

Запуск Tello и Tello edu с помощью Scratch 2 и Python.

Установка ПО

Для запуска Tello и Tello edu нам понадобится установить:

Scratch 2

Заходим на сайт Scratch [по ссылке](#). И проходим этапы установки 1 и 2.

Node.js

Переходим на сайт [по ссылке](#).

Скачиваем и устанавливаем Node.js.

Python

Переходим [по ссылке](#).

Скачиваем и устанавливаем Python.

Запуск Tello и Tello edu с помощью Scratch 2.

Для Tello скачиваем [архив](#).

Для Tello edu скачиваем [архив](#).

1. Распаковываем архив, куда вам удобно, в данном случае на рабочий стол.
2. Далее откройте Scratch 2.0, удерживая клавишу «Shift», щелкните в меню «Файл», нажмите «Импортировать экспериментальное расширение HTTP» и выберите файл «Tello.s2e» в распакованной ранее папке. Интерфейс Tello(edu) будет показан в разделе «Другие блоки».
3. После этого подключаемся к квадрокоптеру по WIFI. Запускаем в распакованной ранее папке «Tello.js» с помощью программы Node.js .
4. Готово! Вы можете составлять из блоков в интерфейсе Scratch программу для Tello(edu).

Запуск Tello и Tello edu с помощью Python. (упрощенная форма)

Для Tello или Tello edu скачиваем программу [по ссылке](#).

1. Подключаемся с Tello по WIFI.
2. Запускаем скачанную программу. Программа выполняет взлёт и посадку квадрокоптера.
3. Чтоб изменить программу, открываем программу с помощью «Edit with IDLE». В открывшемся окне можно изменять полёт Tello. Для этого вам нужно сначала задать команду и написать задержку на ожидание отправления следующей команды (максимум 15).

Тимофей Плотников, 8 класс, МБОУ «Кисловская СОШ» Томского района