



Federação das Indústrias do Estado da Bahia

CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAI CIMATEC

Engenharia Mecânica

Trabalho de Conclusão do Curso

Desenvolvimento do robô de inspeção.

Apresentada por:

Bruno Rodrigues
Bruno de Sousa
Frederico Garcia
Leandro S O Nozela
Victor V. Rezende

Orientador:

Prof. Marco Reis, M.Eng.

Co-orientador:

João Lucas da Hora

Dezembro de 2019

Bruno Rodrigues
Bruno de Sousa
Frederico Garcia
Leandro S O Nozela
Victor V. Rezende

Desenvolvimento do robô de inspeção.

Trabalho de Conclusão do Curso apresentada
ao , Curso de Engenharia Mecânica do Centro
Universitário SENAI CIMATEC, como requi-
sito parcial para a obtenção do título de **Ba-
charel em Engenharia.**

Área de conhecimento: Interdisciplinar
Orientador: Prof. Marco Reis, M.Eng.

Salvador
Centro Universitário SENAI CIMATEC
2016

Dedico este trabalho a ...

Agradecimentos

Resumo

Palavras-chave: Robô de Inspeção, Linhas de Transmissão, Navegação, Cinemática Inversa, Manipuladores

Abstract

Keywords: Inspection Robot,Transmission Lines,Navigation,Inverse Kinematics,Manipulators

Sumário

1	Introdução	1
1.1	Objetivos	2
1.1.1	Objetivos Específicos	2
1.2	Justificativa	2
1.3	Organização do Trabalho de Conclusão do Curso	4
2	Fundamentação Teória	6
2.1	Didática	6
2.1.1	Pedagogia Tradicional	6
2.1.2	Pedagogia Renovada	7
2.1.3	Pedagogia Tecnicista	8
2.1.4	Pedagogia Crítica	9
2.2	Didática na Sociedade Contemporânea	10
2.2.1	Ensino de Novas Tecnologias	10
2.2.2	Movimento STEM	11
2.3	Robótica Educacional	11
2.3.1	Project-based learning (PBL)	12
2.3.2	Collaborative Learning ou team based learning (TBL)	13
2.3.3	DIY - Do It Yourself	13
2.3.4	Movimento Maker	14
2.4	Cinemática	15
2.4.1	Cinemática Direta	15
2.4.2	Cinemática Inversa	17
2.5	Modelagem Cinemática de um Braço Planar	17
2.6	Desenvolvimento de Robôs	18
2.6.1	<i>Framework</i>	19
2.6.2	Simulação	20
2.6.3	Odometria	21
2.6.4	Gestão de Energia	22
2.6.5	Conceito de segurança e Integridade	23
2.6.6	Comunicação em sistemas robóticos	23
3	Metodologia	25
3.1	Conceituação	27
3.2	<i>Design</i>	27
3.3	Desenvolvimento	28
3.3.1	Validação das ferramentas	28
3.3.2	Movimentação simulada/em simulação	29
3.3.3	Teste com dispositivos físicos e Movimentação física	29
3.3.4	Desenvolvimento de serviços para <i>framework</i> e rotina para ultra-passagem	29
3.4	Operacionalização	30

4 Desenvolvimento e testes	31
4.1 Análise das Funcionalidades	31
4.1.1 Atuação	33
4.1.2 Planejamento de Movimento	34
4.1.3 Gerenciamento de Energia	35
4.1.4 Checagem da Integridade do Sistema	36
4.2 Estudo da Movimentação	37
4.3 Soluções Mecatrônicas para o sistema robótico	38
4.3.1 Escolha a biblioteca de controladores no <i>ROS</i>	39
4.3.2 Solução para cinemática	39
4.3.3 Gerenciamento de Energia	40
4.4 Simulação	41
4.4.1 Simulação para a rotina de ultrapassagem	42
4.5 Testes de Movimentação Física	42
4.5.1 Testes unitários	43
4.5.2 Testes na linha de transmissão	43
4.6 Integração com os subsistemas	44
4.6.1 Teste dos servomotores em rede	44
4.6.2 Teste de movimentação alimentada por banco de baterias	45
4.7 Análise Preliminar	46
5 Conclusão	47
A QFD	49
B Arquitetura	51
C Logbook	52
D Lista de componentes	75
Referências	78

Lista de Tabelas

4.1	Medições de tensão para o <i>hardware</i> de <i>Power Management</i>	41
4.2	Sentido de giro dos motores (Cabo de sincronização direto)	43
4.3	Sentido de giro dos motores (Cabo de sincronização cruzado)	43

Lista de Figuras

1.1	Instalação típica de uma linha de transmissão	3
1.2	Inspeção em linhas de transmissão por veículos aéreos tripulados.	4
2.1	Parâmetros de Denavit-Hartenberg	16
2.2	Braço planar do tipo RR	18
2.3	Diagrama de funcionamento de um processo de simulação	20
3.1	Fluxograma de desenvolvimento	25
4.1	<i>QFD</i> 2	32
4.2	Arquitetura geral do sistema de movimentação	33
4.3	Fluxograma da funcionalidade de Atuação	34
4.4	Fluxograma da funcionalidade de Planejamento de Movimento	35
4.5	Fluxograma da funcionalidade de Checagem da Integridade do Sistema .	37
4.6	Visualização do obstáculo no simulador	38
4.7	Robo <i>ELIR</i> no visualizador do <i>ROS</i> com garras abertas	38
4.8	Robo <i>ELIR</i> no <i>Gazebo</i> com garras abertas	42
4.9	Foto do robô na posição que demanda maior torque	45
A.1	<i>QFD</i> 2	50
B.1	Arquitetura geral do sistema de movimentação	51

Lista de Siglas

ELIR	<i>Electrical Inspection Robot</i>
URDF	<i>Universal Robot Description Format</i>
ROS	<i>Robotic Operation System</i>
QFD	<i>Quality Function Deployment</i>
SOTA	<i>State of the Art</i>
USB	<i>Universal Serial Bus</i>

Lista de Simbolos

Introdução

”Faça ou não faça, tentativa não há.”

(Mestre Yoda)

(SOBRENOME01, 1998) O Brasil apresenta uma matriz energética diferente da do resto do mundo, onde as fontes renováveis representam uma grande parte da geração da energia. Segundo a (EPE, 2018), em 2016, a matriz energética mundial contava com somente 14,1% da matriz energética constituída por fontes renováveis, enquanto o brasil já apresentava 82% da sua matriz vinda de fontes renováveis, onde a geração hidrelétrica corresponde a 70% dessa geração.

A expectativa é de que a energia hidrelétrica continue sendo cada vez mais utilizada no país, devido ao crescimento previsto da demanda energética brasileira, onde segundo o (ANEEL, 2008) o consumo atual é de 405 TWh e a demanda esperada em 2030 é de 950 e 1.250 TWh/ano (BRONZATTI; NETO, 2008). Mesmo com a grande participação da geração hidrelétrica , somente 23% dos 260 GW totais de potencial hidrelétrico são aproveitados (ANEEL, 2008).

A concentração de demanda energética no Brasil está concentrada principalmente na região Sudeste devido a densidade populacional e elevada industrialização, isso faz com que dois terços do total da capacidade instalada estejam localizadas na Bacia do Rio Paraná que é a bacia mais próxima da região, enquanto as bacias com potencial menos aproveitado são as localizadas no norte e nordeste do país (ANEEL, 2008).

Com desenvolvimento do país é esperado um aumento na demanda de energia elétrica e consequentemente um aumento na geração de energia hidrelétrica, isso faz com que seja esperado um crescimento considerável na quantidade das linhas de transmissão, de acordo com (MME, 2017), em setembro de 2018 o sistema elétrico brasileiro já atingiu 144.828 km de linhas de transmissão. Esse aumento na quantidade de linhas tende a ser amplificado pela tendência à exploração da geração de energia na região Norte, assim sendo necessário a construção de novas linhas para distribuir essa energia para as outras partes do País.

Quanto mais linhas de transmissão e maiores distâncias entre os centros geradores, maiores tendem a ser as perdas. Isso faz com que seja necessária um controle da qualidade dessa transmissão, o que se dá por meio de inspeções. A estrutura já exis-

tente apresenta precariedade em alguns aspectos, onde segundo ([RANGEL; KIENITZ; BRANDÃO, 2009](#)) “no Brasil, há uma quantidade considerável de linhas de transmissão que já ultrapassou os 40 anos de idade. Com o envelhecimento das linhas de transmissão, a manutenção preventiva é um fator de extrema relevância para garantir o perfeito funcionamento dos sistemas.” A necessidade da constante manutenção e a alta periculosidade que os operadores são expostos faz com novas alternativas e tecnologias sejam aplicadas para a manutenção, o uso de Drones pilotados remotamente, com câmeras e sensores já é uma realidade em alguns países do mundo. O desenvolvimento de um robô próprio para inspeção de linha configura uma dessas novas alternativas, e possibilita uma expansão dos horizontes para as tecnologias aplicadas.

1.1 *Objetivos*

O objetivo do trabalho é implementar o sistema de movimentação do robô ELIR (*Electrical Line Inspection Robot*). Onde esse sistema é complementar aos outros existentes no robô, onde o conjunto dessas soluções busca fundamentar a implementação de uma Inspeção autônoma da linha.

1.1.1 *Objetivos Específicos*

Para o desenvolvimento do sistema é necessário realizar o estudo da movimentação, gestão de energia, controle e elaboração de trajetória para sistemas robóticos. A operação na linha faz com que seja necessário a gestão de energia do robô, assim como a integração com os outros subsistemas já desenvolvidos. De forma a garantir a operação na linha, os dispositivos e ferramentas utilizadas devem estar integradas no ROS (*Robot Operating System*), onde é necessário também a integração com outros pacotes já desenvolvidos para o Robô.

1.2 *Justificativa*

Tendo em vista a crescente demanda de energia elétrica do país bem como a previsão, a necessidade de um processo confiável de transmissão se torna amplamente necessário, afinal, diversas unidades consumidoras são alimentadas diariamente, além de instalações que exercem atividades críticas, como hospitais. As unidades geradoras de energia elétrica se encontram em regiões distantes de seus consumidores finais, portanto se faz necessário a utilização de linhas de transmissão de energia elétrica.

Uma linha de transmissão é uma linha composta por cabos condutores de energia elétrica, utilizada para a transmissão de energia em alta tensão, saindo da origem geradora e indo até às cargas consumidoras.

A garantia da distribuição em condições favoráveis se dá pela confiabilidade das linhas de transmissão e os procedimentos de manutenção aplicados à elas, para isso, é realizada constantemente a rotina de inspeção nas linhas. A rotina de inspeção, se dá através da análise da integridade da estrutura das torres, a condição em que se encontram os isoladoras e as conexões das linhas de transmissão, uma vez que o tempo e a exposição a umidade e ao sol, além de diversos eventos climáticos, fazem com diversas falhas referentes ao desgaste do material venham a aparecer.

Estas análises têm como principal objetivo a detecção de eventuais pontos de ruptura. Outro meio para a localização dos eventuais pontos de ruptura se dá pelo uso de câmeras térmicas, onde existe o aumento da temperatura pontual devido à elevação na resistência elétrica.



Figura 1.1: Instalação típica de uma linha de transmissão

Fonte: ([RANGEL; KIENITZ; BRANDÃO, 2009](#))

Segundo ([RANGEL; KIENITZ; BRANDÃO, 2009](#)), as rotinas de inspeção de linhas de transmissão se dão principalmente por dois métodos: inspeções por aeronaves e inspeções terrestres. A inspeção realizada por aeronaves, se dá tipicamente com o uso de helicópteros, que executam voos em baixa altitude, extremamente próximos das linhas de transmissão.

Em alguns casos as condições climáticas podem dificultar o procedimento de inspeção e controle da aeronave, além do risco inerente da atividade para os tripulantes, principalmente devido ao fato de que as aeronaves tipicamente operam na região de “homem-morto”, uma zona de altura que representa perigo para os operadores a bordo das aeronaves em caso de uma queda.



Figura 1.2: Inspeção em linhas de transmissão por veículos aéreos tripulados.

Fonte: ([RANGEL; KIENITZ; BRANDÃO, 2009](#))

A inspeção por vias terrestres possui uma grande dificuldade devido à dependência do terreno do local, o qual pode ser de difícil acesso devido às características geográficas. Diversos fatores tornam a inspeção de linhas de transmissão um procedimento não só perigoso, mas também altamente custoso.

Segundo ([SARTORI, 2018](#)) as principais desvantagens dos meios convencionais de inspeção de linhas de transmissão são os riscos de acidentes, devido a periculosidade do procedimento de inspeção; o alto custo, uma vez que é necessário a locação e deslocamento de equipamentos específicos para o transporte e inspeção das linhas de transmissão; a alta dependência das condições climáticas e geográficas, uma vez que se torna muito difícil realizar rotinas de inspeção em tempos chuvosos ou em locais de difícil acesso.

Outra grande desvantagem dos procedimentos de inspeção definida por ([SARTORI, 2018](#)) é justamente a necessidade de uma mão de obra qualificada para realização destes procedimentos. Se estes procedimentos de inspeção de linha de transmissão fossem realizados em linhas desenergizadas, o processo seria bem mais simples e rápido, porém existem diversos problemas atrelados ao fato de que existem inúmeras cargas consumidoras que necessitam da energia elétrica gerada.

1.3 Organização do Trabalho de Conclusão do Curso

O documento está organizado em cinco capítulos, seguindo a seguinte estrutura:

Capítulo 1 - Introdução: Faz a contextualização do âmbito no qual a pesquisa proposta está inserida. Apresenta, portanto, a problemática, objetivos e como este projeto Theoprax de conclusão de curso está estruturado

Capítulo 2 - Referencial Teórico: Apresenta a base teórica necessária para o desenvolvimento do projeto.

Capítulo 3 - Metodologia: Define o método adotado para o desenvolvimento

do projeto, explicitando seu fluxo de atividades e premissas necessárias para aplicar a metodologia.

Capítulo 4 - Desenvolvimento: Exibe os procedimentos realizados e resultados obtidos através de testes, unitários e integrados, durante o desenvolvimento do projeto.

Capítulo 5 - Conclusão: Apresenta as conclusões, contribuições e algumas sugestões de atividades de pesquisa a serem desenvolvidas futuramente.

Fundamentação Teória

2.1 *Didática*

Por muito tempo, segundo ([SAVIANI, 2011](#)), nas sociedades antigas e medievais, a educação era obtida pela maioria das pessoas através do trabalho, sendo a escola apenas um complemento secundário disponível a grupos seletos da elite. A partir do surgimento da sociedade capitalista e seus processos mercantis que os trabalhadores passaram a precisar de conhecimentos que não se voltavam apenas a técnicas de trabalho manual como cultivo da terra, mas também a relações mercantis e acumulação de capital, ao qual inclui instrumentos de trabalho e, posteriormente, moeda, marcando o início da idade moderna e avanço da ciência.

De acordo com ([LARCHERT, 2010](#)), o estudo da didática suma nasceu somente em meados do século XVII, a partir dos estudos pioneiros realizados por Jan Amos Komenský (em latim: Comenius; em português: Comênio), que é considerado pai da didática moderna. Em sua principal obra: Didática Magna, Comenius reuniu os conhecimentos sobre o tema e propôs pela primeira vez um modelo revolucionário de ensino em que os conhecimentos científicos são passados não pela imposição característica da época, mas sim pela satisfação e alegria de ensinar e aprender, segundo ([GASPARIN, 2011](#)). A partir de então, a didática, pedagogia e os modelos de escola passaram a ser ponto de estudo enfatizando a maneira de organizar o ensino e moldada de acordo com as necessidades, exigências e transformações da sociedade ao longo dos anos.

A pedagogia pode ser classificada em quatro diferentes escolas: Tradicional, Renovada, Tecnicista e Crítica. ([LARCHERT, 2010](#)) justifica essa classificação de acordo com as características de cada elemento na estrutura didática utilizada, como exposto a seguir.

2.1.1 *Pedagogia Tradicional*

Do século XVII ao século XIX a didática ficou conhecida como didática tradicional, que se caracteriza por acentuar o ensino humanístico, onde os conteúdos, os procedimentos didáticos e a relação professor-aluno não têm nenhuma relação com o cotidiano do aluno e muito menos com as realidades sociais. Há a predominância da palavra do professor, das regras impostas e do cultivo exclusivamente intelectual ([LIBÂNEO, 2006](#)). Segundo ([LARCHERT, 2010](#)), sua estrutura organizacional é baseada da seguinte forma:

- ”Homem: compreendido a partir dos ideais de igualdade e liberdade pautados na política liberal.
- Conhecimento: a ciência é a única fonte de conhecimento verdadeiro. O conhecimento enciclopédico é transmitido de uma geração para outra;
- Escola: a instituição responsável em preparar os indivíduos para o desempenho dos papéis sociais. Deverá educar para as normas vigentes da sociedade através do desenvolvimento das aptidões individuais, garantindo o preparo intelectual e moral dos alunos;
- Método de ensino: instrução organizada na exposição verbal do professor, provocando o acúmulo de conteúdos:
 - 1º) apresentação da matéria nova de forma clara e completa; 2º) associação entre os conteúdos antigos e os novos; 3º) sistematização e generalização dos conteúdos; 4º) aplicação de exercícios e testes;
- Professor: é o arquiteto da mente, o dono do saber, a autoridade maior responsável pelo ensino, centro do processo educativo;
- Aluno: receptor dos conteúdos transmitidos e do método aplicado;
- Ensino: propedêutico, sustentado nas cátedras, organizado basicamente pela oratória do professor e pela aula expositiva, entendido como a “arte de ensinar” e toda ênfase está na teoria;
- Aprendizagem: memorização de conteúdos, acúmulo de saberes transmitidos pelo professor e repetidos nos livros;
- Avaliação da aprendizagem: individual, oral ou escrita”.

Essa pedagogia dominou o Brasil até a década de 1930, mas ainda pode ser visto no cenário atual.

2.1.2 *Pedagogia Renovada*

A partir da segunda metade do século XX, estudiosos desenvolveram a ideia de que a aprendizagem verdadeira é aquela que nasce dos aspectos sociais, emocionais e cognitivos do aluno, não considerando o ensino como um processo de transmissão, pelo professor aos alunos, de conteúdos prontos, mas uma facilitação da aprendizagem, com o professor na função de estimular o aprendiz a aprender ([LARCHERT, 2010](#)). Ela acentua, igualmente, o sentido da cultura como desenvolvimento das aptidões individuais, mas a educação é um processo interno, não externo; ela parte das necessidades e interesses individuais necessários para a adaptação ao meio ([LIBÂNEO, 2006](#)).

Sua estrutura organizacional é baseada da seguinte forma, segundo ([LARCHERT, 2010](#)):

- ”Homem: compreendido a partir da sua existência, indivíduo único no mundo, vive e interage em um mundo dinâmico;
- Conhecimento: produto da existência e da experiência que deverá ser compreendido e socializado;
- Escola: instituição organizadora e articuladora entre as estruturas cognitivas do indivíduo e as estruturas do meio ambiente;
- Método de ensino: aprender experimentando, aprender a aprender;
- Professor: facilitador da aprendizagem e do desenvolvimento humano;
- Aluno: o aprendiz é o centro do processo educativo;
- Ensino: orientação individual para o aprender fazendo, através de experimentação, pesquisas, dinâmicas de grupo e oficinas;
- Aprendizagem: atividade de descoberta, autoaprendizagem;
- Avaliação da aprendizagem: autoavaliação”.

2.1.3 *Pedagogia Tecnicista*

No Brasil, entre 1950 e 1970, ocorre o desenvolvimento industrial e tecnológico, cenário propício para o desenvolvimento do tecnicismo educacional, inspirado nas teorias behavioristas, cujas unidades de análises são respostas e estímulos. O indivíduo, motivado por estímulos planejados com rigor, responderá satisfatoriamente aos comandos propostos. Esta abordagem atende às exigências da sociedade capitalista, industrial e tecnológica, pois, para a sua sobrevivência, a massa de trabalhadores precisa de objetivos rigorosamente planejados, executados e controlados ([LARCHERT, 2010](#)). O autor baseia a estrutura organizacional da seguinte forma:

- ”Homem: produto do meio social;
- Conhecimento: resultado da experiência planejada, baseada nos princípios científicos;
- Escola: responsável por qualificar mão de obra para o mercado de trabalho;
- Método de ensino: processo de condicionamento através do estímulo – resposta;
- Professor: especialista de uma determinada área é um técnico capacitado para reproduzir com os alunos as dinâmicas aprendidas;

- Aluno: tem o papel de receber, fixar e repetir as técnicas e seus conteúdos;
- Ensino: diretivo e instrução programada;
- Aprendizagem: fixação do programa aplicado, dos conteúdos decorados e da repetição da técnica;
- Avaliação da aprendizagem: verificação dos resultados dos objetivos propostos”.

2.1.4 *Pedagogia Crítica*

A partir de meados da década de 70, a sociedade brasileira passou a ter uma visão crítica acentuada quanto ao cenário político autoritário, levando esse pensamento crítico a contestar diversas áreas, incluindo o modelo didático utilizado. De acordo com ([MARTINS, 1997](#)), essas discussões deram origem a uma didática que traz como princípio norteador a abordagem crítica da educação, influencia o potencial social dos alunos e professores através de debates, diálogos críticos e considera o ensino nas suas múltiplas dimensões: social, afetivo, cognitivo, motor e político. Estudos como Paulo Freire ganharam espaço com proposições de um ensino mais dinâmico e menos alienado, voltado para a libertação do homem. Para ([FREIRE, 2001](#)), o diálogo aberto, igualitário e ativo em todos os interlocutores é o principal caminho para a real comunicação, sendo o único capaz de dissipar e gerar conhecimento com eficácia.

De acordo com ([LARCHERT, 2010](#)), sua estrutura organizacional é baseada da seguinte forma:

- ”Homem: cidadão e agente de transformação social;
- Conhecimento: socialmente referenciado, reflexivo e crítico;
- Escola: construtora de conhecimento crítico que busca a transformação social;
- Método de ensino: dialético, parte da experiência do aluno e do professor, confrontando-a com o saber sistematizado, pautado na dialogicidade, o diálogo como produtor de conhecimento e de emancipação do cidadão;
- Professor: mediador, orientador e agente de mudança social;
- Aluno: aprendiz participativo e crítico;
- Ensino: organização de experiências destacando os conhecimentos da ciência para explicá-las criticamente;
- Aprendizagem: desenvolvimento de estruturas cognitivas e sociais para a emancipação do aluno e do professor;
- Avaliação da aprendizagem: avaliar para mudar; autoavaliação”.

2.2 Didática na Sociedade Contemporânea

A Didática, de acordo com as definições de (LIBÂNEO, 2006), é uma das disciplinas da pedagogia, sendo responsável por estudar e investigar, teórica e praticamente, os objetivos, conteúdos, meios e as condições do processo de ensino, a fim de educar o indivíduo no âmbito social. Por ser dependente da sociedade ao qual o indivíduo está inserido, os modelos didáticos estão em constante transformação para adequar a educação ao modelo social vigente em cada época. No entanto, segundo (AL-MUFTI, 1997), os modelos atuais de educação não estão atendendo ao rápido crescimento demográfico e tecnológico do século XXI, sendo necessário uma adequação mundial a uma sociedade globalizada, tecnológica e superpovoada. O perfil de aluno contemporâneo é de um indivíduo que cresce em um ambiente sem fronteiras onde parece não haver limites para a velocidade na troca de informações, que ocorre em tempo real, e onde a internet permite obter qualquer tipo de informação na palma das mãos e de onde estiver. Qualquer questão pode ser respondida com uma simples pergunta no Google, transferindo a fonte de aprendizado e modificando o papel da escola. Para atender ao perfil deste aluno é preciso ensiná-lo a buscar o próprio conhecimento através de informações corretas, guiá-lo em meio a infinidade de informação equivocada que ele pode encontrar na web. Parte dessa adequação se passa por abdicar dos modelos didáticos defasados que ainda persistem em dominar as escolas ao longo do globo, incluindo o Brasil, onde existem vestígios do sistema tradicional; e preparar o aluno para se adequar às transformações cada vez mais frequentes do século XXI. Por isso é cada vez mais coerente pensamentos como o de (FREIRE, 2001), no qual diz que estamos numa sociedade em transição precisando romper com o mal da alienação e investir numa educação crítica que adapta e integra o homem ao mundo invés de acomodá-lo e transformá-lo.

2.2.1 Ensino de Novas Tecnologias

Na sociedade do século XXI, de acordo com (BENITTI, 2009), as pessoas estão imersas desde a infância em ambientes com infinidade de informações, de tecnologia avançada e dinâmica que ultrapassam os limites dos laboratórios e englobam as casas, carros, celulares, computadores e todo o entorno, sendo muito utilizada, mas pouco conhecida pela maioria da população. Este cenário tem expectativa de severidade maior com o desenvolvimento da tecnologia, a chegada da indústria 4.0 e internet das coisas, sendo necessário uma revolução no sistema de ensino para adequar o homem às atividades e profissões do futuro. Uma forma de viabilizar isso é através da robótica educativa, na qual o aluno é estimulado a desenvolver a sua criatividade, senso crítico, capacidade de elaborar hipóteses, investigar soluções, tirar conclusões e resolver problemas enquanto cria afinidade com conceitos que estão inseridos no seu cotidiano, mas passam despercebidos por boa parte das

pessoas. Para tal utiliza-se de softwares didáticos, kits intuitivos e metodologias de ensino baseadas na pedagogia-crítica, onde o aluno é participativo e livre, enquanto o professor é um mediador do conhecimento. Essas metodologias valorizam o trabalho em equipe e desenvolvem a busca própria de aprendizado por mera curiosidade e prazer através de desafios e metodologias DIY (do inglês: Do It Yourself; em português: faça você mesmo) e STEAM (do inglês: science, technology, engineering and Mathematics; em português: ciência, tecnologia, engenharia e matemática), como pode ser visto nos principais kits de ensino de robótica do mercado, por exemplo: Modelix Robotics, Robomind, Mini Maker, Mini Bots e Lego.

2.2.2 *Movimento STEM*

De acordo com ([PUGLIESE, 2018](#)), STEM education (ou educação STEM, em português) não é exatamente uma metodologia de ensino, mas sim um movimento, resultado de uma transformação maior que muitos sistemas educacionais vêm passando globalmente, decorrente da revolução tecnológica e consequente necessidade de inovação nos modelos de ensino. Este movimento nasceu na década de 1990, quando estudos indicavam que os estados unidos estavam caminhando para um colapso empregatício e econômico somados à escassez de profissionais qualificados nas áreas STEM e um alto nível de desinteresse de jovens alunos nessas áreas. Com base nisso, o movimento propõe a reformulação dos métodos de ensino para se adequar à realidade dos alunos, trazendo maior atratividade e incentivando o desenvolvimento de carreiras STEM. Em termos de metodologia, o movimento preza pela aprendizagem baseada em projetos e desafios, estimulando a curiosidade e participação dos alunos. Apesar de ter se difundido com sucesso pelos Estados Unidos e outros países líderes em educação e tecnologia ao redor do globo, o movimento STEM ainda é tímido no Brasil, caminhando a passos curtos com pouco empenho por parte do sistema básico de educação.

2.3 *Robótica Educacional*

De acordo com ([NASCIMENTO, 2017](#)), a Robótica Educacional, também conhecida como Robótica Pedagógica, é aplicada em ambientes educacionais onde o aluno pode montar e desmontar um robô ou sistema robotizado, proporcionando aos educandos momentos não só de aprendizado, mas de lazer e entretenimento. Esse termo nasceu por volta da década de 1960, através dos estudos de Seymour Papert e sua teoria que defende o uso do computador nas escolas como um recurso atrativo para crianças, e se popularizou entre os jovens a partir da década de 1990 através do movimento STEAM, mas ainda não está bem integrada como uma ferramenta universal de aprendizagem tecnológica em

ambientes escolares regulares. Segundo ([MAISONNETTE, 2002](#)), a robótica educacional é uma ferramenta interdisciplinar de extremo potencial, que extrapola os limites da sala de aula e instiga o aluno a consultar conteúdo e professores de variadas áreas na busca por uma solução para o seu problema; e é através dessa ferramenta que o aluno constrói o conhecimento através das próprias observações e do próprio esforço, adquirindo uma aprendizagem mais efetiva que se adapta a suas estruturas mentais por ser palpável. Parte dessa otimização na maneira de se aprender está no papel do professor, que deve assumir, segundo ([NASCIMENTO, 2017](#)), o papel de “problematizador” que ajuda o aluno a buscar de maneira autônoma a solução, bem como estreitar o caminho entre o conhecimento empírico e o conhecimento científico. O mesmo autor diz que, para desenvolver o uso da robótica pedagógica, o aluno deverá identificar um problema e entender como solucionar de maneira ordenada utilizando um robô; em seguida, ele desenvolve a programação e testa; ao fim, o aluno pode observar seus resultados e obter a chance de corrigir seus erros caso não atinja os resultados esperados. Aderir ao movimento STEM é o primeiro passo para aplicar a robótica educacional nas escolas, no entanto, existe muito conservadorismo e dúvidas quanto a como aplicar uma metodologia efetiva, levando muitos autores a realizarem estudos na área para comprovar a eficiência de determinados métodos. Analisando alguns desses estudos, foi possível verificar um padrão de boas práticas e uma tendência a escolher determinadas metodologias para ensinar robótica.

2.3.1 Project-based learning (PBL)

De acordo com ([KARAHOCA, 2010](#)), a PBL (em português: aprendizagem baseada em projetos) é uma metodologia de ensino que aumenta a motivação e promove a auto-orientação enquanto o aluno desenvolve e aplica princípios de pensamento crítico, coleta e analisa dados, investiga e aprimora questões, debate ideias, faz previsões e compartilha suas conclusões e descobertas com os demais; podendo ser construída em oito estágios:

- 1) Envolver os alunos em problemas do mundo real; se possível, os alunos selecionam e definem os problemas. O desenvolvimento de robô seguidor de linha é um dos principais desafios.
- 2) Requerer que os alunos pesquisem, investiguem, usem habilidades de planejamento, pensamento crítico e resolução de problemas enquanto executam tarefas como: colocar materiais no lugar certo, estabelecer posições de momento e equilíbrio, selecionar materiais elétricos, etc.
- 3) Requerer que os alunos aprendam e apliquem conhecimentos e habilidades de conteúdos específicos em uma variedade de contextos, enquanto trabalham no projeto aprendendo elementos de circuito, soldando, operando com silício de calor, descascando cabos, etc.

- 4) Oferecer oportunidades para os alunos aprenderem e praticarem habilidades interpessoais enquanto trabalham em equipes, com adultos em locais de trabalho sempre que possível, havendo seleção de liderança, comunicação e distribuição de tarefas.
- 5) Dar aos alunos a prática de usar o conjunto de habilidades necessárias para suas vidas e carreiras adultas (como alocar tempo / recursos; responsabilidade individual, habilidades interpessoais, aprendizagem através da experiência, etc.). Propõe-se colocar os alunos sob pressão de tempo e materiais limitados, situação essa que é comum na vida profissional.
- 6) Incluir desde o início do projeto expectativas em relação a realizações/resultados de aprendizagem por parte dos alunos e padrões e resultados por parte da escola/estado.
- 7) Incorporar atividades de reflexão que levam os alunos a pensar criticamente sobre suas experiências e vincular essas experiências a padrões específicos de aprendizagem.
- 8) Terminar com uma apresentação ou produto que demonstre aprendizado e seja avaliado; os critérios podem ser decididos pelos alunos, por exemplo, corrida de seguidores de linha.

Estas etapas estimulam a criatividade, buscas por conhecimento e aprendizagem através de prazer e satisfação enquanto se diverte buscando resultados.

2.3.2 *Collaborative Learning ou team based learning (TBL)*

A aprendizagem colaborativa ou aprendizagem baseada em times é uma situação em que duas ou mais pessoas aprendem ou tentam aprender algo juntos ([DILLENBOURG, 1999](#)). Através dela os alunos aprendem virtudes de colaboração e união, enquanto compartilham e agregam conhecimentos e trabalham juntos na resolução de problemas em equipe, buscando evolução e resultados coletivos e individuais através de liderança, comunicação, cordialidade e distribuição de tarefas. Observa-se com as conclusões do experimento de ([KARAHOCA, 2010](#)), que a aprendizagem colaborativa é importante na robótica educacional, pois equipes que exercem atividades com contribuição coletiva se sobressaem a grupos individualistas nos aspectos de desempenho e aprendizagem individual e coletiva.

2.3.3 DIY - Do It Yourself

O conceito de DIY (Do-It-Yourself), em português: Faça-você-mesmo, é bem comum na atualidade e se popularizou a partir do início do sec. XXI, através das redes sociais, com o intuito de permitir que qualquer pessoa aprenda a construir, consertar, modificar, fabricar e desenvolver os mais diversos tipos de objetos e projetos de maneira objetiva e sem a necessidade de comprar algo pronto ou de contratar um profissional. Este conceito é muito importante de ser aplicado no ensino de robótica porque permite que qualquer pessoa aprenda a desenvolver um robô sem a necessidade de um ambiente escolar, de um professor ou de conhecimentos avançados na área, podendo aprender na própria casa.

2.3.4 Movimento Maker

O movimento maker é uma extensão da cultura DIY, sendo originado quando a revista Make Magazine, criada nos Estados Unidos, promoveu a Maker Faire (feira de fazedores). Após o sucesso e repercussão do evento, grandes empresas de tecnologia como Samsung, Intel, Microsoft, Raspberry, Arduino e Microchip começaram a desenvolver tecnologias exclusivamente para atender esse público. Na robótica educacional, o Movimento Maker caminha lado a lado com STEM, pois em ambos, a ideia é inovar, empreender e evoluir. De maneira resumida, o movimento Maker valoriza a possibilidade de fazer com as próprias mãos, seja com ajuda de um computador, impressora 3D ou ferramentas.

Em todos os experimentos, instituições de ensino e produtos voltados a robótica educacional analisados neste trabalho, dois ou mais dos conceitos acima descritos foram aplicados, demonstrando um padrão de métodos efetivos para ensino de robótica.

”Elementar , meu caro Watson.”

(Scherlock Holmes)

O termo robô vem da palavra tcheca robota que tem como uma das possíveis traduções “trabalhador forçado” e ganhou o significado atual após o escritor tcheco Karel Capek (1890 - 1938), na sua obra de ficção científica “R.U.R. Rossumovi Univerzální Roboti”, associar o termo às máquinas criadas pelo personagem principal para servi-lo. Mas a ideia de algo que desenvolva atividades de maneira autônoma é apresentada ao mundo muito tempo antes. ([ARISTÓTELES, 1985](#)) diz: “Se cada instrumento pudesse realizar sozinho a sua tarefa, obedecendo ou antecipando a nossa vontade, [...] os feitores não precisariam de servos, nem os senhores de escravos.”

Diversas obras da ficção retratam diferentes tipos de robôs criados de forma a reproduzir comportamentos semelhantes aos de um ser humano. Com o passar do tempo, juntamente com o avanço tecnológico nas áreas da eletrônica, mecânica e informática, a construção dessas máquinas se tornou possível. A indústria observou nos robôs, o potencial para automatizar e otimizar as linhas de processo, onde atividades que pudessem demandar mais tempo se fossem executadas por seres humanos, seriam executadas de forma muito mais rápida e precisa com a utilização de máquinas programadas e autônomas, aumentando a produção.

A ([DIS, 2012](#)) define um robô como “mecanismo programável atuado em dois ou mais eixos com um grau de autonomia, movendo-se dentro do seu ambiente, para executar tarefas pretendidas”. É resultado da integração de componentes como: Sensores; atuadores; unidade de controle; unidade de potência e manipulador mecânico. Sensores são os componentes que fornecem parâmetros sobre o ambiente em que o robô se encontra e sobre o comportamento do próprio sistema robótico. Já os atuadores são os dispositivos que movimentam as partes, quando convertem energia elétrica, hidráulica ou pneumática em mecânica. A energia necessária para o funcionamento dos atuadores é fornecida pela unidade de potência.

O gerenciamento dos parâmetros necessários para que o robô realize suas tarefas é de responsabilidade da unidade de controle. De onde também são emitidos os comandos para a movimentação. O manipulador mecânico é o conjunto de componentes estruturais do robô, elos ou links, conectados entre si por articulações comumente denominadas de juntas. Graus de liberdade, segundo ([ROMANO, 2002](#)) “É o número mínimo de variáveis independentes de posição que precisam ser especificadas para se definir inequivocadamente a localização de todas as partes de um mecanismo”.

2.4 Cinemática

A cinemática é o ramo da física que descreve o movimento de um corpo, determinando características como posição, velocidade e aceleração. Na robótica, o estudo cinemático resulta em um conjunto de equações que caracterizam o movimento do robô, a complexidade da solução varia com a quantidade de graus de liberdade que esse robô tem. Em um manipulador mecânico composto por links que são conectados por juntas, cada conjunto link-junta caracteriza um grau de liberdade. Dessa maneira, um robô com n conjuntos link-junta tem n graus de liberdade, sendo o primeiro link a base de sustentação do robô no mundo e o último, onde está a seu end-effector.

2.4.1 Cinemática Direta

A cinemática direta é a solução para a movimentação de um robô com cálculo da posição e orientação do end-effector a partir de dadas posições das juntas. A notação de Denavit-Hartenberg é uma ferramenta utilizada para coordenar a descrição cinemática de sistemas mecânicos articulados com n graus de liberdade.

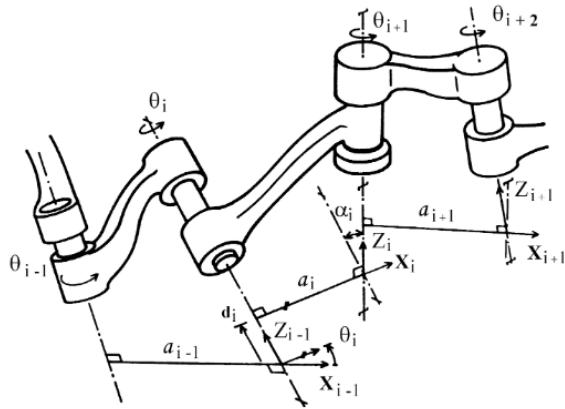


Figura 2.1: Parâmetros de Denavit-Hartenberg

Fonte: ([ROMANO, 2002](#))

A figura mostra dois *links* ligados por uma junta de superfícies deslizantes uma sobre a outra. Um eixo de uma junta estabelece a conexão de dois *links*. Segundo ([ROMANO, 2002](#)), os eixos das juntas devem ter duas normais conectadas a eles, uma para cada um dos *links*. Assim a posição relativa destes dois *links* conectados ($i - 1$ e i) é dada por d_i , que é a distância medida ao longo do eixo da junta entre suas normais. O ângulo de junta θ_i entre as normais é medido em um plano normal ao eixo da junta. Dessa forma, d_i e θ_i são a distância e o ângulo entre os *links* adjacentes. Determinam a posição relativa de *links* vizinhos.

Um *link* pode apenas ser conectado a dois outros *links* ($i - 1$ e $i + 1$). Assim, dois eixos de juntas são estabelecidos em ambos terminais de conexão. Os *links* mantém uma configuração fixa entre as juntas e podem ser caracterizados pelos parâmetros a_i e α_i . O parâmetro a_i é a menor distância medida ao longo da normal comum entre os eixos da junta, chamado de comprimento de *twist*, já o α_i é o ângulo de *twist*. Esses quatro parâmetros determinam a estrutura do *link*, parâmetros da junta e a posição relativa aos *links* vizinhos.

A representação de Denavit-Hartenberg ([DENAVIT; HARTENBERG, 1955](#)) tem como resultado uma matriz 4×4 representando cada sistema de coordenadas do *link* na junta em relação ao *link* anterior. Essa matriz é obtida através do produto das transformações: Translação de uma distância d_i ao longo do eixo Z_{i-1} para trazer os eixos X_{i-1} e X_i na coincidência; Rotação no eixo Z_{i-1} de um ângulo θ_i para alinhar os eixos

X_{i-1} e X_i ; Translação ao longo do eixo X_i de uma distância a_i para trazer as duas origens na coincidência; Rotação do eixo X_i um ângulo α_i para trazer os dois sistemas de coordenadas na coincidência. Isso resulta na matriz de transformação homogênea ${}^{i-1}A_i$.

$${}^{i-1}A_i = T_{z,d}T_{z,\theta}T_{x,a}T_{z,\alpha} \quad (2.1)$$

$${}^{i-1}A_i = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & d_i \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \cos\theta_i & -\sin\theta_i & 0 & 0 \\ \sin\theta_i & \cos\theta_i & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & a_i \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & \cos\alpha_i & -\sin\alpha_i & 0 \\ 0 & \sin\alpha_i & \cos\alpha_i & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \quad (2.2)$$

$${}^{i-1}A_i = \begin{bmatrix} \cos\theta_i & -\cos\alpha_i \sin\alpha_i & \sin\alpha_i \sin\theta_i & a_i \cos\theta_i \\ \sin\theta_i & \cos\alpha_i \cos\theta_i & -\sin\alpha_i \cos\theta_i & a_i \sin\theta_i \\ 0 & \sin\alpha_i & \cos\alpha_i & d_i \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \quad (2.3)$$

2.4.2 Cinemática Inversa

Segundo (FU; GONZALEZ; LEE, 1987) os robôs estão em um espaço onde o objeto a ser manipulado tem sua posição expressa no sistema de coordenadas do ambiente. Com o objetivo de controlar a posição e orientação do *end-effector* do robô, a solução da cinemática inversa é mais adequada. A cinemática inversa consiste em, partindo de uma posição e orientação desejada, calcular-se as posições das juntas para que o robô alcance esse objetivo, é o processo inverso da cinemática direta.

Há de se observar que a cinemática inversa pode ou não ter solução, caso a posição de interesse esteja fora do espaço de trabalho do robô, não há posições de juntas que execute a tarefa. Nos momentos em que a posição desejada pode ser alcançada, podem existir mais de uma solução. Um ponto importante na solução da cinemática inversa é, quando há mais de uma solução deve-se atentar para qual delas é a melhor opção, levando em consideração o ambiente em que o robô se encontra, principalmente os obstáculos à sua volta. A demanda energética para a execução dos possíveis movimentos e o esforço qual as juntas serão submetidas nesta ação, é crucial para o planejamento da movimentação do robô.

2.5 Modelagem Cinemática de um Braço Planar

O robô ELIR tem na sua estrutura, braços que se movimentam apenas em dois eixos, x e z , através da atuação de duas juntas, podendo assim ser modelado cinematicamente como um braço planar do tipo RR. A figura a seguir mostra um exemplo desse braço, RR por ter duas juntas rotativas, que se movimenta no plano $x - y$:

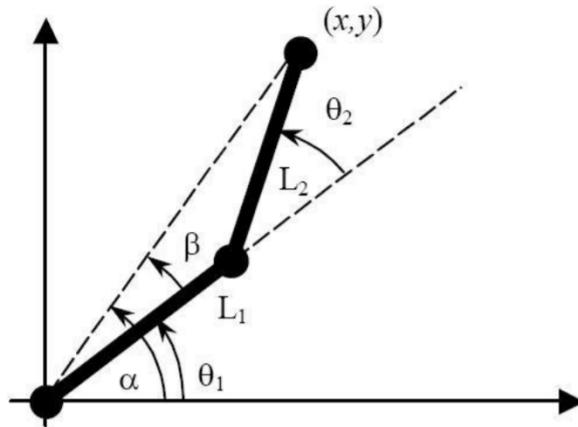


Figura 2.2: Braço planar do tipo RR

Fonte: ([SANTOS, 2016](#))

Usando a análise da cinemática direta, consegue-se determinar a posição do *end-effector* com base nos ângulos θ_1 e θ_2 e nas dimensões L_1 e L_2 . Logo tem-se que:

$$x = L_1 \cos(\theta_1) + L_2 \cos(\theta_1 + \theta_2) \quad (2.4)$$

$$y = L_1 \sin(\theta_1) + L_2 \sin(\theta_1 + \theta_2) \quad (2.5)$$

Aplicando a lei dos cossenos ao triângulo formado pelo braço e pela linha entre a origem do braço e o seu *end-effector* obtém-se:

$$\theta_2 = \pm \arccos \frac{(x^2 + y^2 - (L_1)^2 - (L_2)^2)}{2L_1L_2} \quad (2.6)$$

Para determinar o θ_1 considera-se a relação trigonométrica:

$$\tan(A - B) = \frac{\tan(A) - \tan(B)}{1 + \tan(A)\tan(B)} \quad (2.7)$$

e tomando:

$$\tan(\beta) = \frac{L_2 \sin \theta_2}{L_1 + L_2 \cos \theta_2} \quad (2.8)$$

tem-se que:

$$\theta_1 = \arctan \left[\frac{y(L_1 + L_2 \cos \theta_2) - xL_2 \sin \theta_2}{x(L_1 + L_2 \cos \theta_2) - yL_2 \sin \theta_2} \right] \quad (2.9)$$

Assim é possível fazer a solução da cinemática inversa para um braço planar RR.

2.6 Desenvolvimento de Robôs

Para o desenvolvimento de sistemas robóticos, é necessária a integração de vários dispositivos, assim sendo necessário utilizar ferramentas e tecnologias que poupem tempo no desenvolvimento, de forma a facilitar o processo de comunicação entre as diversas camadas de abstração. As camadas de abstração se referenciam ao alto e baixo nível da máquina, onde baixo nível é uma referência para aplicações mais simples, que estão mais próximas da linguagem da máquina, como por exemplo aplicação de comunicação somente via *bytes*. Um exemplo de um elemento que está numa camada de abstração de alto nível é uma Interface Homem-Máquina , onde o usuário consegue interagir com a máquina diretamente, sem ter que necessariamente entender o seu funcionamento interno.

2.6.1 Framework

Em ambientes computacionais, a utilização de ferramentas para realização de atividades e desenvolvimento de soluções é de extrema importância. Estas ferramentas podem ser softwares específicos para execução de uma determinada atividade ou *frameworks*. Segundo ([SILVA, 2000](#)) “*Frameworks* são estruturas de classes que constituem implementações incompletas que, estendidas, permitem produzir diferentes artefatos de software”. Os *frameworks* em geral permitem o desenvolvimento de soluções computacionais baseadas em determinadas funcionalidades, seguindo uma estrutura definida pelo *framework*. De acordo com ([SILVA, 2000](#)) os *frameworks* definem uma arquitetura para um conjunto de subsistemas, dando os construtores necessários para a sua criação.

A principal característica de um *framework* é a sua capacidade de reutilização, afinal a sua utilização permite que diversos conjuntos de produtos possam ser gerados partindo de uma única estrutura que possua os conceitos mais gerais. Segundo ([SILVA, 2000](#)) *frameworks* podem ser classificados em dois tipos principais: *Frameworks* de Aplicações Orientado a Objetos e *Frameworks* de Componente. Os *frameworks* orientados a objetos geram famílias de aplicações orientadas a objetos e seus pontos de extensão são definidos como classes abstratas ou interfaces, onde se estendem por cada instância da família de aplicações. Para *frameworks* de componentes, o suporte é previsto para componentes que sigam um determinado modelo, possibilitando que as instâncias destes componentes sejam acopladas ao *framework*. Também são estabelecidas as condições necessárias para que um componente seja executado, regulando a sua interação entre as instâncias de outros componentes.

Os *frameworks* utilizados para robótica, são extremamente importantes, pois o uso de suas ferramentas possibilita o desenvolvimento e criação das soluções computacionais e

códigos necessários para cada funcionalidade de um robô, de forma que o funcionamento delas em conjunto seja otimizado pela natureza do *framework* de realizar a compatibilização entre as estruturas.

2.6.2 Simulação

Em sistemas complexos, onde diversas variáveis definem o seu funcionamento, e por consequência as suas respostas a determinados estímulos, torna-se extremamente difícil e irresponsável executar a sua fabricação antes de realizar uma validação prévia de seu funcionamento.

Este tipo de procedimento de análise prévia do comportamento de um sistema é chamado de simulação. De acordo com ([ARAGÃO, 2011](#)) "Simulação refere-se a uma ampla coleção de métodos e aplicações para imitar o comportamento do sistema real, por meio de um computador com um *software* apropriado". Diversos tipos de sistemas se utilizam da ferramenta de simulação para validar previamente o funcionamento de projetos.

O processo de utilização de uma simulação consiste em basicamente recriar o sistema em questão em um ambiente computacional e então são fornecidas as entradas para o sistema, as rotinas de tratamento destas entradas e por fim as saídas da simulação.

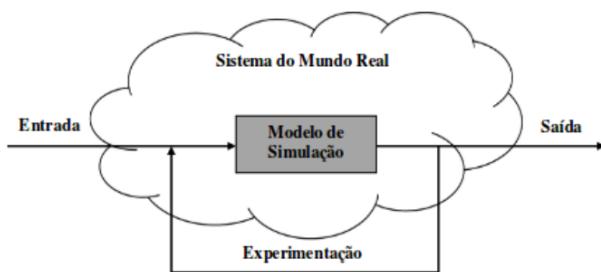


Figura 2.3: Diagrama de funcionamento de um processo de simulação

Fonte: ([ARAGÃO, 2011](#))

Em sistemas robóticos, uma ferramenta extremamente útil e bastante utilizada, é a simulação. Segundo ([LAUE; SPIESS; ROFER, 2005](#))

"Quando se trabalha com robótica, o uso de uma simulação é de importância significante. Por um lado, ela permite a validação de diferentes alternativas durante o design do sistema robótico, levando assim, a melhores decisões e preservação de custos. Por outro lado, auxilia o processo de desenvolvimento de *software*, disponibilizando uma reposição para robôs que não estejam em

mãos”.

Através do uso de *softwares* de simulação é possível criar uma representação computacional não só o modelo físico de um robô, mas também os parâmetros referentes à objetos do ambiente no qual o mesmo será posto em funcionamento. A avaliação prévia da execução das tarefas e do funcionamento do robô, permite a observação do comportamento do sistema em determinadas situações, facilitando assim, a tomada de decisões mais efetivas no processo de desenvolvimento do protótipo real.

2.6.3 Odometria

A odometria consiste no cálculo para estimar a mudança de posição do robô no tempo, onde isso pode se dar por meio de diversos dispositivos que possibilitem o cálculo de deslocamento. Onde segundo ([BEN-ARI; MONDADA, 2018](#)), ”Odometria - a medição da distância - é um método fundamental usado por robôs para navegação”. A medição de tempo é fácil utilizando o *clock* interno do computador embutido. Medir velocidade é mais difícil: em alguns robôs educacionais utilizam codificadores são usados para contar as rotações da rodas, enquanto em outros a velocidade é estimada das propriedades dos motores.

No caso da análise de deslocamento do robô na linha por meio de roldanas, o movimento é caracterizado como linear, já que o deslocamento ocorre em somente uma direção, analogamente a odometria utilizada é a linear, onde o deslocamento pode ser calculado simplesmente pela equação [2.10](#) onde s representa o espaço caminhando, v a velocidade e t o tempo.

$$s = v * t \quad (2.10)$$

Utilizando o medidor de tempo interno do computador embutido nos sistemas robóticos, pode se calcular a variação de espaço para um tempo muito pequeno, onde esses pequenos incrementos são somados ou subtraídos para encontrar o deslocamento do robô.

A velocidade de deslocamento das roldanas pode ser encontrada utilizando a equação [2.11](#) com as informações do raio da roldana r e a sua velocidade de giro w em radianos por segundo. A informação da velocidade de giro da roldana geralmente é extraída dos servomotores utilizados para tração.

$$v = 2\pi * r * w \quad (2.11)$$

O cálculo da odometria por meio da velocidade das rodas é denominado no âmbito da robótica como odometria de roda, *wheel odometry* em inglês, porém, outras técnicas são utilizadas, já que existem diversos tipos de deslocamento diferentes. Outro tipo aplicação muito encontrada é a odometria visual, que segundo ([NISTÉR; NARODITSKY; BERGEN, 2004](#)) ”Odometria Visual (OV) é o processo de estimativação do deslocamento de um agente (ex: veículo, humano e robô) utilizando a entrada de uma ou múltiplas câmeras conectadas a ele”. Os domínios da aplicação incluem robótica, realidade aumentada, automotiva e ‘computadores vestíveis’.

2.6.4 Gestão de Energia

O conceito de gestão de energia se dá pela forma como a energia elétrica é utilizada em um sistema composto de diversos dispositivos elétricos e eletrônicos. Para sistemas robóticos, este conceito representa um fator importante para garantir uma operação autônoma de qualidade. Os robôs quando nesse tipo de operação, geralmente não dispõem de uma fonte de energia constante, e portanto, são geralmente alimentados por baterias e tendo interação por meio de conexões sem fio.

O uso de diversos dispositivos eletrônicos de baixo consumo energético, como sensores e interfaces microcontroladas, podem não se mostrar um problema para um curto período de operação, porém, para maximizar o tempo da atividade exercida pelo robô, é necessário encontrar uma forma eficiente de gerir a operação dos dispositivos conectados na rede de alimentação. Segundo ([KATIRAEI; IRAVANI, 2006](#))

“Gestão de energia é um conceito importante em redes de sensores, porque uma estrutura de energia cabeadas geralmente não está disponível e um conceito óbvio é utilizar a energia disponível da bateria de forma eficiente”.

Quanto mais atividades diferentes o robô desempenha maior será a demanda de energia entre os dispositivos interconectados, isso faz com que seja necessário que os desenvolvedores busquem uma forma de otimizar o custo de energia individual das atividades e do fluxo de operação como um todo. Os diversos dispositivos utilizados em sistemas robóticos fazem com que o mesmo se utilize de diferentes níveis de tensão e corrente, já que comumente, os dispositivos utilizados são comerciais, e devido às diferenças das suas características e parâmetros, definidos por empresas diferentes, responsáveis pela produção

e fabricação das ferramentas, é necessário que a gestão de energia leve em consideração a compatibilidade entre diferentes dispositivos.

2.6.5 Conceito de segurança e Integridade

Em diversas áreas, é comum a verificação das condições antes da execução de atividades, a aviação é um grande exemplo de uso desse conceito. Neste seguimento, o *checklist* é utilizado toda vez antes de um avião decolar, assim é possível verificar se os sistemas vitais para o voo estão em ordem. O principal objetivo dessa ação é identificar os riscos que existem para o cumprimento da atividade.

Para que um dispositivo robótico execute as tarefas para as quais ele foi desenvolvido, deve-se verificar se os seus sistemas, como um todo, e os componentes individualmente, estão em condições de funcionamento, garantindo assim a integridade do sistema como um todo. Essa análise deve ser feita levando em conta a importância de cada sistema e de cada componente desses sistemas, a fim de aumentar a capacidade de operação em condições adversas do robô. Podem existir sistemas que, mesmo quando não estão operando adequadamente, não comprometem a execução da missão do robô.

2.6.6 Comunicação em sistemas robóticos

Dispositivos eletrônicos são capazes de realizar transmissão de dados, afinal, a interconexão entre eles é de extrema importância em sistemas em que existam diversos dispositivos responsáveis por funções distintas. Dispositivos que se comunicam entre si, são capazes de criar uma rede em todo o sistema, permitindo um aumento na confiabilidade das funções do sistema, através da troca de informações de parâmetros que venham a ser importantes para o funcionamento do sistema como um todo.

Para que os dispositivos possam se comunicar entre si, os mesmos adotam o que se chama de protocolos de comunicação. Protocolos de comunicação são arquiteturas que estabelecem a troca de dados entre dispositivos eletrônicos. Os dispositivos comerciais possuem diferentes tipos de protocolos de comunicação e por isso, torna-se extremamente importante se atentar a qual protocolo utilizar durante a conceituação de um projeto que se tenha a necessidade da interconexão de dispositivos.

Uma das formas mais comuns de se realizar a transmissão de dados entre dispositivos embarcados é a comunicação serial. ([OLIVEIRA; ANDRADE, 2010](#)) define a comunicação serial como um envio de *bits* de forma serial, similar a uma fila. Possuindo

dois canais principais: o canal *TX* para envio e o canal *RX* para recebimento. Dentro desse processo de comunicação alguns parâmetros devem ser levados em conta, como a taxa de transmissão de dados (*BaudRate*); bits de paridade, para assegurar que o número de bits no campo de dados é par ou ímpar; bits de parada para indicar o início ou fim de uma comunicação.

Outro meio de comunicação muito utilizado é o USB (*Universal Serial Bus*), criado com a intenção de tornar a comunicação serial mais simplificada e com uma taxa de transmissão muito mais elevada. Os cabos conectores USB possuem geralmente quatro fios condutores, sendo dois deles para alimentação e dois outros cabos de dados. Os cabos de dados são nomeados como D+ e D-, onde a comunicação entre os dispositivos se dá pela variação de tensão entre estes dois sinais. Dentro de ampla complexidade como um robô, onde diversos dispositivos necessitam estar trocando informações, a utilização de protocolos de comunicação serial se tornam extremamente importantes para a garantia da confiabilidade na execução de tarefas e operações.

Metodologia

”Tudo o que temos de decidir é o que fazer com o tempo que nos é dado.”

(Gandalf)

De acordo com (MAIA, 2011) metodologia é “o conjunto de métodos e técnicas aplicadas para um determinado fim. É o caminho percorrido, a maneira utilizada para atingir um objetivo”. Por certo, descreve os métodos que padronizam uma produção, visando a chegada em um resultado. Em trabalhos acadêmicos a sua importância vai além de descrever o processo de confecção do projeto mas também permite que o mesmo possa ser replicado por outros pesquisadores.

A metodologia aplicada para para o projeto toma como base o desenvolvimento de sistemas robóticos, nesse caso sendo voltada para o desenvolvimento de um sistema de movimentação robótico, presente no robô *ELIR*. A divisão do projeto em fases maiores e menores facilita o fluxo para o desenvolvimento, assim sendo definidas quatro partes maiores, sendo elas: conceituação, *design*, desenvolvimento e operacionalização. O fluxo do projeto está explicitado no Figura 3.1 a seguir:

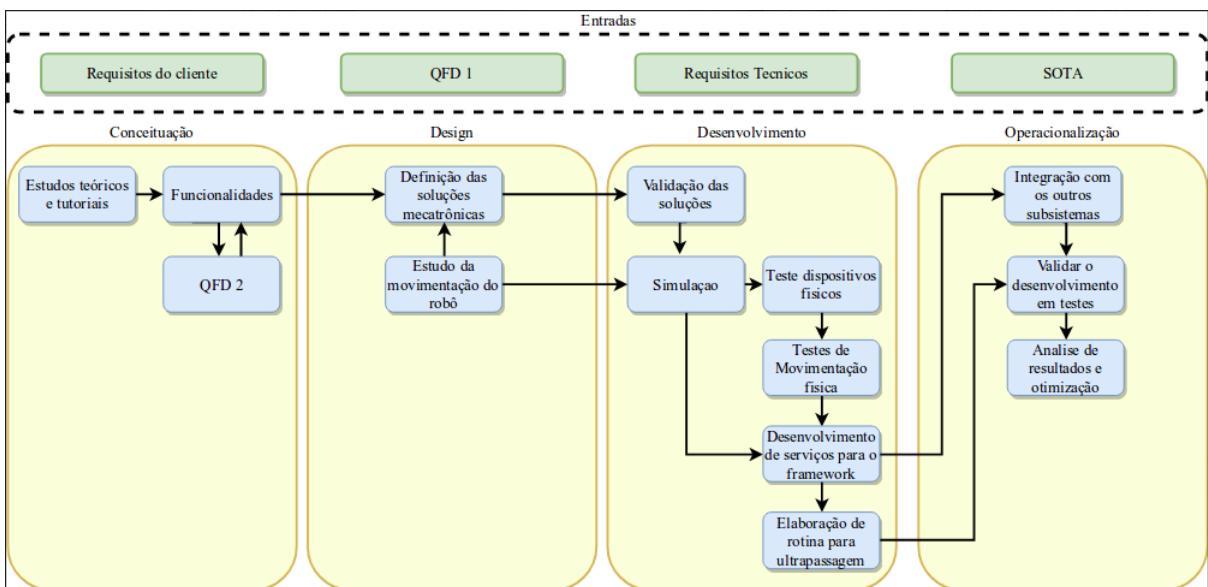


Figura 3.1: Fluxograma de desenvolvimento

Devido a complexidade envolvida nesse tipo de sistema, são utilizadas ferramentas específicas de desenvolvimento, assim como o cliente fornece certos parâmetros iniciais para impulsionar o projeto e guiar desenvolvimento para um resultado satisfatório. São

consideradas entradas para a metodologia os requisitos do cliente, requisitos técnicos, um *QFD* inicial, denominado *QFD 1* e o Estudo do Estado da Arte (*SOTA*).

O requisito consiste na definição documentada de uma propriedade ou comportamento que um produto ou serviço particular deve atender. Existem os requisitos do cliente, no qual são as necessidades e as expectativas do cliente, e os requisitos técnicos possuem uma visão técnica para atender as necessidades do cliente e os objetivos do projeto.

Durante a fase inicial do projeto, foi conversado com o cliente e deixado explícito seus requisitos para o *ELIR*, sendo eles:

- Realizar as funções de forma autônoma;
- Transpor obstáculos e cadeia de isoladores;
- Deslocar-se através do consumo de baterias;
- Deslocamento/movimento realizada por servomotores.

Foi determinado pelo cliente para que o projeto desempenhe corretamente os seguintes requisitos técnicos:

- Desempenho de deslocamento de 15km por dia
- Velocidade de deslocamento médio sem obstáculos de 0.5 m/s
- Ultrapassagem de obstáculos de volume máximo de 410x330x150mm
- Autonomia de potência de 2 horas
- Sistema operacional Linux,
- *Backend* em C++ e Python
- *Framework* ROS Kinetic Kame.

A ferramenta de Desdobramento da Função Qualidade (*QFD*) torna-se importante para guiar o projeto e a incorporar as reais necessidades do cliente. Por meio de um conjunto de matrizes parte-se dos requisitos expostos pelos clientes e realiza-se um processo de "desdobramento" transformando-os em especificações técnicas do produto. Esse desdobramento entre os requisitos do cliente, influencia no desenvolvimento, permitindo encontrar o que impacta mais no resultado final do projeto, assim fazendo com que a prioridade de certas atividades mude.

O estudo do estado da arte é o mapeamento que possibilitará o conhecimento e/ou reconhecimento de estudos que estão sendo, ou já foram realizados com temáticas, ou linhas de pesquisa , iguais ou parecidas a que está sendo estudando. No caso de projetos desenvolvidos em conjunto que incorporam diversas teses acadêmicas, esse estudo facilita a continuação do trabalho e dá uma base o projeto.

3.1 Conceituação

A fase da conceituação consiste na criação de um conceito para o sistema, sendo assim recolhido todo o embasamento teórico necessário para a confecção do projeto. Assim fazendo com que seja elaborada uma ideia para o sistema, o que é a base para todo o projeto, guiando as próximas fases.

As entradas do cliente são de suma importância para essa etapa, onde as mesmas são a base para a ideia do sistema. Com o estudo teórico do que será necessário e o uso das ferramentas como o *QFD*, é possível elaborar as funcionalidades que serão desempenhadas pelo sistema. A elaboração de um segundo *QFD* por parte da equipe acontece em paralelo com a elaboração das funcionalidades e se utiliza do *QFD* 1 junto com os requisitos técnicos e do cliente, buscando conceituar o sistema de forma concreta.

As funcionalidades recebem entradas e saídas, sendo assim, interligadas, esse tipo de metodologia se mostra muito eficiente pois consegue dividir o robô em subsistemas e funções a serem desempenhadas, podendo assim dar uma idéia de como será o seu funcionamento e troca de informações internas. Com a definição das funcionalidades do sistema, é possível partir para a forma da idéia, como ela será aplicada, o que acontece na etapa de *Design*;

3.2 Design

Com um conceito firme para o sistema, a etapa de *design* consiste na forma que a idéia irá ter, para que a mesma seja possível. Com as funcionalidades definidas, é possível decidir quais ferramentas devem ser utilizadas no projeto, de forma a garantir que as mesmas sejam executadas.

Por se tratar do desenvolvimento de um sistema de movimentação, é importante que seja realizado um estudo da forma como será necessário se realizar o movimento do robô, já que isso impacta profundamente na seleção das ferramentas, esse estudo consiste na busca do entendimento de como será sua aplicação real, e está relacionado também

com a simulação, que colabora para o sucesso dessa etapa. São tomados como critérios para a escolha da ferramentas: A quantidade de informação sobre cada ferramenta que há disponível, suporte da comunidade que a utiliza e os tutoriais que cada ferramenta possui. O estudo da movimentação é de grande valia no *design* das soluções mecatrônicas pois, conhecendo as maneiras quais o robô tem que se movimentar, definir os recursos necessários para esse objetivo se torna mais fácil.

3.3 Desenvolvimento

O desenvolvimento consiste na aplicação prática da idéia, sendo a parte que demanda mais tempo e a partir dela, já é possível ter a noção de como será o dispositivo físico final. Contém toda a produção de software, estruturas necessárias para o projeto, e também a construção do protótipo. Com a definição das ferramentas realizada na etapa de *design*, é possível começar a aplicação no sistema de interesse, validando o que foi decidido anteriormente.

3.3.1 Validação das ferramentas

A etapa de validação das ferramentas é onde se realiza os estudos e testes para compreender o funcionamento das mesmas e verificar se suas mecânicas e funcionalidades são adequadas para a solução e desenvolvimento do projeto. Uma vez que a ferramenta esteja escolhida, é realizada a análise do seu funcionamento, seus aspectos gerais, configurações, e como integrá-las ao desenvolvimento do projeto.

Após realizado o estudo da ferramenta, e de como suas mecânicas funcionam e podem auxiliar no desenvolvimento das funcionalidades do projeto, são realizados os primeiros usos das ferramentas, por meio de pequenos testes específicos, a fim de buscar o entendimento amplo de como se operacionalizar e implementar as soluções a partir das funcionalidades das ferramentas.

Uma vez que os testes se mostram efetivos e o conhecimento sobre as suas funcionalidades esteja adquirido, a ferramenta torna-se válida, e pode ser utilizada no desenvolvimento do projeto, podendo ser utilizada em todas as etapas onde se mostre necessária

3.3.2 Movimentação simulada/em simulação

Para a validação das ferramentas, o uso de simulações computacionais é fundamental, devido que a simulação consegue prever os comportamentos do protótipo antes do mesmo estar em operação e com uso das ferramentas disponíveis na robótica e assim validando a maioria das ferramentas e estratégias. A simulação torna-se presente em todos os testes, desde a validação de ferramentas definidas durante a fase de *Design* até do robô em operação, sendo uma poderosa ferramenta para validação dos dispositivos e a movimentação física.

3.3.3 Teste com dispositivos físicos e Movimentação física

Antes de realizar testes do robô se movimentando é necessário garantir que todos os dispositivos físicos estejam funcionando corretamente. Durante essa fase deverá ser realizado a montagem do robô e garantir que esteja conforme a simulação. Logo após, é de extrema importância realizar simulações, testes de esforço, velocidades e posição dos servomotores utilizados na estrutura para que não haja nenhum imprevisto durante os próximos testes de operação.

Com os testes de dispositivos físicos realizados unitariamente, é necessário integrá-los para realizar os testes de movimentação física. Esse teste é realizado tanto na simulação quanto em operação em linha, sendo importante verificar se o mesmo está andando corretamente, observando influência externa do vento.

3.3.4 Desenvolvimento de serviços para *framework* e rotina para ultrapassagem

A estrutura de serviços disponibilizada pelo *framework*, são subrotinas em código para desempenhar uma função específica, a comunicação é feita por um par de mensagens, uma de solicitação e outra de resposta, que quando necessário fazer uso do serviço, uma mensagem de solicitação é enviada, logo após o serviço executa o código contigo nele e retorna uma mensagem de resposta.

Para realizar o rotina de ultrapassagem como um todo é conveniente separar em serviços as partes dos movimento de ultrapassagem, facilitando a identificação de erros e inconsistências. Com os serviços feitos e testados é preciso unificá-los para realizar a ultrapassagem. É importante organizá-los de forma sequencial e analisar como cada serviço se comporta para garantir que foram bem codificados, e se necessário realizar

ajustes na programação.

3.4 Operacionalização

A operacionalização põe em funcionamento todo o conjunto dos dispositivos, sistemas e rotinas necessárias para o funcionamento do robô. A partir do momento em que há itens, rotinas e ferramentas que são parte de uma funcionalidade, desenvolvidas, passa a ser possível a junção destes para que essa funcionalidade tome forma. Com estas finalizadas, é realizada sua integração com outras funcionalidades, para que possa receber suas entradas e entregar suas saídas.

Deve-se também verificar o desempenho das funcionalidades, a validação do desenvolvimento é realizada com testes de operação dos sistemas. Nestes testes, são executados procedimentos que repliquem as situações de operação do robô. É importante também que as condições dessa operação, ambiente, carga e etc. sejam similares as quais o robô irá encontrar.

Após a realização de testes para a validação do desenvolvimento, é possível analisar os resultados dos mesmos. As informações levantadas nos testes mostram se as funcionalidades desenvolvidas realizam o que se espera e a sua eficiência. A partir daí, pontos do projeto a serem melhorados ficam evidentes, possibilitando assim a otimização de funções.

Desenvolvimento e testes

”Minha mãe sempre dizia: ‘a vida é como uma caixa de chocolate. Você nunca sabe o que vai encontrar’.”

(Forrest Gump)

Durante o desenvolvimento do projeto, foram feitos diversos estudos relacionados com o âmbito da robótica. A diversidade de ferramentas existentes faz com que o pesquisador tenha diversos formas de alcançar um resultado final e por se tratarem de conhecimentos específicos, cada ferramenta exige complexidade e dedicação para que seu domínio seja efetivo e resultados satisfatórios sejam alcançados.

A constante pesquisa e trabalho com as mesmas ferramentas definidas no início do processo metodológico possibilitou a realização de diversos testes, buscando validar as decisões tomadas, assim como aumentar o domínio das ferramentas e descobrir a melhor forma de utilizar todo seu potencial.

Os dispositivos eletrônicos oferecem muita informação sobre o seu funcionamento, porém, é necessário conhecer o seu comportamento na prática, já que esses dispositivos serão expostos a situações específicas do projeto, além de que, por estarem funcionando em conjunto com diversos subsistemas, é importante conhecer o seu comportamento quando como organismo de um sistema maior.

Com o decorrer do fluxo metodológico diversos tipos de resultados foram alcançados, seja conhecimento específico de uma ferramenta, validação da sua funcionalidade para um sistema específico ou seu comportamento como um organismo. O conceito do sistema é algo fundamental e o mesmo foi um fruto dessa metodologia, onde as suas funcionalidades desempenham um importante papel para se conhecer a idéia.

4.1 Análise das Funcionalidades

O desenvolvimento do conceito do sistema resultou nas funcionalidades, que por sua vez representam o fluxo das informações. A forma de estabelecer esse fluxo foi idealizando a operação do robô, buscando se determinar as atividades à serem desenvolvidas.

A inspeção de linha, exemplificada como o ato de caminhar na linha e ultrapassar um obstáculo, foi denominada missão. Assim, cada vez que o robô inicia esse processo, é iniciada uma missão.

De forma a garantir a execução da missão de forma efetiva, utilizou-se os requisitos fornecidos para o cliente e o *QFD* 1 aliado ao estudo das ferramentas para determinar os subsistemas presentes no robô, produzindo assim uma versão do *QFD* 2 aliada com a definição das funcionalidades para o sistema robótico, já que ambas aconteceram em paralelo e são complementares, o *QFD* 2 está mostrado na figura A.1, estando disponível no anexo A.



Figura 4.1: *QFD* 2

Com uma idealização do fluxo do sistema e suas funcionalidades, foi elaborada uma arquitetura geral do sistema de movimentação, mostrada na figura B.1 e disponível no anexo B. Antes do início da missão, é necessário que o sistema esteja apto a tal, assim foi definida uma funcionalidade para verificação da integridade do sistema, que requisita

os status dos dispositivos antes de realizar a missão por meio de uma checagem, e com o sucesso na checagem, fornece o comando para o início.

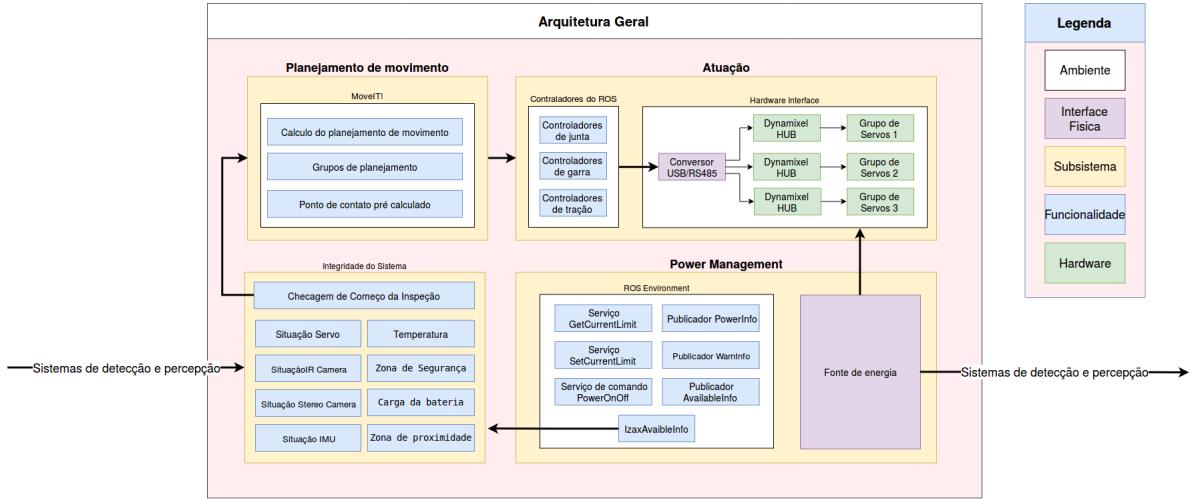


Figura 4.2: Arquitetura geral do sistema de movimentação

Determinou-se que a funcionalidade responsável pelo Planejamento de Movimento, realizasse o cálculo do plano de movimento junto com a administração dos grupos de controle e o cálculo de pontos de contato no robô. Onde essas informações sobre o plano de movimento do robô seriam transferidas para a funcionalidade de atuação do robô, que é responsável por receber esses comandos nas estruturas padrão do *ROS* e realizar o movimento físico do robô.

A movimentação exige muita energia do robô e aliado à necessidade do controle da potência disponível, foi idealizada a funcionalidade de Gerenciamento de energia, responsável por disponibilizar as informações de energia no ambiente *ROS* e fornecer a energia para o sistema de alimentação.

4.1.1 Atuação

Com a arquitetura geral do sistema de movimentação e o fluxo de comunicação, foi possível estabelecer as propriedades específicas da funcionalidade de atuação, onde buscou-se definir suas dependências, saídas e seu funcionamento.

Foi feito um fluxograma para representar a funcionalidade, onde estão ilustrados todos seus parâmetros, como mostra a figura 4.3.

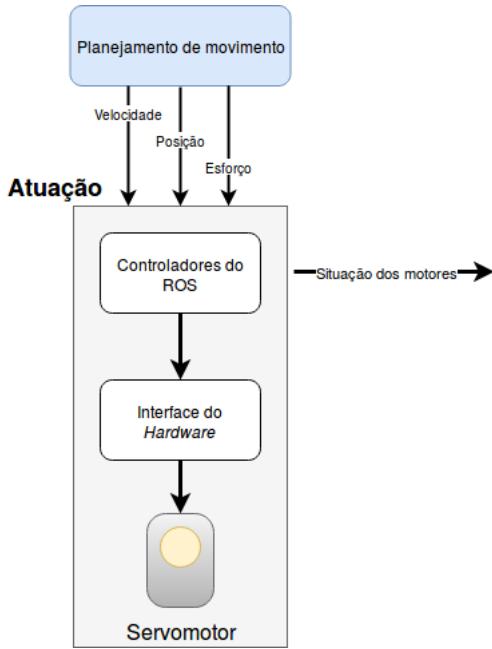


Figura 4.3: Fluxograma da funcionalidade de Atuação

Os comandos relativos a posição, esforço e velocidade para as juntas vêm da funcionalidade de planejamento de movimento, onde a atuação recebe esses comandos, transferindo os mesmos para os controladores do ambiente *ROS* que se comunicam com a interface de *hardware* que envia o comando para os motores realizarem o movimento.

4.1.2 Planejamento de Movimento

A forma que o robô vai realizar seus movimentos é determinado pela funcionalidade de Planejamento de Movimento. Que por sua vez tem a ferramenta *MoveIt!* como importante componente para que a movimentação ocorra de forma efetiva, sendo assim, as unidades de *software* da ferramenta que irão se comunicar com a funcionalidade explicitadas no fluxograma 4.4 estão incluídas no ambiente do *MoveIt!*, recebendo o comando da posição desejada para o *end-effector* e enviando os comandos necessários para as juntas.

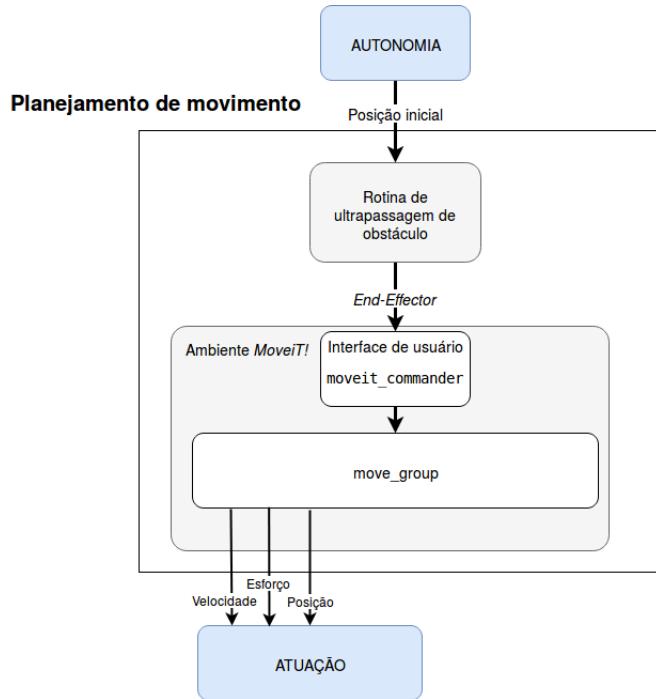


Figura 4.4: Fluxograma da funcionalidade de Planejamento de Movimento

Apresenta uma dependência do sistema de autonomia do robô, que envia uma posição de referência o robô, o que culmina na necessidade da ultrapassagem de um obstáculo, já que, em operação, a ultrapassagem de obstáculos acontece diversas vezes. A rotina de ultrapassagem de obstáculo então envia para o *software* o *end-effector* necessário para a ultrapassagem, e consequentemente são enviados os comandos contendo a posição, esforço e velocidades das juntas para a funcionalidade de atuação.

4.1.3 Gerenciamento de Energia

A necessidade de distribuir a energia elétrica proveniente de uma bateria entre os sistemas eletrônicos do robô, de maneira inteligente se mostrou uma parte fundamental do projeto. Para que isso fosse implementado, houve a necessidade de desenvolver uma funcionalidade responsável por monitorar os níveis de corrente e tensão fornecidos para cada um dos dispositivos eletrônicos do robô, permitindo a criação de um sistema de proteção contra surtos de corrente, com ajuste de limites para valores do fornecimento de corrente.

Após a análise e constatação da necessidade da implementação desta funcionalidade, foram feitas as definições de quais seriam suas entradas, saídas e suas dependências.

A funcionalidade de gerenciamento de energia depende essencialmente da placa mul-

tiplexadora, a qual é responsável por alimentar o *hardware* de *Power Management* com a energia proveniente das baterias, e de que todos os seus drivers e funções estejam instaladas no ambiente *ROS*, para que seja possível utilizar as suas ferramentas.

O sistema de *power management* cria no ambiente *ROS*, estruturas de *software* responsáveis por permitir o monitoramento das portas de alimentação (informando valores de tensão e corrente), bem como a configuração dos limites do fornecimento de corrente e a desativação ou acionamento dos relés digitais de cada uma das portas.

O gerenciamento de energia monitora os valores de corrente fornecidos nas portas, e verifica ocorrência de possíveis surtos, verificando o valor do pico e o tempo de duração. Caso seja detectado um surto de corrente, o fornecimento da porta é desativado, protegendo assim o sistema como um todo.

Uma vez que o estudo do *hardware* e das suas funções no ambientes *ROS* estavam completos, foram iniciados os primeiros testes com partes isoladas do robô para verificar o comportamento do *hardware* e se o seu funcionamento estava de acordo com o esperado, para atender os requisitos da funcionalidade de maneira satisfatória, para assim ser integrado ao sistema.

4.1.4 Checagem da Integridade do Sistema

Todas os sistemas do robô devem operar de maneira correta, para garantir o sucesso na execução da missão, e a partir desta observação, foi concebida a funcionalidade de checagem de integridade do sistema. Sua principal função é garantir que todas os sistemas do robô estejam sem apresentar falhas antes do início da missão. Uma vez que a checagem é realizada, o robô pode iniciar a sua missão.

Esta funcionalidade se mostra importante pelo fato de que a checagem prévia, reduz significantemente os riscos e prejuízos atrelados a uma má execução da missão, como componentes danificados e perda na eficiência durante toda a missão. Todos os sistemas que irão participar da missão, devem estar atrelados ao sistema por meio do ambiente *ROS*, onde cada um irá informar o seu estado para a funcionalidade. O fluxograma 4.5 foi desenvolvido para ilustrar o funcionamento da rotina de checagem integridade do sistema.

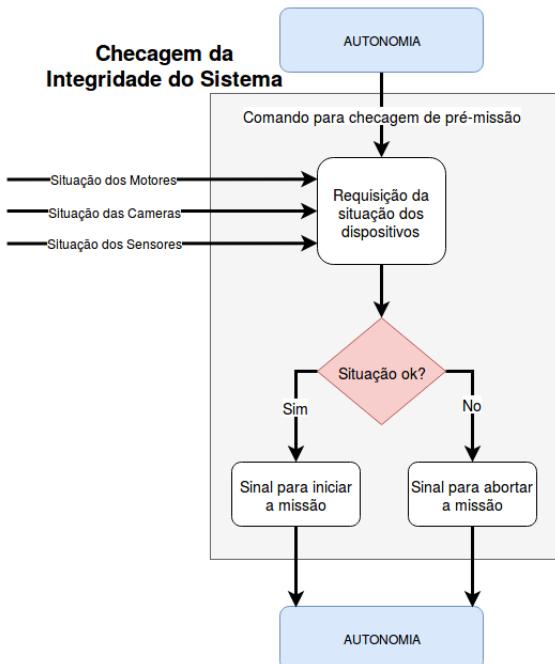


Figura 4.5: Fluxograma da funcionalidade de Checagem da Integridade do Sistema

Uma vez que esta funcionalidade foi concebida, toda as outras integrantes do sistema, deveriam se integrar ao sistema de integridade para garantir que a missão pudesse ser iniciada sem erros graves.

4.2 Estudo da Movimentação

Para o desenvolvimento das ferramentas para ultrapassagem de obstáculos, foi necessária a análise dos movimentos necessários para que fosse realizada a ultrapassagem de obstáculos. Os tipos de movimento a serem realizados influenciam nas ferramentas escolhidas para o controle e operação do robô, já que se busca a otimização do movimento e também redução do tempo gasto no desenvolvimento, de forma a garantir um resultado satisfatório.

Foi feita uma análise utilizando como referência o maior obstáculo, que foi o amortecedor, mostrado na figura 4.6 e levando em consideração a sua modelagem como um paralelepípedo de maior dimensão 535mm. Constatou-se que seria necessário que para a ultrapassagem desse obstáculo, o robô necessitaria abrir um dos braços e se deslocar somente com a unidade de tração central e outro braço. Para isso seriam necessários movimentos para abrir e fechar as garras do robô, assim como um comando específico para afastar a unidade de tração da linha a distância necessária para a abertura da garra. Assim como o movimento que abre o braço suficiente para que esse passe abaixo do obstáculo.

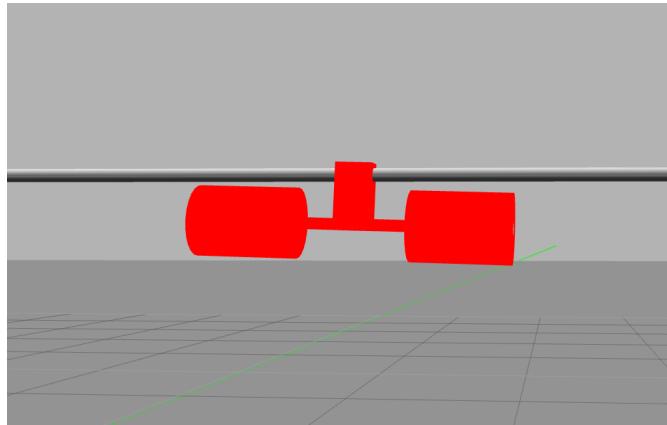


Figura 4.6: Visualização do obstáculo no simulador

A ferramenta de visualização presente no *ROS*, possibilitou testar os limites de giros das juntas e visualizar como seriam as poses do robô sem a necessidade da simulação. O conhecimento relacionado à como a movimentação ia ocorrer possibilitou nortear o desenvolvimento.

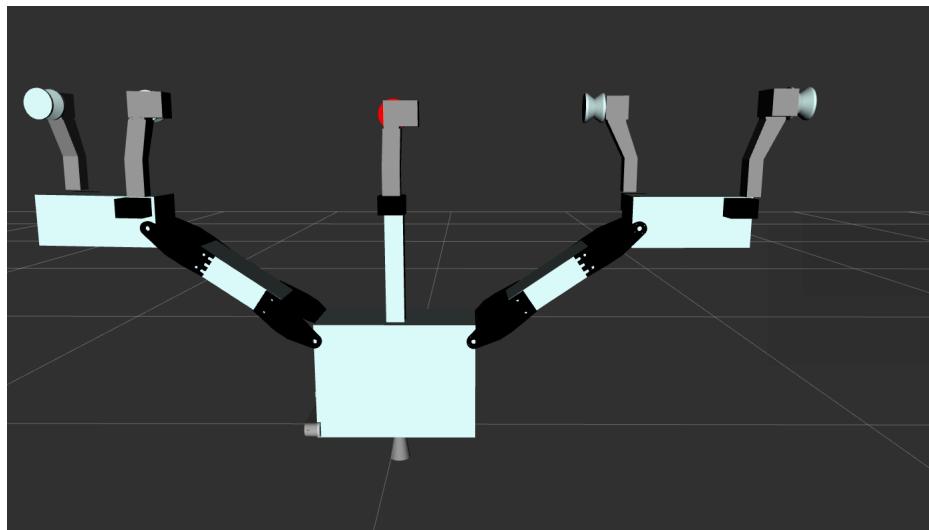


Figura 4.7: Robo *ELIR* no visualizador do *ROS* com garras abertas

4.3 Soluções Mecatrônicas para o sistema robótico

Uma vez que os principais aspectos das funcionalidades estavam definidos, foi necessário realizar a implementação das soluções mecatrônicas no robô. Foram realizados estudos de dispositivos eletrônicos e das suas ferramentas de configuração, bem como programas e *softwares* que seriam necessários para a implementação das funcionalidades.

4.3.1 Escolha a biblioteca de controladores no *ROS*

Para implementar as rotinas de controle e atuação dos motores Dynamixel, era necessário que houvesse algum meio de configurá-lo para operar de maneira desejada, podendo realizar a criação de juntas, e unidades de tração. Especificamente nos motores Dynamixel, isto é possível através da utilização de *drivers*.

Os *drivers* são estruturas de *software* que permitem a compatibilização do dispositivo físico com uma interface computacional, habilitando as suas funções e configurações dentro de um ambiente de *software*, permitindo que o dispositivo possa ser configurado e ter suas funções utilizadas através de comandos provenientes de uma camada de *software* superior.

A movimentação das juntas e eixos do robô se dá pelo uso de servomotores, e para que os mesmos sejam controlados pelo *framework*, que no caso é o *ROS* - é necessário fazer uso de um *driver*.

Diante a variedade de bibliotecas para controlar os motores da dynamixel no *ROS* disponíveis, foi necessário escolher qual será utilizada. Para escolha a biblioteca foram levados alguns parâmetros que influenciam para o fluxo de informações e funcionalidades do robô, assim como complexidade de código, disponibilidade de tutoriais, suporte pela comunidade, as ferramentas disponíveis, compatibilidade do *firmware*, etc.

Foram selecionadas 2 bibliotecas que são disponibilizadas pelo próprio *framework* *ROS*, sendo elas: a *dynamixel_drivers* e a *dynamixel_workbench*. A escolha pela *dynamixel_drivers* se deu pelo fato ser mais velha e por consequência mais materiais disponíveis para consulta, apesar a *workbench* possuir suporte para novas versões do Dynamixel, essa possibilidade não teve muitos benefícios, já que o projeto foi utilizado para versões antigas de motores.

4.3.2 Solução para cinemática

O cálculo da cinemática pode ser realizado de diferentes formas, já que o mesmo parte da modelagem do robô por meio de um conjunto de equações. Existem diferentes solucionadores para problemas de cinemática, que podem utilizar diferentes parâmetros de entrada.

No âmbito da robótica podem ser utilizados tanto os modelos matemáticos já elaborados pelos desenvolvedores, como também o modelo 3D do robô. Esse modelo 3D

é definido geralmente por meio de arquivos do tipo *URDF*, que utilizam uma escrita simples, definindo o robô a partir de seus *links* e juntas. Esse arquivo é o mesmo utilizado para colocar o modelo do robô na simulação, e também é a forma padrão utilizada pelo *software MoveIt!*. Com o estudo do estado da arte fornecido, não era necessário encontrar o conjunto de equações que descrevem o robô, e com a simulação fornecida, também já era possível utilizar o modelo *URDF*. Foi feita uma análise entre as possíveis soluções cinemáticas, buscando encontrar a que garantisse um maior sucesso e facilitasse o desenvolvimento. Levando em consideração a disponibilidade de códigos e tutoriais para serem tomados como base, assim como o uso em projetos semelhantes, a complexidade da aplicação e integração com as estruturas do *ROS*.

Assim levantou-se 3 possíveis soluções para o cálculo da cinemática inversa, sendo elas: o uso do modelo matemático já existente proveniente do estudo do estado da arte, sendo realizada sua solução manualmente por meio de códigos de programação, o uso da ferramenta *MoveIt!* utilizando o modelo *URDF* proveniente da simulação, e o uso da ferramenta *MoveIt!* compatibilizada com modelo matemático.

A uso do modelo matemático completo para o robô, realizando a solução por meio de um código, se mostrou inviável, já que também seria necessário a integração com as estruturas de controle do *ROS*, e mesmo a implementação desse modelo no *MoveIt!* não se mostrou a melhor opção, devido a alta complexidade e a falta de projetos semelhantes para consulta, tal qual a inexistência de tutoriais voltadas para essa aplicação em específico. Assim sendo escolhido o uso da ferramenta *MoveIt!* com o modelo *URDF* proveniente da simulação, já que esse mesmo modelo já é estudado pela equipe, para seu uso na simulação e a aplicação padrão do *MoveIt!* utiliza esse modelo.

Essa solução utiliza os dados sobre o modelo do robô contidos no modelo *URDF* para realizar o cálculo da cinemática de forma analítica, gerando diversas trajetórias e encontrando a melhor possível, baseada nos parâmetros configurados pelo usuário.

4.3.3 Gerenciamento de Energia

A implementação da funcionalidade de gerenciamento de energia foi possível através da utilização de um *hardware* de *Power Management*, uma placa eletrônica, fornecida pelo cliente do projeto, iniciando assim a primeira etapa do desenvolvimento da funcionalidade de gerenciamento de energia, a qual se deu pelo estudo do *hardware*, através da leitura de *datasheets* e esquemas elétricos.

A placa contém sete portas de alimentação gerenciadas por relés digitais sendo cinco delas de 12 Volts e duas de 5 Volts. Dentre as portas de 12 Volts, 4 possuem

regulação de fornecimento de corrente, onde o controle do fornecimento é realizado por um microcontrolador Atmega32U4. Todas as portas possuem sensores de tensão e corrente individuais, facilitando e otimizando o processo de leitura dos . O *firmware* embarcado na placa de *Power Management* possui a principal de função de implementar os relés digitais, onde se realiza uma leitura dos valores de corrente que estão sendo demandados pelas portas.

Para que a integração do *hardware* de *Power Management* fosse realizada ao projeto foi necessário validar o seu funcionamento , e se os valores de tensão fornecidos, estariam de acordo com o configurado. As medições lidas no multímetro e no *software*, foram registradas e comparadas, verificando se os valores de erro eram muito altos. Como mostra a Tabela 4.1 a seguir:

Tabela 4.1: Medições de tensão para o *hardware* de *Power Management*

Porta Lida	Tensão - Multímetro	Tensão - <i>Software</i>
Porta 1	12.03 Volts	12.043 Volts
Porta 2	12.01 Volts	12.037 Volts
Porta 3	12.01 Volts	12.038 Volts
Porta 4	12.01 Volts	12.037 Volts

Foi possível perceber uma pequena variação na leitura em *software* para a leitura realizada pelo instrumento de medição, apesar disso, pelo fato do erro ser de uma ordem baixa para os níveis de operação do robô, considerou-se que esta variação não representaria risco para a operação, validando assim o funcionamento do *hardware* da *Power Management*.

4.4 Simulação

A estrutura do sistema *ROS* e suas ferramentas já compatibilizada faz com que a simulação do sistema impacte de forma efetiva e positiva durante o processo de desenvolvimento. O *software* Gazebo é uma das ferramentas para simulação de ambientes robóticos mais utilizadas atualmente, por apresentar integração nativa com o sistema *ROS* e foi utilizada para o projeto.

Os arquivos para simulação do robô foram fornecidos pelo cliente, e apresentam características semelhantes às esperadas no robô real, como o tipo dos controladores de juntas, que são o padrão do *ROS*, sendo os mesmos utilizados para o robô real, e consistindo assim um parâmetro fundamental para a simulação do sistema de movimentação.

Por apresentar os mesmos tipos de controladores do robô real, foi possível utilizar a simulação para validar a compatibilização do controle da ferramenta *MoveIt!* com os controladores presentes no robô. Essa alternativa possibilitou a compatibilização entre as funcionalidades sem a necessidade do protótipo do robô pronto funcional, economizando tempo do desenvolvimento, já que reduz dependência entre as fases do desenvolvimento.

4.4.1 Simulação para a rotina de ultrapassagem

A automatização dos movimentos do sistema é necessária para que ocorra a ultrapassagem, sendo assim esse conjunto de movimentos denominado de rotina. As estruturas do *ROS* possibilitam a criação de estruturas que quando acionadas realizam comandos específicos.

Por apresentar os mesmo controladores, e com o auxílio do estudo dos movimentos necessários para a ultrapassagem, foi possível desenvolver os códigos que enviam os comandos específicos para os controladores.

Com uso da simulação foi possível desenvolver e testar os serviços do *ROS*, na figura 4.8 é possível observar o serviço de suspender o conjunto de garras em funcionamento:

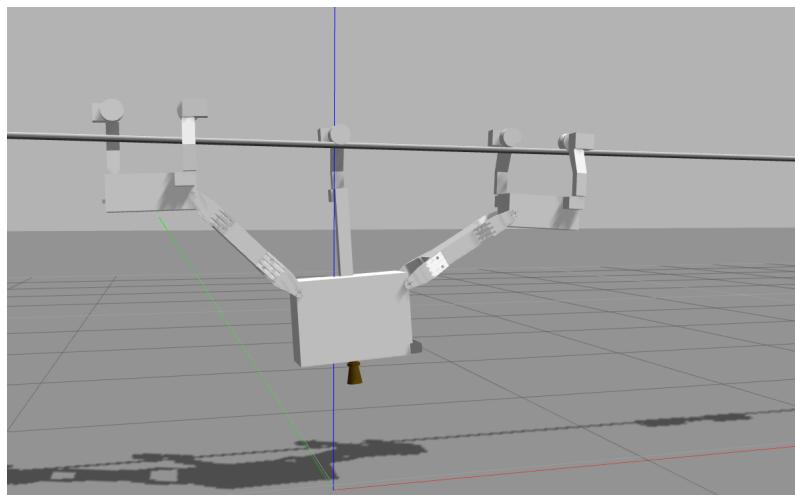


Figura 4.8: Robo *ELIR* no *Gazebo* com garras abertas

4.5 Testes de Movimentação Física

Os testes de movimentação física buscam compreender e validar os movimentos realizados pelo robô, indo desde da análise individual das partes do robô como braços e unidade de tração, até sua movimentação em conjunto.

4.5.1 Testes unitários

Os primeiros testes foram feitos com a estrutura parcialmente montada, já que o objetivo do teste é validar o funcionamento dos controladores de junta do *ROS*, que é a base para o desenvolvimento das funcionalidades de Atuação e Planejamento da Movimentação. Nestes testes, foram estabelecidos os limites de movimentação das juntas, com o intuito de preservar a integridade física dos componentes. As juntas dos braços do robô *ELIR* são compostas por dois servomotores Dynamixel MX-106R fabricados pela Robotis.

No decorrer desses primeiros testes, ocorreram falhas nos motores por excesso de carga em um deles, o que era configurado como mestre. Verificou-se que isso poderia ser contornado com o uso do cabo de sincronização ligando os dois motores de cada junta, já que os motores se comunicariam diretamente entre si para balancear a divisão da carga sobre a junta. Também foi o momento de analisar como se comportavam os servomotores utilizados nas juntas, sob influência do cabo de sincronização.

Tabela 4.2: Sentido de giro dos motores (Cabo de sincronização direto)

Valor pulicado na junta:	Positivo	Negativo
Mestre	Horário	Anti-horário
Escravo	Anti-horário	Horário

Tabela 4.3: Sentido de giro dos motores (Cabo de sincronização cruzado)

Valor pulicado na junta:	Positivo	Negativo
Mestre	Horário	Anti-horário
Escravo	Horário	Anti-horário

Levando em conta que, para realizar o movimento corretamente, os motores tem que se movimentar em sentidos opostos, já que estão fisicamente invertidos, caso seja utilizado o cabo de sincronização cruzado, os motores escravos devem ser configurados com o modo de giro reverso.

4.5.2 Testes na linha de transmissão

O teste no ambiente onde o robô irá operar é de suma importância para o seu desenvolvimento. Tendo como finalidade verificar o comportamento do robô e seus sistemas nessa situação, foram realizados testes de movimentação na linha de transmissão buscando executar etapas que fazem parte da rotina de ultrapassagem. Para verificar o

deslocamento horizontal por meio de roldanas, realizou-se um testes posicionando robô na linha e controlando somente as unidades de tração das roldanas, verificando assim que elas poderiam se soltar da linha. Dessa maneira, concluiu-se que as garras onde estão as roldanas deveriam ter o seu torque habilitado para travá-la na posição, para que o robô não se desprenda da linha.

Durante os testes de movimentação na linha, foram testadas outras etapas da rotina de ultrapassagem. Quando o braço era levantado para retirar as roldanas da linha, todo o robô se inclinava para a frente. Levantou-se a hipótese de que, o fato das juntas dos braços estarem "relaxadas" permitia essa inclinação. O teste foi repetido com o torque destas juntas habilitado, dessa forma o problema foi contornado.

4.6 *Integração com os subsistemas*

Após a validação do funcionamento dos subsistemas, verificando se estão operando corretamente através dos testes unitários, foi necessário conferir o funcionamento do sistema como um todo, analisando a integração das funcionalidades, com o objetivo de observar se houveram erros no processo de integração. Os testes buscavam seguir com integração simples entre funcionalidades, até os testes finais, envolvendo todas as funcionalidades desenvolvidas durante o projeto.

4.6.1 *Teste dos servomotores em rede*

Como o robô *ELIR* possui ao total 18 servomotores Dynamixel, então torna-se importante verificar o seu comportamento quando todos estão pertencendo a mesma malha de controle. Para isso foi utilizado *hubs* para a separação em 3 grupos, contendo 6 motores por grupo. Para efetuar o teste foi utilizado a biblioteca dos controladores do *ROS* que indica quantos motores estão conectados a unidade de processamento.

Cada grupo de motor foi testado separadamente e todos os 3 foram encontrados, concluindo que as ligações, alimentação e comunicação foram feitas corretamente. Mas ao colocar os 3 grupos de motores, percebeu-se que nem todos os motores eram encontrados.

Buscou-se reduzir as fontes de erro, realizando uma verificação na alimentação e nas ligações responsáveis pela comunicação entre os motores, o que não foi eficiente, assim como a restauração do *firmware* de cada um. Como não haviam mais fontes de erro, buscou-se encontrar motores que poderiam estar induzindo esse problema no sistema. Assim, foi pensado em adicionar motor por motor para observar o comportamento e

a partir disso analisou-se que somente 2 motores específicos causavam falhas na rede, constando que os mesmos estavam com problemas em comunicação em rede e que vieram com defeitos de fábrica. Logo após a troca dos motores defeituosos a comunicação ocorreu de forma coerente e constatou-se que os 18 motores conseguem se comunicar em redes grandes.

4.6.2 Teste de movimentação alimentada por banco de baterias

Para que o robô *ELIR* desempenhasse suas funções de forma autônoma era necessário o uso de baterias que suportasse toda demanda energia do mesmo. Afim de saber quantas baterias iriam ser usadas dentro da estrutura do robô, foi feito uma estimativa a partir

Durante todo desenvolvimento do projeto foi utilizado fontes de bancada onde a tensão era de 14V onde os motores desempenham maior torque. Antes de utilizar as baterias para que o robô pudesse realizar os movimentos na linha, tornou-se importante realizar testes para garantir que a mesma, juntamente com a placa de gerenciamento de energia, fornecem potência suficiente com tensão a 12V para que os motores realizem sua movimentação. Com isso, era interessante verificar por quanto tempo os motores aguentariam na posição que demanda maior torque no qual possui maior carga devido ao momento aplicado ao braço, como mostrada na figura 4.9 a seguir:

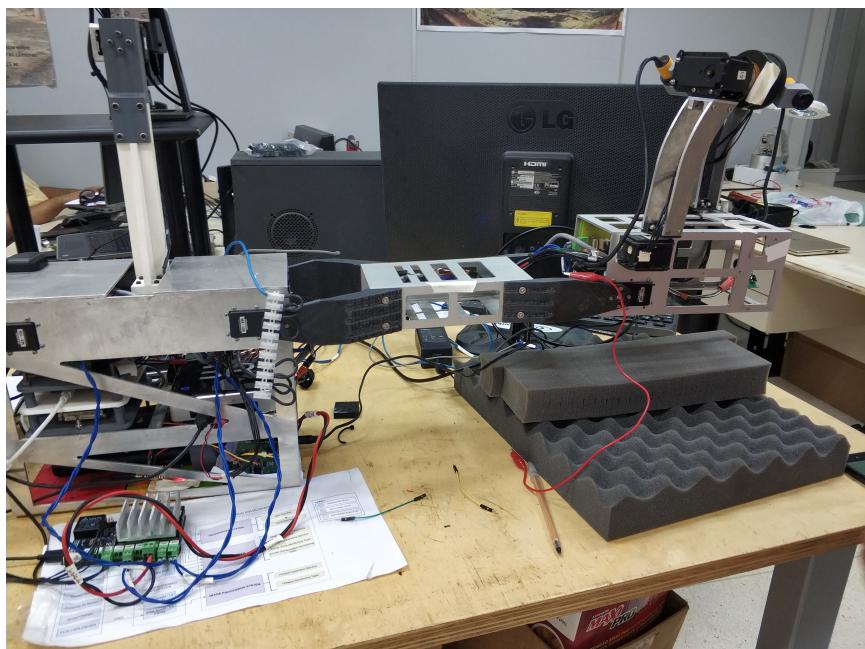


Figura 4.9: Foto do robô na posição que demanda maior torque

Verificou-se que o robô respondeu bem com as baterias ficando nesta posição durante 10 minutos por 3 vezes, validando o seu uso e comprovando que os motores a 12V

fornecidos pela placa realizam torque suficiente para a carga da estrutura.

4.7 Análise Preliminar

Algumas situações só são expostas durante o desenvolvimento do projeto, com a aplicação das ferramentas e a vivência de testes. O desenvolvimento do projeto passou por diversas etapas, onde fora necessário realizar o retrabalho de novos estudos sobre as problema de compatibilização do modelo do robô dentro da plataforma *MoveIt!*, uma vez que o *software* não funciona bem com robôs que possuem apenas dois graus de liberdade, o que é o caso do robô *ELIR*. A observação desse erro é fundamental para o processo de aprendizado no que tange ao desenvolvimento de robótica, tornando o *MoveIt!* uma solução não indicada para o problema da solução da cinemática inversa, porém ainda se mostra muito útil para o planejamento do movimento e integração com outras tecnologias, assim compensando a solução da cinemática manualmente, para projetos de menor complexidade.

Em termos de hardware, os erros que surgiram também foram importantes para ilustrar melhor como os mesmos deveriam ser configurados de maneira correta e também as suas limitações de trabalho, a exemplo dos motores *Dynamixel*, estes mostraram um desempenho mais efetivo ao trabalhar com tensões mais elevadas, 14V ao invés dos tradicionais 12V, diminuindo a corrente demandada durante a operação, otimizando o consumo.

Ainda se tratando do uso dos motores, a necessidade do uso dos cabos de sincronização para evitar erros de sobrecarga foi um fator crucial para o desenvolvimento do projeto. Neste ponto observou-se que os motores, ao trabalharem como *dual-joint* (junta com dois motores), necessitam do uso de cabos de sincronização para transmitir a informação de carga necessária para realização do movimento, balanceando o esforço realizado pelos motores trabalhando em conjunto.

Conclusão

”Se vi mais longe foi por estar de pé sobre ombros de gigantes.”

(Sir Isaac Newton)

Neste trabalho foi desenvolvido o sistema de movimentação para um protótipo de robô de inspeção de linha. O fluxo metodológico foi uma grande conquista desse projeto, onde se buscou seguir as diretrizes de desenvolvimento de projetos robóticos de alto porte, utilizando ferramentas de referência para estabelecer um conceito concreto, e também produzindo diversos tipos de documentação que possibilitaram a produção de um conteúdo palpável em relação a esse trabalho.

O desenvolvimento de aplicações que foi realizado para o projeto, consiste em um conteúdo de suma importância para desenvolvimento de projetos similares, buscou-se utilizar as boas práticas de organização e implementar os padrões utilizados para outros projetos de desenvolvimento.

Inicialmente o projeto consistia em uma fuga da zona de conforto, apresentando diversos conteúdos novos e solicitando uma nova visão sobre o trabalho com engenharia, e com o seu caminhar, saiu da concepção da idéia e desafio do aprendizado para o desenvolvimento de um sistema robótico real.

O conceito gerado para o sistema, utiliza parâmetros de operação semelhantes à sistemas de alta complexidade, apresentando um fluxo de informações de alto nível, possibilitando uma noção sobre o funcionamento do sistema e integração com os outros subsistemas já desenvolvidos.

A organização do sistema, junto com suas ferramentas e conhecimentos produzidos, representa uma grande conquista do projeto. O conhecimento deixado relacionado ao framework *ROS*, as conclusões tiradas da ferramenta *MoveIt!*, assim como o comportamento observado pelos dispositivos físicos faz com que haja uma referência para projetos semelhantes, possibilitando a criação de conceitos cada vez mais consistentes e execução de idéias de forma efetiva.

A estrutura do protótipo montada, com suas ligações para comunicação e alimentação feitas devidamente, assim como esquemáticos desenvolvidos especialmente para o projeto,

possibilita que o mesmo seja tomado como base de estudo, ao se realizar o design e desenvolvimento de outros protótipos.

O uso da estrutura do *ROS* possibilita que seja feita a integração com outros sistemas sem muitos problemas, já que foram adotados os padrões do *framework*, assim possibilitando que o que foi desenvolvido para esse robô, seja utilizado em futuras aplicações, sejam elas tomando como base esse protótipo ou outros semelhantes.

A documentação técnica produzida seguiu de acordo com as orientações de projeto visando o reaproveitamento e continuação do trabalho, atendendo as demandas e solicitações para o desenvolvimento do projeto.

O projeto alcançou as expectativas, problemas inesperados encontrados durante o seu desenvolvimento foram contornados e os grandes desafios do projeto foram concluídos, onde a experiência como um todo foi muito enriquecedora e se deu de forma prazerosa, onde todos os participantes conseguiram aprimorar suas habilidades, crescer como pessoa e como profissional. Pelas palavras do sábio Platão: "A coisa mais indispensável a um homem é reconhecer o uso que deve fazer do seu próprio conhecimento."

Apêndice A

QFD



Figura A.1: *QFD* 2

Arquitetura

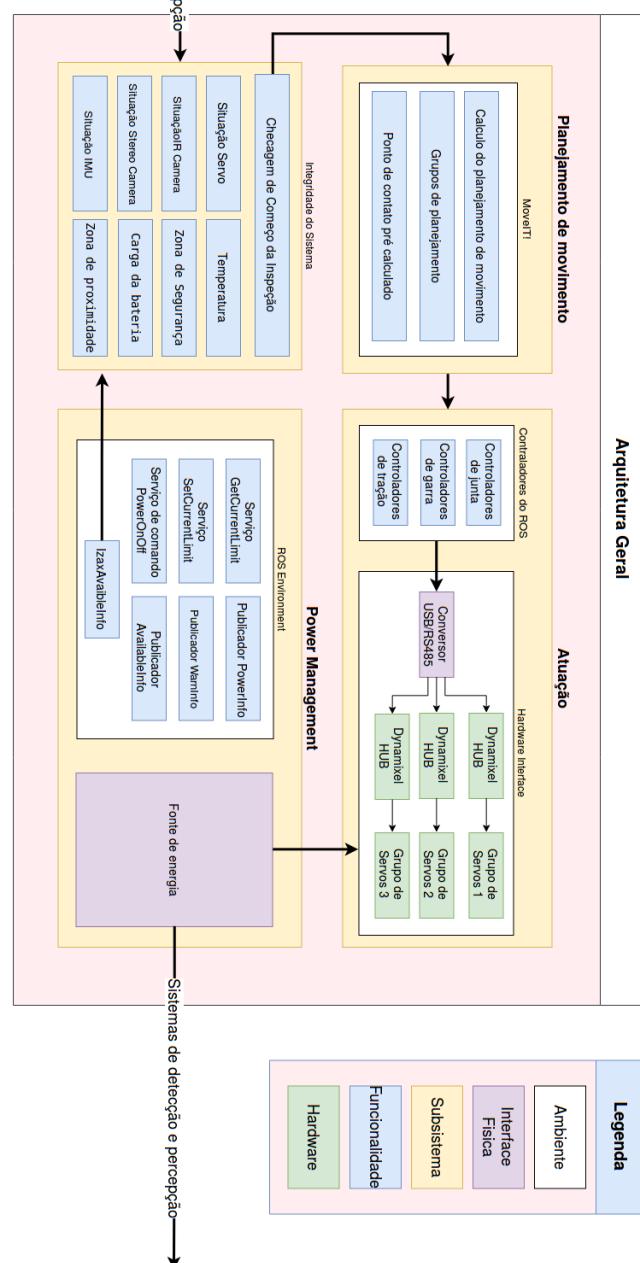


Figura B.1: Arquitetura geral do sistema de movimentação

Logbook

CONFIGURAÇÃO DOS LIMITES DE GIRO DOS MOTORES

Objetivos

O teste teve como objetivo estabelecer os limites de giro dos motores em seus controladores, com base nos limites físicos da estrutura do robô.

Descrição do teste

É criado um “Controller manager” que conecta os motores e publica em um tópico as informações destes. As juntas do robô são posicionadas manualmente em suas posições máximas e mínimas, então o tópico “motor_states” é monitorado para verificar as posições dos motores.

DATA

8 AGOSTO 2018

LOCALIDADE

SENAI CIMATEC
SALVADOR - BAHIA

Mandruvah team

Cleber
Carlos
Ícaro
Davi

17:00

Foram coletados os limites de giro dos motores com id 11, 12, 13, 21, 22 e 23.

17:05

Ajustamos as posições iniciais dos controladores das juntas com base na posição “home” da simulação no MoveIt!. Nesse momento, verificamos que o valor que é publicado no controlador para mover a junta é a posição em radianos em relação à posição inicial que foi determinada no controlador.

TESTE DE MOVIMENTAÇÃO DOS SERVO-MOTORES

Objetivos

Verificar o comportamento do robô executando alguns movimentos em um dos braços.

Descrição do teste

Os motores são alimentados e seus controladores executados. A partir daí, valores de posição são publicados e o comportamento do robô verificado.

DATA

10 AGOSTO 2018

LOCALIDADE

SENAI CIMATEC
SALVADOR - BAHIA

Mandruvah team

Cleber
Carlos
Ícaro
Davi

15:20

O braço do robô foi levantado até a posição “home” com as duas juntas sendo movimentadas ao mesmo tempo. Antes de atingir a posição determinada, o motor com id 21 apresentava erro de overload.

16:10

Quando o robô começa o movimento já próximo da posição final, “home”, o braço consegue alcançar o objetivo. Depois de cerca de 5 minutos nessa posição, um erro de overheat é apresentado.

TESTE DE MOVIMENTAÇÃO DO BRAÇO

Objetivos

Verificar possíveis motivos para erro de “Overload” na junta 12-22 apresentado em teste anterior.

Descrição do teste

Os motores são alimentados e seus controladores executados. A partir daí, valores de posição são publicados e o comportamento do robô verificado.

DATA

13 AGOSTO 2018

LOCALIDADE

SENAI CIMATEC
SALVADOR - BAHIA

Mandruvah team

Cleber
Carlos
Ícaro
Davi

16:50

Foi verificado que os motores estão configurados para operar com 100% do torque, não sendo assim essa a causa do problema.

17:15

Percebemos também que o problema acontece com maior frequência quando as juntas do braço e da unidade de tração são acionadas ao mesmo tempo. Quando é acionada uma junta por vez, o “Overload” acontece menos vezes.

17:32

É levantada a suspeita de que a falta do cabo de sincronização nos motores da junta pode ser a causa da falha. Com o cabo conectado, o problema não aconteceu.

TESTE DE CONVERSOR DA PLACA DE POWER MANAGEMENT

Objetivos

Verificar possíveis problemas do conversor da placa de power management e sua resposta de saída.

Descrição do teste

O conversor é retirado da placa e então testado com fonte de alimentação e sua saída observada com um multímetro. O conversor testado é do modelo UWE-12/10-Q12PB-C

DATA

25 SETEMBRO 2018

LOCALIDADE

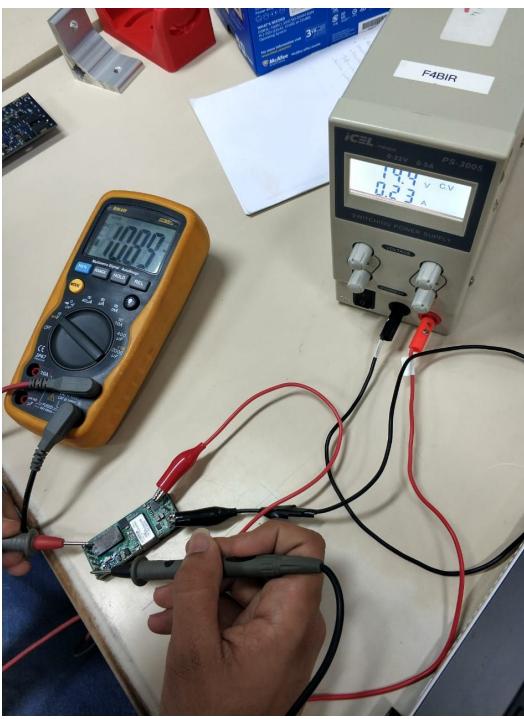
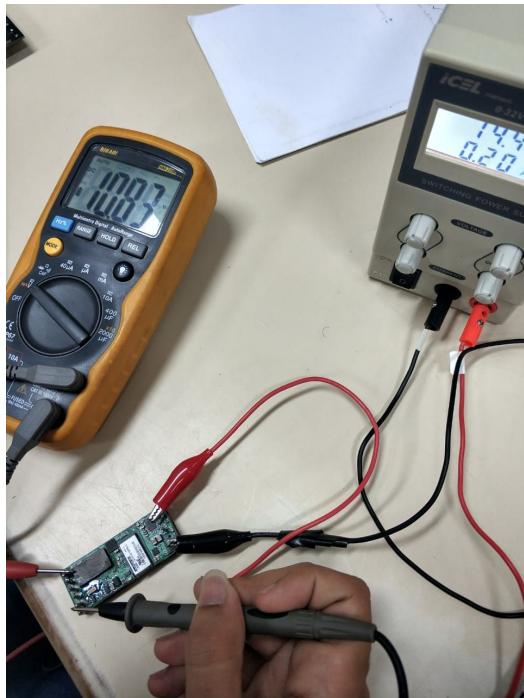
SENAI CIMATEC
SALVADOR - BAHIA

Mandruvah team

Cleber
Carlos
Ícaro
Davi

16:05

O conversor retirado da placa foi testado com alimentação de uma fonte de tensão com 14 Volts, e o mesmo consumiu um valor de cerca de 200 mA. Sua tensão de saída ficou em aproximadamente 10 Volts.

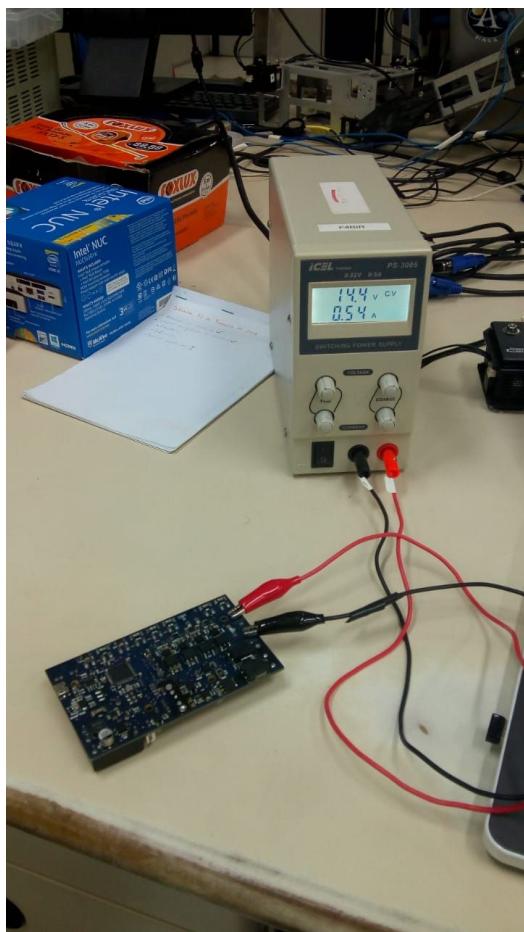


16:12

A corrente requisitada pelo conversor defeituoso oscila entre 200 mA e 250 mA. Sua temperatura, ao contrário do conversor que está funcionando corretamente, não aumenta e o conversor permanece frio.

16:28

O conversor que já está na Power Management permanece apresentando funcionamento correto. Sua temperatura aumenta quando permanece ligado.



ELIR

logbook

TESTE DOS MOTORES/CONTROLLER_MANAGER

Objetivos

Identificar se há algum motor defeituoso que pode estar “sujando” a comunicação dos motores.

Descrição do teste

Um motor é conectado e o arquivo controller_manager.launch é executado e verifica-se se o motor foi encontrado. Em seguida, são inseridos os demais motores, um a um, para que se perceba se a comunicação ainda acontece.

DATA

04 OUTUBRO 2018

LOCALIDADE

SENAI CIMATEC
SALVADOR - BAHIA

Mandruvah team

Cleber
Carlos
Ícaro
Davi

13:40

Todos os 18 motores estavam conectados, utilizando apenas os componentes (cabos e hub) da ROBOTIS. Quando o controller_manager.launch foi executado, nenhum motor foi encontrado.

13:42

Com apenas um motor conectado, o controller_manager o encontrou.

13:55

O teste prosseguiu até que, quando o motor de ID 14 foi conectado, o controller_manager não encontrou mais motores.

14:10

O motor de ID 14 foi removido e o teste continuou. O mesmo erro aconteceu quando o motor de ID 3 foi adicionado. Esse motor também foi retirado.

14:15

O teste seguiu até o último motor, nenhum motor aparentemente defeituoso foi encontrado. A comunicação funcionou bem com os 16 motores restantes.

14:45

Dois motores novos foram conectados. O controlador foi executado por volta de 20 vezes, em todos os testes todos os motores foram encontrados.

TESTE DA PLACA DE POWER MANAGEMENT

Objetivos

Verificar possíveis problemas da montagem da placa de power management sem a presença de um dos conversores DC/DC

Descrição do teste

Os capacitores de acoplamento do regulador de tensão para o Atmega 32U4 são soldados e então a placa é alimentada com 14.4 Volts. A temperatura é monitorada com um multímetro com termopar, e os níveis de tensão com um multímetro comum.

DATA

05 OUTUBRO 2018

LOCALIDADE

SENAI CIMATEC
SALVADOR - BAHIA

Mandruvah team

Cleber
Carlos
Ícaro
Davi

15:20

Capacitores de acoplamento foram soldados na placa, respeitando a polarização estabelecida no projeto de power management.

Capacitores de tântalo de 10uF de 16 Volts.

15:25

A placa foi alimentada com uma fonte de tensão à 14.4 Volts. Para que haja o funcionamento da placa é necessário realizar um curto entre os pinos -Vin e S2. Desta maneira inicia-se a operação da placa.



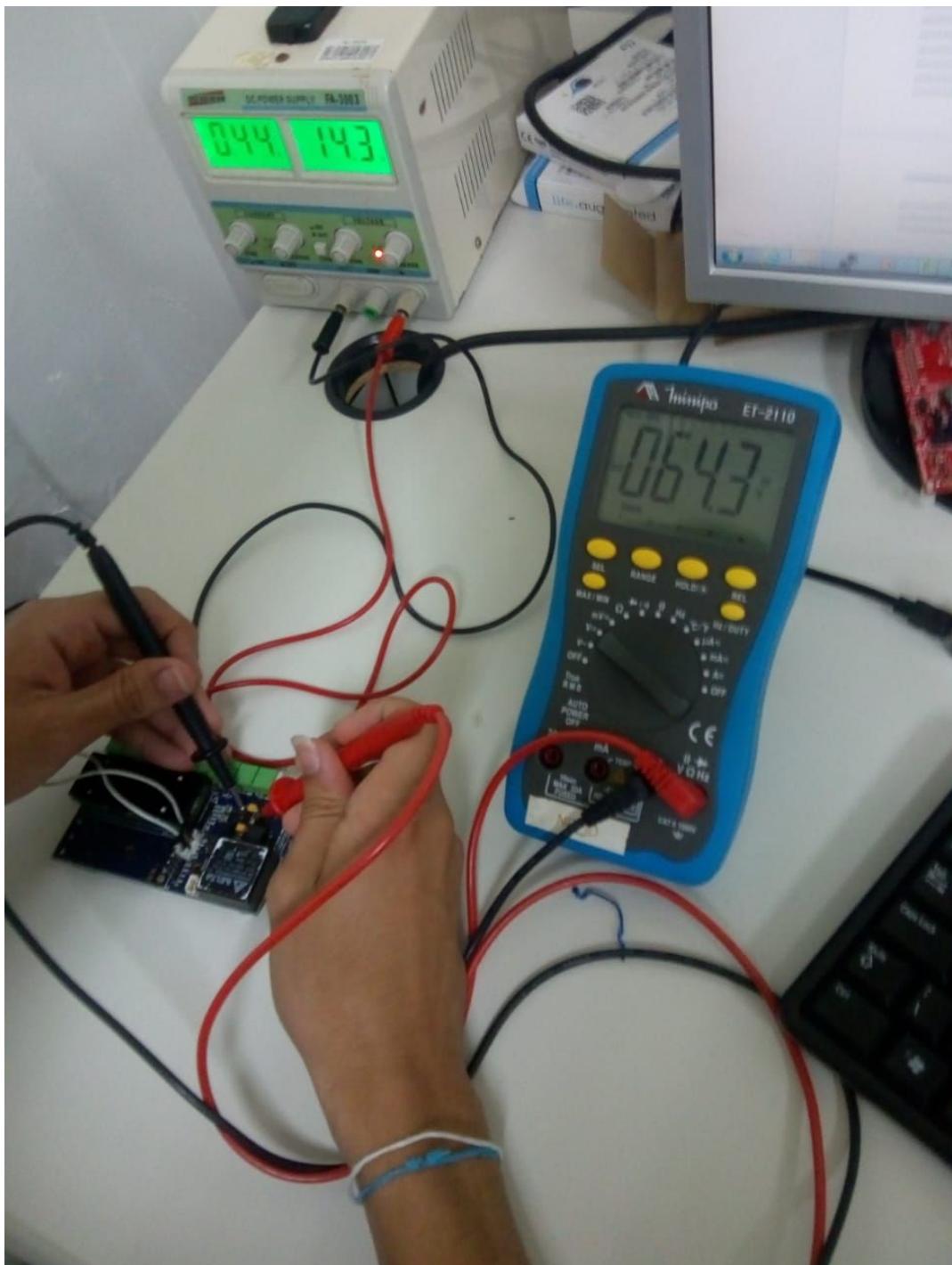
15:27

A placa apresentou um aumento da temperatura do regulador de tensão 5 Volts, chegando a alcançar temperaturas em cerca de 110°C.



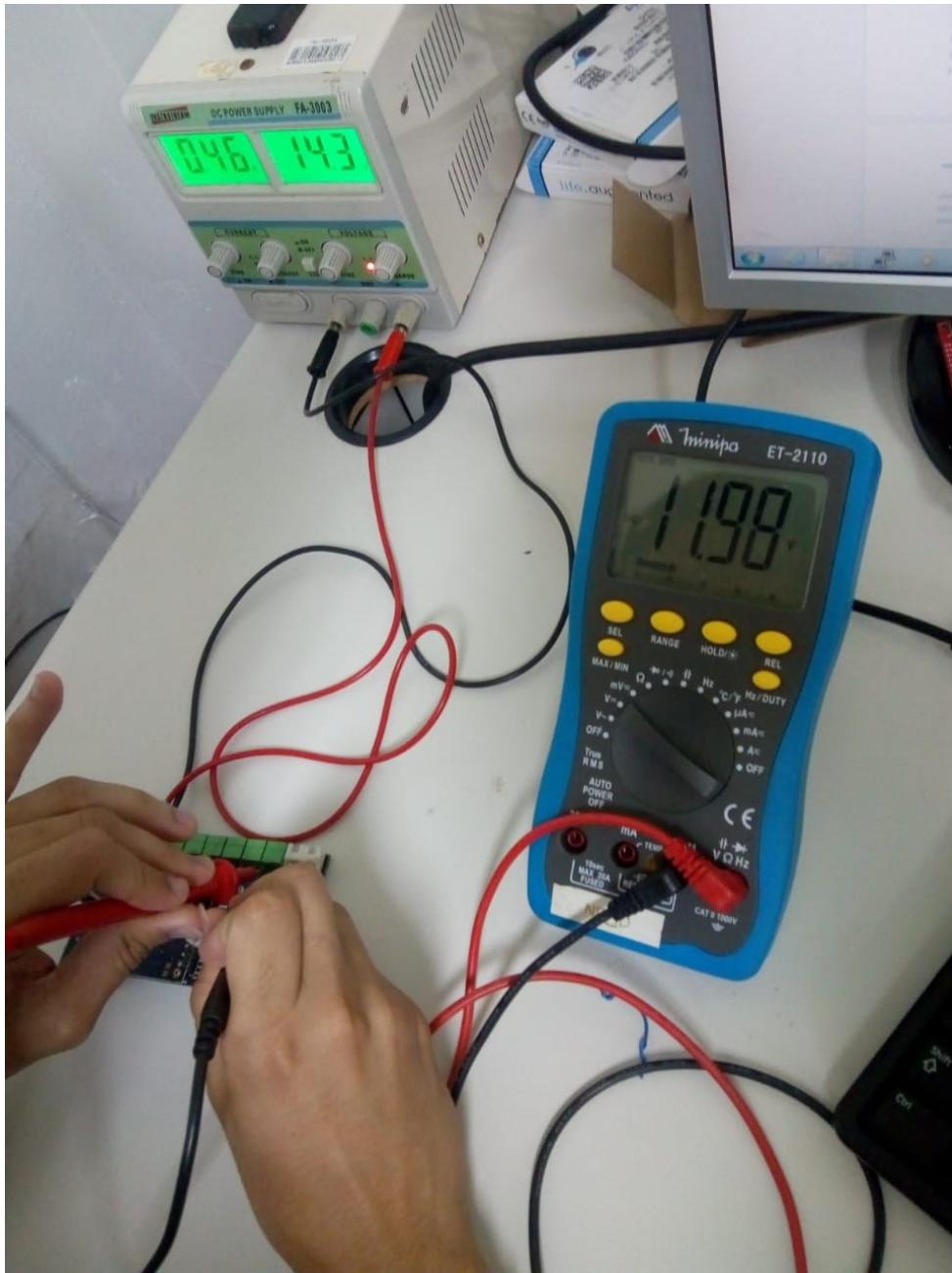
15:28

Os níveis de tensão gerados pelos reguladores também apresentaram níveis fora do esperado. O regulador de 5 volts apresentou tensões extremamente baixas, revelando um possível mal funcionamento, em torno de 70 milivolts



15:30

O conversor ainda presente na placa apresentou um funcionamento normal, gerando 12 Volts nas 3 portas de saída fixa, como esperado.



TESTE COM O ROBÔ NA LINHA

Objetivos

Montar setup do teste, acessar a NUC remotamente e movimentar o robô na linha

Descrição do teste

O robô é posicionado na linha, é estabelecido um acesso remoto, são iniciados os controladores e movimenta-se o robô.

DATA

19 OUTUBRO 2018

LOCALIDADE

SENAI CIMATEC
SALVADOR - BAHIA

Mandruvah team

Cleber
Davi
Ícaro
Carlos

10:40

O robô foi levado até o estacionamento do SENAI CIMATEC onde há uma linha de transmissão de testes. O setup foi montado com uma bateria automotiva, um inversor de frequência 12 - 110V para conectar a fonte da NUC e os motores ligados diretamente à bateria.

11:05

Com o robô na linha e a NUC ligada e conectada a uma rede local exclusiva do teste, conectamos um notebook com o robô via SSH e assim tivemos acesso remoto ao terminal do robô.

11:10

Ao tentar carregar o `controller_manager.launch` nenhum motor foi encontrado. Conferimos então todas as conexões dos hubs de comunicação, nenhum mal contato foi encontrado. Percebemos que um dos terminais do conector do conversor USB-RS485 estava solto da placa.

13:20

Corrigimos o terminal solto do conversor. Novamente carregamos o `controller_manager.launch`, aconteceram erros de “*checksum*” e de “*wrong packet prefix*” e apenas 4 dos 18 motores foram encontrados.

13:40

Após os erros de comunicação, verificamos que quando corrigimos o conversor, os fios D+ e D- foram trocados acidentalmente.

13:45

Ainda depois de corrigir a conexão invertida, não conseguimos encontrar todos os motores, foi levantada a hipótese de que a bateria automotiva era o problema. Medimos a tensão e estava em 12,15V, decidimos voltar ao laboratório e testar com a fonte de bancada.

14:20

Repetimos o teste alimentando o robô com a fonte de bancada e o teste correu bem, nenhum dos erros anteriores aconteceu.

Lista de componentes

Referências Bibliográficas

- AL-MUFTI, J. D. I. e. a. *Educação: Um Tesouro a descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI*. São Paulo, SP, 1997. [2.2](#)
- ANEEL, A. d. E. E. Agência nacional de energia elétrica. *ANEEL, Brasília, Brasil.* 3aEd, 2008. [1](#)
- ARAGÃO, A. P. Modelagem e simulação computacional de processos produtivos: O caso da cerâmica vermelha de Campos dos Goytacazes, RJ. 2011. [2.6.2](#), [2.3](#)
- ARISTÓTELES, P. Tradução de Mário da Gama Kury. *Brasília: Editora Universidade de Brasília*, 1985. [2.3.4](#)
- BEN-ARI, M.; MONDADA, F. Robotic motion and odometry. In: *Elements of Robotics*. [S.l.]: Springer, 2018. p. 63–93. [2.6.3](#)
- BENITTI, F. B. V. e. a. Experimentação com robótica educativa no ensino médio: ambiente, atividades e resultados. *Departamento de Sistemas e Computação Universidade Regional de Blumenau (FURB)*, 2009. [2.2.1](#)
- BRONZATTI, F. L.; NETO, A. I. Matrizes energéticas no Brasil: cenário 2010-2030. *Encontro Nacional de Engenharia de Produção*, v. 28, 2008. [1](#)
- DENAVIT, J.; HARTENBERG, R. Kinematic modelling for robot calibration. *Trans. ASME Journal of Applied Mechanics*, v. 22, p. 215–221, 1955. [2.4.1](#)
- DILLENBOURG, P. e. a. Collaborative learning: Cognitive and computational approaches, advances in learning and instruction series. *Elsevier Science, Inc*, 1999. [2.3.2](#)
- DIS, I. 8373: 2012. robots and robotic devices—vocabulary. *International Standardization Organization (ISO)*, 2012. [2.3.4](#)
- EPE. Empresa de Pesquisa Energética, *Matriz Energética Brasileira*. 2018. Disponível em: www.epe.gov.br. [1](#)
- FREIRE, P. *Educação e Mudança*. 24. ed. Rio de Janeiro, RJ: Editora Paz e Terra, 2001. [2.1.4](#), [2.2](#)
- FU, K. S.; GONZALEZ, R.; LEE, C. G. *Robotics: Control Sensing. Vis.* [S.l.]: Tata McGraw-Hill Education, 1987. [2.4.2](#)
- GASPARIN, J. L. *Comênia - Coleção Grandes Educadores*. 2011. Atta Mídia e Educação. 24 min. [2.1](#)
- KARAHOCA, D. Robotics teaching in primary school education by project based learning for supporting science and technology courses. *World Congress on Information Technology*, 2010. [2.3.1](#), [2.3.2](#)
- KATIRAEI, F.; IRAVANI, M. R. Power management strategies for a microgrid with multiple distributed generation units. *IEEE transactions on power systems*, IEEE, v. 21, n. 4, p. 1821–1831, 2006. [2.6.4](#)

- LARCHERT, J. M. *Pedagogia: didática e tecnologia I*. Ilhéus, BA: UAB/ UESC, 2010. v. 5. (2, v. 5). [2.1](#), [2.1.1](#), [2.1.2](#), [2.1.3](#), [2.1.4](#)
- LAUE, T.; SPIESS, K.; ROFER, T. A general physical robot simulator and its application in robocup. 2005. [2.6.2](#)
- LIBÂNEO, J. C. *Democratização da Escola Pública: A pedagogia Crítico-Social dos Conteúdos*. 21. ed. São Paulo, SP: Loyola,, 2006. [2.1.1](#), [2.1.2](#), [2.2](#)
- MAIA, N. *Educadores de Sucesso: O que é metodologia*. 2011. [3](#)
- MAISONNETTE, R. *A utilização dos recursos informatizados a partir de uma relação inventiva com a máquina: a robótica educativa*. 2002. Disponível em: www.proinfo.gov.br. Acesso: 10 ago 2019. [2.3](#)
- MARTINS, P. L. O. *Didática Teórica e Didática prática: Para além do confronto*. São Paulo, SP: Loyola, 1997. [2.1.4](#)
- MME, M. d. M. e. E. Boletim mensal de monitoramento do sistema elétrico brasileiro do sistema elétrico brasileiro. 06 2017. [1](#)
- NASCIMENTO, J. B. d. A robótica educacional no ensino fundamental. *Mostra Nacional de Robótica (MNR)*, 2017. [2.3](#)
- NISTÉR, D.; NARODITSKY, O.; BERGEN, J. Visual odometry. In: IEEE. *Computer Vision and Pattern Recognition, 2004. CVPR 2004. Proceedings of the 2004 IEEE Computer Society Conference on*. [S.I.], 2004. v. 1, p. I–I. [2.6.3](#)
- OLIVEIRA, A. S.; ANDRADE, F. S. *Sistemas embarcados*. [S.I.]: Erica, 2010. [2.6.6](#)
- PUGLIESE, G. *STEM: O movimento, as críticas e o que está em jogo*. 2018. Disponível em: [\(http://porvir.org/stem-o-movimento-as-criticas-e-o-que-esta-em-jogo/\)](http://porvir.org/stem-o-movimento-as-criticas-e-o-que-esta-em-jogo/). [2.2.2](#)
- RANGEL, R. K.; KIENITZ, K. H.; BRANDÃO, M. P. Sistema de inspeção de linhas de transmissão de energia elétrica utilizando veículos aéreos não-tripulados. In: *3rd CTA-DLR Workshop on Data Analysis & Flight Control ocorrido entre*. [S.I.: s.n.], 2009. p. 14–16. [1](#), [1.1](#), [1.2](#), [1.2](#)
- ROMANO, V. F. *Robótica industrial: aplicação na indústria de manufatura e de processos*. São Paulo: E. Blücher, 2002. 256 p. [S.I.], 2002. [2.3.4](#), [2.1](#), [2.4.1](#)
- SANTOS, W. E. dos. *Cinemática Inversa de Robôs*. 2016. [2.2](#)
- SARTORI, J. R. T. D. Robô de inspeção de linhas de transmissão: Análise geométrica e cinética. Jul, 2018. [1.2](#)
- SAVIANI, D. *Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações*. 11. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2011. [2.1](#)
- SILVA, R. P. Suporte ao desenvolvimento e uso de frameworks e componentes. 2000. [2.6.1](#)
- SOBRENOME01, A. Título do artigo. *Revista científica*, v. 2, n. 13, p. 10–23, 1998. [1](#)

Desenvolvimento do robô de inspeção.

Bruno Rodrigues

Bruno de Sousa

Frederico Garcia

Leandro S O Nozela

Salvador, Dezembro de 2019.