

ドローン基礎

【できるようになること】

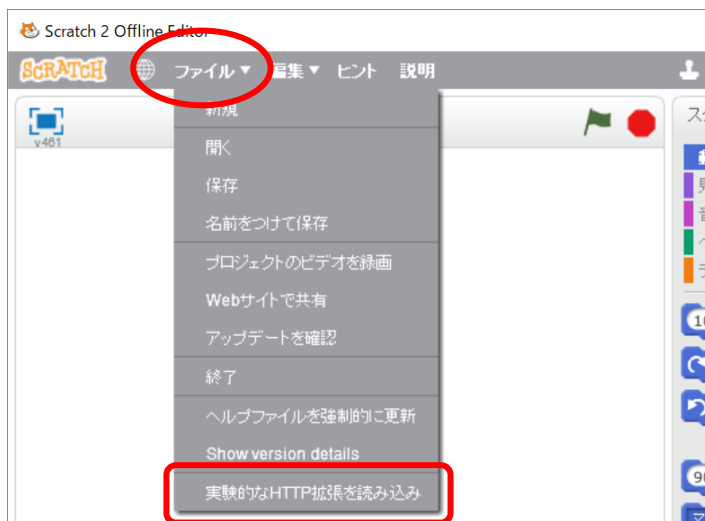
プログラミングしてドローンを飛ばすことができます。

【環境構築】

Scratch2 オフライン・エディタのインストールや Node.js など、Tello との接続環境ができています前提です。

【拡張命令の読み込み】

Scratch を起動し、Shift を押しながら「ファイル」> 実験的な HTTP 拡張を読み込み > TelloJpC.s2e を選択





主に使う命令を以下に示します。



ドローン基礎

以下の動きを組み合わせてドローンを動かします。

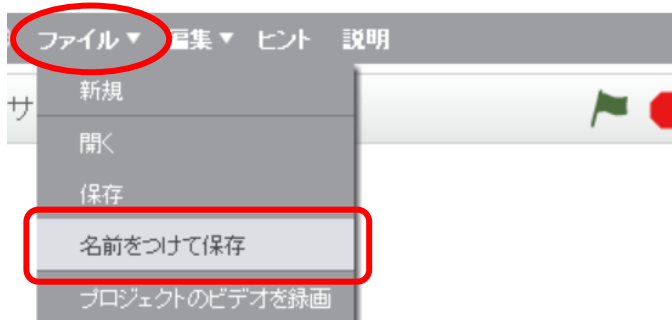
スクリプト	動き	数値の内容	備考
イベント	 がクリックされたとき	なし	
せいぎよ 制御		かいすう 回数	
その他	[とぶ]離陸	なし	70 cm~80 cm上昇します。
	[おりる]着陸	なし	必ず着陸を入れましょう。
	[うえ]上昇	距離(cm)	
	[した]下降	距離(cm)	
	[ひだり]左移動	距離(cm)	
	[みぎ]右移動	距離(cm)	
	[まえ]前進	距離(cm)	
	[うしろ]後進	距離(cm)	
	[みぎまわり]右回転	角度	
	[ひだりまわり]左回転	角度	
	[ちゅうがえり]フリップ	F、B、R、L の文字で指定	F(前転) B(後転) R(右) L(左)
	[ななめ]	距離(cm)	まえ・うしろ ひだり・みぎ たかさ
	映像ON		カメラ映像の取得
	映像OFF		カメラ映像の停止
緊急停止		プロペラが止まります。	
tof distance	cm	高さ	
[でんち]電池(%)	%	バッテリー残量	

ドローン^{きそ}基礎

- 緊急着陸用プログラムとして、以下を追加しておいてください。



- Scratch でのプログラムの保存方法（ファイル > 名前を付けて保存）



- 離陸して着陸するだけのプログラムを作ってみよう。

