

Tello : Installation

Liste des fichiers à télécharger :

- Scratch 2.0 et Adobe Air
- Extension expérimentale Scratch : [Tello.s2e](#)
- Node V8 64 bits ou Node V8 32 bits
- Fichier node : [Tello.js](#)

tello_installation.zip

node js windows

```
# installs fnm (Fast Node Manager) winget install Schniz.fnm  
# configure fnm environment fnm env -use-on-cd | Out-String | Invoke-Expression  
# download and install Node.js fnm use -install-if-missing 22  
# verifies the right Node.js version is in the environment node -v # should print `v22.9.0`  
# verifies the right npm version is in the environment npm -v # should print `10.8.3`
```

Mettre en fonctionnement et programmer :

1. -Télécharger les fichiers au dessus,
2. -Installer l'application “Scratch 2.0”,
3. -Installer l'application “Node.js”,
4. -Allumer le drone Tello, activer le Wifi sur le PC et appairer avec le drone
5. -Ouvrir le fichier “Tello.js” avec le programme “nodejs” à cette adresse
c:\programmes\nodejs\node.exe (puis autoriser l'accès)
6. -Lancer Scratch 2.0, puis mettre en français
7. -En appuyant sur la touche Maj, cliquer sur Fichier, puis cliquer sur Importer extension expérimentale HTTP
8. -Choisir le fichier Tello.s2e (Dans Ajouter blocs apparaissent les blocs pour la programmation du drone)
9. -Le voyant passe au vert dans les blocs de programmation du drone de Scratch
10. -Déplacer les blocs sur la gauche pour créer le programme (Penser à mettre une temporation entre chaque mouvement)

Block de base pour tello

The image shows a Scratch script editor interface. At the top, there are two columns of categories: 'Mouvement' (Movement), 'Apparence' (Appearance), 'Sons' (Sounds), 'Stylo' (Pen), and 'Données' (Data) on the left; and 'Evènements' (Events), 'Contrôle' (Control), 'Capteurs' (Sensors), 'Opérateurs' (Operators), and 'Ajouter blocs' (Add blocks) on the right. Below these are two buttons: 'Créer un bloc' (Create a block) and 'Ajouter une extension' (Add an extension). A dropdown menu labeled 'Tello Control ▾' is open, showing a list of blocks:

- take off
- land
- fly up with distance [20]
- fly down with distance [20]
- fly left with distance [20]
- fly right with distance [20]
- fly forward with distance [20]
- fly back with distance [20]
- rotate CW with angle [90]
- rotate CCW with angle [90]
- flip with duration [f]
- set speed [80]



Blocs de base pour faire voler le drone

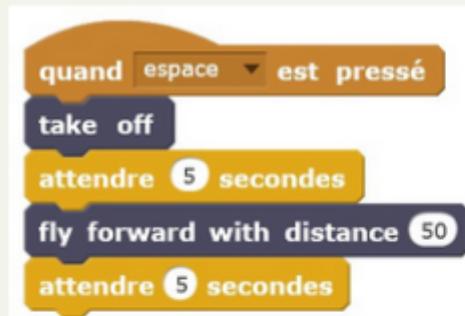
Décoller



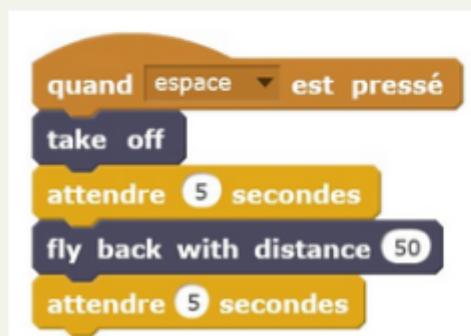
Atterrir



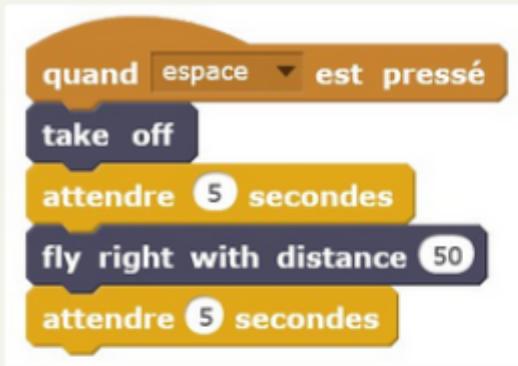
Avancer de 50 cm



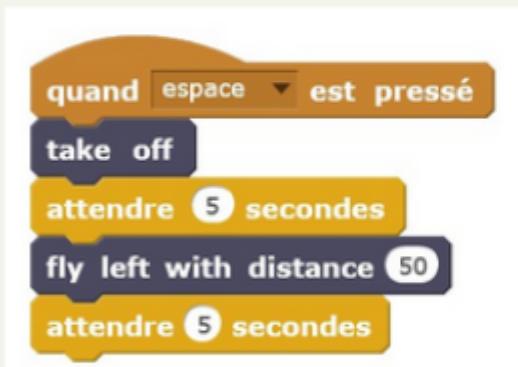
Reculer de 50 cm



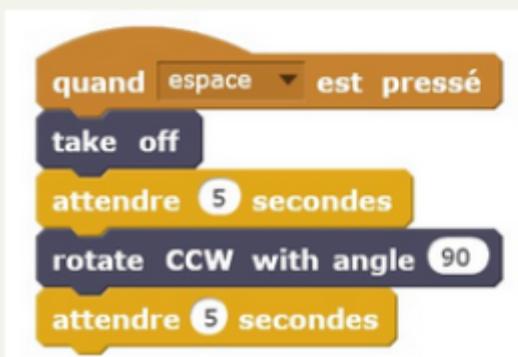
Aller à droite de 50 cm



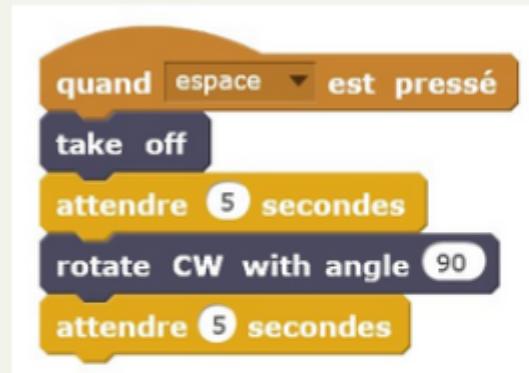
Aller à gauche de 50 cm



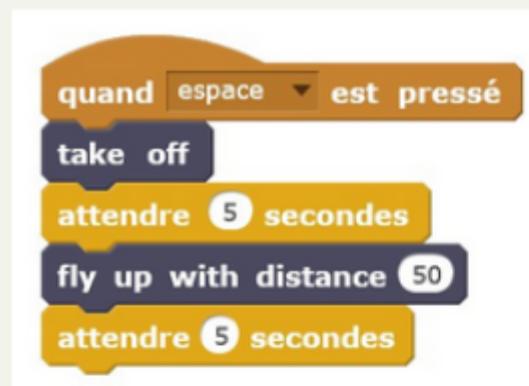
Rotation à droite de 90°



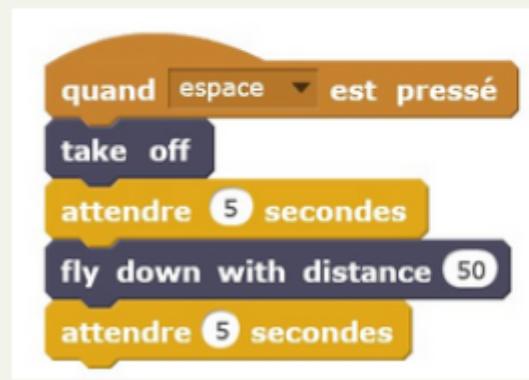
Rotation à gauche de 90°



Monter de 50 cm



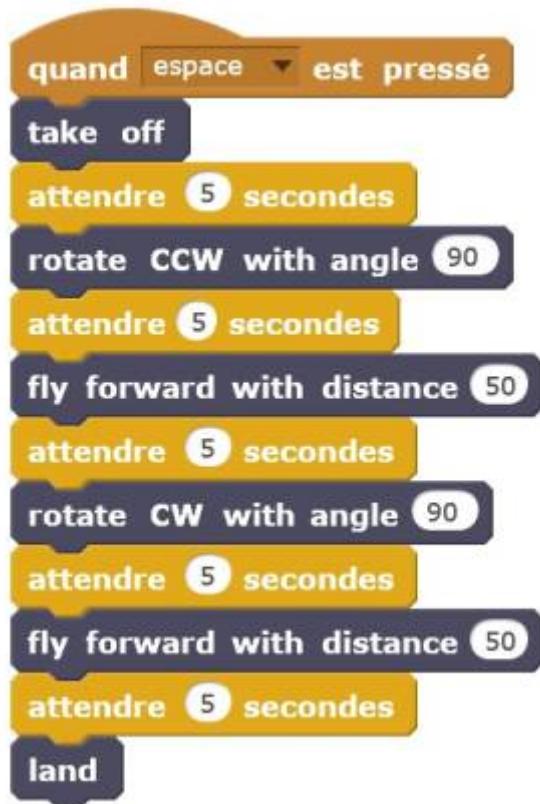
Descendre de 50 cm



Algorithme du vol :

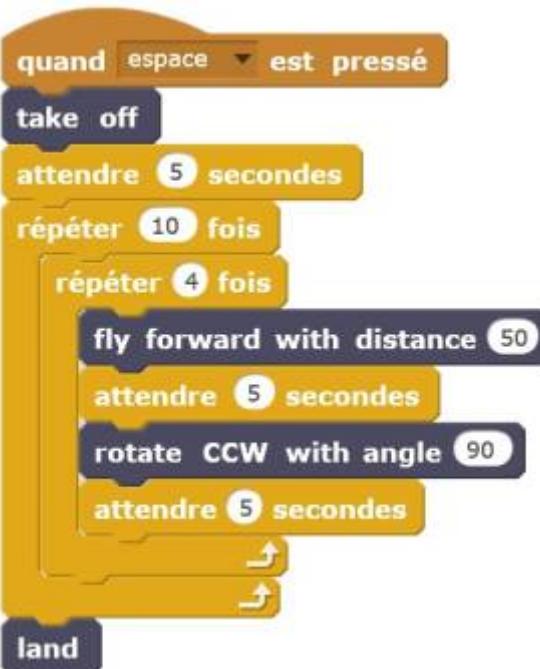
1. Le drone décolle, puis tourne à droite de 90°, puis avance de 50cm, puis tourne à gauche de 90°, puis avance de 50cm, puis atterrit.

Algorithme à partir de Scratch 2.0 :



1. Après le décollage, le drone avance, puis tourne à droite de 90° 4 fois, puis recommence pour réaliser 10 carrés, puis atterrit.

Algorithme à partir de scratch 2.0 :



From:

<https://www.fablab37110.chanterie37.fr/> - Castel'Lab le Fablab MJC de Château-Renault

Permanent link:

<https://www.fablab37110.chanterie37.fr/doku.php?id=start:drone:pilotage:debut&rev=1728199369>

Last update: **2024/10/06 09:22**

