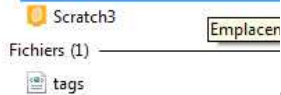


Programmation d'un drone

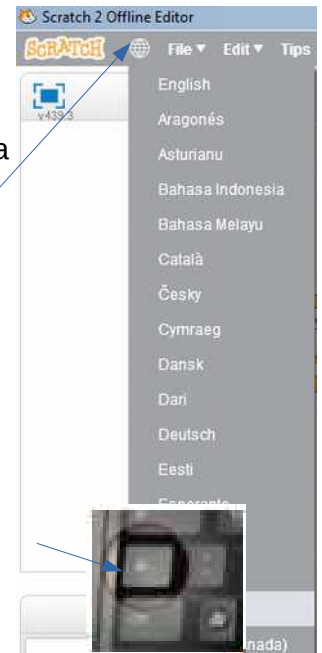
Premier programme avec scratch

1- Préparer Scratch

Programmes (2) - Dans le menu démarrer, chercher et lancer
« **Scratch 2** »



- **Refuser la mise à jour** si besoin et choisir la **langue**



- **Maintenir la touche Shift** appuyée sur votre clavier, et en même temps cliquer sur le menu **Fichier** dans scratch.



- Cliquer sur «**Importer extension expérimentale HTTP**».

- Rechercher dans l'explorateur le dossier « Ordinateur/Disque local D:/TELLO EDU SCRATCH/ » et choisir le fichier nommé « **Tello_fr_210119.s2e** »

- Dans l'onglet « Ajouter blocs », vous retrouvez les blocs liés à la programmation du Drone.

2- Écrire le programme

- Créer ce programme pour un premier test :



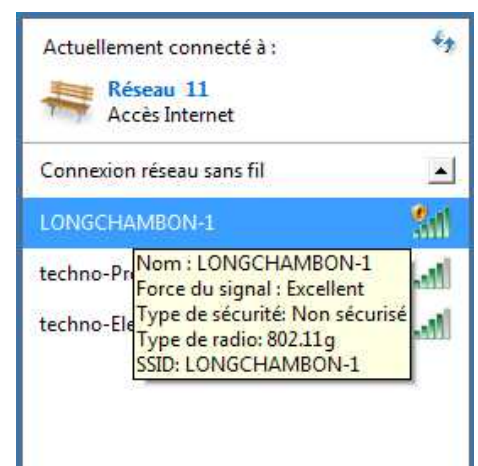
- Pour programmer le drone Tello dans Scratch, toujours placer une **pause de 5 secondes entre chaque bloc** pour laisser le temps au Tello d'exécuter la commande envoyée.

3- Connecter le drone et tester le programme

- **Brancher la clé Wifi** sur l'ordinateur

- **Allumer** le drone

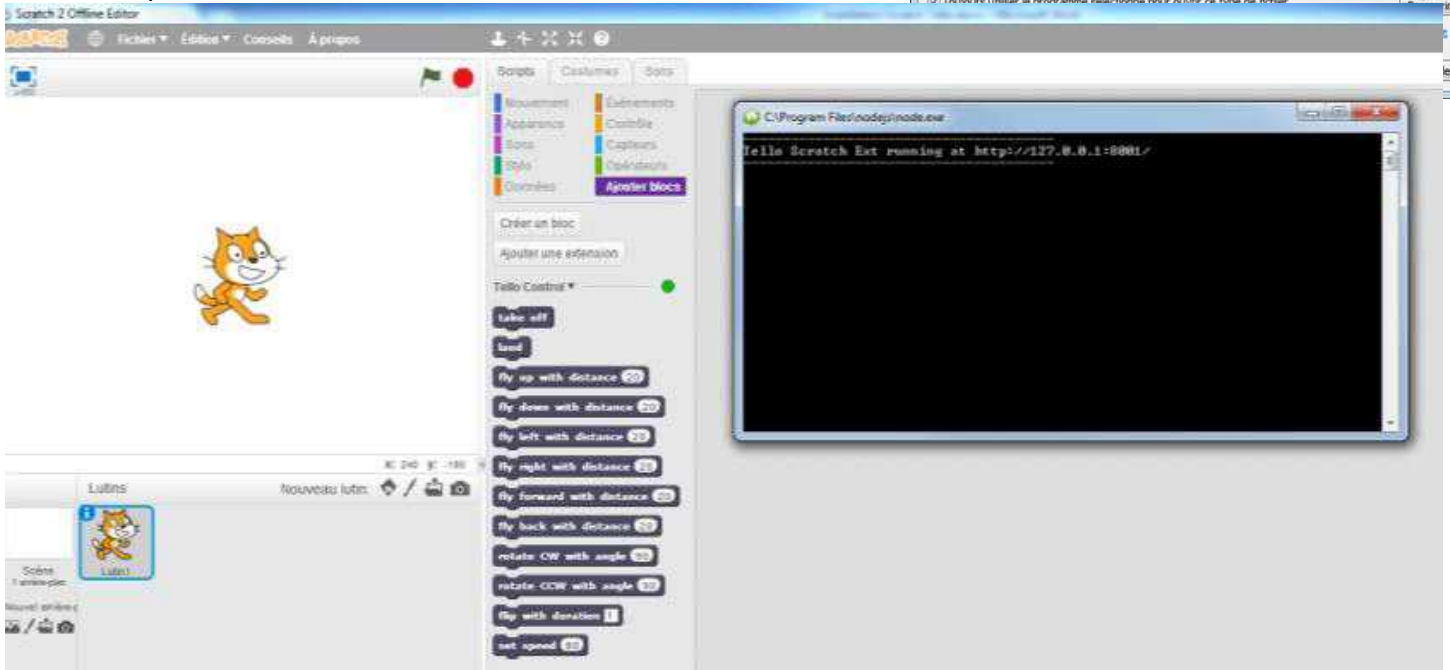
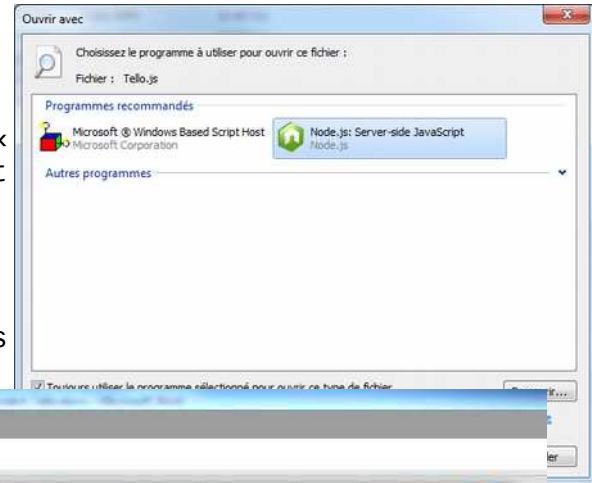
- **Rechercher** parmi les réseaux **wifi** celui qui correspond à votre drone



- Lancer le fichier Tello.js dans le dossier
« Ordinateur/Disque local D:/TELLO EDU SCRATCH/

Si ce dernier ne s'ouvre pas spécifier qu'il faut « l'ouvrir avec » puis rechercher Node.js en cliquant sur parcourir

Une fenêtre s'ouvre. Il faudra laisser ouverte tout le long de la programmation sous Scratch. Le voyant de la bibliothèque du Tello dans Scratch passe au vert.



- Pour **tester le programme** placer le drone dans une zone dégagée, vérifier qu'il n'y a personne autour puis appuyer sur la flèche du haut. **En cas de danger appuyer sur espace.**