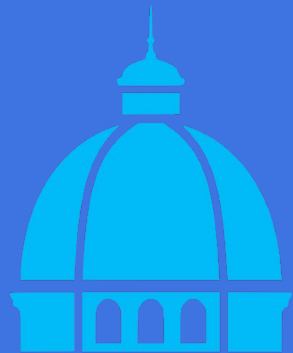


CYBERTECH 2015

TALLER 5: Lógica de control.



INDUSTRIALES
ETSII | UPM



*Departamento de
Automática,
Ingeniería Electrónica e
Informática Industrial*



- Intro
- Control todo o nada (Bang-Bang Control)
- Cálculo del error.
- Regulador P
- Regulador PI
- Regulador PD
- Regulador PID
- Ajuste PID
- Otros

INTRO

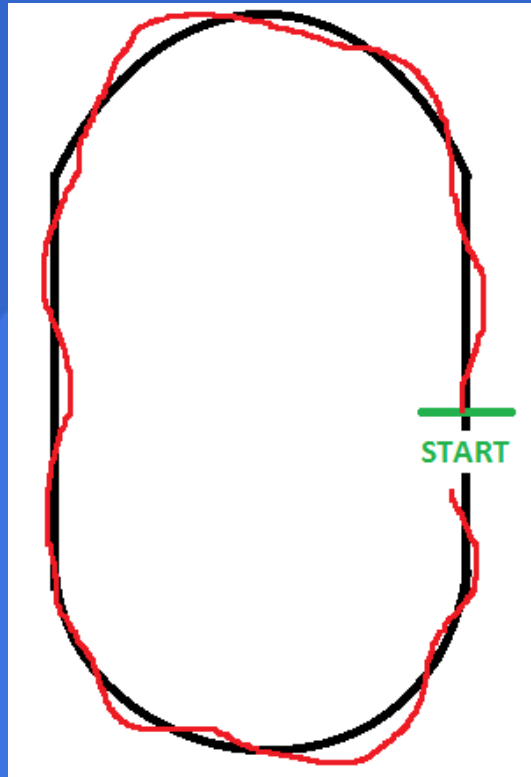
(¿Por qué?)



- ¿Cómo le digo a mi robotillo que no se choque contra una pared en el laberinto?
- ¿Cómo convencerle de que la línea negra es lo que quiere?

La lógica de control es lo que nos ayuda a relacionar las lecturas de los sensores con los motores.

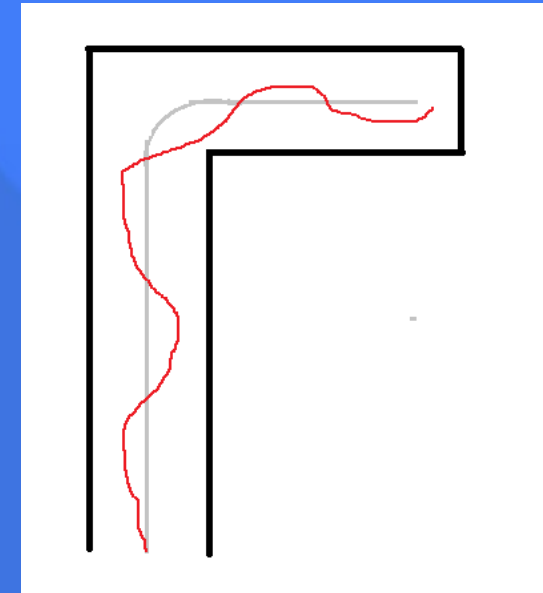
INTRO (¿Por qué?)



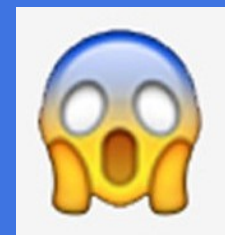
- Negro y gris: IDEAL
- Rojo: REAL

Nuestro objetivo es que la diferencia entre los dos sea mínima.

(Error \rightarrow 0)



¿Y cómo ***** hago yo eso?



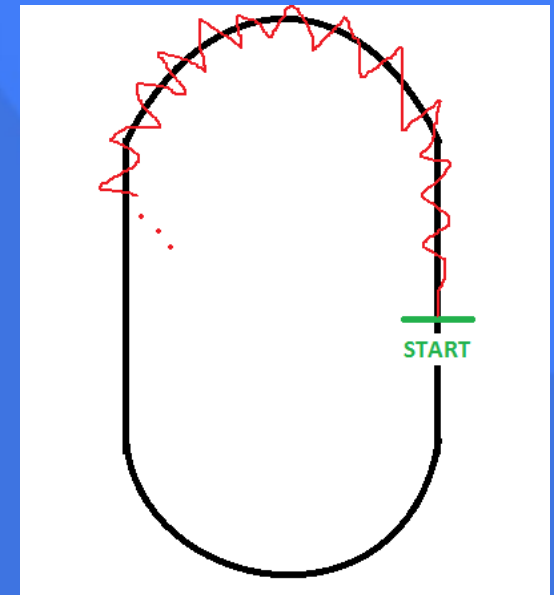


- Intro
- **Control todo o nada (Bang-Bang Control)**
- Cálculo del error
- Regulador P
- Regulador PI
- Regulador PD
- Regulador PID
- Ajuste PID
- Otros

Bang-Bang Control



- Línea a la derecha → giro brusco a la derecha.
- Línea a la izquierda → giro brusco a la izquierda.
- Centrado → sigue recto.



Bang-Bang Control



- VENTAJAS:

- *Muy Sencillo.
- *Pocos sensores.

- DESVENTAJAS:

- *Bajas velocidades.
- *Alto consumo energético.
- *No distingue entre errores grandes o pequeños.



- Intro
- Control todo o nada (Bang-Bang Control)
- **Cálculo del error**
- Regulador P
- Regulador PI
- Regulador PD
- Regulador PID
- Ajuste PID
- Otros



$$\text{Err} = (D_{dcha} - D_{izq})/2$$

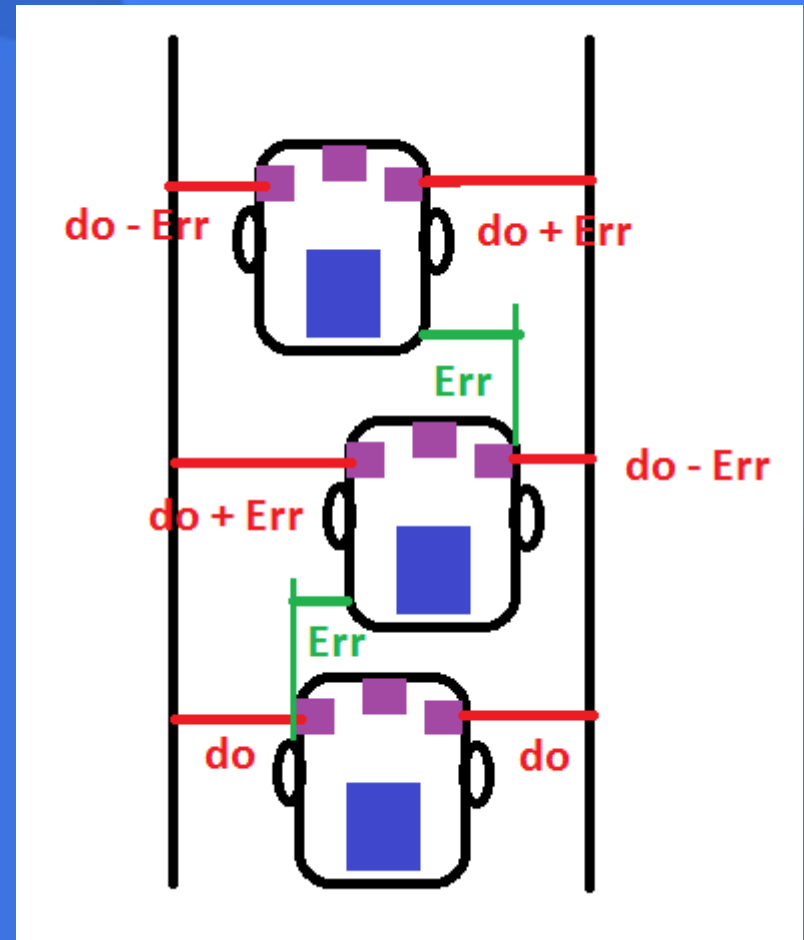
→ $\text{Err} > 0$ girar a la dcha

→ $\text{Err} < 0$ girar a la izq

→ $\text{Err} = 0$ centrado

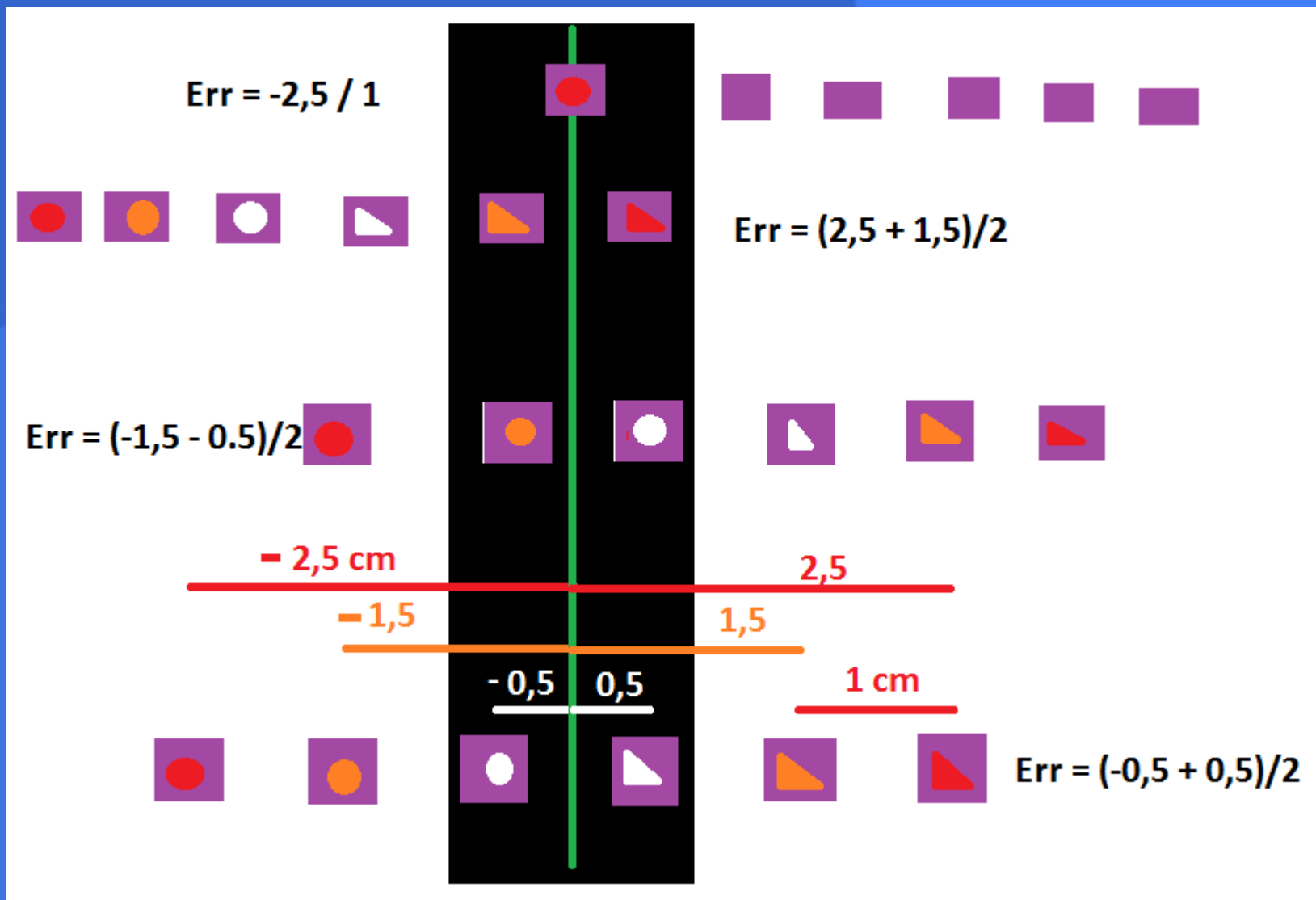
1 sensor

$$\text{Err} = D_{\text{sensor}} - d_o$$





Cálculo del error



Cálculo del error



Err = Media de los sensores sobre la línea

- $Err > 0$ girar a la dcha
- $Err < 0$ girar a la izq
- $Err = 0$ centrado

Cálculo del error



```
PesosSensores = {-2.5 , -1.5, -0.5, 0.5, 1.5 , 2.5}
For (i = 0 to 5) {
    if (sensor == negro) {
        Err += PesoSensores[i]
        Cont++;
    }
}
Err = Err/cont
```

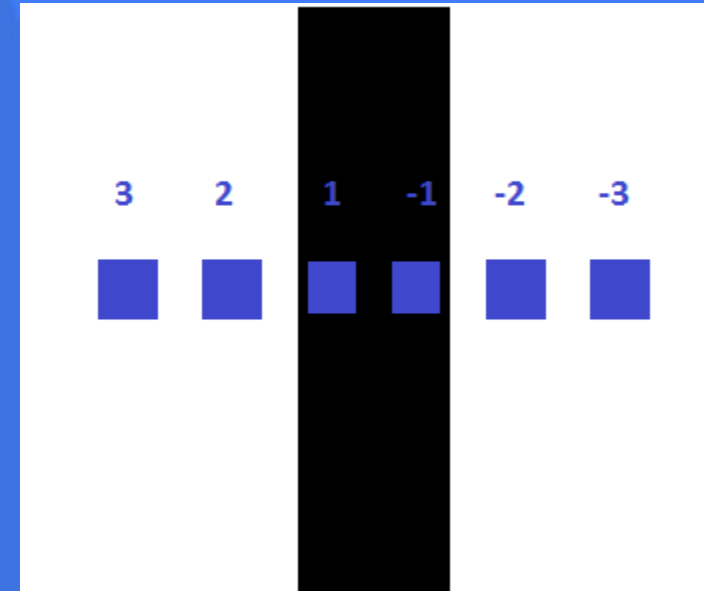


- Intro
- Control todo o nada (Bang-Bang Control)
- **Regulador P**
- Regulador PI
- Regulador PD
- Regulador PID
- Ajuste PID
- Otros

Regulador P



- Línea a la derecha/izquierda → giro proporcional (K_p) al error a la derecha/izquierda.
- Centrado → sigue recto.



Regulador P



Centrado \rightarrow Err = 0

$$V_{dcha} = V_{nom} + K_p * Err$$

$$V_{izq} = V_{nom}$$

Línea a la derecha \rightarrow Err < 0

$$V_{dcha} = V_{nom} + k_p * Err$$

$$V_{izq} = V_{nom}$$

Línea a la izquierda \rightarrow Err > 0

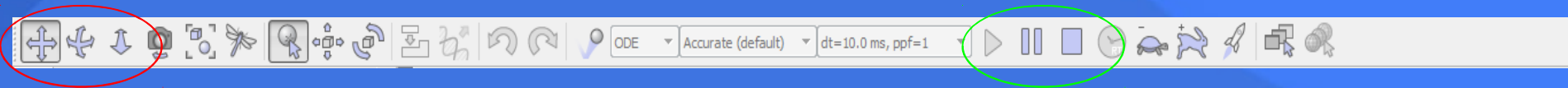
$$V_{dcha} = V_{nom}$$

$$V_{izq} = V_{nom} - Err$$

Regulador P

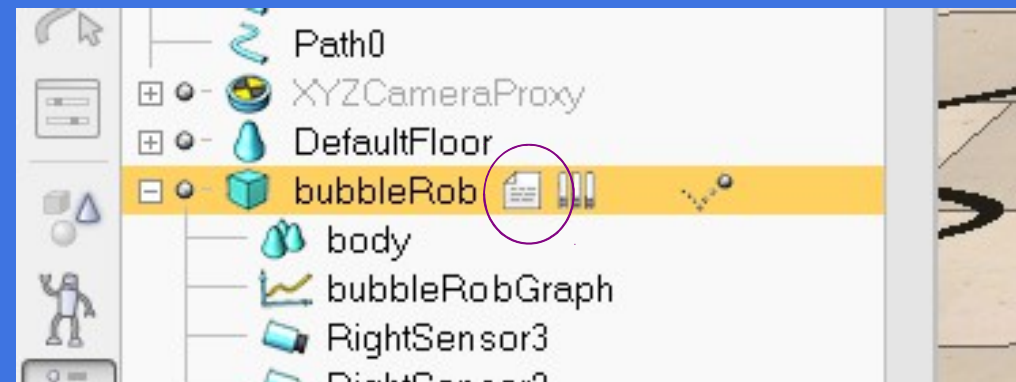


Ajustar la K_p (k_i y $k_d = 0$) para una velocidad $\frac{3}{4}$ V_{max} (debajo de la d de speed) probando números enteros entre 1 y 10



Movernos por el escenario

empezar y parar simulación





- VENTAJAS:

- *Sencillo.
- *Distingue entre errores grandes y pequeños.

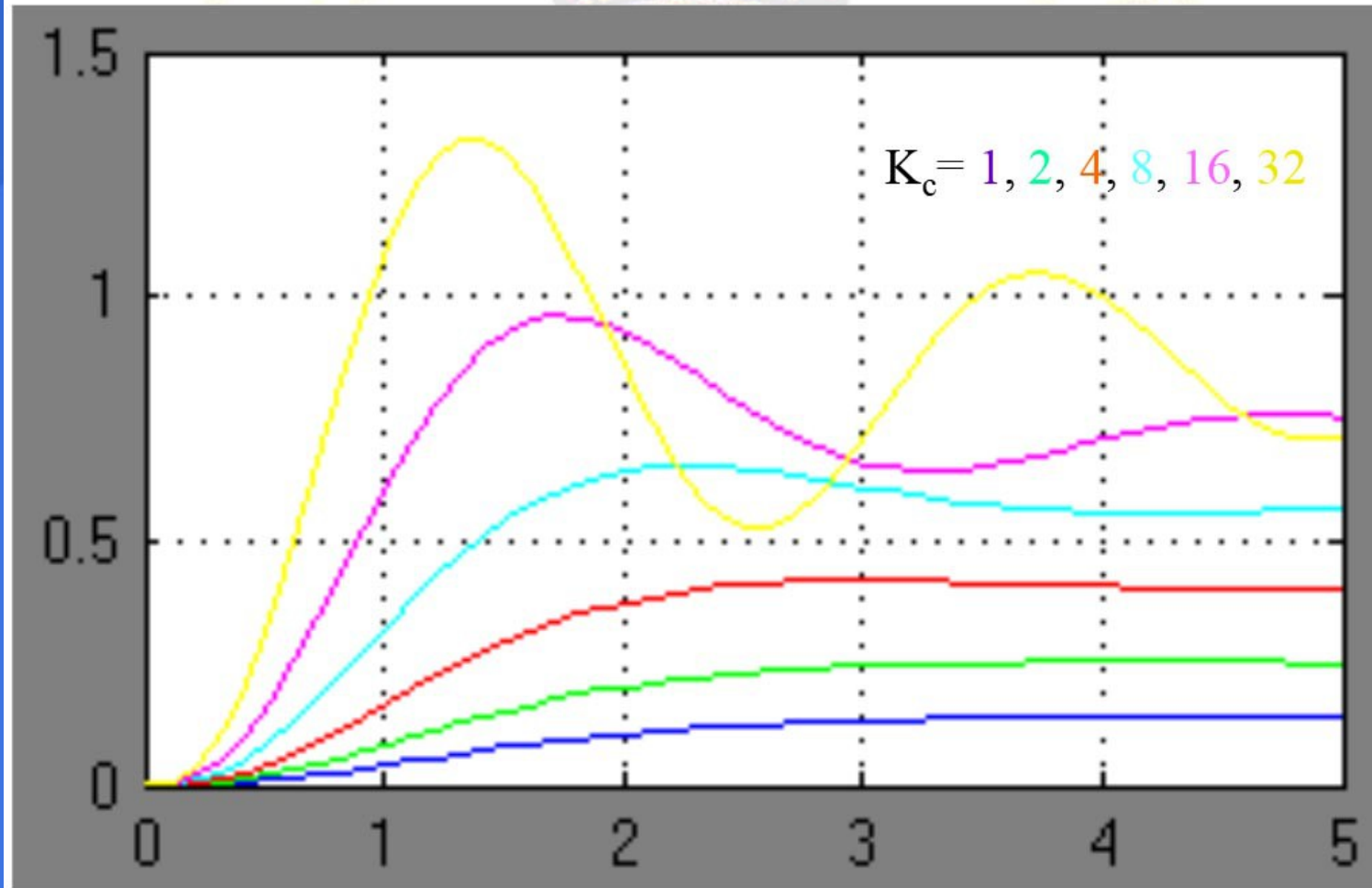
- DESVENTAJAS:

- *Velocidades Medias-Bajas.
- *Mejor cuantos más sensores (\$\$).

Regulador P



$$U(s) = K_c \epsilon(s)$$





- Intro
- Control todo o nada (Bang-Bang Control)
- Regulador P
- **Regulador PI**
- Regulador PD
- Regulador PID
- Ajuste PID
- Otros

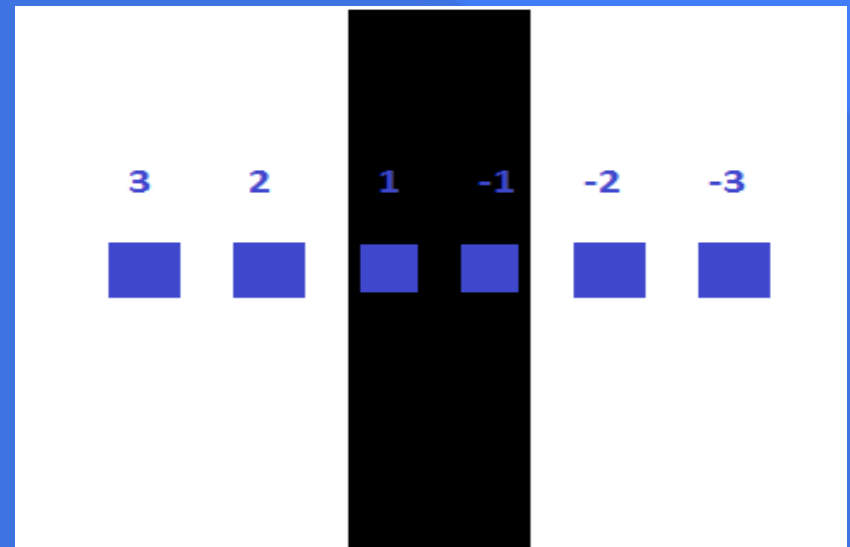


Regulador PI

- La integral acumula el error.
- Más error acumulado → respuesta más brusca.
 - * Se centra antes. :)
 - * Oscila más. :(
- Error de posición = 0

$$u(t) = K_p e(t) + \frac{K_p}{T_i} \int_0^t e(t) dt$$

$K_p/T_i \rightarrow K_i$





Centrado →

$$V_{dcha} = V_{nom} + Pl_{out}$$

$$V_{izq} = V_{nom}$$

Línea a la derecha →

$$V_{dcha} = V_{nom} + Pl_{out}$$

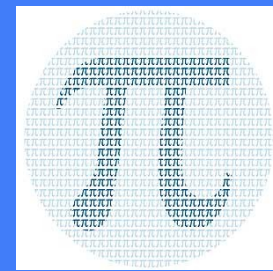
$$V_{izq} = V_{nom}$$

Línea a la izquierda →

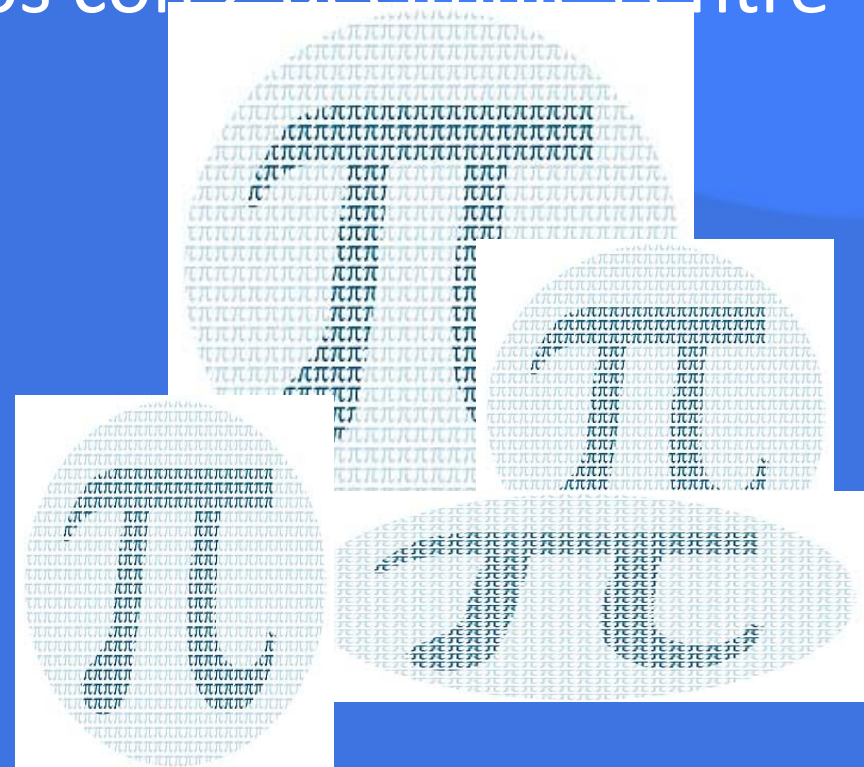
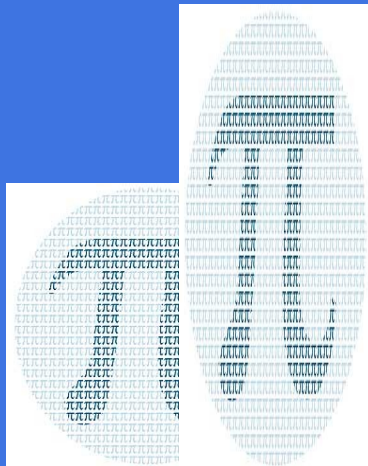
$$V_{dcha} = V_{nom}$$

$$V_{izq} = V_{nom} - Pl_{out}$$

Regulador PI



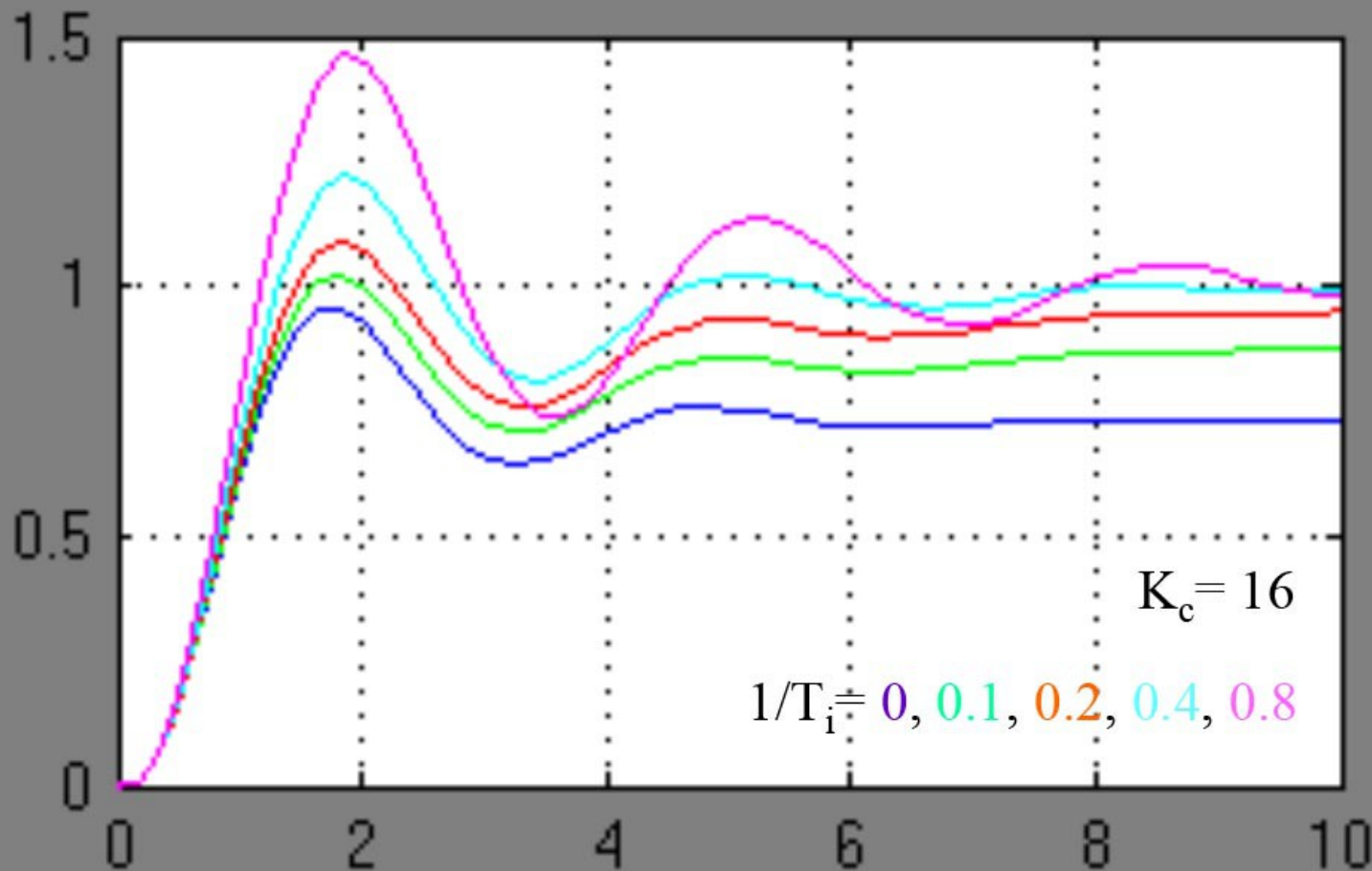
Ajustar la Ki ($k_p =$ la guay del ej. anterior ; $k_d = 0$) para una velocidad $\frac{3}{4} V_{max}$ (debajo de la d de speed) probando números con 2 decimales entre 0.01 y 0.10.



Regulador PI



$$U(s) = K_c \left(1 + \frac{1}{T_i s} \right) \epsilon(s)$$





- Intro
- Control todo o nada (Bang-Bang Control)
- Regulador P
- Regulador PI
- **Regulador PD**
- Regulador PID
- Ajuste PID
- Otros

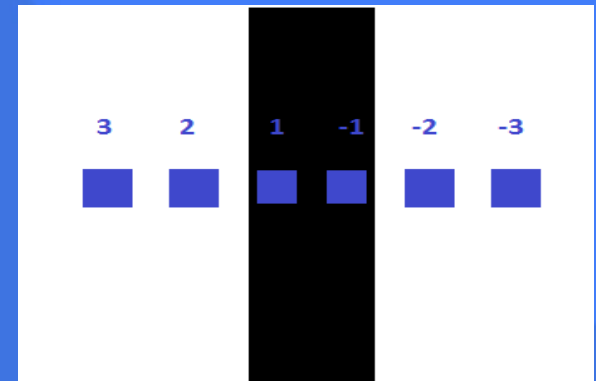


Regulador PD

- La derivada se anticipa al error.
- Mayor diferencia de error \rightarrow respuesta más brusca.

- * Reduce las oscilaciones. :)
- * La respuesta es más lenta. :(

- Más sensible a ruido y/o lecturas erróneas.



$$u(t) = K_p e(t) + \underbrace{K_p T_d}_{K_d} \frac{\partial e(t)}{\partial t}$$

$$K_p * T_d \rightarrow K_d$$

Regulador PD

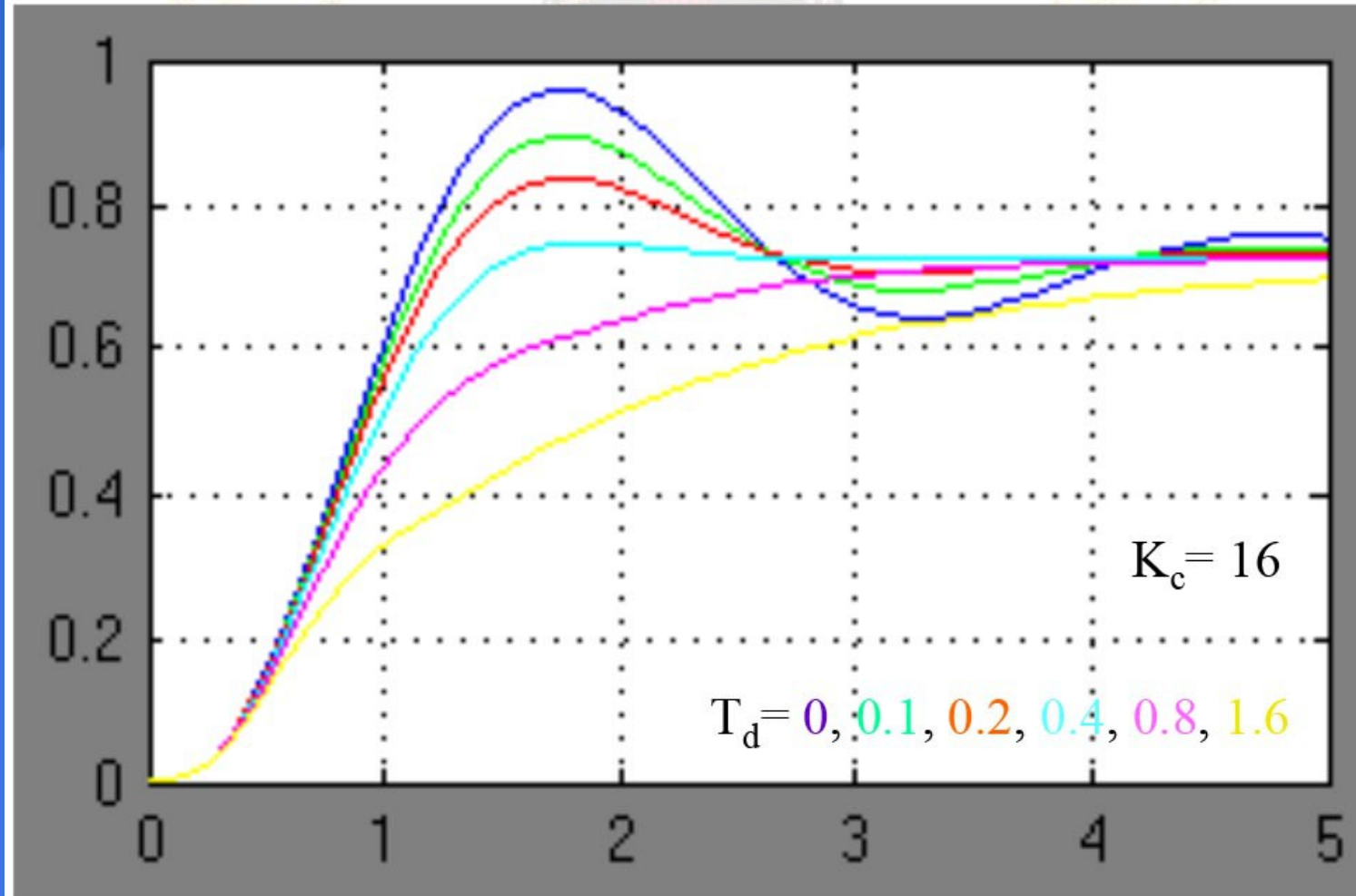


Ajustar la K_d ($k_p =$ la guay del ej. anterior² ; $k_i = 0$) para una velocidad $\frac{3}{4} V_{max}$ (debajo de la d de speed) probando números con 2 decimales entre 1 y 10.



Regulador PD

$$U(s) = K_c(1 + T_d s)\epsilon(s)$$





- Intro
- Control todo o nada (Bang-Bang Control)
- Regulador P
- Regulador PI
- Regulador PD
- **Regulador PID**
- Ajuste PID
- Otros



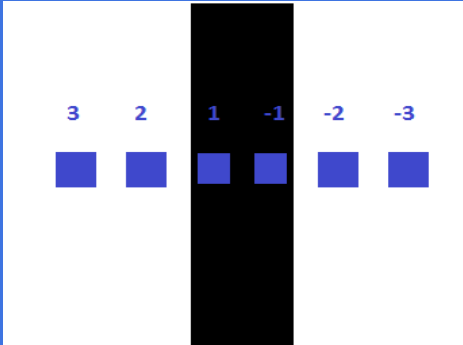
Regulador PID

- El más usado.
- Compuesto de 3 partes: P (proporcional), I (integral), D (derivativa).

Cada una influye en la respuesta de los motores según la siguiente fórmula:

$$u(t) = K_p e(t) + \frac{K_p}{T_i} \int_0^t e(t) dt + K_p T_d \frac{\partial e(t)}{\partial t}$$

Kd





```
22 -- Constantes PID: |
23   --tiempoViejo=0
24   PrevError=0
25   ErrorAcumu=0
26   Kp=4
27   Ki=1
28   Kd=1

63 diffTime = 10 -- Diferencia de tiempos entre errores calculados.
64   -- En la simulacion vale 10.
65   -- En robots reales hay que hallarla (función millis() de Arduino).
66   -- tiempoNuevo=millis();
67   -- diffTime = tiempoNuevo - tiempoViejo
68
69 Derivada=(ErrorAhora - PrevError)/diffTime
70 Integral=Integral + ErrorAhora
71
72 RespuestaMotor = Kp*ErrorAhora + Ki* Integral + Kd*Derivada
73
74 if RespuestaMotor<0 then
75   rightV=Ref_speed+RespuestaMotor
76 end
77
78 if RespuestaMotor>0 then
79   leftV=Ref_speed-RespuestaMotor
80 end
81 --tiempoViejo = tiempoNuevo
82 PrevError=ErrorAhora
```

Regulador PID



Re-ajustar K_d y K_i (k_p = la guay del ej. anterior³) para una velocidad $\frac{3}{4} V_{max}$ (debajo de la d de speed) probando números en los rangos que os dijimos antes.

Regulador PID



- VENTAJAS:

- * Altas velocidades.
- * Anticipación y acumulación del error.

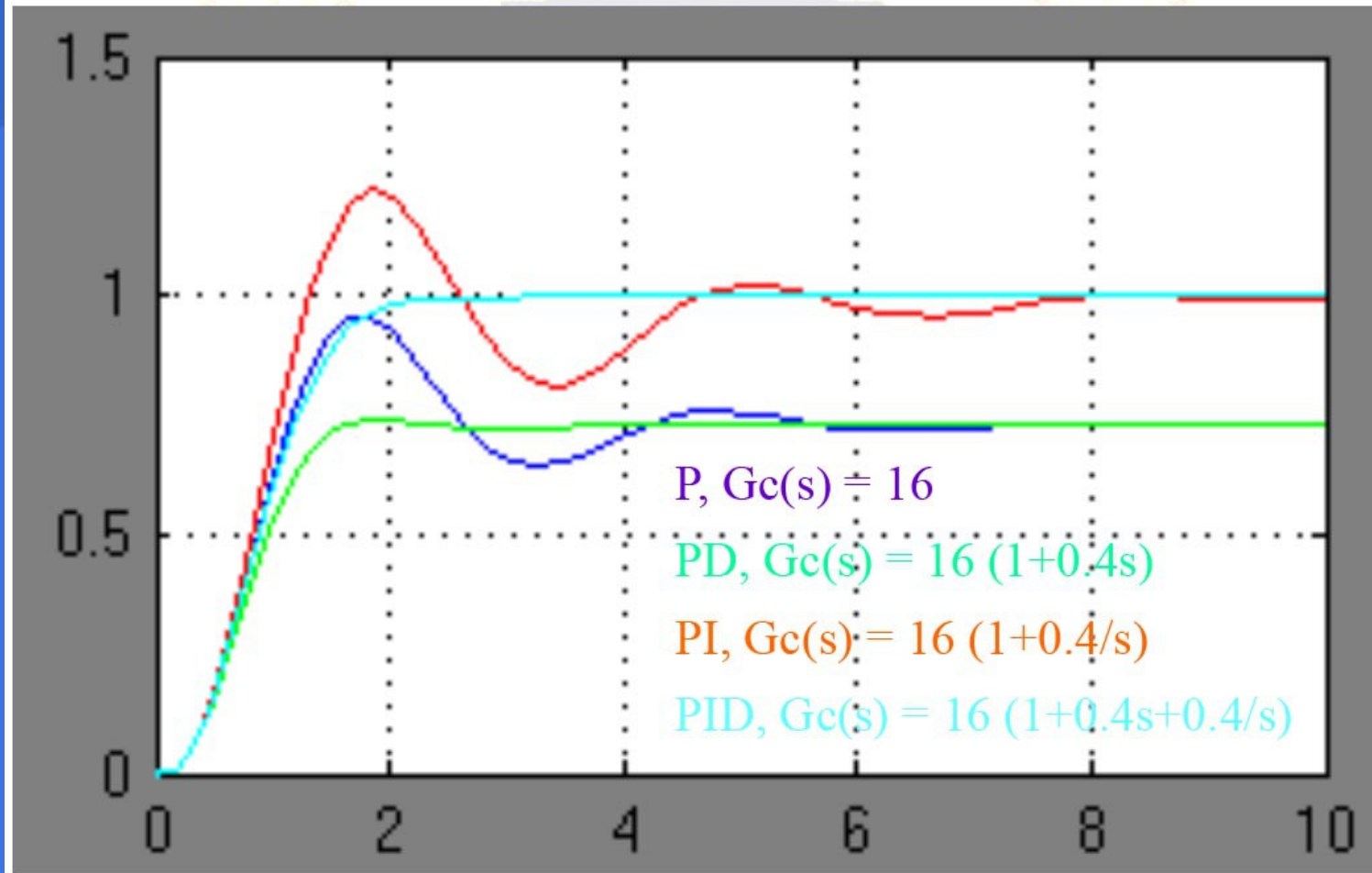
- DESVENTAJAS:

- * Alta complejidad de ajuste.
- * Mejor cuantos más sensores (\$\$).



Regulador PID

$$U(s) = K_c \left(1 + \frac{1}{T_i s} + T_d s \right) \epsilon(s)$$





- Intro
- Control todo o nada (Bang-Bang Control)
- Regulador P
- Regulador PI
- Regulador PD
- Regulador PID
- **Ajuste PID**
- Otros

Ajuste PID



1.- Ajustar la P (K_p).

Que “siga” la línea con bastante oscilación.

2.- Ajustar ligeramente la D.

Que mejore respecto a la P sola.

3.- Afinar el ajuste con D e I.

Modificar D. Introducir I.

Y probar, probar, probar hasta que os sangren los ojos. :D

*Aumentar la D reduce el efecto de la I y viceversa.



- Intro
- Control todo o nada (Bang-Bang Control)
- Regulador P
- Regulador PI
- Regulador PD
- Regulador PID
- Ajuste PID
- Otros



- Control adaptativo:
 - *Se basa en variar las constantes K_p , K_i y K_d según las condiciones del sistema.
- Fuzzy logic:
 - *No es lógica binaria. Difícil de explicar.
- Variables de estado
-

**MUCHO MÁS
TIEMPO Y
CAPACIDAD DE
PROCESAMIENTO**

CYBERTECH 2015



FIIIINNNN!!! :D