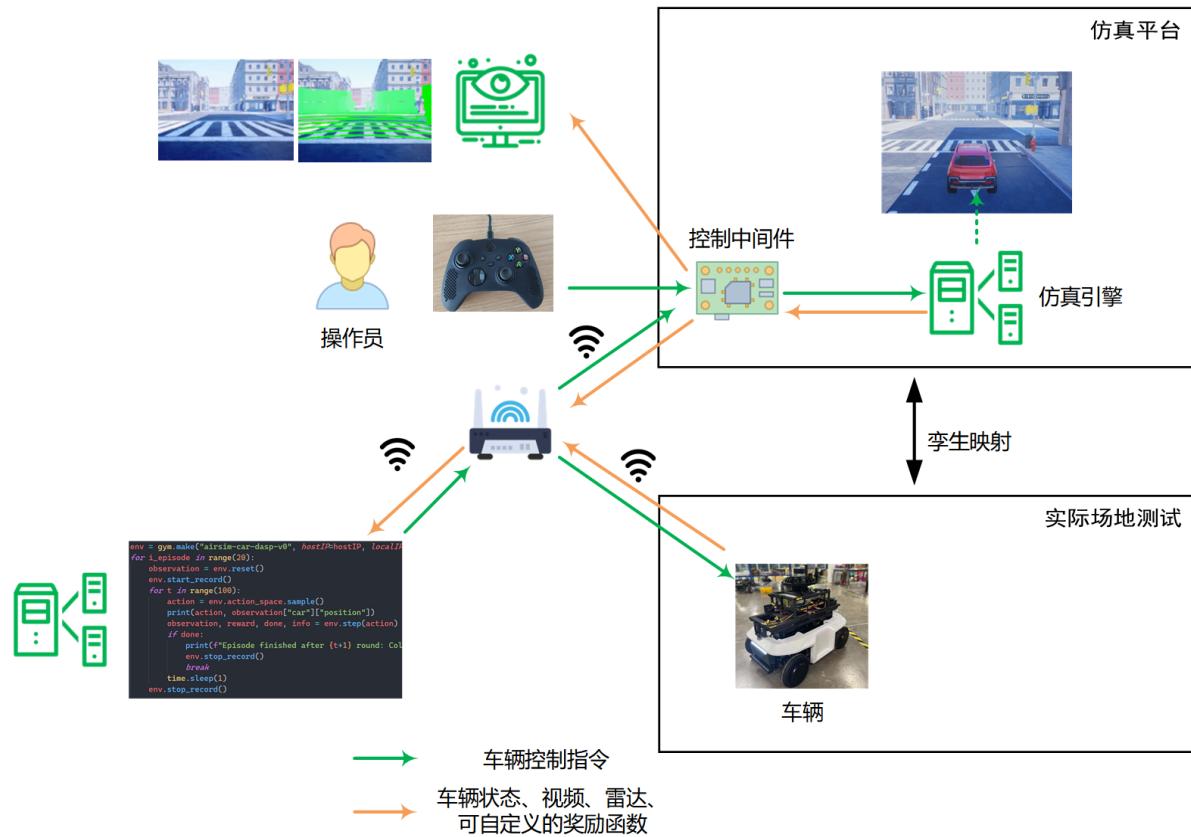


欢迎来到 DASP for AirSim

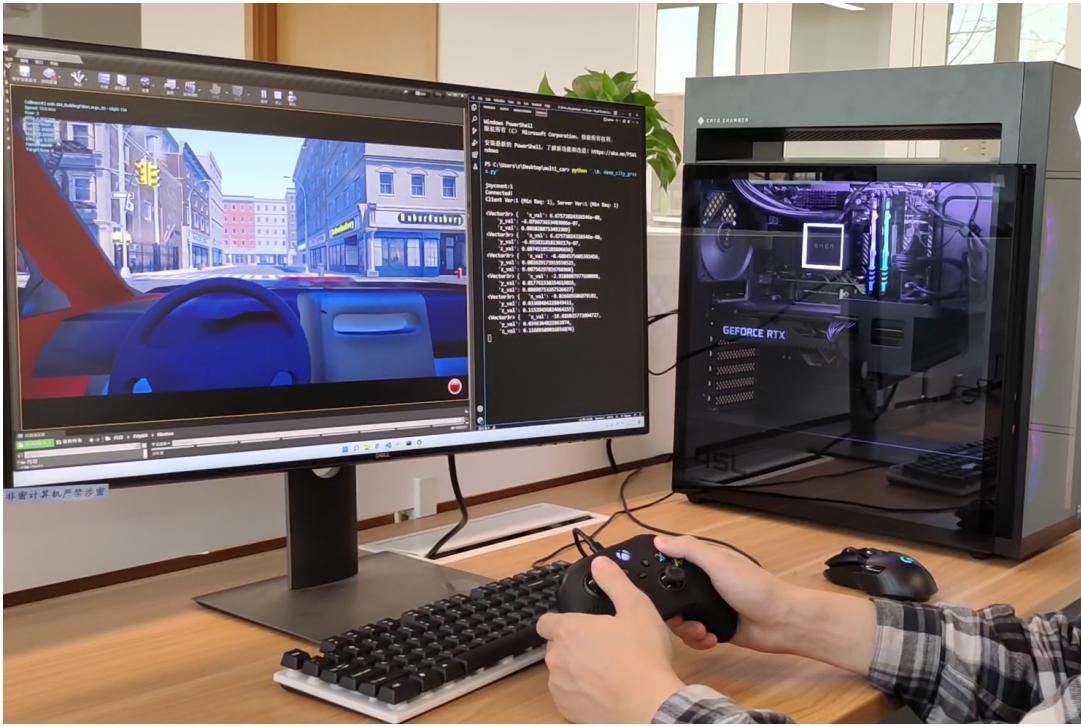
DASP for AirSim是基于[AirSim](#)和[虚幻引擎](#)构建的分布式汽车仿真平台。它通过控制中间件提供了车辆仿真的物理状态、视景和雷达等数据，并支持人工手柄操作或是智能算法控制。其中[DASP](#)能够模拟分布式环境、验证分布式算法可行性，并包含了调试机制，支持多个算法并行运行，在未来将支持多计算机联合仿真。

仿真平台部署图：

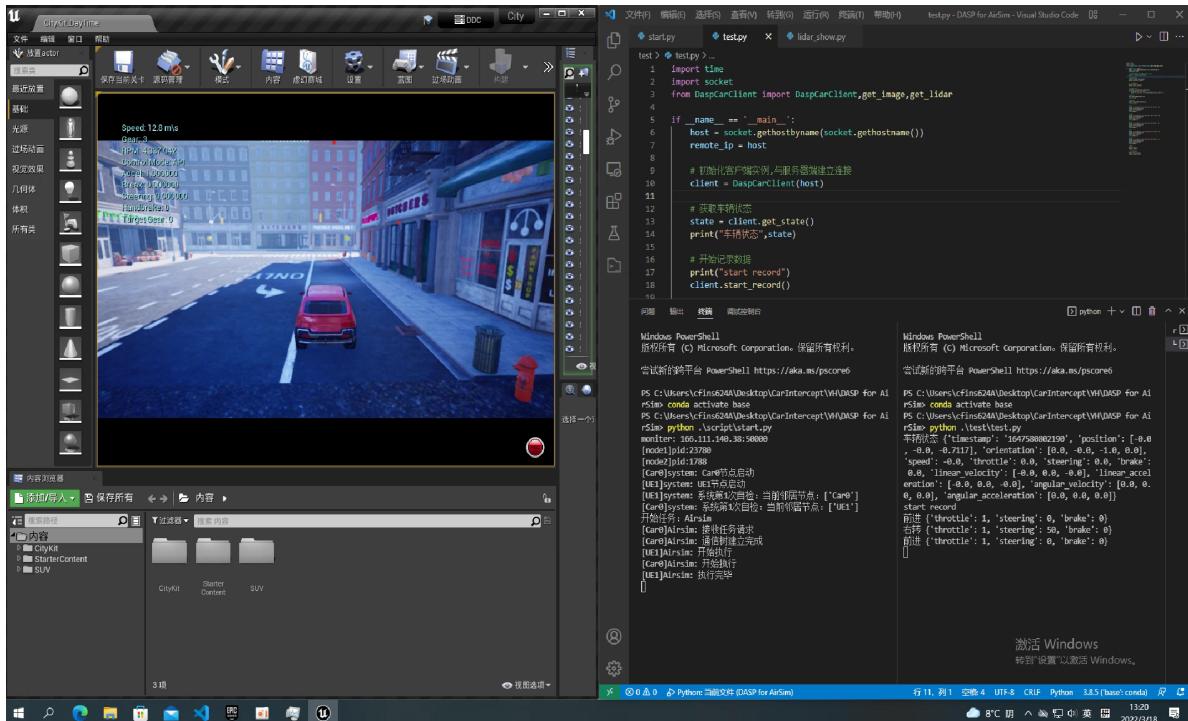


[查看快速演示](#)

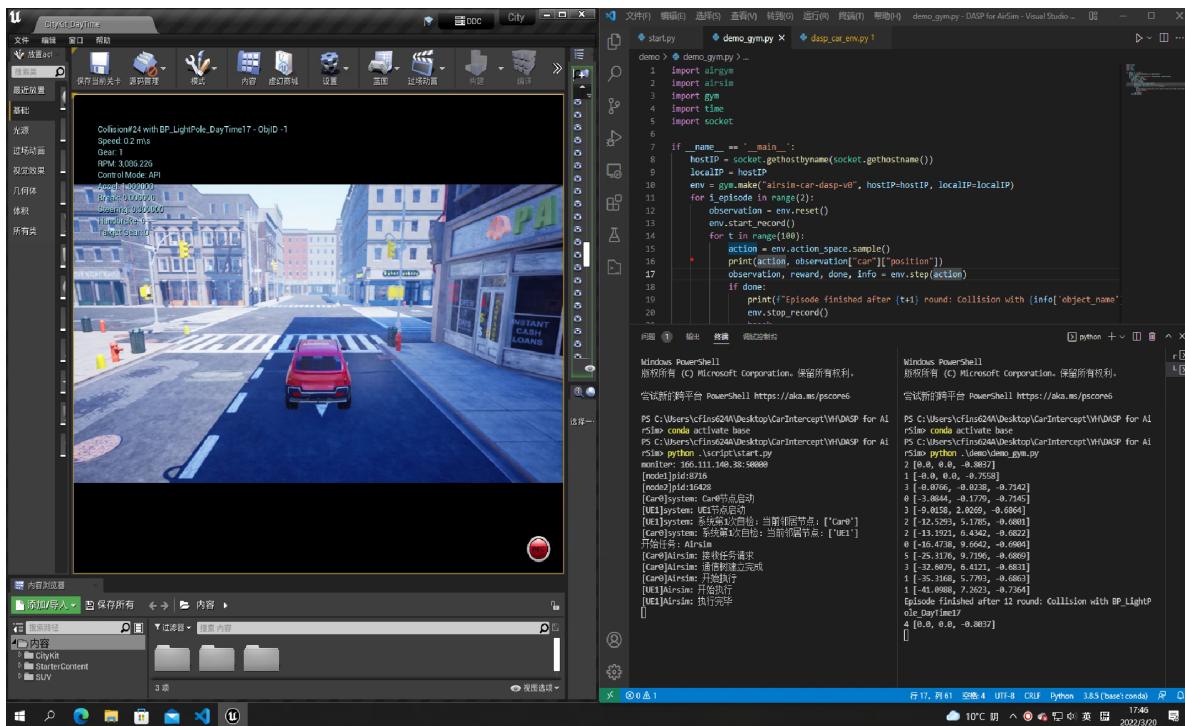
[手动模式](#)



自动模式



Gym模式



DASP for AirSim安装说明

仿真平台要求硬件环境是Windows操作系统。

安装Python3

如果有Python3环境，则可以跳过这一步，到[安装DASP for AirSim](#)。

参考这个[链接](#)完成Python3的安装，安装时需要将Python添加到系统变量。

环境验证：安装成功后，按 Win+R 键，输入 cmd 调出命令提示符。输入 python，如果出现Python 3.x.x的提示，说明Python3环境安装成功。

安装DASP for AirSim

1. 获取项目文件

- [文件链接](#)
- 解压 `DASP for AirSim.zip`

2. Python依赖

- 通过pip或者conda安装以下包 `requests`, `pymysql`, `msgpack-rpc-python`, `numpy`, `opencv-contrib-python`, `gym`

以管理员方式运行cmd

```

pip install requests
pip install pymysql
pip install msgpack-rpc-python
pip install numpy
pip install opencv-contrib-python
pip install gym

```

3. 安装AirSim Python API

- 在 `DASP for AirSim\Pythonclient` 目录下，以管理员方式运行cmd

- 安装airsim

```
pip install -e .
```

备注：如果已经安装过airsim环境，可以跳过这一步，但仍需要安装airgym

- 安装airgym

```
cd reinforcement_learning  
pip install -e .
```

安装城市环境

1. 获取发布的城市环境

- [文件链接](#)
- 解压 city.zip

2. 运行City.exe，遇到缺失运行环境的提示后点击安装/确认即可。

备注1：如果想窗口化点击run.bat

备注2：如果想修改分辨率，需要用记事本打开run.bat，修改参数。

3. 此时会跳出一个对话框，点击“Yes”，就会出现一个小车（如果点击的是“No”，就会出现一个四旋翼）

4. 通过4个方向键可以控制小车的前后左右，通过 Alt+Tab 切出鼠标，通过 Alt+F4 退出程序。

备注：F 为切换第一人称视角，T 为切换第三人称视角，更多说明通过 F1 查看。

5. 将 [demo/settings.json](#) 添加到此电脑/文档/Airsim/，这是AirSim环境的配置文件。此时再运行 City.exe 会出现红色小车。

定制UE环境

如果不需自定义UE环境，可以跳过本节内容，到[DASP for AirSim使用说明](#)。

安装Unreal Engine

- 在[Unreal engine官网](#)注册一个epic游戏账户
- [下载Epic Games Launcher](#)
- 运行Epic Games Launcher，在库选项卡里，点击添加版本，选择Unreal 4.27。然后等待安装完成。

编译AirSim

1. 安装[visual studio 2019](#)

- 选择“使用C++的桌面开发” under 工作负载
- 选择“Windows 10 SDK 10.0.18362”
- 选择“使用.NET桌面开发”
- 安装完成后重启电脑

2. 编译AirSim

- 下载[AirSim源码](#)，并解压。
- 运行“Developer Command Prompt for VS 2019”

```
cd Airsim  
build.cmd
```

备注1：在开始菜单搜索，很容易能找到这个。

备注2：一定要以管理员方式运行。

备注3：可能需要VPN。

- 编译完之后，会生成一个`unreal\plugins`文件夹。以后需要将这个文件夹丢到Unreal工程中。因为Airsim是作为Unreal的一个插件运行的。

定制UE环境

过程请参考这个[链接](#)

本项目的工程文件在这个[链接](#)中，下载所有文件后，点击`city project.zip.001`进行解压即可得到工程文件。

运行`Unreal Engine`，选择`city project\city.uproject`工程

DASP for AirSim使用说明

DASP for AirSim有三种运行模式，自动/手动/Gym，并分别提供了demo脚本。

自动模式

1. 运行`City.exe`
2. 在DASP for AirSim文件夹目录下，运行系统启动脚本

```
python script/start.py
```

若看到**[Car0]Airsim: 开始执行**的提示后，说明系统已和仿真环境建立连接。

3. 在另一个终端下，运行自动控制脚本

```
python demo/demo_auto.py
```

在此终端下会打印发送的控制指令，仿真环境中的小车会执行相应的指令。

4. 第3步执行完成后可在系统目录`D:\Qiyuan\Record`中看到脚本运行时间为名的文件夹，其中包含了小车物理状态csv文件和运行期间的视频、雷达数据。

Gym模式

第1、2步同上所示。

3. 在另一个终端下，运行gym demo脚本

```
python demo/demo_gym.py
```

在此终端下会打印gym中的离散控制指令和小车位置数据。

小车会进行随机漫游，发生碰撞后会重置到初始状态，共执行20次。

4. 完成后可在系统目录 D:\Qiyuan\Record 中看到运行时间为名的文件夹，其中包含了小车每一次碰撞前的物理状态csv文件和运行期间的视频、雷达数据。

手动模式

第1、2步同上所示。

3. 连接xbox手柄。

备注：可以运行测试脚本 `python xbox/xboxtest` 测试xbox输入是否正常。

4. 在另一个终端下，运行手柄控制脚本

```
python demo/demo_manul.py
```

左方向键控制左右，`Y`为油门，`A`为倒车，`B`为刹车。

在此终端下会打印接收到的控制指令。小车会根据接收到的控制指令移动。

文件及API说明

DASP启动脚本

DASP的启动脚本 `start.py` 如下，如果只关心自动驾驶算法设计可以跳过本节。

```
# 启动系统并运行分布式算法
import time
import sys
sys.path.insert(1, ".") # 把上一级目录加入搜索路径
from threading import Thread
from moniter import moniter
from DASP.module import Node
from DASP.control import ControlMixin

nodeNum = 2 # 节点数量
rootnode = "Car0" # 根节点ID
nodelist = [] # 节点进程列表
ControlMixin = ControlMixin("Pc") # 控制函数集合

# 启动监控脚本
t = Thread(target=moniter,)
t.start()

# 启动节点进程
for i in range(nodeNum):
    node = Node(i+1, mode = False)
    nodelist.append(node)

time.sleep(2)
DAPPname = "Airsim"
print("开始任务: "+DAPPname)
ControlMixin.StartTask(DAPPname, rootnode)
```

`nodeNum`为节点数量，`rootnode`为系统根节点ID。

节点进程由类`Node`启动，`Node`初始化时输入 `mode=True` 可打印节点进程输出信息。

ControlMixin为控制函数集合类，仿真时初始化参数"PC"，控制函数类包含运行DAPP、暂停DAPP、恢复DAPP、停止DAPP等功能，具体可参考[DASP/control/ControlMixin.py](#)源码。

`moniter`为监控函数，监听本地50000端口，节点进程的信息将发送到监控脚本显示。

网络的基本拓扑由[DASP/task_info/system/topology.txt](#)定义。每一个DAPP为DASP/task_info/system/下的一个子文件夹，包含了question.py算法文件和topology.txt拓扑文件，各任务的拓扑文件为基本拓扑的子图。

仿真引擎的IP及小车名字在[DASP/task_info/Airsim/topology.txt](#)中配置。

DASP更多细节请参考[链接](#)。

车辆控制API

车辆API在文件[DaspCarClinet.py](#)中定义。数据格式在[AirsimCarAgent.py](#)中定义。

- `get_state`：获取车辆在虚幻环境中的状态。是一个字典数据，包含时间戳、车辆位置、姿态、速度、油门、方向、刹车、线速度、线加速度、角速度、角加速度。
- `get_collision`：获取车辆的碰撞信息。是一个字典数据，包含是否碰撞、碰撞物体。
- `get_image`：监听本地5001端口，从UDP视频流中获取图像数据。
- `get_lidar`：监听本地5002端口，从UDP数据流中获取雷达数据。
- `do_action`：执行动作。输入是一个字典数据`{"throttle": 1, "steering": 0, "brake": 0}`，其中`throttle`为油门，[0,1]为前进，[-1,0)为倒车；`steering`为转向，[-50,50]表示转向角度；`brake`为刹车，[0,1]表示刹车度。
- `reset`：这会将车辆重置为其原始启动状态。
- `start_record`：开始记录数据，根目录为D:\Qiyuan\Record。
- `stop_record`：结束记录数据。

Gym API

gym模型在文件[dasp_car_env.py](#)中定义。

- `step`：在每个时间点上，智能体执行action，环境返回上一次action的观测和奖励
 - action已离散化，在dasp_car_env.py中的`_do_action`函数。
 - 观测`observation`：在dasp_car_env.py中的`_get_obs`函数。包含车辆状态信息、碰撞信息、图像数据、雷达数据。
 - 奖励`reward`：在dasp_car_env.py中的`_compute_reward`函数。可自定义。
 - 完成`done`：表示是否需要将环境重置，现在定义为发生碰撞。
 - 信息`info`：针对调试过程的诊断信息。可自定义。
- `reset`：这会将车辆重置为其原始启动状态。
- `start_record`：开始记录数据，根目录为D:\Qiyuan\Record。
- `stop_record`：结束记录数据

其他参考资料

- [AirSim官方文档](#)
- [AirSim论文\(FSR 2017 Conference\)](#)
- [AirSim GitHub 问题列表](#)
- [【知乎】AirSim仿真平台教程](#)