

## Основные подготовительные этапы

1. Скачать архив Scratch \_ Tello.
2. Создайте на диске C каталог **C:\Tello** или иным **простым коротким путём, так как этот путь придётся каждый раз набирать в консоли.**
3. Разархивируйте файл в этот каталог.
4. Установите Scratch . Сначала запустите файл Adobe AIR, а потом Scratch.
5. В этой же папке запустить файл для установки программной среды Node.  
Для 64-разрядных ОС `node-v8.11.1-x64`,  
или 32- разрядных ОС `node-v8.11.1-x86`

## Работа в редактор Scratch 2.0

1. Запустите редактор Scratch 2.0. Выберите меню «файл», изучите имеющиеся в нём вкладки. А теперь. Зажмите клавишу Shift на клавиатуре и выберите меню «файл» - перейдите на вкладку «импортировать экспериментальные расширения HTTP» - нажмите на неё. Перейдите в папку C:\Tello и запустите файл Tello.s2e.

Во вкладке **другие блоки** появились блоки для управления квадрокоптером.

2. Для связи квадрокоптера с редактор Scratch в строке поиска набираем латинскими буквами «cmd» - и вызываем командную строку.

Далее, набираем команду **cd c:\Tello**.

После того, как появится строка c:\Tello набираем команду **node tello.js**

Во вкладке дополнительные блоки индикатор должен поменять цвет с красного на зелёный.

**Можно писать программу!**