата на пикселите каде вредноста е 1 и се врши атритметчка средина по двете оски за да се најде центарот на објектот во сликата. Следно се заокружува позицијата на објектот до најблискиот пиксел и со помшната вградената функција rgbd\_2\_world() се конверира позицијата од пиксели и длабочината во таа точка во координати на симулацијата. Посакуваната позиција се поместува по z оска за 0.75 за точно да се постави гриперот. Потоа со двете команди за поместување, крајниот ефектор се поставува точно над објектот и со actuate\_attachment() се затвора гриперот преку код. На крај се подига раката на почетната позиција. Кога се слика во симулацијата од левата страна на гуи прозорецот се прикажуваат три прозорци со преглед од сликите.

robot.move2point((0,0,2.5),(180,0,0))

camera = robot.capture\_image(fov=80)

h,w = np.mean((np.where(camera.seg == 1)), axis=1)

h,w = round(h),round(w)

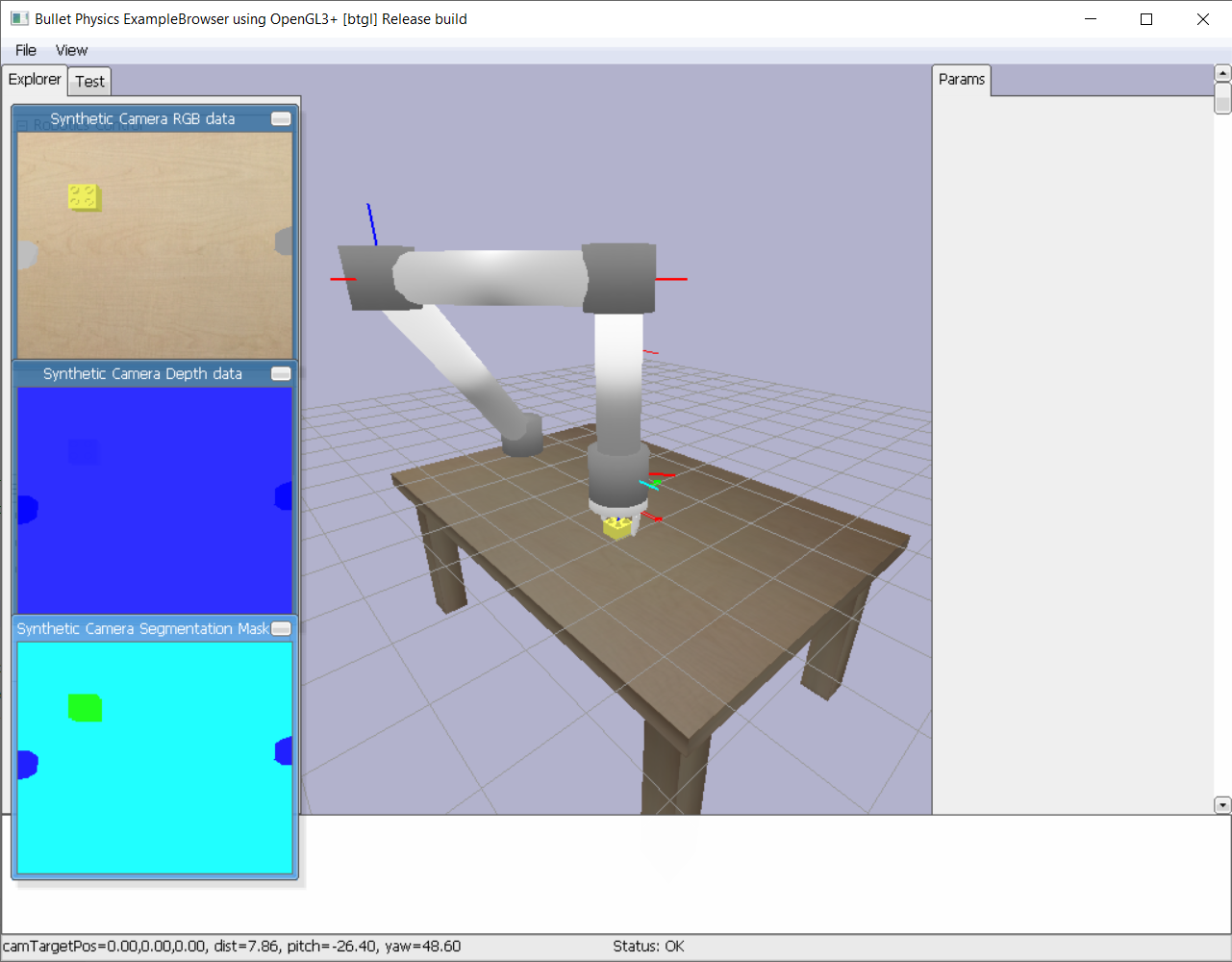
target\_pos = camera.rgbd\_2\_world(w,h,camera.depth[h,w]) + [0,0,0.75]

robot.move2point((target\_pos[0],target\_pos[1],2.5),(180,0,0))

robot.move2point(target\_pos,(180,0,0))

robot.actuate\_attachment(joint\_targets = robot.attachment\_close\_targets)

robot.move2point((0,0,2),(180,0,0))



Слика 7 Престава на сликите земени од симулацијата

## Популарни роботски раце

Со оваа јупитер тетратка ќе се разгледаат две примери од вистински роботски раце, како да се внесат во pubullet и да се покажат сите можности за нивно управување. Се полнат истите библиотеки и пакети како претходната тетратка.

### Franka Emirka panda роботска рака

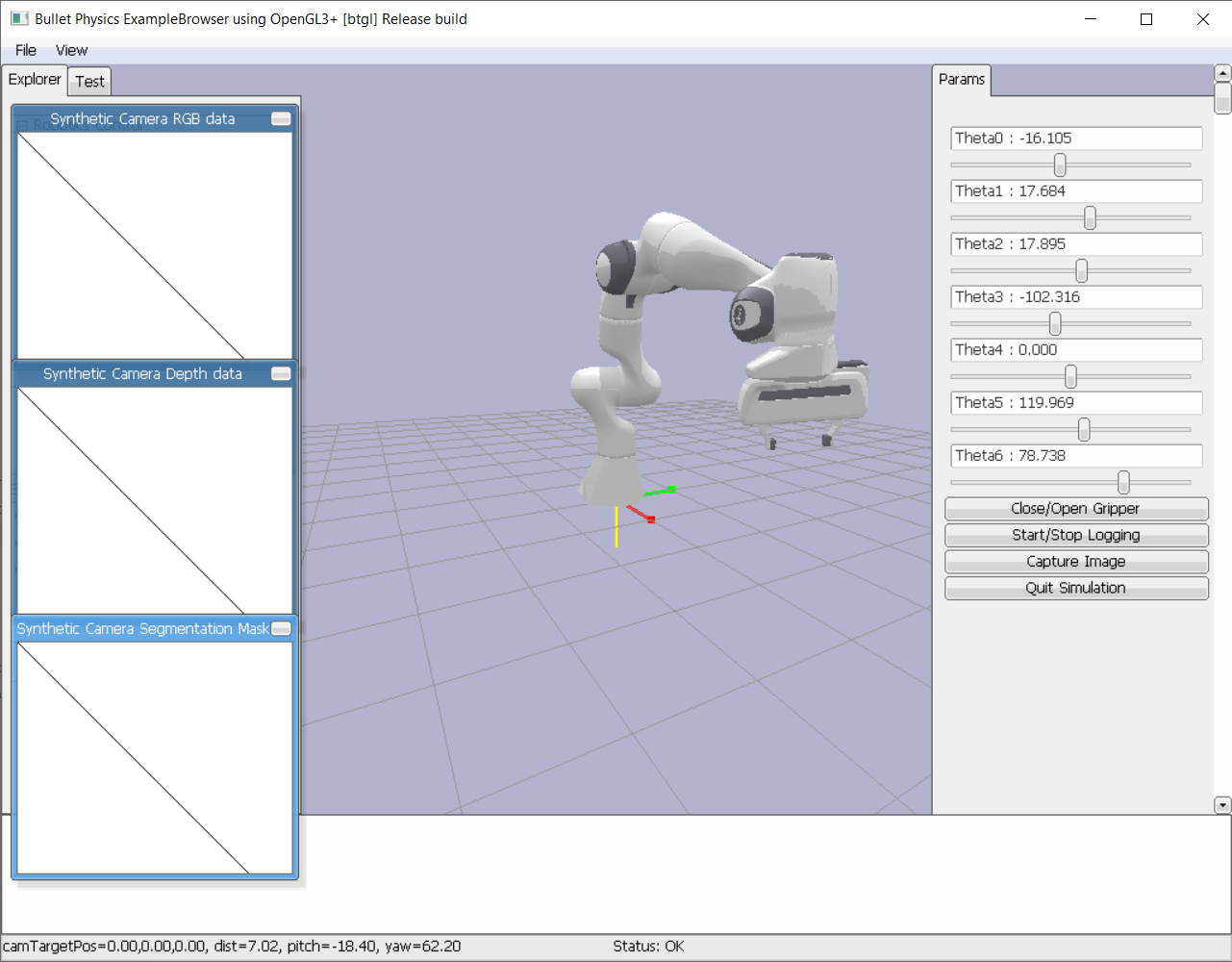
Прво е преставена Franka Emirka panda [9] каде се внесува преку import\_foreign\_robot\_arm() бидејќи е надворашна рака и дополнително може да се постави и скалирањето на раката. Исто така при внесување на надворешна рака треба да се променат позициите за отворање и затварање на грипперот ако постои.

robot = RobotArm()

robot.import\_foreign\_robot('robot\_arms/panda/panda.urdf')

robot.set\_attachment\_targets((0.2,0.2), (0,0))

robot.interact()



Слика 8 Управување на Franka Emirka panda со директна кинематика

### xArm роботкса рака

Втората роботска рака е обезбедена од xArm [10] со која имаме повеќе конфигурации каде може да се видат во патеката robot\_arms/xarm [8]. Прво се креира свет каде се полнат случајни објекти кои се наоѓаат во pybullet data. Ce користи инверзна кинематика за управување на раката и дополнително се поставува и опсегот на слајдерите за позиција, во овој пример се поставува z оската од 0 до 5 за да не отиде се удри во масата.

sim = PybulletSimulation()

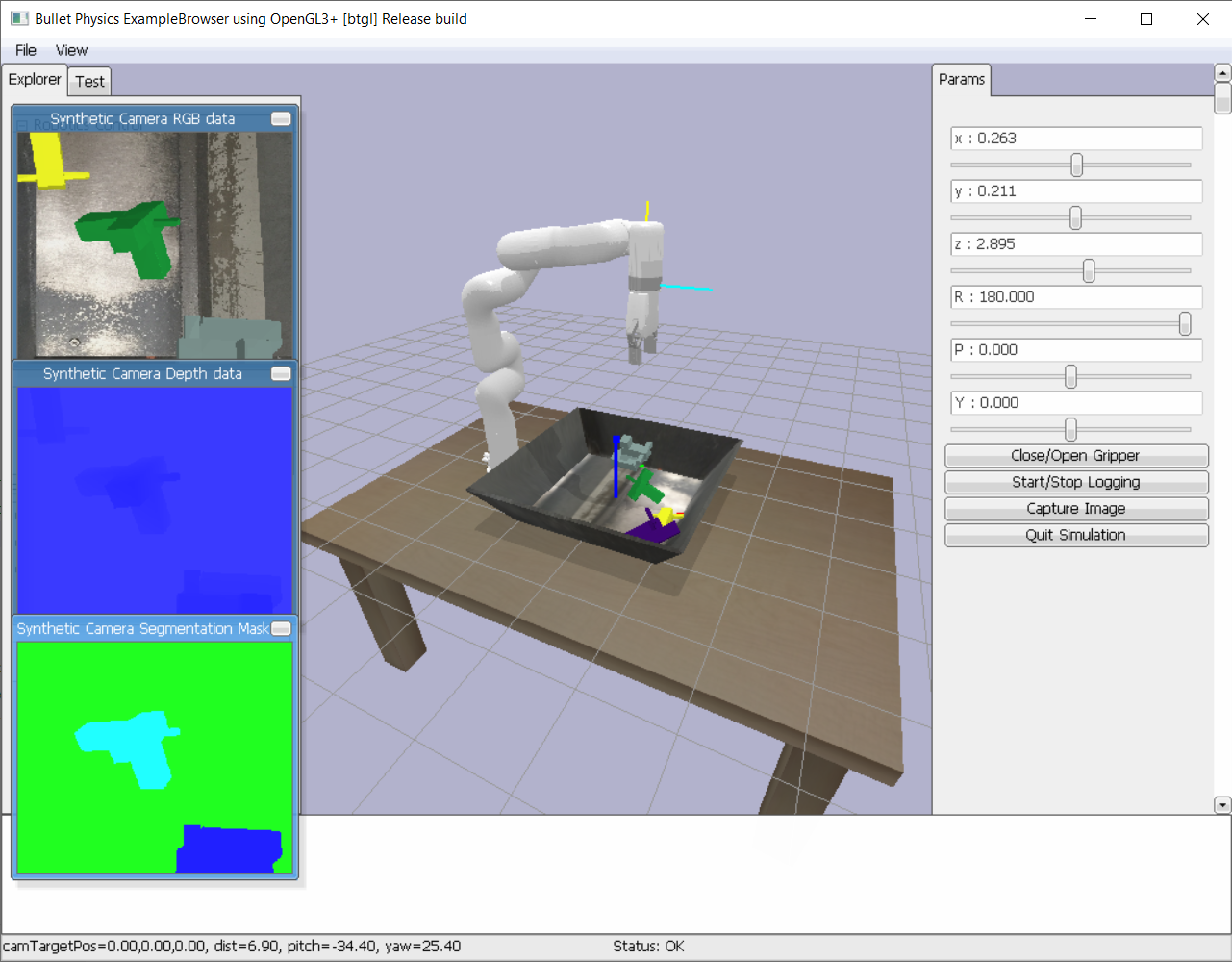
sim.load\_playground\_2()

robot = RobotArm((-2,0,0))

robot.import\_foreign\_robot('robot\_arms/xarm/xarm6\_with\_gripper.urdf')

robot.set\_attachment\_targets([0]\*6, [0.6981]\*6)

robot.interact('inverse',z\_range=(0,5,2))



Слика 9 Управување на xArm со инверзна кинематика

## Mitsubishi роботска рака

Со оваа jupyter тетратка се симулира Mitsubishi раката RV-2F-Q и се генерира програма од симулацијата која ќе се изврши на реалната рака. Креарани се две верзии на раката со и без гриперот, но засега правилно е имплементирана раката без грипер бидејќи уште не е довршен хардверскиот дел за гриперот.

### Управување на Mitsubishi роботската рака со гриппер

Креираме свет во кој се полни работната маса, треј и сите објекти кои се обезбедени од pybullet data. Дополнително се поставува и офсетот на камерата за точно да биде поставена на почетокот од грипперот.

sim = PybulletSimulation()

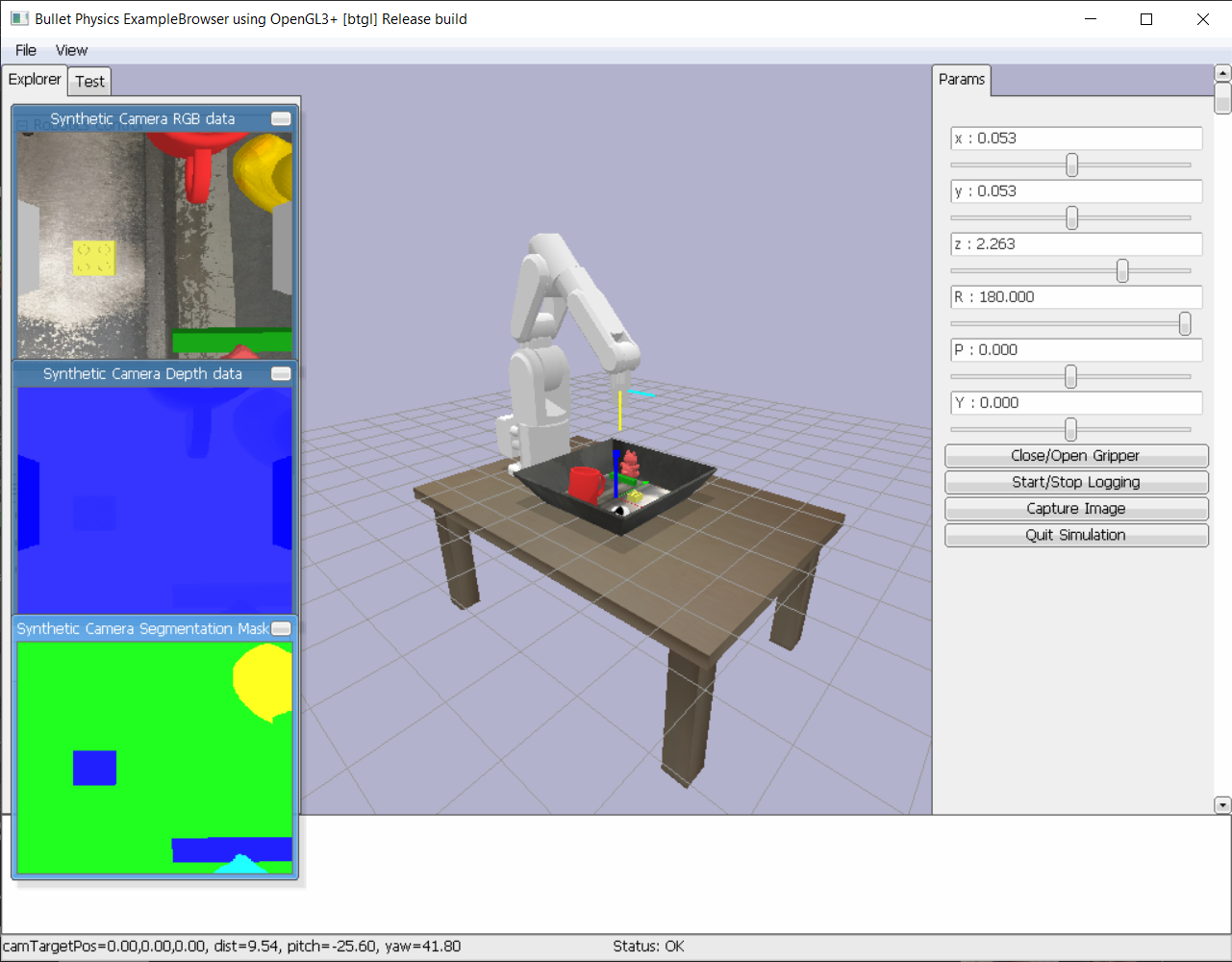
sim.load\_playground\_1()

robot = RobotArm((-2.2,0,0))

robot.camera\_offset = (0,0,0.02)

robot.import\_foreign\_robot('robot\_arms/mitsubishi/RV2FQG.urdf',8)

robot.interact('inverse')



Слика 10 Управување со mitsubishi роботска рака

### Поднесување на параметри на раката за управуање преку комадни

Креираме симулиран свет во кој точно се реплиција реалниот свет и не се користи динамика при уравувањето бидејќи ќе се користи за креирање на програма. Секој чекор треба да биде прецизен и нема потреба да се чека раката да стигне до саканата позиција, тоа ќе се направи на физичката рака. Многу важно е да се постават и границите за до каде може крајниот ефектор на раката да се придвижи, во овој случај да не удри во масата и самата самата рака. На крај се ресетираат зглобовите за да помогне при нумеричката инверзна кинематика бидејќи ако почне од нулта позиција сака има тенденција да се приближи кон другото решение, но неможе да конвергира поради границите на зглобовите. Опционално може да се подеси и колку секунди линијата за траекторијата да биде прикажана.

sim = PybulletSimulation()

sim.load\_table()

robot = RobotArm(use\_dynamics=False) robot.import\_foreign\_robot('robot\_arms/mitsubishi/RV2FQ.urdf',8)

robot.set\_position\_limits(1.8,3.5,-3,3,0.3,4)

robot.load\_robot\_arm()

robot.reset\_joints([0,0,2,0,0,0])

# robot.trajectory\_lifetime = 30 # set the line life to 30 seconds

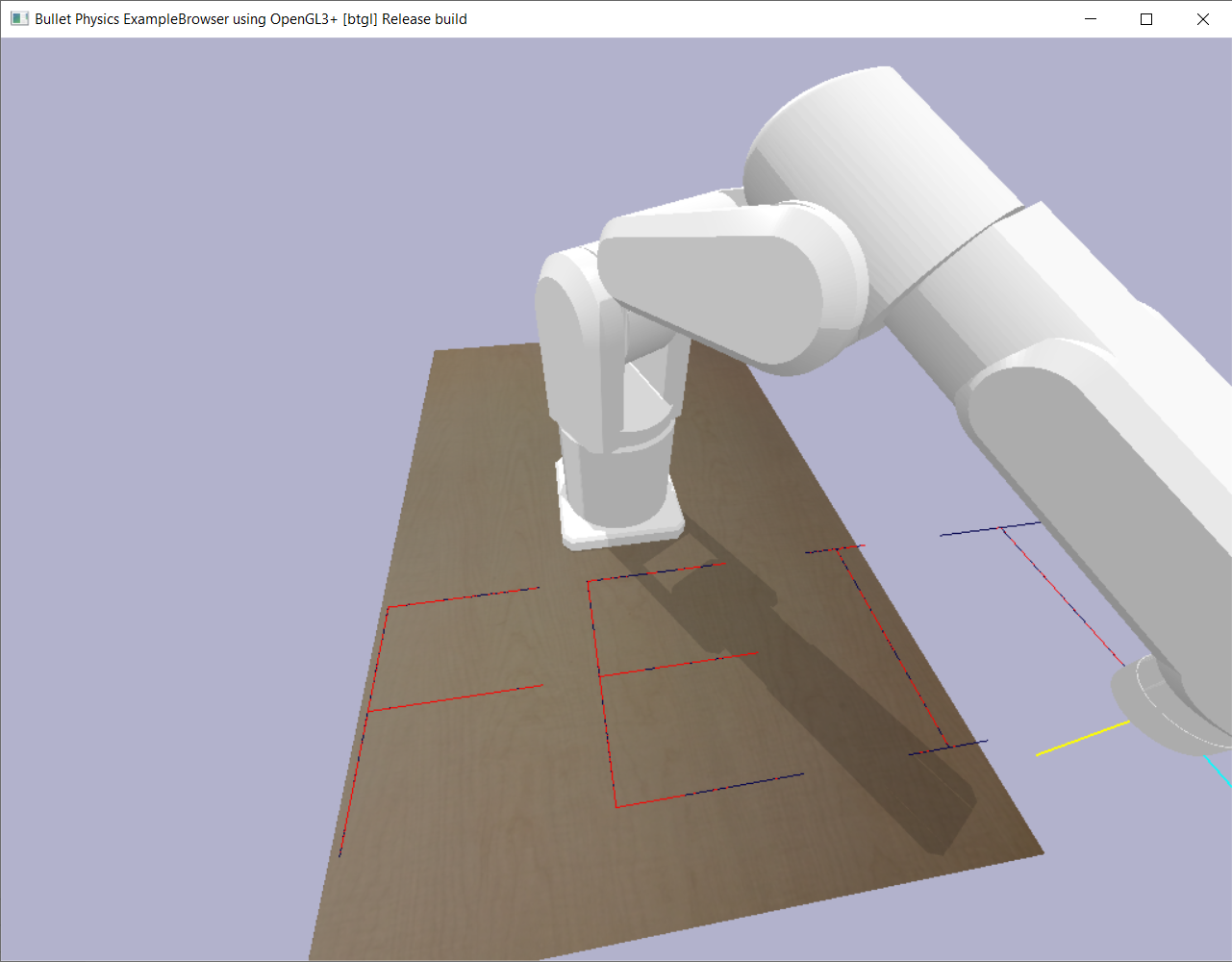
Следниот блок линии ги преставува сите опционалности како да се генерираат посакуваните точки. Најпросто движење е линеарното каде поставуваме почетна и крајна точка и посакуваната ориентација во таа точка која исто така може да се интерполира. Исто така воведено е и кружно интерполирање помеѓу двете точки каде дополнително се поставуваат и четирите параметри. Првите две се а и б за како да изгледа елипсата, а другите две се бинарни вредности со кои првиот одбира кое решение да се одбере,а вториот од која старана да започне да црта. Исто така може да се да се одбере колку точки да се генерираат и да се ротира рамнината на кои се проектираат точките. Имаме дополнително и опција за започнување со логирање на зглообовите. Како апстракција на можните движења, воведена е функција за цртање текст, но засега има мал број на букви што се вчитани.

robot.move((3,-2,3,180,0,0),(2,3,2,180,0,0))

robot.move((3.8,0,0,180,0,0),(4,0,0,180,0,0),

(0,-45,0),'circular',60,param=(1,1,1,0),log\_move=True)

robot.write\_text('FEIT',[2.3,-1.5,2],(180,0,0),log\_text=False)



Слика 11 Цртање на текст со раката

Со последниот блок линии може да се проверат зачуваните логови и со функцијата convert\_logs\_to\_prg() да се генерира програма која ќе се изврши на физичката рака.

robot.replay\_logs('move\_circular')

robot.convert\_logs\_to\_prg('FEIT','feit')

robot.quit\_simulation()

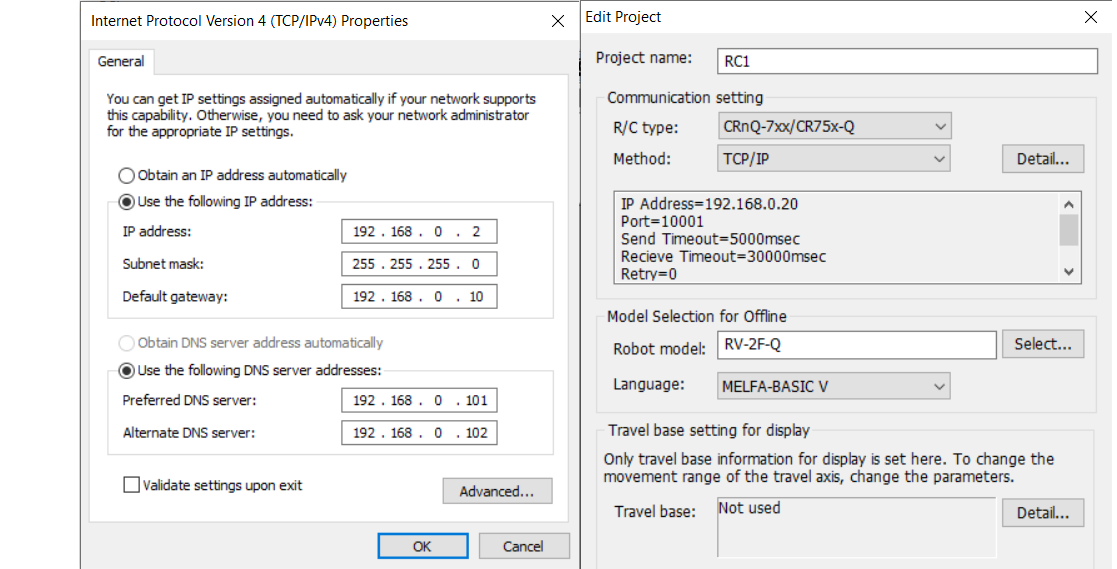
## Кратки копчиња за управување со pybullet

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Акција | Операција | Инструкција |
| Отворете или затворете прозорци за пребарување, тестирање и параметри | g | Притиснете g за да ги префрлите сите менија |
| Паузирај ја симулацијата за физичка | i | Притиснете i за да ја паузирате симулацијата |
| Дампинг на профилот | p | Притиснете p за ги зачувате логовите за користење на нишките |
| Вклучете ги светлата и сенките | s | Притиснете s за да ги вклучите/исклучите светлата и сенките |
| Вклучете ја визуелната геометрија | v | Притиснете v за да вклучите/исклучите визуелизацијата на геометриските лица |
| Вклучете ја жичаната рамка | w | Притиснете w за да го вклучите/исклучите режимот на рамка |
| Излезете од апликацијата | Ecs | Притиснете Esc за да излезете од симулаторот |
| Премести објект | click + drag | Кликнете на објект во рамките на симулацијата за да примените сила |
| Ротирај го приказот | Ctrl + drag | Кога го држите копчето Alt или Control, левото кликнување и влечење на глувчето ја ротира камерата |
| Преглед на превод | Ctrl + middle click | Кога го држите копчето Alt или Control, среден клик и влечење на глувчето ја поместува камерата |
| Зумирајте/ одзумирајте приказ | mouseweel | Користете го глувчето за да зумирајте и одзумирајте |
| Зумирајте/ одзумирајте приказ | Ctrl + right click | Кога го држите копчето Alt или Control, кликнете со десното копче на глувчето и повлечете ја камерата за зумирање и одзумирање |
| Вклучете го серверот за физика за зачувување слики | F1 | Притиснете F1 за да го префрлите серверот за физика за фрлање слики (континуирано ги зачувува сликите од екранот на симулаторот) |
| Зачувај „testFile.bullet“ | F3 | Притиснете го копчето F3 за да зачувате „testFile.bullet“ фајл од светот |

Табела 1 Кратки копчиња за управување со pybullet

# Конектирање на CR750-Q со RT Toolbox 2

Комуникацијата помеѓу компјутерот и контролерот CR750-Q се врши преку интернет кабел. Кабелот е поврзан со PLC интернет портата на CR750-Q контролерот и во интернет портата на компјутерот. Параметрите на контролерот на роботот за TCP/IP комуникација се веќе поставени, треба да се следат следните чекори за поставување на параметрите кај компјутерот. Прво во Windows треба да се отиде во Control Panel > Network and Internet > Network and Sharing Center > Change adapter settings > Select the Ethernet Properties > Choose the TCP/IPv4 properties и да се постават својствата на IPv4 како на сликата. Второ во програмата RT Toolbox 2 се креира нов проект и се копираат параметрите од сликата подолу. Потоа од менито на RT Toolbox 2 се отвора Online, и како под опција се селектира пак Online со кој програмата воспоставува комуникација со контролерот. Се појавува нов прозорец кој не информира за статусот на врската и ако се е поднесено како што треба, статусот на линијата треба да покаже дека е конектиран и прозорецот да свети сина боја.



Слика 12 Параметри за конекција со mitsubishi раката

# Архитектура на системот

Архитектурата во кодирањето се однесува на целокупниот дизајн и структура на софтверскиот систем. Ги опишува компонентите што го сочинуваат системот, односите помеѓу тие компоненти и начините на кои тие комуницираат. Добрата архитектура е од суштинско значење за создавање на скалабилен, одржуван и ефикасен проект. Тоа помага да се осигура дека системот е лесен за разбирање и работа со него, дури и кога расте и се развива со текот на времето. Ефективната архитектура, исто така, може да го олесни идентификувањето и поправањето грешки, како и додавањето нови функции и функционалности на системот. Во следните потточки ќе бидат објаснети комуникациите помегу класите и нивните функционалности.

## Хиерархија помеѓу класите

Главната класа на проектот е RobotArm(), каде се извршуваат главните функционалности на проектот кој се поделени на:

* Функции за креирање на модуларна роботска рака
* Функции за управување на раката преку интерактивно гуи
* Функции за управување на раката преку команди
* Модули за работксата рака во симулацијата

Комунијацијата со PybulletSimulation() е прилично мала бидејќи таа е застапена за креирање на светот околу роботот. Се повикува автоматски при иницијализација ако сакаме да креираме празен свет. DH2Urdf() се користи стриктно за конвертирање од DH конвенцијата при креирање на модуларниот робот во URDF датотека кој pybullet може да ја разбере. Посебниот пакет utils е превземен од отворениот проект по предметот роботика 1 [7] и е наменет за пресметување на DH матрицата и јакобијанот на раката. Дополнителни се повикува и класата Camera() со која сликаме во симулацијата.

## Хиерархија на класата PybulletSimulation

Хиерархија на PybulletSimulation() е меѓусебно поврзанa каде што повеќето функции зависат помеѓу себе. При иницијализацијата се конфигурира гравитацијата, параметрите на главната камерата, брзината на симулацијата и патеката каде се сместени URDF датотеките. Има воведено повеќе основни функции каде се полни работна маса, треј, сите обични објекти најдени во pybullet data и функција за полнење на случајни објекти. Како апстракција на основите функции има воведено две игралишта каде се повикуаат повеќе објекти заедно и да се наполни симулацискиот свет со една фунцкија.

## Хиерархија на класата Camera

Класата Camera е апстракција на функцијата getCameraImage [11] со која се олеснува поставувањето на погледот и сите потребни параметри за камерата. При иницијализација се пресметуваат матриците за поглед и проекција на камерата со поставените параметри за широчина на видното поле, димензиите на сликата, филтер за опсег кој камерата може да го опфати. Исто така се пресметува и инверзната матрица за да се вратиме од пикселите во сликата во координати од симулираниот свет. Со главната функција shot() се слика симулацијата и се зачувува за понатамошна работа. Следните функција rgbd\_2\_world() е за конвертирање од позицијата на пикелот од сликата во реалниот свет каде се користи инверзната матрица.

## Хиерархија на класата DH2Urdf

Класата DH2Urdf() е наменета за конвертирање од DH параметри во URDF датотека која симулацијата може да ја прочита. При иницијализацијата се превземаат DH параметрите, поставените граници на зглобовите и додатокот ако е поставен. Има поставено четири основни функции кои генериираат соодветен стринг според конвенцијата за запишување на URDF. Основната функција е write\_link() со која се црта поврзаноста помеѓу зглобовите. Како под функции спагаат write\_visual\_shape() со кој се запишува визуелниот дел и write\_inertial() со кој се внесуваат инерцијалните вредности на линкот кој засега не се користи. Со write\_joint() се запишува блок кој ги спојува два линка. Главно се користи функцијата save\_urdf() која ги спојува сите функции заедно и според димензиите на DH параметрите ги пресметува соодветните линкови и зглобови. Зглобот е преставен како темно сив краток цилиндар, а линковите помеѓу нив се долги бели цилиндри кои ја преставуваат најкратката линија помегу нив. На крај генерираниот стринг се зачувува во датотека на поставената патека.

## Хиерархија на функцијата interact

Класата RobotArm се дели на повеќе функционалности, тука ќе биде објаснето за управување преку интерактивното гуи. Со функција interact имаме можност да користиме директна или инверзна кинематика каде дополнително може да се одбере дали да користи и ориентацијата на крајниот ефектор при каклулациите. Редоследот на извршување е прво се користи класата DH2Urdf() за да се конверита раката ако не е внесета и се полни во симулацијата на поставената позиција и ориентација. Потоа со помошните функции find\_joint\_ids() идентификуваат сите зглобови во раката, се додаваат фрејм линии на секој зглоб со add\_joint\_frame\_lines() ако не е надворешна раката и се ресетира секој зглоб на почетната позиција. Зависно од тоа каква кинематика е одбрано се додаваат слајдери за инверзна или директна кинематика со add\_joint\_sliders() или add\_pose\_sliders(). На крај се повикува функцијата step() каде се чита од слајдерите за посакуваната позиција и ориентација или позиција на секој зглоб и се управуваат соодветните зглообви со помош на функциите доделени од pybullet. При крај од функцијата имаме и дел со модули кои помагаат при управување, анализа и интеракција со роботската рака.

## Хиерархија за управување преку команди

Управувањето преку код во класата RobotArm() е поделена на повеќе функции за подобра приспособливост. Основната функција е move2point() со која се врши најосновната работа да ја придвижи раката до посакуваната точка и ориентација. Се врши истото управување на зглобовите како погоре и се додаваат модулите за симулацијата, каде во овој случај се полнат само draw\_trajectory() и display\_pos\_and\_orn(). Дополнително имаме и дуален услов за запирање на циклусот. Ако се кодисти динамика се споредуваат сите зглобови дали грешката е поголема од поставената или се поминати одреден број на чекори во симулацијата бидејќи можно е инверзната кинематика да нема решение, а ако не користиме динамика се ресетираат зглобовите и се запира циклусот после првиот чекор. Како апстракција на основната функција е move() каде се врши линеарна или кружна интерполација и генерираните точки се извршуваат. Дополнително се воведени и две функции write\_text() и write\_letter() со кои цртаат букви во кои се користи интерполацијата.

## Хиерархија за креирање на модуларна роботска рака

Конвенцијата за креирање на нова модуларна рака во класата RobotArm() е превземена од fundamentals-of-robotics [7] каде се додадени дополнителни функционалности. За додавање на нов зглоб се наменети функциите add\_revolute\_joint() и add\_prismatic\_joint() , исто така додеден е и фиксен зглоб add\_fixed\_joint(). Функциите дополнително имаат опција да се постават граничите на зглобот, максималното забрзување и максимална брзина. Функцијата add\_subs() се користи ако се поставуваат дополнителни симболички променливи во зглобовите, бидејки мора да имат и нумеричка вредност. Останатите функции за пресметување на DH матрицата и јакобијанот на раката се директно превземени со мали промени при додавање на фиксниот зглоб.

# Документација за кодот

Пишувањето документација за код е важен дел од процесот на развој на софтвер. Тоа им помага на другите програмери (и самите себе) да се разбере како функционира кодот и користи кодот. Добрата документација треба да вклучува преглед на кодот на високо ниво, објаснувања за клучните концепти и алгоритми и јасни упатства за користење и менување на кодот. Во следните потточки ќе се објаснат сите калси во проектот со соодветните функции во детали.

## DH2Urdf()

### \_\_init\_\_(self, dh\_params, constraints, attachment = None)

Со иницијализирањето се зачувуваат внесените параметри dh\_params, constraints и attachment. Параметарот attachment е опционален бидејќи не секоја рака мора да има и додадок на неа. Дополнително има помошен речник со кој се мапираат зглобовите со идто дадено од pybullet. На крај се поставува xml стринг на кој ќе се запишува раката.

self.joint\_names = {0: 'revolute', 1: 'prismatic', 4: 'fixed'}

self.dh\_params = dh\_params

self.constraints = constraints

self.attachment = attachment

self.xml = ''

### write\_visual\_shape(self, rpy, xyz, length, radius, material\_name)

Функцијата е наменета за доавање на блок за визуелниот дел од роботот. Како влез прима ја ориентацијата и позицијата на визуелниот објект и се поставува должината и радиусот на цилиндарот. Дополнително се поставува и името на бојата на цилиндарот.

self.xml += "\t\t<visual>\n"

self.xml += "\t\t\t<origin rpy='{} {} {}' xyz='{} {} {}'/>\n".format(

    rpy[0], rpy[1], rpy[2], xyz[0], xyz[1], xyz[2], prec=5)

self.xml += "\t\t\t<geometry>\n"

self.xml += "\t\t\t\t<cylinder length='{}' radius='{}'/>\n".format(length, radius)

self.xml += "\t\t\t</geometry>\n"

self.xml += "\t\t\t<material name='{}'/>\n".format(material\_name)

self.xml += "\t\t</visual>\n"

### write\_inertial(self, rpy, xyz, mass, inertia\_xxyyzz)

Оваа функција е наменета за запишување на инерцијалните вредности на линкот, каде се поставува ориентацијата и позицијата на центарот на маса на објектот, неговата маса и инерција по ixx, iyy и izz оските.

self.xml += "\t\t</inertial>\n"

self.xml += "\t\t\t<origin rpy='{} {} {}' xyz='{} {} {}'/>\n".format(

    rpy[0], rpy[1], rpy[2], xyz[0], xyz[1], xyz[2], prec=5)

self.xml += "\t\t<mass value='{}'/>\n".format(mass)

self.xml += "\t\t<inertia ixx='{}' ixy='0' ixz='0' iyy='{}' iyz='0' izz='{}' />\n".format(

    inertia\_xxyyzz[0], inertia\_xxyyzz[1], inertia\_xxyyzz[2], prec=5)

self.xml += "\t\t</inertial>\n"

### write\_link(self, name, visual\_shapes, save\_visual = True)

Функцијата креира блок код со кој се формира линкот помеѓу два зголба. Името на линкот треба да биде уникатно. Како влез прима листа од визуелни објекти каде мине низ секој објект и го запишува користејќи ја функцијата write\_visual\_shape(). Дополнително помеѓу блокот се додаваат и инерцијалните вредности, но за сега е коментирано бидејќи тој дел не е довршен. Секој линк има дополнително опција да се додаде и колизија, но засега со оваа конструкција за модуларниот робот не е возможно бидејќи има колизии помеѓу зглобот и линкот.

self.xml += "\t<link name='{}'>\n".format(name)

#self.write\_inertial(self.xml)

if save\_visual:

    for v in visual\_shapes:

        self.write\_visual\_shape(v[0], v[1], v[2], v[3], v[4])

self.xml += "\t</link>\n"

### write\_joint(self, name, joint\_type, parent, child, rpy, xyz, constraints = None)

Со овој шаблон се додава зглобот кој ги конектира двата линка. Како главни влезни параметри се името кое треба да биде уникатно и типот на зглоб кој може да биде транслаторен, ротациски или фиксен. Дополнително треба да се референцира кој е претходник и следбеник на зглобот и да се постави ориентацијата и позицијата на зглобот. Како за крај опционално се додаваат и границите на зглобот ако не е фиксен.

self.xml += "\t<joint name='{}' type='{}'>\n".format(name, self.joint\_names[int(joint\_type)])

self.xml += "\t\t<parent link='{}'/>\n".format(parent)

self.xml += "\t\t<child link='{}'/>\n".format(child)

self.xml += "\t\t<axis xyz='0 0 1'/>\n"

self.xml += "\t\t<origin rpy='{} {} {}' xyz='{} {} {}'/>\n".format(

    rpy[0], rpy[1], rpy[2], xyz[0], xyz[1], xyz[2], prec=5)

if joint\_type != 4: #fixed

    self.xml += "\t\t<limit effort='{}' lower='{}' upper='{}' velocity='{}'/>\n".format(

        constraints[0], constraints[1], constraints[2], constraints[3], prec=5)

self.xml += "\t</joint>\n"

### save\_urdf(self, file\_path)

За крај ја имаме главната функција каде се користат сите останати и се конвертираат DH параметрите во URDF фајл кој се зачувува на дадената патека. Со првиот блок код се креира коментар каде се запишуваат сите вредности на DH параметрите и границите во табела кои служи за брз преглед како функционира роботската рака и понатаму се користат при внесување на раката во симулацијата. Се користи дополнителна листа за имињата на секоја колона од табелата и се креира формат за печатење сличен на листата на имиња. Следно се користи циклус кој мине низ сите DH парамтерти со соодветните граници на зглобовите. Сите броеви кои се реални се заокружуваат до трета децимала за подобар изглед на табелата.

self.xml = "<!-- DH Parameters and constraints\n"

names\_list = ['Name','theta','d','a','alpha','effort','lower','upper','velocity','visual']

row\_format = "{!s:>10s}" \* (len(names\_list))

self.xml += row\_format.format(\*names\_list)+str('\n')

for DH\_param, constraint in zip(self.dh\_params, self.constraints):

    a = [self.joint\_names[int(DH\_param[0])]] + [round(float(i),4) for i in DH\_param[1:]] + [round(i,4) for i in constraint]

    self.xml += row\_format.format(\*a)+str('\n')

self.xml += "-->\n"

Дополнително на DH параметрите додаваме и фиксен зглоб кој помага при визуелниот дел и при пресметка на нумеричката инверзна кинематика. Се креира главниот таг robot и две бои кои се референцирани со имиња. Следно имаме циклус кој минува низ секој ред од DH параметрите.

self.dh\_params.append((4,0,0,0,0))

self.constraints.append([True])

self.xml += "<robot name='robot\_arm'>\n"

self.xml += "\t<material name='grey'>\n\t\t<color rgba='0.6 0.6 0.6 1'/>\n\t</material>\n"

self.xml += "\t<material name='white'>\n\t\t<color rgba='1 1 1 1'/>\n\t</material>\n"

При првиот чекор започнуваме со нулти вредности за поместувањата по x,z,row,yaw и не поставуваме зглоб помеѓу визуелниот дел на зглобот и линкот. При секој чекор со втората линија поставуваме линк кој преставува зглобот користејки write\_link().

y,z,x,r = (0,0,0,0) if i==0 else self.dh\_params[i-1][1:] # transforms [i]

visual\_shapes = [[(r,0,y), (x,0,z), 0.7, 0.43, 'grey']]

self.write\_link(f'a{i}', visual\_shapes, self.constraints[i][-1])

if (i != 0):

    self.write\_joint(f'fix\_a{i}\_to\_l{i-1}', 4, f'l{i-1}', f'a{i}', (0,0,0), (0,0,0))

Со овој блок код се пресметува позицијата и ориентацијата на визуелниот дел од линкот кој ги поврзува двата визуелни зглоба. Првите неколку линии се наменети за пресметување на векторот на позиција од наредните DH параметри, кој се нормализира и се дели со два за да се најде центарот на векторот.

origins\_vector = np.array([self.dh\_params[i][3], 0,

self.dh\_params[i][2]],dtype = float)

origins\_vector\_norm = np.linalg.norm(origins\_vector)

cyor = origins\_vector/2

rpy = (0, 0, 0)

Ако нормалниот вектор е различен од нула ( имаме поместувања по x и z) следат одредени пресметки каде го пресметуваме аголот од нултиот вектор кон векторот генериран од DH параметрите. На крај ротациите по оските се добиваат со векторско множење на аглите со оските. Откако ќе се пресметаат позицијата и ориентацијата на линкот се гради визуелниот дел и се додава за линкот, додатно ако моменталниот зглоб е транслациски се додава и уште еден визуелен објект кој мине низ транслацискиот зглоб. Тој е поврзан со претходниот линк и има должина колку максималното издолжување на зглобот.

if (origins\_vector\_norm != 0.0):

    origins\_vector\_unit = origins\_vector/origins\_vector\_norm

    axis = np.cross(origins\_vector, np.array([0, 0, -1]))

    axis\_norm = np.linalg.norm(axis)

    if (axis\_norm != 0.0):

        axis = axis/np.linalg.norm(axis)

    angle = np.arccos(origins\_vector\_unit @ np.array([0, 0, 1]))

    rpy = angle\*axis

visual\_shapes = [[(rpy[0], rpy[1], rpy[2]),(cyor[0],cyor[1],cyor[2]),origins\_vector\_norm,0.3,'white']]

if (self.dh\_params[i][0] == 1):

    visual\_shapes.append([(0,0,0), (0,0,-(self.constraints[i][2]/2-0.275)), self.constraints[i][2], 0.3, 'white'])

Последно се запишува пресметаниот линк и се додава зглоб со поставените граници кој ги поврзува линкот и претходниот визуелен линк за зглобот.

self.write\_link(f'l{i}',visual\_shapes, self.constraints[i][-1])

self.write\_joint(f'move\_l{i}\_from\_a{i}',self.dh\_params[i][0],f'a{i}',f'l{i}', (r,0,y),(x,0,z),self.constraints[i])

Ако дополнително има поставено и додаток на крајот од роботската рака, се креира нов зглоб кој го поврзува крајниот ефектор со додатокот, каде позицијата и ориентацијата се дадени. Според поставеното име на дотатокот се отвара соодветната датотека и се копира се што има во неа. Оттука доаѓа зошто треба граничниот зглоб да биде наречен attachment\_joint за правилно да се разделат зглобовите. Со последните линии код се затвора главниот таг и се зачувива стрингот на поставената патека.

if self.attachment:

    name, orn, pos = self.attachment

    self.write\_joint(f'attachment\_joint',4,f'l{i}',f'base', orn, pos)

    file = open(f"attachments/{name}/{name}.urdf",'r')

    for line in file.readlines()[1:-1]:

        self.xml+= line

    file.close()

self.xml += "</robot>\n"

file = open(file\_path, "w")

file.write(self.xml)

file.close()

## Camera()

### \_\_init\_\_(self,cam\_target, distance, rpy, near, far, size, fov)

Со иницијализирањето се креира објект на камерата каде се зачувуваат внесените параметри како димензиите на сликата на камерата, опсег за билската и далечната рамнина на пресек ,ориентацијата на камерата и видното поле.

self.width, self.height = size

self.near, self.far = near, far

row,pitch,yaw = rpy

self.fov = fov

Се пресметуваат матриците за преглед и проекција на камерата користејќи ги дадените агли, растојанија и димензии на приказот со дадените функции од pybullet. Матриците се користат за дефинирање на перспективата на камерата, а матрицата tran\_pix\_world е инверзна од производот на матриците за проекција и преглед, што се користи за претворање на координатите од пиксели во координати на симулацијата.

aspect = self.width / self.height

self.view\_matrix = p.computeViewMatrixFromYawPitchRoll(cam\_target,distance,yaw,pitch,row,1)

self.projection\_matrix = p.computeProjectionMatrixFOV(self.fov, aspect, self.near, self.far)

\_view\_matrix = np.array(self.view\_matrix).reshape((4, 4), order='F')

\_projection\_matrix = np.array(self.projection\_matrix).reshape((4, 4), order='F')

self.tran\_pix\_world = np.linalg.inv(\_projection\_matrix @ \_view\_matrix)

### shot(self)

Функцијата е апстракција на функцијата getCameraImage [11] од pybullet која зима слика од симулацијата со поставени димензиите на сликата и пресметаните матрици за преглед и проекција. На крај добиената слика во боја, слика за длабочина и слика за сегментација на објектите се зачувуваат за понатамошно користење.

\_, \_, rgb, depth, seg = p.getCameraImage(self.width, self.height,self.view\_matrix, self.projection\_matrix)

self.rgb, self.depth, self.seg = rgb, depth, seg

### rgbd\_2\_world(self, w, h, d)

Со оваа функција се конвертира позицијата на пикселот во сликата и неговото растојание од камерата во координати на симулацијата користејќи ја инверзната матрица. Во функцијата rgbd\_2\_world\_batch ја имаме истата функционалност, но сега на влез е целата слика за длабочина и во овој случај се конвертираат сите точки.

x = (2 \* w - self.width) / self.width

y = -(2 \* h - self.height) / self.height

z = 2 \* d - 1

pix\_pos = np.array((x, y, z, 1))

position = self.tran\_pix\_world @ pix\_pos

position /= position[3]

return position

## PybulletSimulation()

### \_\_init\_\_(self, connection\_mode, fps, gravity, cam\_param, cam\_target)

При иницијализаџија се зачувуваат сите поставени параметри и се креира едена помошна променлина во кој е складирано знаме за користење на кеширани податоци во pybullet. Следно се конектираме со графичката симулација од pybullet и ако е успешно се конфигурира симулацијата со функцијата configure().

self.connection\_mode = connection\_mode

self.time\_step= 1/fps

self.gravity = gravity

self.cam\_param = cam\_param

self.cam\_target = cam\_target

self.flags = p.URDF\_ENABLE\_CACHED\_GRAPHICS\_SHAPES

if p.connect(self.connection\_mode) != -1:

    self.configure()

### configure(self)

При конфигурацијата на симулацијата се поставува времето помеѓу секој симулиран чекор и гравитацијата. Дополнително со поставуваат и патеките за пребарување на URDF датотеките, се поставува моменталната патека и патека кон податоците обезбедени од pybullet. На крај се изменува позицијата на светлото и се ресетира ориентацијата и позицијата на камерата за дебагирање.

p.setTimeStep(self.time\_step)

p.setGravity(self.gravity[0],self.gravity[1],self.gravity[2])

p.setAdditionalSearchPath(os.getcwd())

p.setAdditionalSearchPath(pd.getDataPath())

p.configureDebugVisualizer(lightPosition= (0,0,5))

p.resetDebugVisualizerCamera(self.cam\_param[0], self.cam\_param[1], self.cam\_param[2], self.cam\_target)

### load\_any\_object()

Останатите функции за полнење во класата се едноставни и преставуваат апстракција на функцијата loadURDF [11]. Имаме поставено функции за основни објекти како load\_table(), load\_tray(), load\_lego() и функција load\_common\_objects() каде се полнат останатите објекти обезбедени од pybullet. Исто така на крај од класата има додатно и функции load\_playground\_x кои ги инкорпорираат сите основни функции погоре и се користат за полесно креирање на светот околу роботската рака.

### load\_random\_objects(self, count\_objects, position, orientation, scaling)

Имаме посебна функција каде се полнат 1000 различни објекти кои се дадени од pybullet кои имаат различна форма. Со помош на numpy креираме низа од случајни броеви од еден до илјада со големина од параметарот count\_objects. Потоа минеме низ секој број и го полниме објектот на поставената позиција со случаен офсет.

for num in np.random.randint(1000, size=count\_objects):

    rand\_position = np.array(position) + np.random.uniform(-1,1,3)

    p.loadURDF(f"random\_urdfs/{num:03}/{num:03}.urdf", rand\_position, orientation, flags=self.flags,globalScaling=scaling)

## RobotArm()

### \_\_init\_\_(self, params)

Иницијализацијата за роботската рака е прилично голема, каде се иницијализираат сите помошни променливи, и зачувуваат поставените параметри. Иницијалните параметри за роботската рака се:

* position, orientation: се поставува позицијата и ориентацијата на раката,
* name: името на раката кое понатаму служи за креирање на URDF фајлот,
* ik\_function: се поставува функција во која се пресметува инверзна кинематика,
* fps, scaling: брзината на симулацијата и скалирање на роботксата рака,
* joint\_forces: може да се постави за секој зглоб со една бројка или листа од сили за секој зглоб поединечно,
* use\_dynamics: се одбира дали зглобовите на роботската рака да се управуваат динамички или со ресетирање на нивната позиција,
* use\_draw\_trajectory: се користи како знаме дали да се црта траекторијата на крајниот ефектор на роботската рака,
* use\_display\_pos\_and\_orn: се користи како знаме дали да се пешати моменталната позиција и ориентација на енд ефекторот на раката.

На крај проверуваме дали имаме воспоставено конекција со симулацијата на pybullet и ако нема креираме нов празен свет и го превземаме времето на чекор од симулацијата.

if not p.isConnected():

    sim = PybulletSimulation(fps=fps)

    self.time\_step = sim.time\_step

else:

    self.time\_step = 1/fps

### add\_pose\_sliders(self, x\_range, y\_range, z\_range)

Со функцијата се креираат сајдери за одбирање на позицијата и ориентацијата на крајниот ефектор на раката. Сајдерите за позиција треба да се постават соодветните минимуми, максимуми и моментални позиции, а ориентацијата оди од -180 до 180 степени и се додаваат ако користиме ориентација при инверзната кинематика. Слајдер се додава со функцијата addUserDebugParameter[11] и се појавува на десната страна од гуито на симулацијата.

self.pose\_sliders = []

self.pose\_sliders.append(p.addUserDebugParameter(f"x", x\_range[0], x\_range[1], x\_range[2]))

self.pose\_sliders.append(p.addUserDebugParameter(f"y", y\_range[0], y\_range[1], y\_range[2]))

self.pose\_sliders.append(p.addUserDebugParameter(f"z", z\_range[0], z\_range[1], z\_range[2]))

if self.use\_orientation\_ik:

    self.pose\_sliders.append(p.addUserDebugParameter(f"R", -180, 180, 0))

    self.pose\_sliders.append(p.addUserDebugParameter(f"P", -180, 180, 0))

    self.pose\_sliders.append(p.addUserDebugParameter(f"Y", -180, 180, 0))

### add\_joint\_sliders(self)

Со функцијата се креира слајдер за секој зглоб на раката. Прво се проверува дали зглобот е транслациски или ротациски:

* Ако е транслациски се креира слајдер каде опсегот се границите на зглобот и почетна позиција е долната граница, дополнително се довава и знаме во листата за да се разликуваат зглобовите.
* Ако е ротациски се креира слајдер со истите опсези, но во овој случај се конвертираат од радијани во степени и моменталната позиција е нула.

self.joint\_sliders = []

for i in self.joint\_ids:

    joint\_info = p.getJointInfo(self.robot\_arm, i)

    if joint\_info[2] == p.JOINT\_PRISMATIC:

        self.joint\_sliders.append((False, p.addUserDebugParameter(f"D{i}", joint\_info[8], joint\_info[9], joint\_info[8])))

    if joint\_info[2] == p.JOINT\_REVOLUTE:

        self.joint\_sliders.append((True, p.addUserDebugParameter(f"Theta{i}", np.rad2deg(joint\_info[8]), np.rad2deg(joint\_info[9]), 0)))

### find\_joint\_ids(self)

Со оваа функција се мине низ секој зглоб на раката и се зачувува идто во листа. Дополнително се делат зглобовите на две листи кога ќе се наиде на зглоб наречен attachment\_joint кој преставува границата помеѓу раката и додатокот. Зглобот се додава во листата ако е транслациски или ротациски. Ако немаме додаток на раката помошниот последен зглоб е и последниот на раката, инаку се зима зглобот пред граничниот.

self.joint\_ids = []

add\_attachment\_joints = False

add\_constraints\_if\_foreign = False

for i in range(p.getNumJoints(self.robot\_arm)):

    joint\_info = p.getJointInfo(self.robot\_arm, i)

    # start adding attachment joints if joint name is attachment\_joint

    if joint\_info[1] == b'attachment\_joint' or add\_attachment\_joints:

        if add\_attachment\_joints == False:

            self.last\_joint\_id = i-1

        add\_attachment\_joints = True

        if (joint\_info[2] in [p.JOINT\_PRISMATIC, p.JOINT\_REVOLUTE]):

            self.attachment\_joint\_ids.append(i)

    else:

        if (joint\_info[2] in [p.JOINT\_PRISMATIC, p.JOINT\_REVOLUTE]):

            self.joint\_ids.append(i)

Имаме специјален случај ако раката не е направена од оваа класа, дополнително се зачувуваат границите на зглобот во листата constraints.

            if self.is\_foreign and (len(self.constraints) == 0 or add\_constraints\_if\_foreign):

                add\_constraints\_if\_foreign = True

                self.constraints.append([joint\_info[10], joint\_info[8], joint\_info[9], joint\_info[11], True])

if add\_attachment\_joints is False:

    self.last\_joint\_id = i

### reset\_joints(self, joint\_states=None)

Се користи за ресетирање на секој зглоб на раката и има дополнително и аргумент каде може да се ресетираат на посакуваните позиции. Ако зглобот е призматичен се поставува зглобот на долната граница, а ако е ротациски се поставува на нула.

for i, joint\_id in enumerate(self.joint\_ids):

    joint\_info = p.getJointInfo(self.robot\_arm, joint\_id)

    if joint\_states:

        p.resetJointState(self.robot\_arm, joint\_id, joint\_states[i])

    else:

        p.resetJointState(self.robot\_arm, joint\_id,

joint\_info[8] if joint\_info[2] == p.JOINT\_PRISMATIC else 0)

### load\_robot\_arm(self)

Главна функција со која се внесува роботксата рака во симулацијата. Ако роботската рака не е внесена преку датотека, се конвертираат DH параметрите во URDF користејќи ја класата DH2Urdf. Ако патеката не постои каде сакаме да ја зачуваме раката се креира со истото име на раката и на креираната патека се зачувува конвертираната рака.

if self.is\_imported is False:

    subs = self.subs\_joints + self.subs\_additional

    DH\_params = sp.Matrix(self.links).subs(subs).evalf()

    dh2urdf = DH2Urdf(DH\_params.tolist(),self.constraints, self.attachment)

    if not os.path.exists(f'{self.file\_head}/'):

        os.mkdir(f'{self.file\_head}/')

    dh2urdf.save\_urdf(f'{self.file\_head}/{self.name}.urdf')

Се внесува роботксата рака со функцијата loadURDF на поставената позиција и ориентација. Дополнително се одбира основата на раката да се фиксирана и се поставува скалирањето на раката, имаме и посебно знаме за да се одобрат кешираните графички објекти за побрзо да се полни раката.

self.robot\_arm = p.loadURDF(f'{self.file\_head}/{self.name}.urdf', self.position, self.orientation, useFixedBase=True, flags = p.URDF\_ENABLE\_CACHED\_GRAPHICS\_SHAPES, globalScaling=self.scaling)

Откако се напони раката се пронајдуваат зглобовите, се додаваат фрејм линии на нив и се ресетираат на почетните позиции. Дополнително се конвертира променливата joint\_forces во листа од сили за зглобовите ако е поставено само број како параметар. На крај ако имаме додаток на раката се поставува гриперот да биде отворен.

self.find\_joint\_ids()

self.add\_joint\_frame\_lines()

self.reset\_joints()

self.joint\_forces = self.joint\_forces if type(self.joint\_forces) in (list,tuple) else [self.joint\_forces]\*len(self.joint\_ids)

if self.attachment\_joint\_ids:

    self.actuate\_attachment(joint\_targets = self.attachment\_open\_targets)

### interact(self, kinematics, use\_orientation\_ik, x\_range, y\_range, z\_range)

Една од главните функции каде ни дава можност да ја управуваме раката преку интерактивното гуи. Како влезни параметри имаме да обереме типот на кинематика и дали да се користи ориентацијата при калкулација на инверзна кинематика. Дополнително можат да се постават и опсезите на слајдерите за позиција каде по стандардно е од -5 до 5 и моментална позиција од еден. Следно се внесува раката во симулацијата и се одбира кој слајдери да се додадат зависно од каква кинематика е одберена. На крај се повикува функцијата step() со која минеме низ симулацијата.

self.kinematics = kinematics

self.use\_orientation\_ik = use\_orientation\_ik

self.load\_robot\_arm()

if self.kinematics == 'forward':

    self.add\_joint\_sliders()

elif self.kinematics == 'inverse':

    self.add\_pose\_sliders(x\_range, y\_range, z\_range)

self.step()

### step(self)

Функцијата е во бесконечен циклус се додека имаме конекција со симулацијата на pybullet. Со функцијата stepSimulation, pybullet ги врши сите пресметки за следниот чекор во симулацијата. Зависно од каква кинематика се користи, се читаат вредностите на слајдерите со readUserDebugParameter и се зачувуваат во joint\_targets ако користиме директна кинематика или во position и orientation за инверзна кинематика. Дополнително за ориентацијата се конвертира вредноста на слајдерот од степени во радијани и трите алги се конвертираат во кватернион кој се користи за нумеричката инверзна кинематика.

while (p.isConnected()):

st = time.time()

    p.stepSimulation()

    if self.kinematics == 'forward':

        position = None # read the sliders for joint desired joints position

        joint\_targets = [(np.deg2rad(p.readUserDebugParameter(parameter)) if revolute else p.readUserDebugParameter(parameter))

for revolute, parameter in self.joint\_sliders]

    elif self.kinematics == 'inverse':

        position = (p.readUserDebugParameter(self.pose\_sliders[0]),

                    p.readUserDebugParameter(self.pose\_sliders[1]),

                    p.readUserDebugParameter(self.pose\_sliders[2]))

        if self.use\_orientation\_ik:

            orientation = p.getQuaternionFromEuler([

np.deg2rad(p.readUserDebugParameter(self.pose\_sliders[3])),

np.deg2rad(p.readUserDebugParameter(self.pose\_sliders[4])),

np.deg2rad(p.readUserDebugParameter(self.pose\_sliders[5]))])

Ако имаме функција за пресметка на инверзната кинематика се користи таа, а ако немаме се користи функцијата calculateInverseKinematics со која се користи нумеричка апроксимација. Дополнително при пресметката на инверзната кинематика се лимитираат згобовите и саканата позиција.

if self.ik\_function:

    joint\_targets = self.ik\_function(self.limit\_pos\_target(position), orientation if self.use\_orientation\_ik else None)

else:

    joint\_targets = p.calculateInverseKinematics(self.robot\_arm, self.last\_joint\_id, self.limit\_pos\_target(position), orientation if self.use\_orientation\_ik else None, maxNumIterations=5)[:len(self.joint\_ids)]

    joint\_targets = self.limit\_joint\_targets(joint\_targets)

Следно се управуваат зглобовите на раката зависно од какво управување е одбрано. Ако користиме динамика се користи функцијата setJointMotorControlArray каде се користи управување на позицијата и се поставуваат идто на зглобовите, посакуваните позиции и максималната сила за секој зглоб. Ако не користиме динамика, минеме низ секој зглоб и го ресетираме на посакуваната позиција.

if self.use\_dynamics:

    p.setJointMotorControlArray(self.robot\_arm, self.joint\_ids, p.POSITION\_CONTROL, joint\_targets, forces=self.joint\_forces)

else:

    for i, joint\_id in enumerate(self.joint\_ids):

        p.resetJointState(self.robot\_arm, joint\_id, joint\_targets[i])

На крај се повикуваат сите модули на симулацијата кој помагаат при управување и мониторирање на раката. Поставуваме копчиња за отворање и затварање на гриперот, логирање на зглобовите, земање на слика од крајниот ефектор, и стопирање на симулацијата. Исто така ја цртаме траекторијата на крајниот ефектор на раката и ја печатиме моменталната позиција и ориентација ако се одобрени. На крајот од циклусот поставуваме динамичко спиење на програмата, каде мериме колку време е поминато извршувајќи го кодот и се одзима од поставеното време за спиење.

if self.attachment\_joint\_ids:

    self.actuate\_attachment()

self.state\_logging(self.kinematics)

link\_state = p.getLinkState(self.robot\_arm, self.last\_joint\_id)

self.capture\_image(link\_state, self.camera\_offset, use\_gui=True)

if self.use\_draw\_trajectory:

    self.draw\_trajectory(link\_state[4], position, self.trajectory\_lifetime)

if self.use\_display\_pos\_and\_orn:

    self.display\_pos\_and\_orn(link\_state[4], link\_state[5], self.last\_joint\_id)

if self.quit\_simulation(use\_gui=True):

    break

 ex\_time = self.time\_step - (time.time() - st)

 time.sleep(ex\_time if ex\_time > 0 else 0)

### display\_pos\_and\_orn(self, position, orientation, link\_id)

Во оваа функција се користи addUserDebugText од pybullet за печатење на позицијата и ориентацијата во симулацијата до поставениот линк. Прво се разгледува позицијата и конвертира ориентацијата од кватернион во ојлер и следно во степени. При прво повикување на функцијата се врши иницијализација на текстот каде се креира објектот. После секое повикување се користи дополнителниот аргумент replaceItemUniqueId со кој само се заменува текстот во објектот и немаме пребришување и креирање на нов објект за прикажување на новата вредност.

x, y, z = position

R, P, Y = np.rad2deg(p.getEulerFromQuaternion(orientation))

if self.pose\_text is None:

    self.pose\_text = p.addUserDebugText(f"(x:{x:.2f} y:{y:.2f} z:{z:.2f}) (R:{R:.1f} P:{P:.1f} Y:{Y:.1f})", [0.5, 0, 0.5],textColorRGB=[0, 0, 0], textSize=1, parentObjectUniqueId=self.robot\_arm, parentLinkIndex=link\_id)

p.addUserDebugText(f"(x:{x:.2f} y:{y:.2f} z:{z:.2f}) (R:{R:.1f} P:{P:.1f} Y:{Y:.1f})", [0.5, 0, 0.5], textColorRGB=[0, 0, 0],

textSize=1,parentObjectUniqueId=self.robot\_arm, parentLinkIndex=link\_id, replaceItemUniqueId=self.pose\_text)

### draw\_trajectory(self, current, target=None, life\_time=15, line\_index=0)

Функцијата ја црта моменталната и посакуваната траекторија со додавање на линија помеѓу моменталната и претходната точка. Содржи три листи во кои се чуваат претходните точки во листите prev\_pose\_1 и prev\_pose\_2 и листа has\_prev\_pose каде се зачувува дали имаме претходна точка и исто така се користи за ресетирање на цртањето. Опционално може да се одбере идексот на линијата, бидејки може да се цртаат многу линии истовремено со истата функција.

if (self.has\_prev\_pose[line\_index] is True):

    if target:

        p.addUserDebugLine(self.prev\_pose\_1[line\_index],

target, [0, 0, 0.3], 1.3, life\_time)

    p.addUserDebugLine(self.prev\_pose\_2[line\_index],

current, [1, 0, 0], 1.3, life\_time)

self.prev\_pose\_1[line\_index] = target

self.prev\_pose\_2[line\_index] = current

self.has\_prev\_pose[line\_index] = True

### quit\_simulation(self, use\_gui = False)

Кратка функција со која се исклучува симулацијата, каде исто така имаме опционален аргумент за дали да се изгаси преку копче. Ако користиме гуи при првиот повик се додава копче во симулацијата. Следно условот за запирање на симулацијата е ако не користиме гуи или ако е притиснато копчето еднаш и ако се е успешно функцијата враќа потврден одговор.

if use\_gui and self.quit\_button is None:

    self.quit\_button = p.addUserDebugParameter("Quit Simulation",1,0,1)

else:

    if not use\_gui or p.readUserDebugParameter(self.quit\_button) %2 == 0:

        p.disconnect()

        return True

    else:

        return False

### actuate\_attachment(self, joint\_ids=None, joint\_targets=None)

Функцијата е направена да биде модуларна, при додавање на нов додаток ќе треба да се смени функционалноста. Моментално направена е логиката за управување грипер. Како влез се поставуваат кои зглобови сакаме да ги управуваме и нивните позиции. Ако не се постават зглобовите се користат сите пронајдени при полнење на раката. Ако не се постават посакуваните позиции на зглобовите влегуваме во мод за управување на додатокот преку копче каде при првиот повик се креира. При секој клик на копчето се зглолемува вредноста за еден, со кое алтенираме помеѓу отворената и затворената позиција на гриперот.

if joint\_ids is None:

    joint\_ids = self.attachment\_joint\_ids

if joint\_targets is None:

    joint\_targets = self.attachment\_open\_targets

    if self.attachment\_button is None:

        self.attachment\_button = p.addUserDebugParameter(

"Close/Open Gripper",1,0,1)

    else:

        if p.readUserDebugParameter(self.attachment\_button) %2 == 0:

            joint\_targets = self.attachment\_close\_targets

        else:

            joint\_targets = self.attachment\_open\_targets

            self.change\_attachment\_force = False

Ако е отворен гриперот се поставува силата на 500 за да не се помести при помрднување на раката. Кога гриперот ќе почне да се затвора и наиде на пречка ќе почне упорно да бутка и ќе се накачи до максималната сила од 500. Со функцијата getJointStates() се зима информација за секој зглоб колку е моменталната применета сила и се проверува дали е повеќе од 100. Ако секој зглоб ја има надминато горната граница поставуваме знаме дека зглобовите се запрени и треба да се смени максималната сила на 50. Сето ова се прави бидејќи ако го притискаме објектот со сила повеќе од 100 константно, започнуваат внатрешни колизии кои ќе го исфрлат објектот исто како во реалниот свет. Ако се постават посакувани позиции на влез на функцијата тогаш се влегува во мод за управување на раката преку команди. Кодот тука е идентичен, единствена разлика е тоа што имаме циклус со 30 чекори за динамички да се затвори или отвори гриперот.

max\_force, joint\_stopped = 500, True

for joint\_state in p.getJointStates(self.robot\_arm,self.attachment\_joint\_ids):

    if abs(joint\_state[3]) < 100:

        joint\_stopped = False

if (joint\_stopped and joint\_targets == self.attachment\_close\_targets) or self.change\_attachment\_force:

    self.change\_attachment\_force = True

    max\_force = 50

p.setJointMotorControlArray(self.robot\_arm, joint\_ids, p.POSITION\_CONTROL, joint\_targets, forces=[max\_force]\*len(joint\_ids))

### capture\_image(self, link\_state, camera\_offset, near, far, size, fov, use\_gui)

Функцијата capture\_image е апстракција на класата Camera каде камерата се прикачува на крајниот ефектор на раката. Со аргументот link\_state се одбира на кој линк од раката да се прикачи камерата, стандардно се прикачува на последниот линк. Дополнителен аргумент е офсетот од линкот за точно да се намести камерата бидејќи можно е да се најде внатре во раката. Следните параметри се користат за поставување на параметрите на камерата. Исто така функцијата има и два модови за користење, преку копче или директно преку повик на функцијата. Ако се користи преку гуи дополнително се додава копче во симулацијата и при секој клик знаменцето use\_gui се става невистинито за се влеземе во делот од кодот за сликање.

if link\_state is None:

    link\_state = p.getLinkState(self.robot\_arm, self.last\_joint\_id)

if use\_gui is True:

    if self.capture\_image\_button is None:

        self.capture\_image\_button = p.addUserDebugParameter(

"Capture Image", 1, 0, 1)

    else:

        if p.readUserDebugParameter(self.capture\_image\_button) == self.prev\_button\_state:

            self.prev\_button\_state += 1 use\_gui = False

Прво се пресметува која е целната точка на камерата така што се почнува од позицијата на линкот и се офсетнува за поставениот аргумент camera\_offset. За да има точен офсет по сите оски дополнително треба офсетот да го ротираме како ориентацијата на линкот. Ориентацијата за камерата се добива од ориентацијата на поставениот линк, каде дополнително треба да се претворат од радијани во степени. На крај се зима слика и се враќа објектот за понатамошна обработка.

if use\_gui is False:

    rot = np.array(p.getMatrixFromQuaternion(link\_state[5])).reshape(3, 3)

    offset = self.rotate\_point(rot, camera\_offset)

    target = (link\_state[4][0]+offset[0], link\_state[4][1]+offset[1], link\_state[4][2]+offset[2])

    orn = p.getEulerFromQuaternion(link\_state[5])

    camera = Camera(target, 0.01, (np.rad2deg(orn[2]), np.rad2deg(-orn[0]), np.rad2deg(orn[1])), near, far, size, fov)

    camera.shot()

    return camera

### state\_logging(self, log\_name='', start\_stop=None, object\_ids=None)

Оваа функција е наменета за логирање на секој објект во симулацијата. Со листата object\_ids се одбираат кои објекти да се логираат, стандардно се одбира само раката. Ако не се користи аргументот strat\_stop, се креира копче кое со кое се започнува и завршува со логирањето на раката. Дополнително ако не постои патеката logs/ се креира и сите датотеки се зачувуваат во таа патека, и на крајот од името на датотеката се додава број на логирање кое се користи за сортирање на датотеките.

if object\_ids is None:

    object\_ids = [self.robot\_arm]

if start\_stop is None:

    if self.record\_button is None:

    self.record\_button = p.addUserDebugParameter("Start/Stop Logging", 1,0,1)

    else:

        if p.readUserDebugParameter(self.record\_button) % 2 == 0:

            if self.log is None:

                if not os.path.exists(f'{self.file\_head}/logs/'):

                    os.mkdir(f'{self.file\_head}/logs/')

                self.log = p.startStateLogging(p.STATE\_LOGGING\_GENERIC\_ROBOT,

          f"{self.file\_head}/logs/{log\_name}\_{self.rec\_cnt}.txt", object\_ids)

                self.rec\_cnt += 1

        elif self.log is not None:

            p.stopStateLogging(self.log)

            self.log = None

else:

Се користи истиот код и за повик преку параметарот start\_stop, едниствена разлика е што кодот е поедноставен и нема потрепа од дополнителни услови за да не се започне со логирање пак следниот чекор при повик на функцијата.

    if start\_stop == 'start':

        if not os.path.exists(f'{self.file\_head}/logs/'):

            os.mkdir(f'{self.file\_head}/logs/')

        self.log = p.startStateLogging(p.STATE\_LOGGING\_GENERIC\_ROBOT,

          f"{self.file\_head}/logs/{log\_name}\_{self.rec\_cnt}.txt", object\_ids)

        self.rec\_cnt += 1

    else:

        p.stopStateLogging(self.log)

### read\_log\_file(self, file\_path)

Функција превземена од pybullet која служи за читање на датотеките логирање и зачувување за вредностите во листа која на крајот се враќа.

f = open(file\_path, 'rb')

keys = f.readline().decode('utf8').rstrip('\n').split(',')

fmt = f.readline().decode('utf8').rstrip('\n')

sz = struct.calcsize(fmt)

whole\_file = f.read()

chunks = whole\_file.split(b'\xaa\xbb')

log = []

for chunk in chunks:

    if len(chunk) == sz:

        values = struct.unpack(fmt, chunk)

        record = []

        for i in range(len(fmt)):

            record.append(values[i])

        log.append(record)

return log

### autocomplete\_logs(self, log\_names)

Се користи за пронајдување на сите слични фајлови користејќи го glob. На влез се прима листа од имиња на датотеки за логирања, но може и да биде едно име кој како исклучок се ковертира во листа со еден елемент. Следно се мине низ листата со имиња и се пронајдуваат сите датотеки со слични имиња и се сортираат по последниот индекс на запишување. Откако ќе се сортираат се чита пронајдената датотека и се додава на листата од логови кои на крајот се враќа.

def sort\_key\_func(s):

    return int(os.path.basename(s).split('\_')[-1][:-4])

log = []

if type(log\_names) != list:

    log\_names = [log\_names]

for log\_name in log\_names:

    for log\_name\_index in sorted(glob.glob(f'{self.file\_head}/logs/'+f"{log\_name}\*.txt"), key=sort\_key\_func):

        log += self.read\_log\_file(log\_name\_index)

return log

### replay\_logs(self, log\_names, skim\_trough=True, object\_ids=None)

Функција која ги користи сите горни функции за логирање и се врши рекреација на секој извршен чекор на раката. Стандардно се користи само идито на раката и се генерира листа од пронајдените логови, кој како исклучок ако не е наполнета листата завршува функцијата. Имаме дополнителна опција за одбирање на чекорите преку слајдер или секвенцијално да се изврши секој чекор.

if object\_ids is None:

    object\_ids = [self.robot\_arm]

logs = self.autocomplete\_logs(log\_names)

if not logs:

    return "No logs found"

recordNum, objectNum = len(logs), len(object\_ids)

if skim\_trough

    step\_index\_param = p.addUserDebugParameter("Replay Step", 0, recordNum / objectNum - 1, 0)

else:

    step\_index = -1

while (p.isConnected()):

    st = time.time()

   Ако се користи слајдер секој циклус се чита од слајдерот кој чекор од листата да земе, инаку индексот се зголемува за еден. Следно се ресетира позицијата и ориентацијата на основата на раката и се креира циклус кој мине низ секој зглоб на раката. Се зимаат сите информации за зглобот и ако не е фиксен се поставува на посакуваната позиција.

p.stepSimulation()

    if skim\_trough:

        step\_index = int(p.readUserDebugParameter(step\_index\_param))

    else:

        step\_index+=1

    for objectId in range(objectNum):

        record = logs[step\_index \* objectNum + objectId]

        Id = record[2]

        p.resetBasePositionAndOrientation(Id, [record[3], record[4], record[5]],[record[6], record[7], record[8], record[9]])

        jf\_index = 0

        for i in range(p.getNumJoints(Id)):

            joint\_info = p.getJointInfo(Id, i)

            qIndex = joint\_info[3]

            if joint\_info[1] == b'attachment\_joint':

                break # break if joint is from attachment

            if qIndex > -1:

                if self.use\_dynamics:

                    p.setJointMotorControl2(Id, i, p.POSITION\_CONTROL, record[qIndex - 7 + 17], force=self.joint\_forces[jf\_index])

                    jf\_index+=1

                else:

                    p.resetJointState(Id, i, record[qIndex - 7 + 17])

Дополнително се додаваат и модулите за цртање на траекторијата и печатење на позицијата и ориентацијата на крајниот ефектор на раката. На крај имаме двоен услов каде ако го користиме слајдерот треба да се запре симулацијата преку копчето за исклучување или ако се користи секвенцијално ќе заврши циклусот кога ќе се стигне до последниот лог од листата.

    link\_state = p.getLinkState(self.robot\_arm,self.last\_joint\_id)

    if self.use\_draw\_trajectory:

        self.draw\_trajectory(link\_state[4], life\_time = self.trajectory\_lifetime)

    if self.use\_display\_pos\_and\_orn:

        self.display\_pos\_and\_orn(link\_state[4], link\_state[5], self.last\_joint\_id)

    if step\_index == recordNum / objectNum - 1 and skim\_trough is False:

        break # break condition for the last log

    if skim\_trough and self.quit\_simulation(use\_gui=True):

        break

    ex\_time = self.time\_step - (time.time() - st)

    time.sleep(ex\_time if ex\_time > 0 else 0)

### convert\_logs\_to\_prg(self, log\_names, file\_name)

Со оваа функција се конвертираат логираните датотеки на рака mitshubisi во програма за софтверот RT Toolbox 2. Прво се креира листа од логирања и ако нема пронајдено функцијата запира. Потоа се поставуваат првите линии код со кои се вклучуваат сервата, се поставува брзината. Следно се креира циклус кој мине низ секој лог од низата и ги поместува зглобовите на посакуваните позиции. Низата се креира на крајот од програмата каде се корисит конвенцијата jStep(x) = (j1,j2,j3,j4,j5,j6) и на крај се зачувува генерираниот стринг во датотеката со поставеното име.

logs = self.autocomplete\_logs(log\_names)

if not logs:

    return "No logs found"

num\_steps = len(logs)

pgr\_string =  f"1 Servo on  \n2 Wait M\_Svo=1 \n3 Base 0 \n4 Ovrd 10 \n5 Dim jStep({num\_steps})\n"

pgr\_string += f"6 For m1 = 1 To {num\_steps} \n7 Mov jStep(m1) \n8 Next m1 \n9 end \n"

for step in range(num\_steps):

    pgr\_string +=  f"jStep({step+1})=("

    for joint in self.joint\_ids:

        pgr\_string += f"{np.rad2deg(logs[step][joint + 17]):.3f}"

        pgr\_string +=  ',' if joint != self.joint\_ids[-1] else ')\n'

file = open(f"{self.file\_head}/{file\_name}.prg", "w")

file.write(pgr\_string)

file.close()

### import\_robot\_arm(self, file\_path)

Функцијата се користи за внесување на креирана роботска рака од овој проект. Се поставува знамето дека робот е внесен и се сменува името и патеката до датотеката. Следно се читаат првите линии од датотеката каде се зачувани во коментар DH параметрите и границите на секој зглоб. DH параметрите се додаваат по истата конвенција како што се креира модуларен робот. Секоја вредност се добива со тоа што линијата се разделува во листа со терминатор од празна линија и се претвораат сите елементи во реален број.

self.is\_imported = True

file\_head, tail = os.path.split(file\_path)

self.file\_head = file\_head

self.name = tail[:-5]

file = open(file\_path, 'r')

lines = file.readlines()

for i, line in enumerate(lines[2:]):

    if line.strip() == '-->':

        break

    dh\_list = line.strip().split()

    if dh\_list[0] == 'revolute':

        self.add\_revolute\_joint(sp.symbols(f'theta{i+1}'),float(dh\_list[2]),float(dh\_list[3]),float(dh\_list[4]),

            np.rad2deg(float(dh\_list[6])),np.rad2deg(float(dh\_list[7])),float(dh\_list[8]),float(dh\_list[5]),int(dh\_list[9]))

    elif dh\_list[0] == 'prismatic':

        self.add\_prismatic\_joint(float(dh\_list[1]),sp.symbols(f'd{i+1}'),float(dh\_list[3]),float(dh\_list[4]),float(dh\_list[6]),float(dh\_list[7]),float(dh\_list[8]),float(dh\_list[5]),int(dh\_list[9]))

    else:

        self.add\_fixed\_joint(float(dh\_list[1]),float(dh\_list[2]),float(dh\_list[3]),float(dh\_list[4]),int(dh\_list[9]))

### import\_foreign\_robot\_arm(self, file\_path, scaling=5)

За внесување на надворешни роботски раце дополнително се поставува и знамето is\_foreign кое се користи во останаиот дел од програмата. Дополнително се поставува и скалирањето бидејќи не секој робот е исто димензиониран. На крај се зачувуваат името и пакета кон датотеката.

self.is\_imported = self.is\_foreign = True

self.scaling = scaling

file\_head, tail = os.path.split(file\_path)

self.file\_head = file\_head

self.name = tail[:-5]

### write\_text(self, text, position, orientation, spacing, plane, scale, log\_text)

Функцијата write\_text е најголемата апстракција од управувањето на раката преку код каде со неа се црта текст во симулацијата, кој може дополнително да се логира секој чекор. Со циклус се оди низ секоја буква и се користи функицјата write\_letter() за цртање на буквата на поставената позиција и ориентација. Дополнително се одбира одалечувањето помеѓу буквите и нивната големиа.

if log\_text:

    self.state\_logging(text,'start')

for letter in text:

    self.write\_letter(letter, position, orientation, plane, scale)

    position[1] += spacing

if log\_text:

    self.state\_logging(start\_stop='stop')

### write\_letter(self, letter, position, orientation, plane=(0, 0, 0), s=0.5)

Се користи за цртање на буква користејќи ја функцијата move(). На почеток се разделуваат позицијата и ориентацијата и зависно од која буква е внесена се извршува кодот внатре во еден од условите. Подолу имаме пример за буквата т каде се креираат две линии и дополнително се поставува и променливата s која се користи за скалирање на буквата.

x,y,z = position

R,P,Y = orientation

if letter == 'T':

    self.move((x,y,z,R,P,Y),(x,y+1.5\*s,z, R,P,Y),plane,'linear',30)

    self.move((x,y+0.75\*s,z, R,P,Y),(x+2\*s,y+0.75\*s,z, R,P,Y),plane,'linear',30)

### move(self, start, end, plane, interpolation, steps, param, closed, log\_move)

Функција со која се пресметува линеарна и кружна интерполација помеѓу две точки. При секој повик прво се ресетира цртањето на траекторијата и се разделуваат почетната и крајната точка за позиција и ориентација. Ако дополнително се логира линијата, прво се поместува раката на посакуваната позиција, се ресетира цртањето на траекторијата и се започнува со логирањето. Со помош на функцијата rotation\_matrix\_from\_euler\_angles се креира ротациската матрица која ќе се користи за проектирање на точките на неа.

self.has\_prev\_pose = [False]\*5

x1, y1, z1, R1, P1, Y1 = start

x2, y2, z2, R2, P2, Y2 = end

if log\_move:

    self.move2point((x1,y1,z1),(R1,P1,Y1))

    self.has\_prev\_pose = [False]\*5

    self.state\_logging(f"move\_{interpolation}\_{start}\_{end}"+ ('' if param is None else f"\_{param}"),'start')

rot\_mat = rotation\_matrix\_from\_euler\_angles(np.deg2rad(plane),'xyz')

Ако интерполацијата е линеарна се користи функцијата linspace од numpy која интерполира помеѓу точките со одреден број чекори. Потоа се креира циклус кој мине низ сите точки и ја помрднува раката кон нив со move2point().

if interpolation == 'linear':

    for x,y,z,R,P,Y in zip(np.linspace(x1,x2,steps),np.linspace(y1,y2,steps),np.linspace(z1,z2,steps),np.linspace(R1,R2,steps),np.linspace(P1,P2,steps),np.linspace(Y1,Y2,steps)):

        if not self.move2point((x,y,z),(R,P,Y)):

            return False

Ако интерполацијата e кружна дополнително треба да се додадат и параметрите за елипсата, кое решение да се одбере и од која страна да започне со цртање. Равенките се решаваат со помош на sympy и ако резултатот не е имагинарен се продолжува со пронајдување на почетниот и крајниот агол на елипсата да одговара со почетната и крајната точка.

elif interpolation == 'circular' and param != None:

    xs,ys = sp.symbols('xs,ys')

    a,b,res\_num,side = param

    eq1 = sp.Eq((xs-x1)\*\*2/a\*\*2+(ys-y1)\*\*2/b\*\*2,1)

    eq2 = sp.Eq((xs-x2)\*\*2/a\*\*2+(ys-y2)\*\*2/b\*\*2,1)

    results = sp.solve([eq1,eq2],(xs,ys))

    if not all(x[0].is\_real or x[1].is\_real for x in results):

        print("No result for the parameters a and b")

        return False

    x\_center,y\_center = results[res\_num]

    res\_t = [-np.arccos(float((x1-x\_center)/a)) + 2\*np.pi, np.arccos(float((x1-x\_center)/a))]

    start\_angle = [t for t in res\_t if np.around(float(y\_center + b\*np.sin(t)),3) == np.around(y1,3)][0]

    res\_t = [-np.arccos(float((x2-x\_center)/a)) + 2\*np.pi, np.arccos(float((x2-x\_center)/a))]

    end\_angle = [t for t in res\_t if np.around(float(y\_center + b\*np.sin(t)),3) == np.around(y2,3)][0]

Ако се постави дополнителното знаме closed да биде вистинито, се менуваат почетниот и крајниот агол да се нацрта целиот круг. Следно зависно од која страна сакаме да се нацрта елипсата се конвертираат почетниот и крајниот агол во интерполирана листа од агли помеѓу нив.

    if closed:

        start\_angle, end\_angle = (0,2\*np.pi) if side else (2\*np.pi,0)

    if side:

        t = np.linspace(start\_angle, end\_angle, steps)

    else:

        if start\_angle < end\_angle:

            t = np.hstack((np.linspace(start\_angle, 0,int(steps\*start\_angle/(2\*np.pi-end\_angle+start\_angle))),

np.linspace(2\*np.pi, end\_angle, int(steps\*(2\*np.pi-end\_angle)/(2\*np.pi-end\_angle+start\_angle)) )))

        else:

            t = np.hstack((np.linspace(start\_angle, 2\*np.pi, int(steps\*(2\*np.pi-start\_angle)/(2\*np.pi-start\_angle+end\_angle)) ),

            np.linspace(0, end\_angle, int(steps\*end\_angle/(2\*np.pi-start\_angle+end\_angle)) )))

На крај се креира циклус кој мине низ сите генерирани точки и ја помрднува раката кон нив со move2point(). Во овој случај секогаш се црта кругот по x и y рамнината и се ротира со rot\_mat матрицата. Кога ќе се заврши со сите генерирани точки се запира логирањето ако е одобрено преку параметарот.

    for x,y,z,R,P,Y in zip(x\_center + a\*np.cos(t),y\_center + b\*np.sin(t),np.linspace(z1, z2, steps),

 np.linspace(R1,R2,steps),np.linspace(P1,P2,steps),np.linspace(Y1,Y2,steps)):

        if not self.move2point(self.rotate\_point(rot\_mat,(x,y,z)),(R,P,Y)):

            return False

if log\_move:

    self.state\_logging(start\_stop='stop')

### move2point(self, position, orientation)

Функцијата е идентична како функцијата step(), во која се управува раката. Во овој случај се тргнати копчињата бидејќи се контролира раката преку код и имаме дополнителен услов за запирање на циклусот кога се стигне до посакуваната позиција и ориентација крајниот ефектор на рака. Имаме двоен услов, каде ако се користи динамика само се чека еден чекор на симулацијата за да се стопира. Ако се користи динамика за секој чекор се проверува со функцијата allclose од numpy колку се блиску позициите на сите зглобови до посакуваните со зададениот праг или ако се поминати одреден број на чекори затоа што можно е раката да остане во бесконечен циклус.

if self.use\_dynamics and (np.allclose([p.getJointState(self.robot\_arm,joint\_id)[0]

for joint\_id in self.joint\_ids],joint\_targets,self.ik\_joint\_error) or

steps > self.frames\_to\_complete):

    break

elif not self.use\_dynamics and steps > 1:

break

steps+=1

### limit\_pos\_target() and limit\_joint\_targets()

Кратки функции во кои се лимитираат позициите на зглобовите и позицијата во тридимензионалниот свет. Користејќи clip од numpy се лимитира секој зглоб со поставените горни и долни прагови, а позицијата се лимитира ако се поставени лимитите за оските кои се поставуваат со функцијта set\_position\_limits().

### get and set params()

Има дополнителни функции кои помагаат при поставување на параметрите на раката. Првата е set\_dynamic\_conditions() каде се поставува максималната грешка во зглобовите и максималниот број на чекори на извршување. Следна е set\_attachment\_targets со која се поставуваат посакуваните позиции на гриперот кога е отворен и затворен. Со set\_position\_limits се поставуваат минималната и максималната оскина позиција која раката може да ја достигне. На крај е функцијата get\_joint\_states која ги враќа информациите за секој зглоб во раката.

### add joints()

Со функциите add\_revolute\_joint, add\_prismatic\_joint и add\_fixed\_joint се додава модуларно нов зглоб на раката. Се користи dh конвенција за креирање зглобовите и дополнително се поставуваат долната и горната граница на зглобот, максилната брзина и забрзување. Сите параметри се зачувуваат во соодветните листи, каде за фиксниот зглоб имаме исклучок во тоа што се креира случајна симболичка променлива и не се додаваат ограничувањата.

### get\_dh\_joint\_to\_joint(self, start\_joint, end\_joint)

Се користи за пресметка на dh матрицата од поставениот стартен и краен зглоб. Исто така има дополнителна функција get\_dh\_matrix која ја повикува да пресмета за сите зглобови во раката. Формулата за пресметка на матрицата е превземена од класата која припаѓа на fundamentals-of-robotics. На крај користејќи sumpy се симплифицира матрицата и се враќа назад.

pose = hpose3()

for link in self.links[start\_joint:end\_joint]:

    \_, theta, d, a, alpha = link

    pose = pose \* dh\_joint\_to\_joint(theta, d, a, alpha)

pose.simplify()

return pose

### jacobian(self)

Користејќи sumpy се пресметува јакобијанот на роботската рака и се дели на линеарен и rotaciski јакобиан. Линеарниот се добива преку пресметка на dh матрицата и пресметување јакобијан на матрицата со сите симболички променливи.

linear\_jacobian = self.get\_dh\_matrix()[:3, 3].jacobian(self.joint\_variables)

Ротацискиот јакобијан се пресметува така што вертикално се надодава матрица со нули ако зглобот е транслаторен или се зимаат првите 3 елементи од третиот ред на dh матрицата. Дополнително ако зглобот е фиксиран се прескокнува додавање на нов ред во матрицата на ротацискиот јакобијан.

pose = hpose3()

angular\_jacobian = sp.Matrix([[], [], []])

for link in self.links:

    joint\_type, theta, d, a, alpha = link

    z\_i\_m1 = sp.Matrix([0, 0, 0]) if joint\_type == p.JOINT\_PRISMATIC else pose[:3, 2]

    if joint\_type != p.JOINT\_FIXED:

        angular\_jacobian = sp.Matrix.hstack(angular\_jacobian, z\_i\_m1)

    pose = pose \* dh\_joint\_to\_joint(theta, d, a, alpha)

# Надградба на софтверскиот пакет

Проектот е направен од старт да биде модуларен каде може многу работи да се напреднат. Лесно може да се додадат нови додатоци и вистински роботски раце, исто така да се додадат и нови објекти во симулацијата. Имаме и многу функционалности што може да се наградат како и примери користејќи ја симулацијата. Во следните потточки ќе биде објаснето како да се имплементираат новите функционалности.

## Креирање на нов додаток

За да се креира нов додаток што ќе се додаде на роботкстака рака, треба да се следи следната конвенција. Се креира нова папка со името на додатокот во папката /attachments каде се ставаат сите датотеки во неa. Главниот URDF треба да биде со исто име со папката и првата врска во датотеката треба да се нарекува base за да може да се рефренцира со крајниот зглоб на раката. Следно треба да се провери дали додатокот е компатибилен со функцијата actuate\_attachment(), засега функцијата е кодирана за отворање и затворање на грипер. За слични грипери, може само да се искористи функијата set\_attachment\_targets() со која се поставуваат саканите позииции на гриперот.

## Додавање на новa роботска рака

Кога се додава нова роботка рака треба да се провери дали патеката на визуелните датотеки се правилно референцирани во главната датотека. Важно е да се отстранат сите xacro макроа бидејќи работат со pybullet, а има многу раце така конфигурирано за олеснување при работа со нив. Има два примери panda [9] и xarm [10] во патеката robot\_arms/ како примери за како точно треба да се имплементира новата рака. Ако раката на роботот има додаток, треба да се преименува зглобот што го поврзува со раката во attachment\_joint за функцијата find\_joint\_ids() правилно да ги идентификува сите згобови на роботската рака.

## Креирање на нов свет во pybullet

Користејќи ја класата PybulletSimulation, може да се направи нова функции за додавање објекти во симулацијата. Засега само се користат URDF датотеките обезбедени од pybullet каде се направени основни објекти како работна маса, треј и сите вообичаени објекти пронајдени во патеката pybullet\_data.

## Нови функционалности на софтверскиот пакет

Проектот има многу добра основа и функционалности за креирање на комплициран свет, но секогаш ќе има подобрувања и нови функционалности во pybullet што ќе треба да се имплементираат и тука. Затоа целиот проект е отворен за сите за да може да се продолжи со неговиот развој. Имам поставено листа од можни имплементации:

* Опција за внесување на инерцијални вредности на линковите на раката
* Имплементација на сферични зглобови
* Други типови на интерполација
* Да се додадат и останатите букви во write\_letter()
* Имплементација на инверзна динамика
* Нова класа за креирање и управување на мобилни роботи
* Нова класа за креирање и управување на квадропед робот
* Точна имплементација на гриперот на Mitsubishi раката
* Директна комуникација со контролерот CR750-Q [14]

## Нови примери користејки го софтверскиот пакет

Со трите jupyter тетратки во главно се поминати сите основни функционалности на софтверскиот пакет, но има многу можности за креирање на многу покомплицирани сценарија. Поставена е листа на можни имплементации на нови примери:

* Покомплициран систем за детекција и зимање на објекти
* Имплементација на мобилна роботкса рака [12]
* Имплементирање на рака за фрлање на објекти [13]
* Користење на машинско учење за управување на раката

# Заклучок

Симулирањето на роботска рака може да обезбеди корисен и ефикасен начин за тестирање и оценување на перформансите на контролните алгоритми и стратегиите за планирање на движењето на раката. Со користење на симулација, можно е прецизно да се моделира динамиката и физичките ограничувања на раката на роботот, како и да се вклучат модели на сензори и други фактори од реалниот свет. Ова може да помогне да се идентификуваат и да се отстранат проблемите пред да се имплементира контролниот систем на физичкиот робот.

Употребата на pybullet овозможува лесна визуелизација и анализа на симулираната роботска рака, што го прави корисна алатка за прототип и дебагирање на контролните системи. Освен роботски раце може да се надгради симулацијата со голем број на мобилни роботи како дронови, квадропеди. Да се направи комплициран симулиран свет кој може да се користи како многу добра алатка за проучување и истражување во роботиката.

Овој концепт добро се покажа при креирање на Mitsubishi RV-2F-Q роботската рака во симулаторот. Лесно може да се изврши анализа на раката и да се управува преку интерактивното гуи или преку командите за управување. Сите примери во тетратката за планирање на траекторијата на раката како извршување на линеарна и кружна интерполација се конвертираат во програма за да се изврши на раката. Генерираните движења се испробуваат на физичката рака каде имаме прецизно репродуцирање на движењето направено во симулација.

# Референци

1. <https://docs.conda.io/en/latest/miniconda.html>
2. <https://code.visualstudio.com/>
3. <https://git-scm.com/>
4. <https://pybullet.org/wordpress/>
5. <https://www.sympy.org/en/index.html>
6. <https://numpy.org/>
7. <https://gitlab.com/feeit-freecourseware/fundamentals-of-robotics>
8. <https://github.com/vasetrendafilov/robot-simulation>
9. <https://www.franka.de/>
10. <https://www.ufactory.cc/xarm-collaborative-robot>
11. <https://docs.google.com/document/d/10sXEhzFRSnvFcl3XxNGhnD4N2SedqwdAvK3dsihxVUA/edit?usp=sharing>
12. <https://github.com/bulletphysics/bullet3/blob/master/examples/pybullet/examples/inverse_kinematics_husky_kuka.py>
13. <https://pybullet.org/wordpress/index.php/2019/03/30/tossingbot-learning-to-throw-arbitrary-objects-with-residual-physics/>
14. <https://github.com/tork-a/melfa_robot>