

---

# 情報 I No. 17-2

## プログラミング③

---

年	2	組		番		名前	
---	---	---	--	---	--	----	--

第3章 コンピュータとプログラミング 第2節アルゴリズムとプログラミング

6. 7. 8. アプリケーションの開発①②③【教科書 P140-145】

☞ ドローンをプログラミングで動かしてみよう。

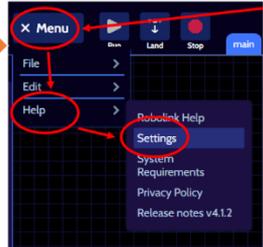
TRY4 ドローンを離陸させて、目的地で着陸させよう(基本操作)

◇手順1 下のスライドを参考にプログラムを入力する

①デスクトップの「CoDrone」をクリック



②「Menu」→「Help」→「Settings」を選択



③「Language」で日本語を選択する



①フライトコマンドを選択し、以下のブロックを並べる



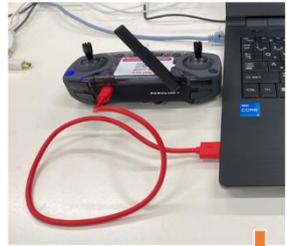
- 離陸 = 1m上昇
- 進む(前進・上昇) 秒数で距離を調整
- 旋回 = 回転する
- 着陸

☞ 2枚目のスライドの数値を自分で考え、目的の場所に着陸するプログラムを作ろう  
 プログラムの流れ：離陸→前進→旋回（回転）→着陸 ※旋回の角度も変えてもよい

◇手順2 PCとコントローラー・ドローンを接続する

**準備**  
PCとドローンをペアリングする

①ケーブルでPCとコントローラーと接続する



②ドローンにバッテリーを入れる



**準備**  
PCとドローンをペアリングする



①ペアリングを押す

②機材を選ぶ

③接続を押す

**プログラムを実行する**

満充電されたバッテリーで、ドローンの電源をいれましょう



プログラムを実行する準備ができたなら、ドローンを開いた場所の床に置きましょう。コントローラーはコンピューターに接続したままにしておきます。次に、ワークスペースの左上側にある「コード実行」をクリックしてください。

**参考**  
ドローンの飛ぶ方向



赤い羽根2枚が前方向

◇ワークシート ※一人1回は必ずプログラミングを入力する（内容は相談してよい）

	担当 (名前)	プログラム (例) 前進 2 秒 パワー50%	結果と改善 (例) 50cm くらいで不足→数を増やす
1回			
2回			
3回			
4回			
5回			
6回			

※成功したチームは、上昇・下降させたりプログラムを工夫して、その内容も書いてください。

TRY5 ドローンを離陸させて、目的地で着陸させよう(応用)

◇手順1 下のスライドを参考にプログラムを入力する

◇ワークシート ※一人1回は必ずプログラミングを入力する（内容は相談してよい）

	担当 (名前)	プログラム (例) 前進 2 秒 パワー50%	結果と改善 (例) 50cm くらいで不足→数を増やす
1回			
2回			
3回			

4回			
5回			
6回			

※成功したチームは、上昇・下降させたりプログラムを工夫して、その内容も書いてください。

**【確認課題】調べよう・考えよう！**

- ドローンショーでは、どのような工夫がされているだろう。  
工夫や仕組みなどしらべて、箇条書きで3つ書きましょう。  
(例) どうやって動かしている？万博では何機くらい飛ばした？落ちることはあるのか？

**【振り返り】No. 17-2の授業で学んだこと、思ったこと、考えたことを箇条書きで3つ書きましょう。**