

BLITZ

Integrantes

Jhon Alarcón

Fernando Garrido

Ana Gutiérrez

Cristobál Hernández

Felipe Lira



Índice

1 *Introducción.*

2 *Recordando*

3 *Análisis y diseño.*

4 *Arquitectura.*

5 *Interfaz gráfica.*

6 *Implementación*

7 *Resultados.*

8 *Progreso actual.*

9 *Conclusión.*



Introducción

Durante el transcurso del semestre, se ha planteado la tarea de realizar en equipo el proyecto "Blitz", que consiste en el diseño, construcción y programación de un robot. Utilizando el Lego Mindstorm Ev3 Core Set, se espera que este sea capaz de seguir instrucciones que le permitan desplazarse, así como recoger y soltar una pelota de ping pong.



Objetivos

Objetivo general

Desarrollar un robot capaz de seguir instrucciones a través de una interfaz gráfica codificada en Python, con la finalidad de desplazarse, recoger y dejar una pelota de ping pong.



Objetivos específicos

- ⚡ Investigar las herramientas y funcionalidades del Lego Mindstorm EV3.
- ⚡ Ensamblar las piezas siguiendo un diseño que permita al robot desplazarse y realizar sus funciones de manera estable.
- ⚡ Estudiar las librerías necesarias para la programación del robot y la interfaz gráfica.
- ⚡ Desarrollar e implementar el software que permita dar instrucciones al robot.
- ⚡ Evaluar el funcionamiento del robot.



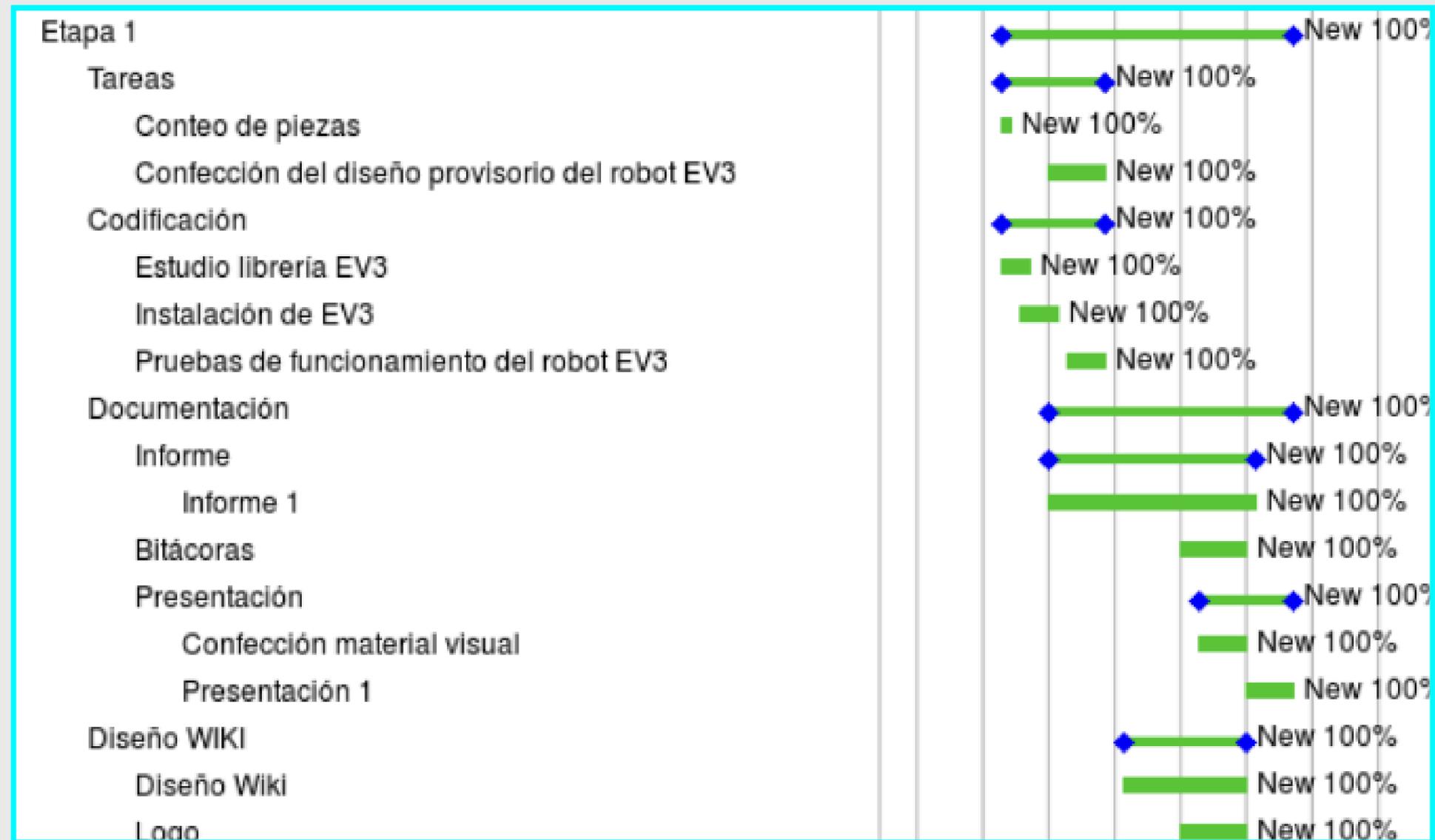
Organización del Personal

Rol	Responsables	Involucrados
Jefe de Grupo	Cristóbal Hernández	Cristóbal Hernández
Ensamblador	Felipe Lira	Fernando Garrido
Programador	Jhon Alarcón	Cristóbal Hernández
Documentador	Ana Gutiérrez	Ana Gutiérrez
Diseñador	Ana Gutiérrez	Ana Gutiérrez

Presentación de proyecto



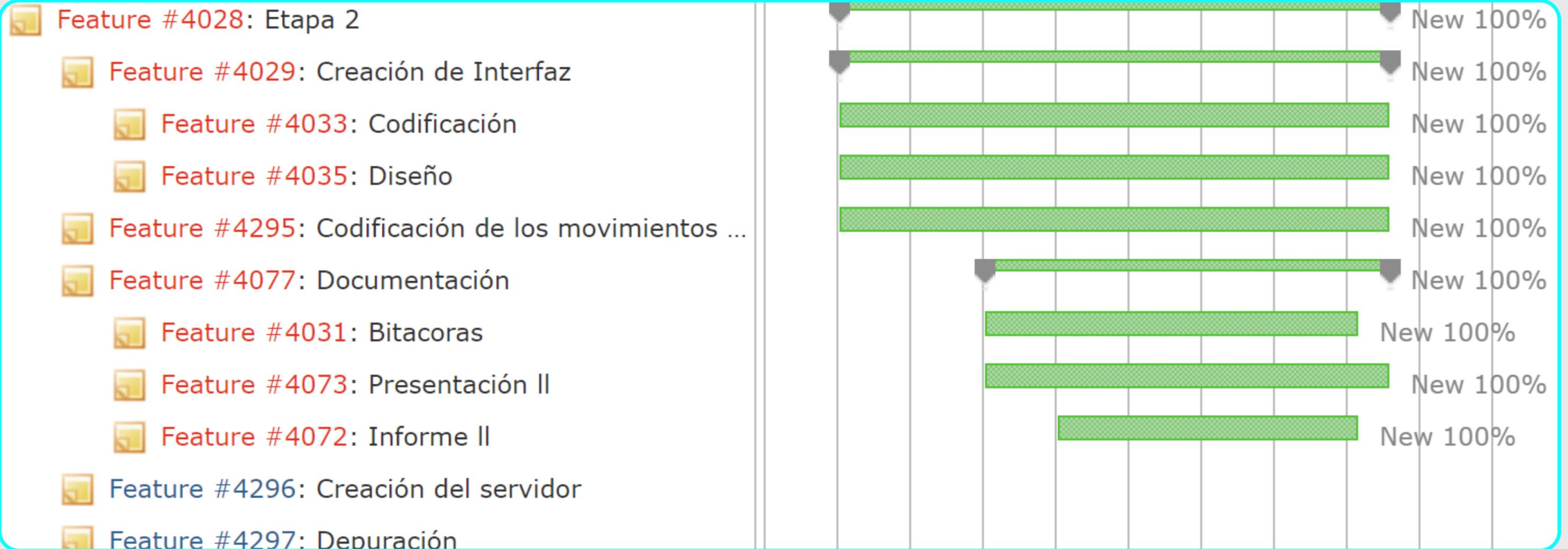
Carta Gantt



Presentación de proyecto



Carta Gantt



Presentación de proyecto



Carta Gantt

#4043: Etapa 3

#4069: Manual de Usuario

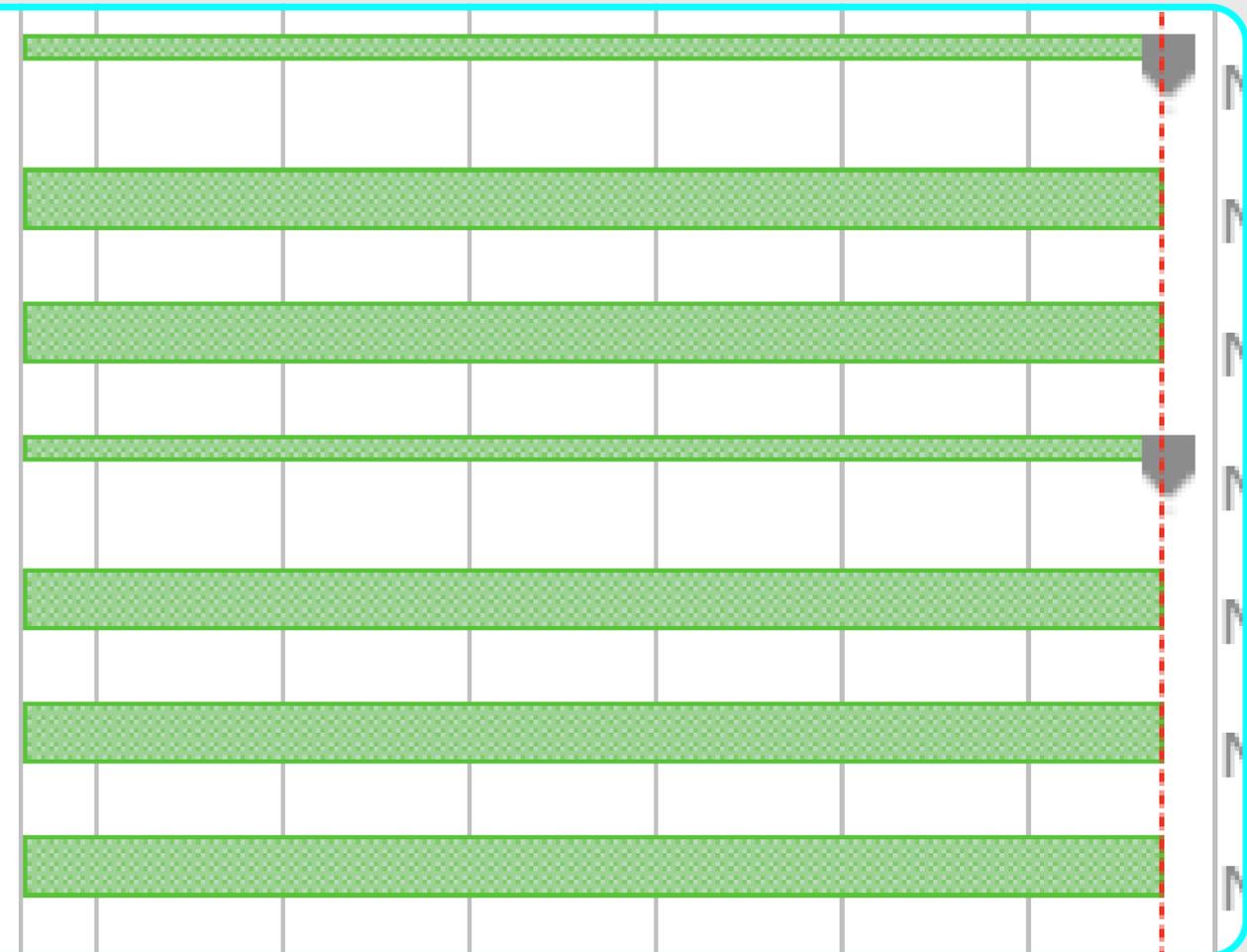
#4070: Presentación Final

#4076: Documentación

#4067: Informe Final

#4074: Bitácoras

#4298: Pruebas de funcionamiento



Presentación de proyecto



Costos de Hardware



Productos	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Kit Lego MINDSTORMS (EV3)	1	\$1.229.990	\$1.229.990
Dongle USB Wifi	1	\$8.990	\$8.990
Micro SD	1	\$5.000	\$5.000
Notebook Ubuntu	1	\$899.990	\$899.990
			\$2.143.970



Costos de Software



Productos	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Visual Studio Code	3	Gratis	Gratis
Discord	5	Gratis	Gratis
Canva	5	Gratis	Gratis
			\$0



Costos de Gestión



Rol	Horas Trabajadas	Horas extra Trabajadas	Valor por hora trabajada
Jefe de proyecto	66 horas	14 horas	\$29.500
Programador	66 horas	16 horas	\$25.000
Ensamblador	66 horas	14 horas	\$22.500
Documentador	66 horas	11 horas	\$21.000
Diseñador	66 horas	13 horas	\$22.000
			\$9.565.000



Costos

Hardware	Software	Gestión
\$2.143.970	\$0	\$9.565.000

\$11.708.970



Wiki



Índice

- ✦ *Introducción*
- ✦ *Organización y planificación*
- ✦ *Progreso del robot*
- ✦ *Análisis y diseño*
- ✦ *Código e implementación*



Manual de usuario

Disponible en Redmine



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ



FACULTAD DE INGENIERÍA



DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN E
INFORMÁTICA



Manual de Usuario
“BLITZ”

Alumno(os): Cristóbal Hernández
Jhon Alarcón
Felipe Lira
Fernando Garrido
Ana Gutiérrez

12-12-2024



Análisis y diseño

Requerimientos funcionales

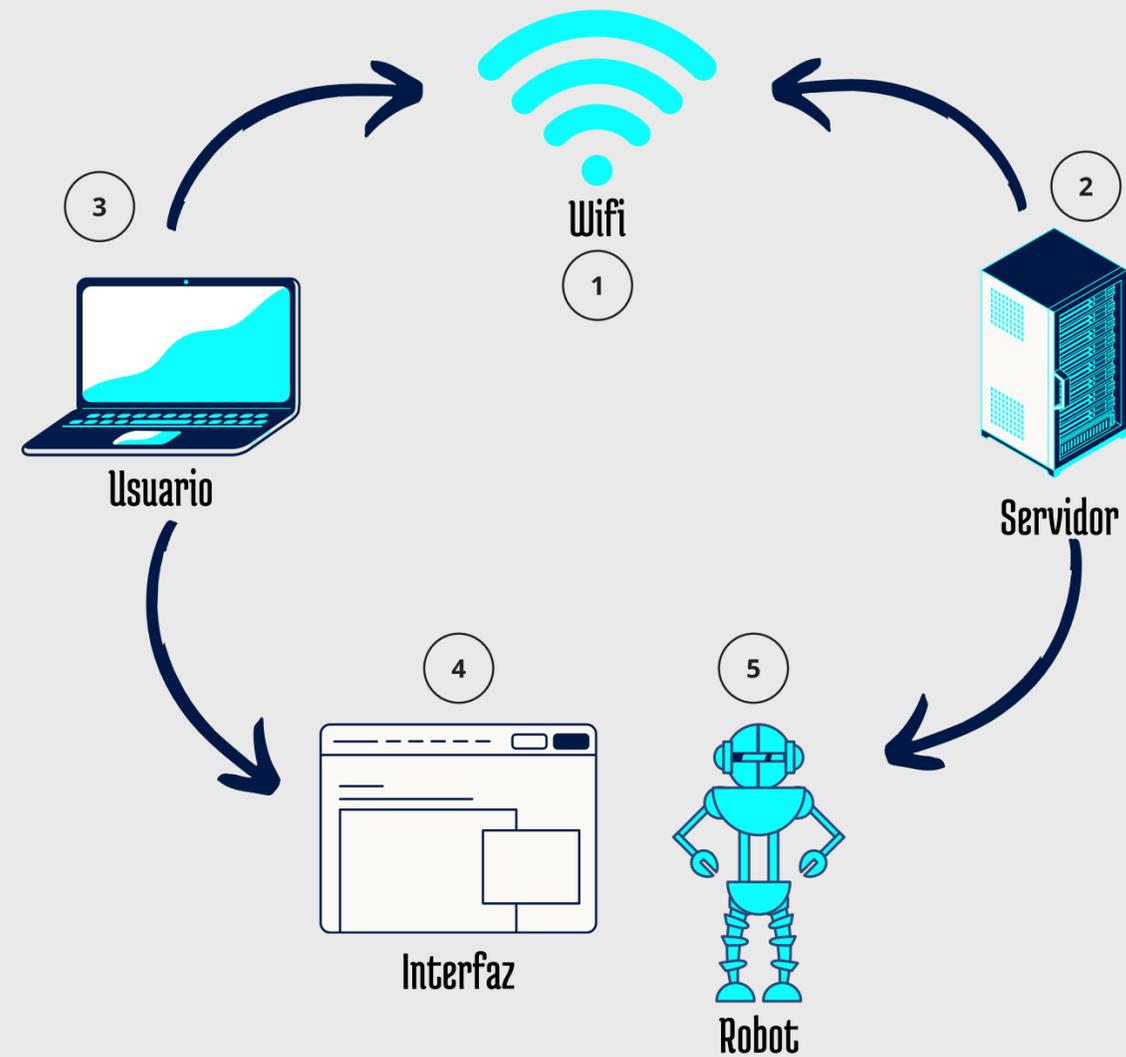
- ⚡ El robot debe poder moverse en todas las direcciones.
- ⚡ El robot debe ser capaz de recoger una pelota de ping pong y dejarla.
- ⚡ El robot debe poder ser controlado por el usuario a través de una interfaz.

Requerimientos no funcionales

- ⚡ La interfaz gráfica debe ser fácil de usar y responder en menos de 2 segundos.
- ⚡ El manual de usuario debe ser detallado y claro.
- ⚡ El robot debe funcionar por al menos 3 horas sin necesidad de recargar.



Arquitectura





Interfaz gráfica



Conectar IP

IP del Servidor:

Puerto del Servidor:

Conectar

Ingresar IP guardada

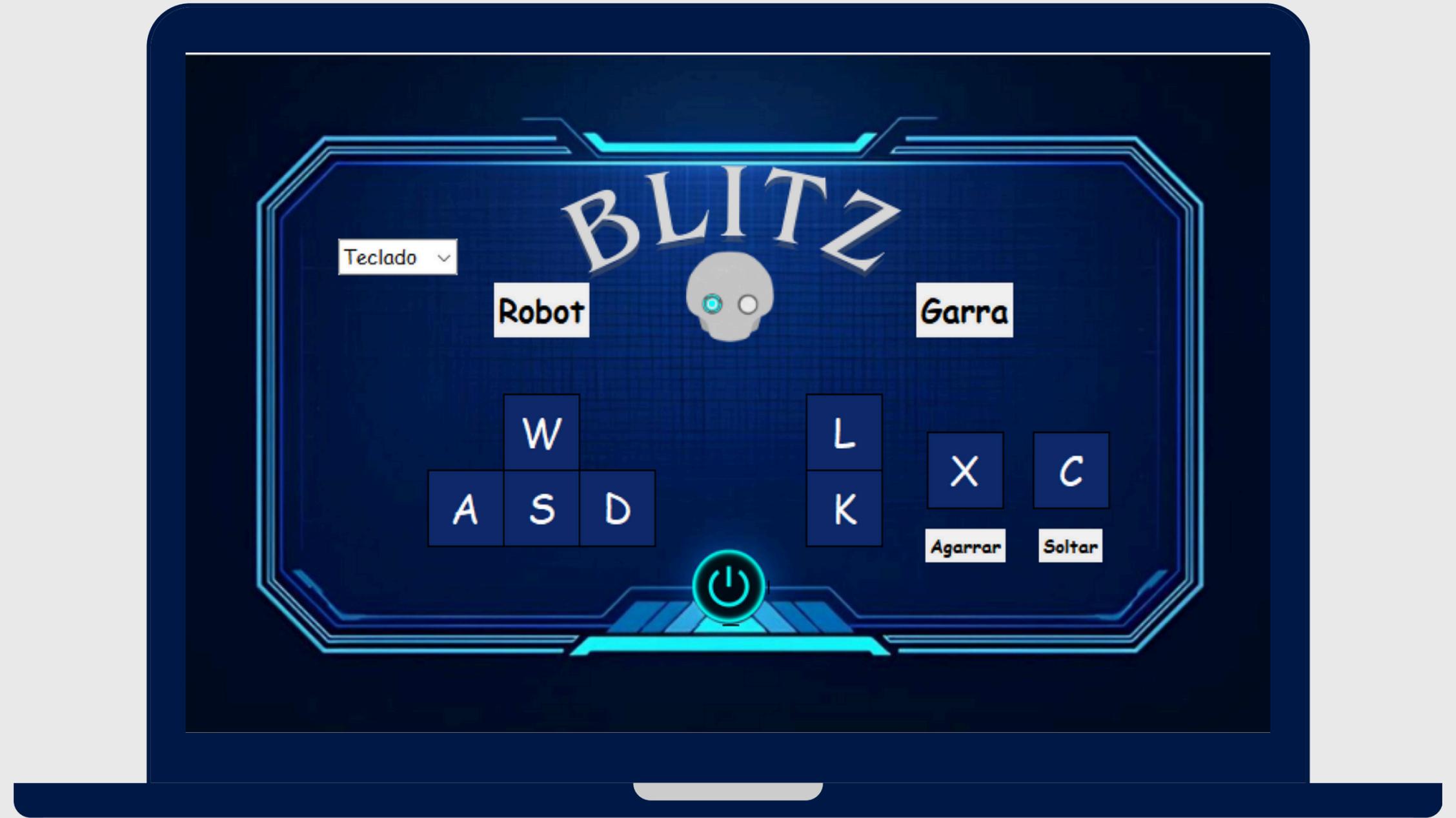


Botones



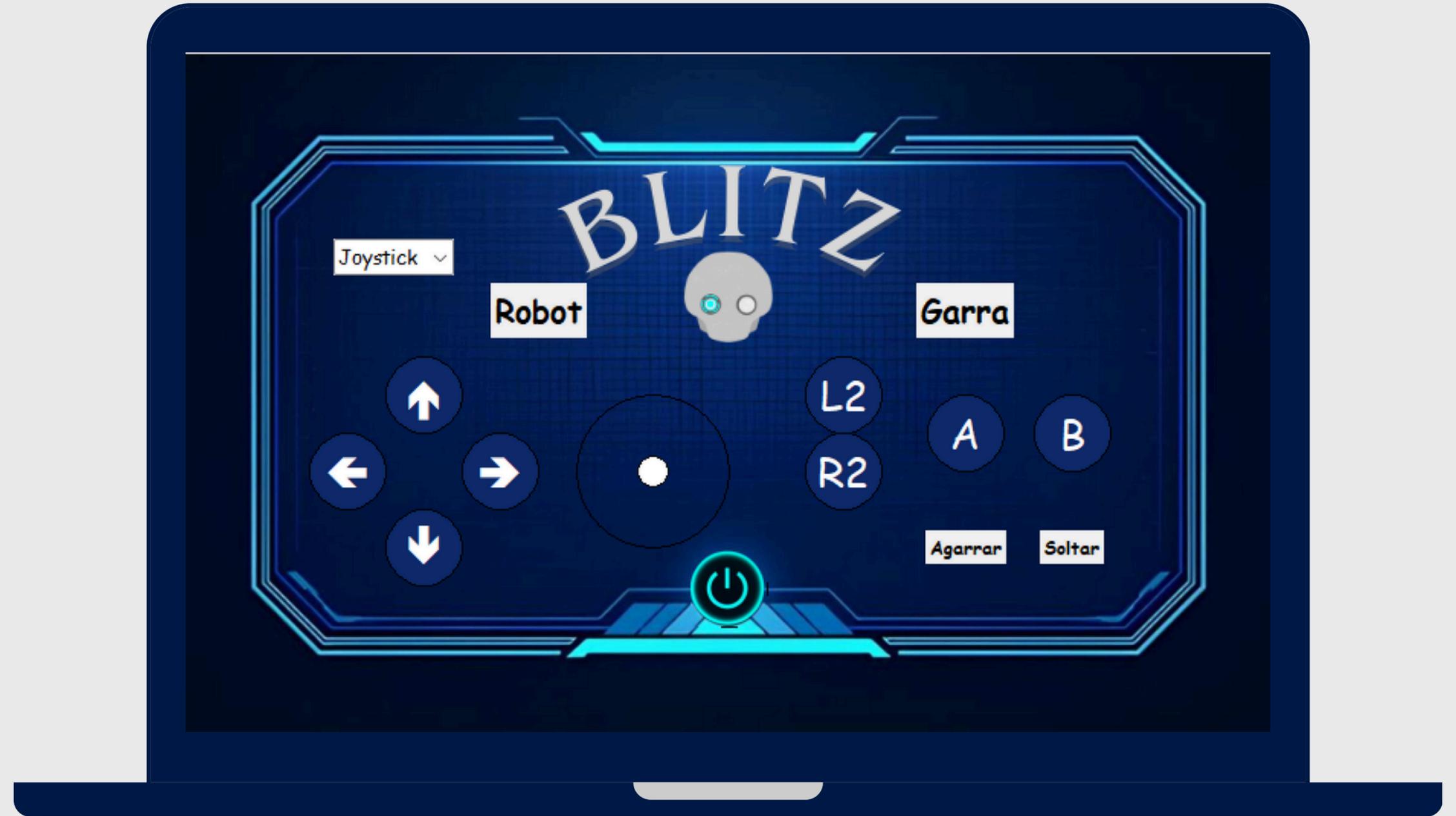


Teclado





Joystick





Código



server.py

```
robot > PY server.py
1  import socket
2  from funciones_dos import *
3
4  s = socket.socket()
5  print("Socket creado")
6  port = 8080
7  s.bind(('', port))
8
9  s.listen(5)
10 print("Servidor escuchando en el puerto 8080...")
11
12 connect, addr = s.accept()
13 print("Conectado con a {}".format(addr))
14
15 while True:
16     rawByte = connect.recv(1)
17     comando = rawByte.decode('utf-8')
18
19     if comando == 'w':
20         mover_arriba()
21
22     if comando == 's':
23         mover_atras()
24
25     if comando == 'a':
26         mover_izquierda()
27
```

```
robot > PY server.py
15  while True:
25     if comando == 'a':
26         mover_izquierda()
27
28     if comando == 'd':
29         mover_derecha()
30
31     if comando == 'x':
32         atrapar()
33
34     if comando == 'c':
35         soltar()
36
37     if comando == 'l':
38         base_subir()
39
40     if comando == 'k':
41         base_soltar()
42
43     if comando == ' ':
44         stop()
45
```

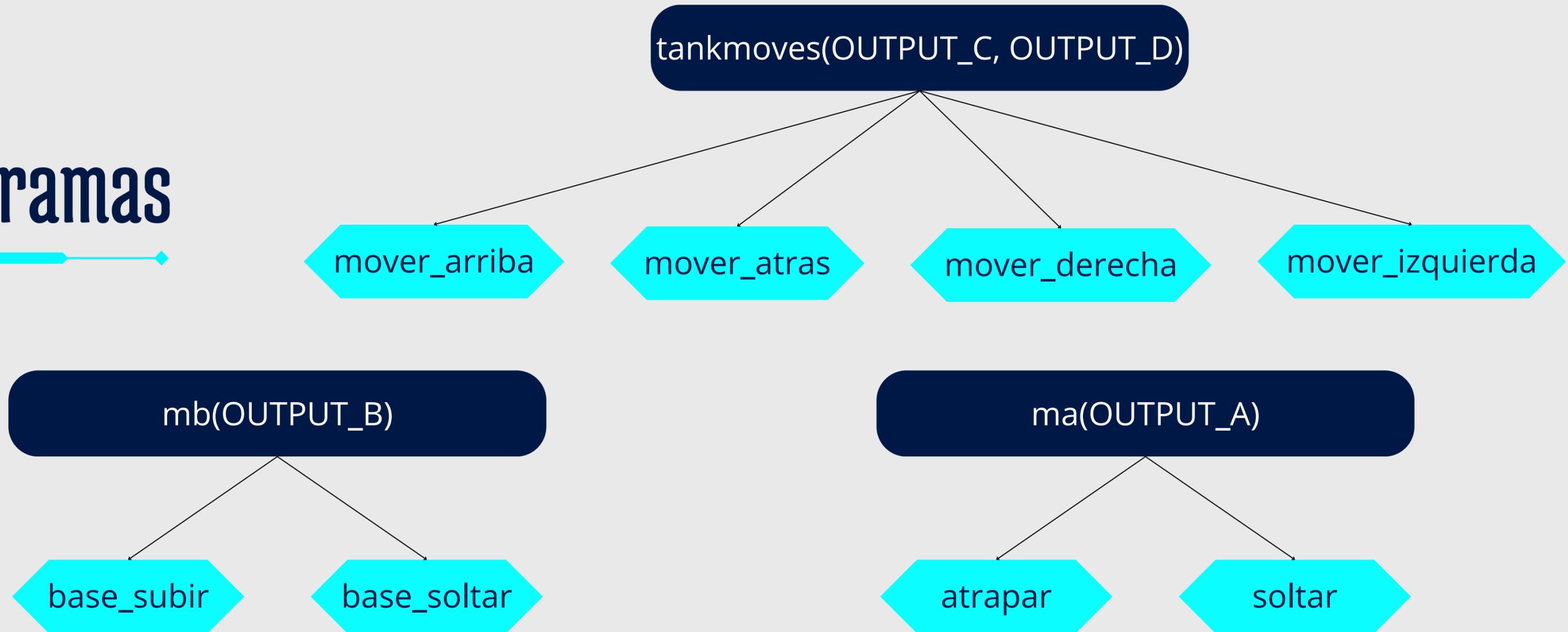



funciones_dos.py

```
robot > PY library.py
29 # Subir Garra hacia adelante
30 def base_subir():
31     mb.run_to_rel_pos(position_sp=135, speed_sp=200)
32     time.sleep(1)
33     mb.off()
34
35
36 # Bajar Garra hacia adelante
37 def base_soltar():
38     mb.run_to_rel_pos(position_sp=-135, speed_sp=200)
39     time.sleep(1)
40     mb.off()
41
42 # Movimiento Garra atrapar
43 def atrapar():
44     ma.run_to_rel_pos(position_sp=-1080, speed_sp=1000)
45     time.sleep(1)
46     md.off()
47
48 # Movimiento Garra soltar
49 def soltar():
50     ma.run_to_rel_pos(position_sp=1080, speed_sp=1000)
51     time.sleep(1)
52     md.off()
53
54 # Detener Robot
55 def stop():
56     tankmoves.off()
```



Diagramas





Implementación



Torque

1. Torque máximo requerido

El torque depende del grado de orientación del brazo “ θ ”:

$$T = F_{\text{total}} \cdot r \cdot \sin(\theta)$$

Donde $F_{\text{total}} = (m_{\text{garra}} + m_{\text{carga}}) \cdot g$:

$$T = (m_{\text{garra}} + m_{\text{carga}}) \cdot g \cdot r \cdot \sin(\theta)$$

Sustituyendo para el torque máximo en 90° :

$$T_{\text{max}} = 2.242\text{N} \cdot 0.212\text{m} \cdot 1 = 0.475\text{Nm}$$

Todo, incluyendo el peso de la garra, tendría un impacto significativo en el torque necesario: de 0.0056 Nm, que corresponde solo a la carga, a 0.475 Nm con la carga y la garra incluidas.



Velocidad promedio

2. velocidad promedio

Formula de velocidad:

$$v = \frac{d}{t}$$

Reemplazando

$$v = \frac{1m}{3,5} = 0.286 \text{ m/s}$$



Velocidad promedio

2. velocidad promedio

Formula de velocidad:

$$v = \frac{d}{t}$$

Reemplazando

$$v = \frac{1m}{3,5} = 0.286 \text{ m/s}$$

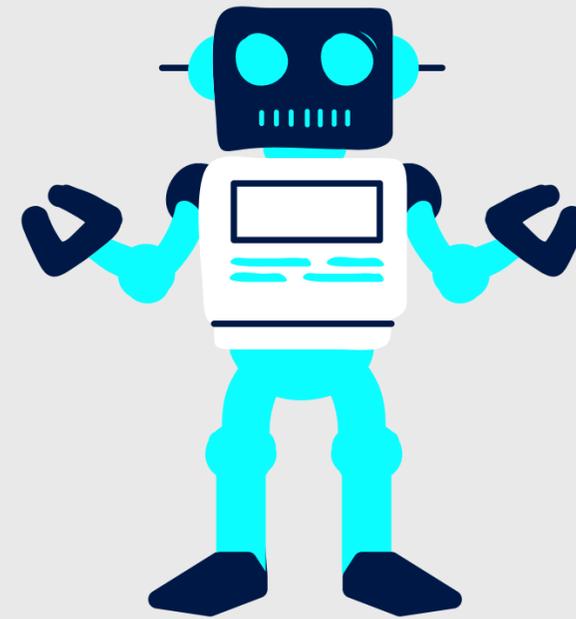


Resultados



Estado final del proyecto

- ⚡ Ensamblaje del robot.
- ⚡ Funciones de movimiento del robot.
- ⚡ Interfaz.
- ⚡ Servidor.
- ⚡ Conexión remota funcional.
- ⚡ Documentación del proyecto.
- ⚡ Carta Gantt.
- ⚡ Bitácoras, informes y presentaciones.





Problemas y soluciones

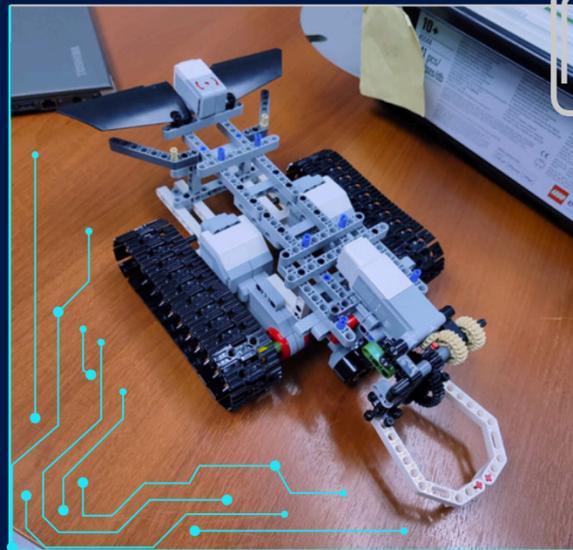
Problemas	Soluciones
Falta de materiales	Se contactó al responsable de la distribución de piezas para solicitar las piezas faltantes.
Diseño del robot inestable	Se reconstruyó el robot para cumplir con los requisitos de estabilidad, reforzando los puntos débiles.
Movimientos del robot	Se corrigieron las incongruencias entre el código y el diseño de la garra del robot.
Planificación errónea	Se reajustaron los tiempos para las actividades en la Carta Gantt.



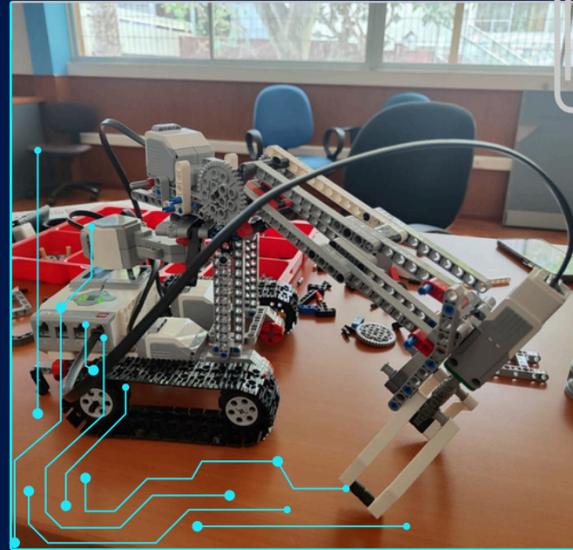
Progreso actual



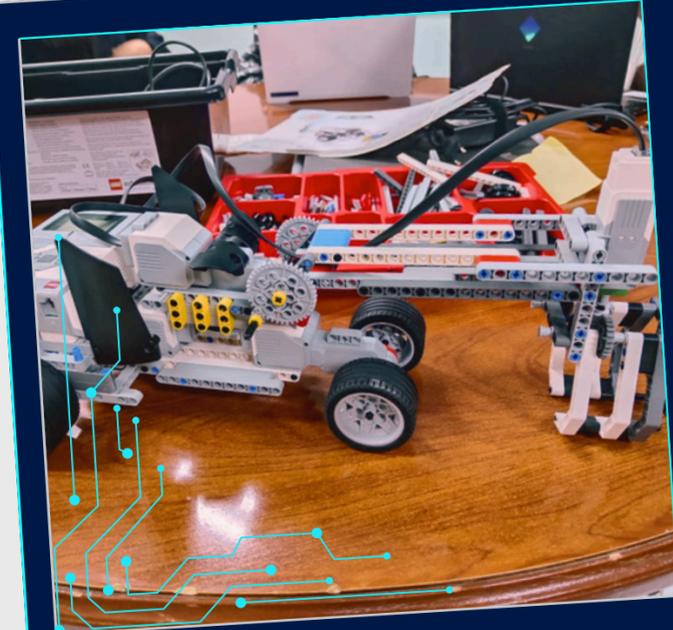
Progreso del robot



VERSIÓN 1



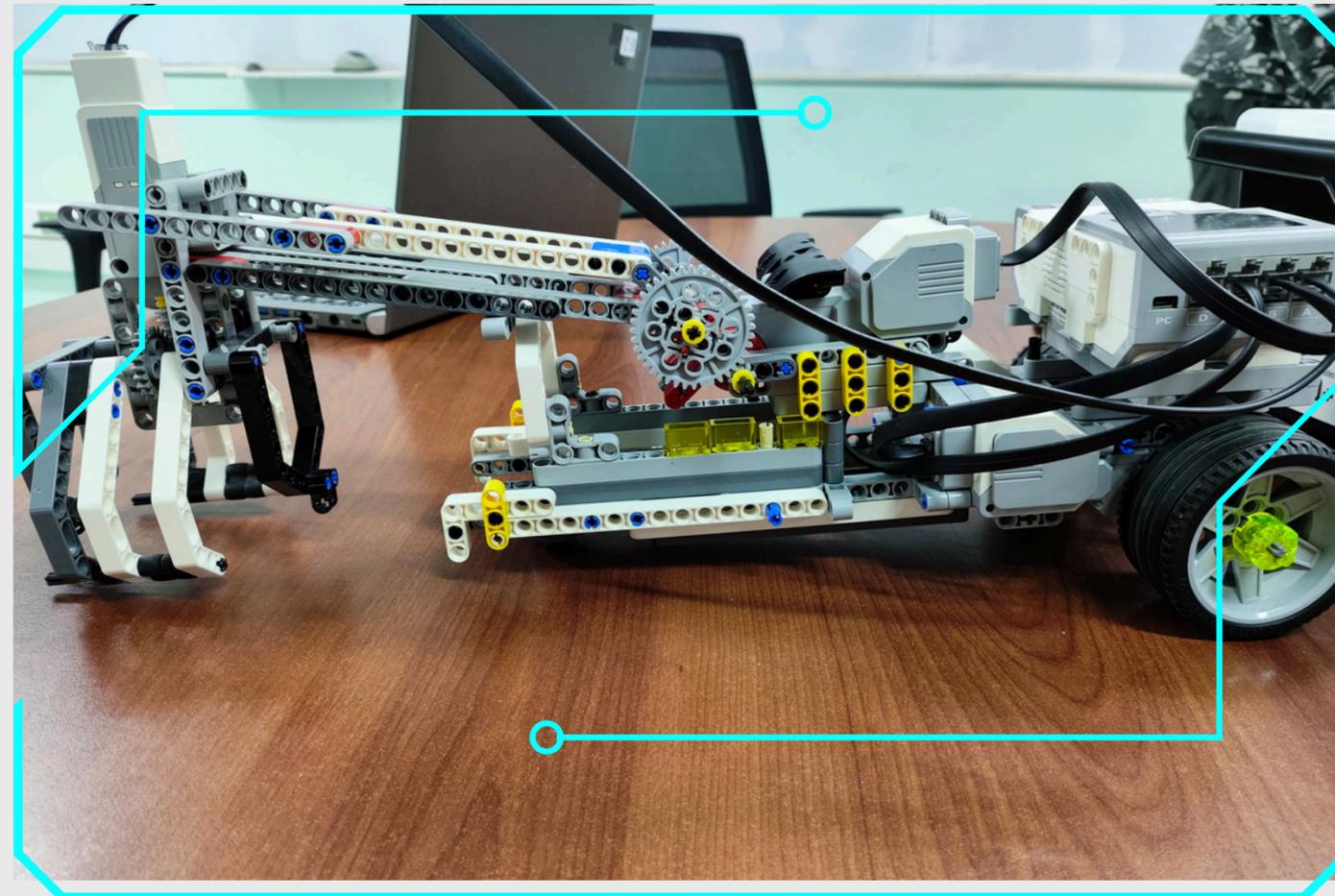
VERSIÓN 2



VERSIÓN 3



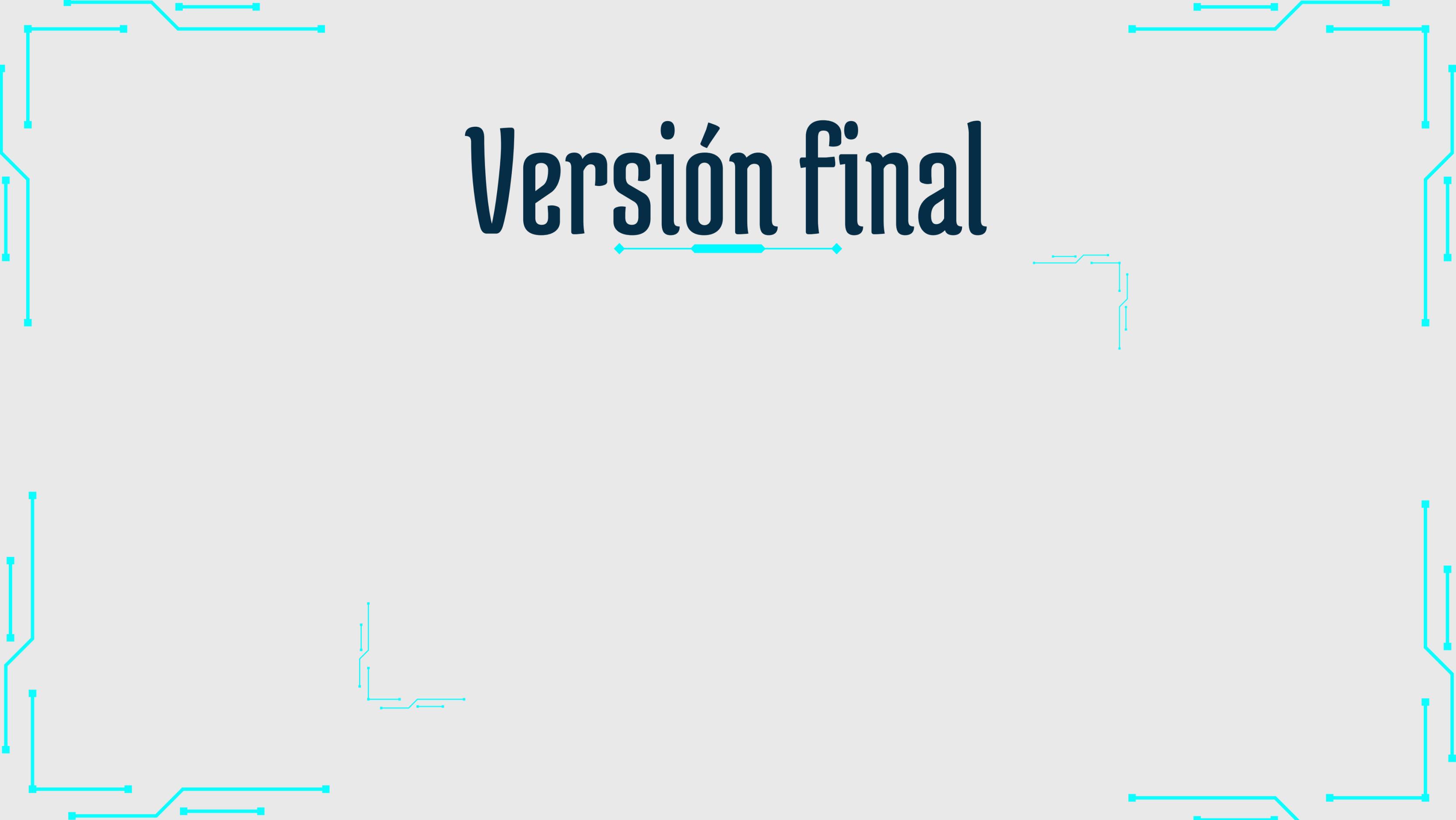
Versión final





Funcionamiento

Version final





Conclusión

