

# Implementierung OSI Weltdatenstruktur

28.03.2018 – Reinhard Biegel

## Import/Konvertierung von Scenery

- Nach OpenDRIVE 1.4
- Spurbasierte Repräsentation der Straße
- Einfaches Beispiel: 2 Fahrstreifen in Fahrtrichtung (Gerade / Klothoide-Kreisbogen-Klothoide / Gerade)

## Spawnverhalten

- Spawnen mit  $v = \text{const.}$  an Beginn der Straße
- Abwechselnd auf beiden Fahrspuren
- Despawnen am Ende der Straße

## Fahrer

- Fahren entlang der Spur mit  $v = \text{const.}$
- Erweiterung: Fahrgeschwindigkeit

# Zielsetzung OSI „ground truth“

Februar 2018

OpenDRIVE Importer

März 2018

Erweiterung OSI

April 2018

Adaption openPASS

Mai 2018

Release der OSI  
Erweiterungen

Juni 2018

Release  
World\_OSI



- Statische Objekte
- Verkehrszeichen
- Spurmarkierungen
- Bugreporting openPASS @ eclipse

Februar 2018

OpenDRIVE Importer

März 2018

Erweiterung OSI  
Adaption openPASS

April 2018

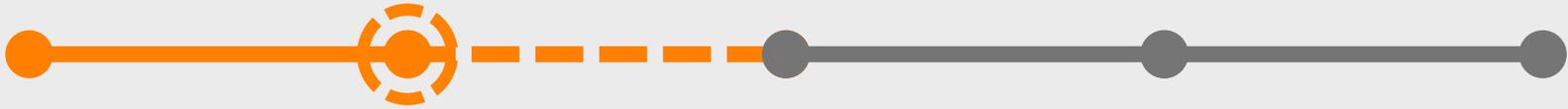
Adaption openPASS

Mai 2018

Release der OSI  
Erweiterungen

Juni 2018

Release  
World\_OSI



- Roads, Sections, Lanes
- Konvertierung in neue Struktur
- Minimale Weltrepräsentation in openPASS

Februar 2018

OpenDRIVE Importer

März 2018

Erweiterung OSI  
Adaption openPASS

April 2018

Adaption openPASS

Mai 2018

Release der OSI  
Erweiterungen

Juni 2018

Release  
World\_OSI



- Lokalisierung in Straßenkoordinaten
- World/AgentInterface implementieren
- Einfacher Spawnpoint
- Einfacher Fahrer

Februar 2018

OpenDRIVE Importer

März 2018

Erweiterung OSI  
Adaption openPASS

April 2018

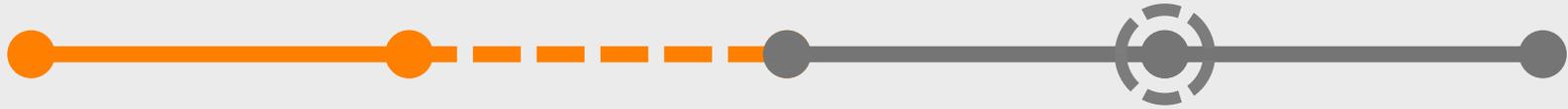
Adaption openPASS

Mai 2018

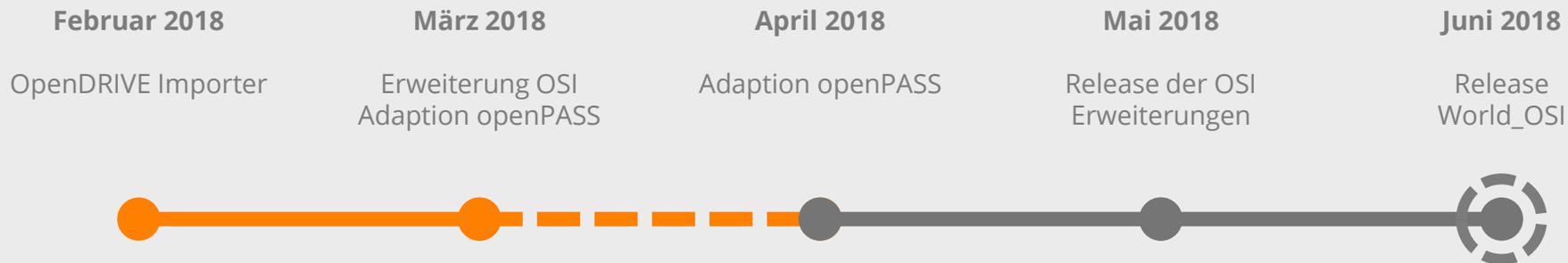
Release der OSI  
Erweiterungen

Juni 2018

Release  
World\_OSI



- OSI Pull-Request + Diskussion
- World/AgentInterface implementieren
- Fahrer Folgefahrt



- Bei Bedarf: Anpassung an OSI Änderungen
- World/AgentInterface implementieren
- World\_OSI releasen

Danke für Ihre Aufmerksamkeit

**in-tech engineering**

 **intech**