

キーボードやモニターを繋がずに FruitPunch と Tello をペアリングする方法

目次

1. 内容.....	2
2. 準備.....	2
2-1. 準備物.....	2
2-2. 機材のセットアップ.....	2
2-3. SSID の確認.....	2
3. FruitPunch と Tello をペアリングする.....	3
3-1. 接続のプログラムを作る.....	3
3-2. 自動実行で接続 & LED で接続の確認.....	3
3-3. 接続に失敗したときは？.....	4
4. Tello を飛ばす.....	4

1. 内容

本ガイドでは、キーボードやモニターを繋がずに FruitPunch を Tello の Wi-Fi アクセスポイントに接続する方法について解説しています。

プログラミングに IchigoDyhook を利用する場合は、本ガイドをご一読ください。

また、プログラミングに IchigoIgai スクールセットを利用する場合でも本ガイドの方法を利用すれば、FruitPunch と IchigoIgai の線のつなぎ換えを省略できます(スクールセットの利用については、[スクールセットガイド\(共有編\)](#) を参照)

2. 準備

2-1. 準備物

- Tello or Tello EDU ×1
- FruitPunch ×1
- DakeJacket ×1
- モバイルバッテリー ×1
- microUSB ケーブル(FruitPunch 用) ×1
- IchigoDake (BASIC 版) ×1
- IchigoDyhook ×1

2-2. 機材のセットアップ

モバイルバッテリーを microUSB ケーブルで FruitPunch + DakeJacket に接続します。



2-3. SSID の確認

Tello のアクセスポイント名(SSID)を確認します。

SSID は Tello のバッテリーを差し込む場所に記載されているのでメモしておきます。



3. FruitPunch と Tello をペアリングする

FruitPunch にキーボードやモニターを繋がない場合、プログラムで FruitPunch と Tello を接続する必要があります。また、自動実行機能でプログラムを実行することになるので、プログラムを 0 番に保存する必要があります。FruitPunch と Tello が一度接続された後は、Tello が起動している状態で FruitPunch を起動すれば、自動的に再接続されます。

3-1. 接続のプログラムを作る

以下のプログラムで FruitPunch を Tello の Wi-Fi アクセスポイントに接続します。

```
NEW
10 ?" "
20 ?"FP APC TELLO-XXYYZZ"
SAVE0
```

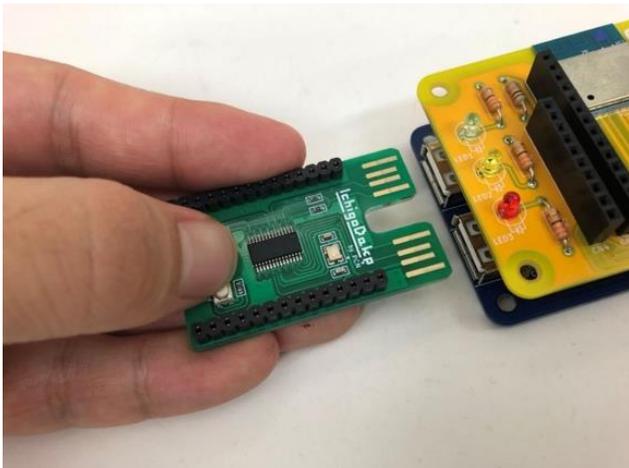
※TELLO-XXYYZZ の部分には SSID の確認でメモした対象の Tello の SSID を差し込みます。

※行番号は先頭行が「?'''」で、その次の行が「FP APC」であれば何番でもかまいません。

3-2. 自動実行で接続 & LED で接続の確認

SAVE コマンドを使って 0 番に保存しておいたプログラムは、モニターやキーボードの操作なしに実行することが可能です。これを自動実行といいます。下記の手順で自動実行ができます。

1. Tello の電源が入っていることを確認する
2. FruitPunch と DakeJacket それぞれの電源が入っていることを確認する
3. プログラムを保存した IchigoDake を、IchigoDyhook から引き抜く
4. IchigoDake の白いボタンを押したまま、FruitPunch + DakeJacket に差し込む



5. 白いボタンを離す

プログラムが実行されると、FruitPunch が Tello の Wi-Fi アクセスポイントに接続されます。

FruitPunch と Wi-Fi アクセスポイントとの接続状態は、以下で確認することができます。

接続成功したとき：FruitPunch の緑の LED が点滅後に点灯

接続失敗したとき：FruitPunch の緑の LED が点滅後に消灯

3-3. 接続に失敗したときは？

接続に失敗したときは、以下を確認の上、再度、本手順を繰り返してください。

- Tello の電源が入っているか
- SSID に間違いがないか
- Tello のバッテリーは充分か
- スマホ等の他の端末がすでに Tello と通信していないか
- 編隊飛行などで Tello がステーションモードになったままになっていないか
- プログラムやプログラムの書き方が間違っていないか
(プログラムの打ち間違い、「"」忘れ、大文字・小文字・スペース間違い など)

4. Tello を飛ばす

Tello と接続された FruitPunch + DakeJacket で飛行用のプログラムを実行すれば、Tello を飛ばすことができます。

以下は Tello を離着陸させるだけのプログラムです。

```
NEW
10 ?" "
20 ?"FP QRUN"
SAVE0
```

やはり自動実行機能でプログラムを実行するので、飛行用のプログラムも 0 番に SAVE します。

あとは 3-2 と同様の手順でプログラムを実行すれば、Tello を飛ばすことができます。

もともと 0 番に保存されていたプログラムは上書きされることとなります (プログラムを残しておきたい場合は、あらかじめ 1~3 番のいずれかに SAVE し直しておいてください)。

※Tello が飛ばない場合は、Tello を再起動して、Tello のカメラ右上の LED が黄色点滅になってから 10 秒ほど後に再度お試しください。

改訂履歴

2020.01 初版発行

2020.05 ・ 3-2 自動実行で接続 & LED で接続の確認

・ 軽微な修正を行いました。

・ 3-3 接続に失敗したときは？

・ 確認項目を追加しました

・ 軽微な修正を行いました。

2022.01 Tello が飛ばない場合の対処法を追加