

# **Guide d'installation et d'utilisation de Processing + Arduino (GT016)**

Ce guide vous aidera à utiliser Processing et Arduino (Go Tronic GT016) pour déclencher la lecture d'une vidéo à l'aide d'un bouton. Lorsque le bouton est enfoncé, Processing lit la vidéo ; une fois la lecture terminée, l'écran devient noir. En appuyant à nouveau sur le bouton, la vidéo est rejouée.

## **1 Préparation du matériel**

### **Exigences matérielles**

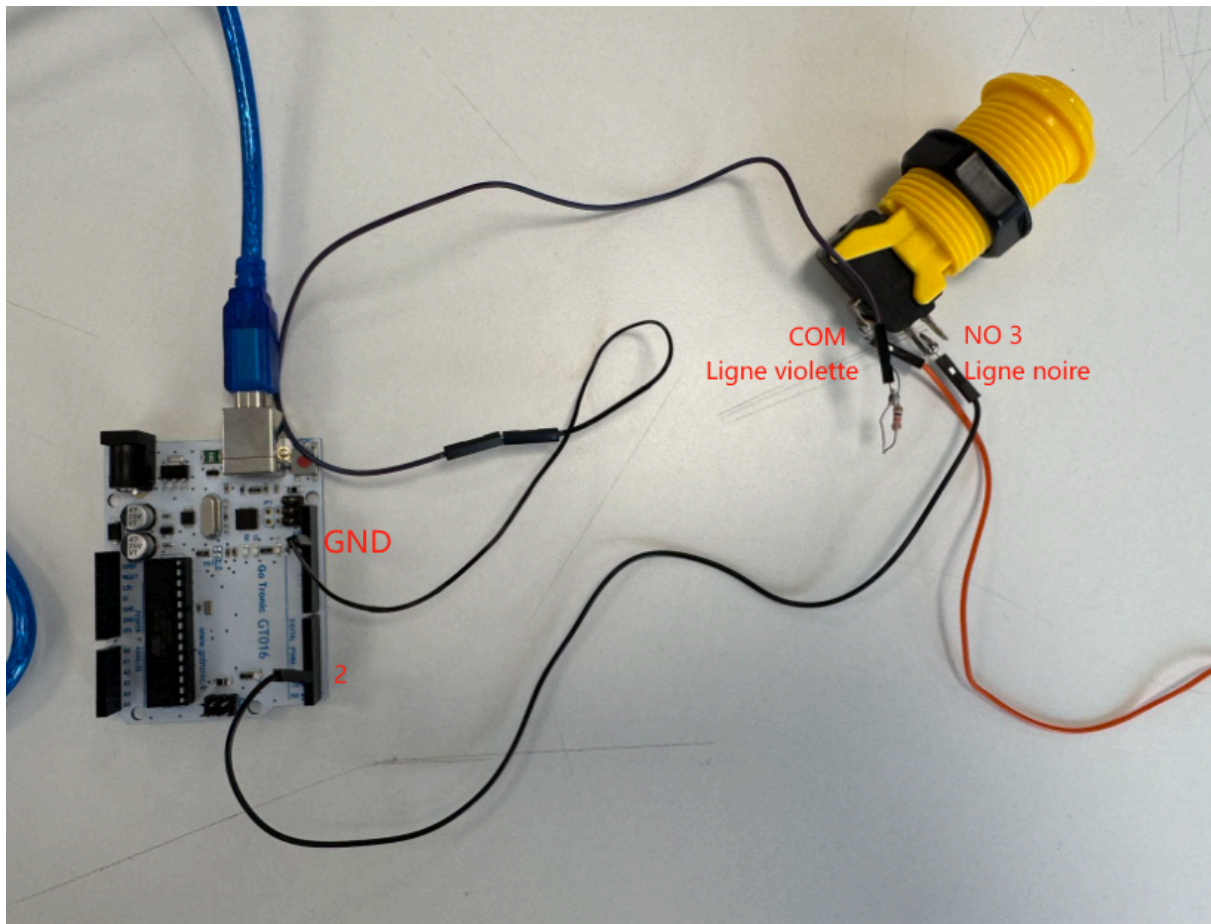
- Carte de développement Go Tronic GT016
- Câble USB (pour connecter la carte de développement à l'ordinateur)
- Bouton (pour déclencher la lecture)
- 2 fils Dupont (pour connecter le bouton)
- Un ordinateur (Windows)

### **Exigences logicielles**

- Processing 4 (pour la lecture de la vidéo)

## **2 Connexion du matériel**

- Fil violet du bouton (borne COM) → connecté à GND (masse).
- Borne NO3 du bouton → connectée à D2 (broche numérique).
- Fil orange du bouton → non connecté.
- Câble USB → connecté entre GT016 et l'ordinateur pour assurer l'alimentation de la carte.

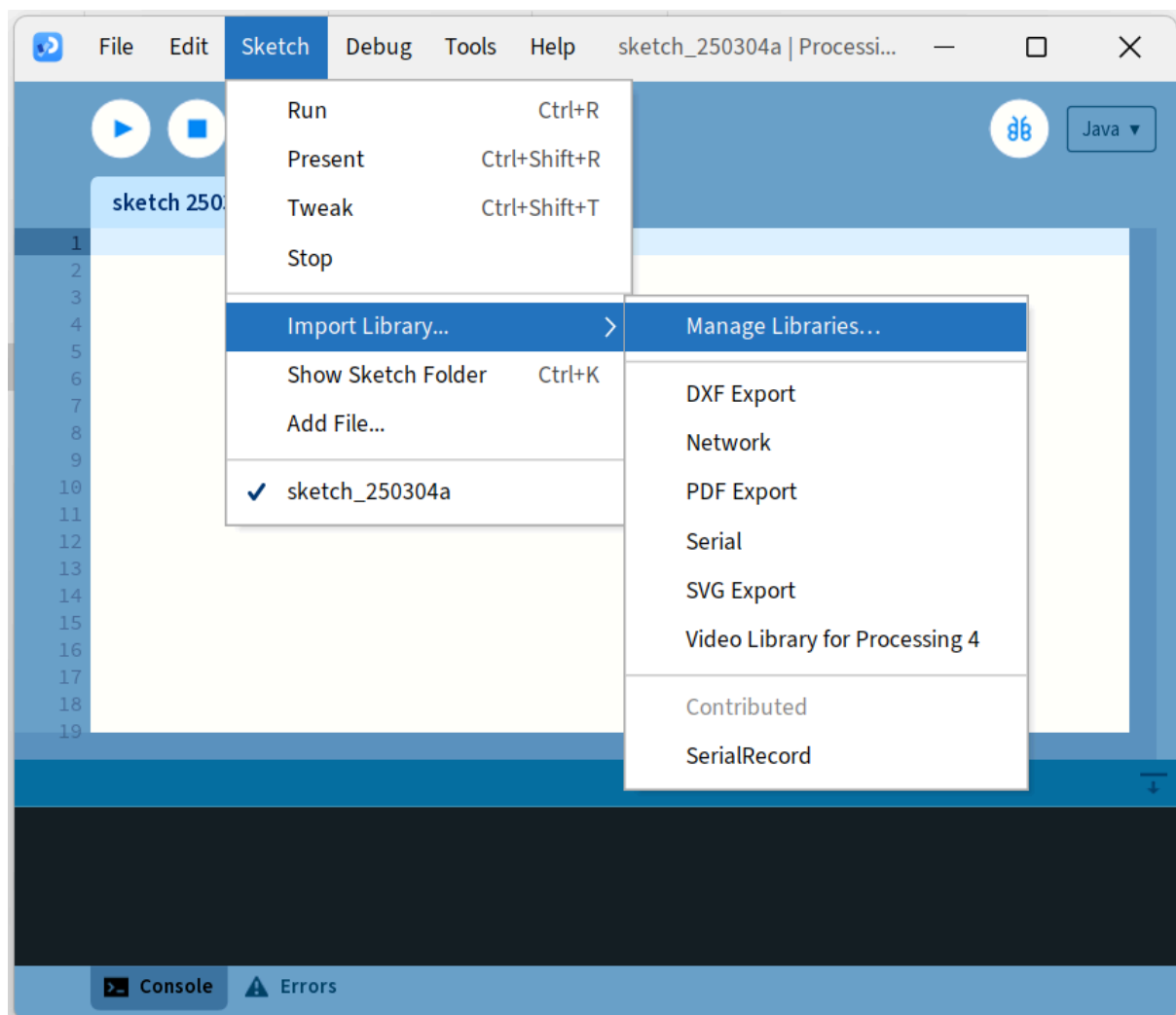


### 3 Installation de la bibliothèque vidéo pour Processing

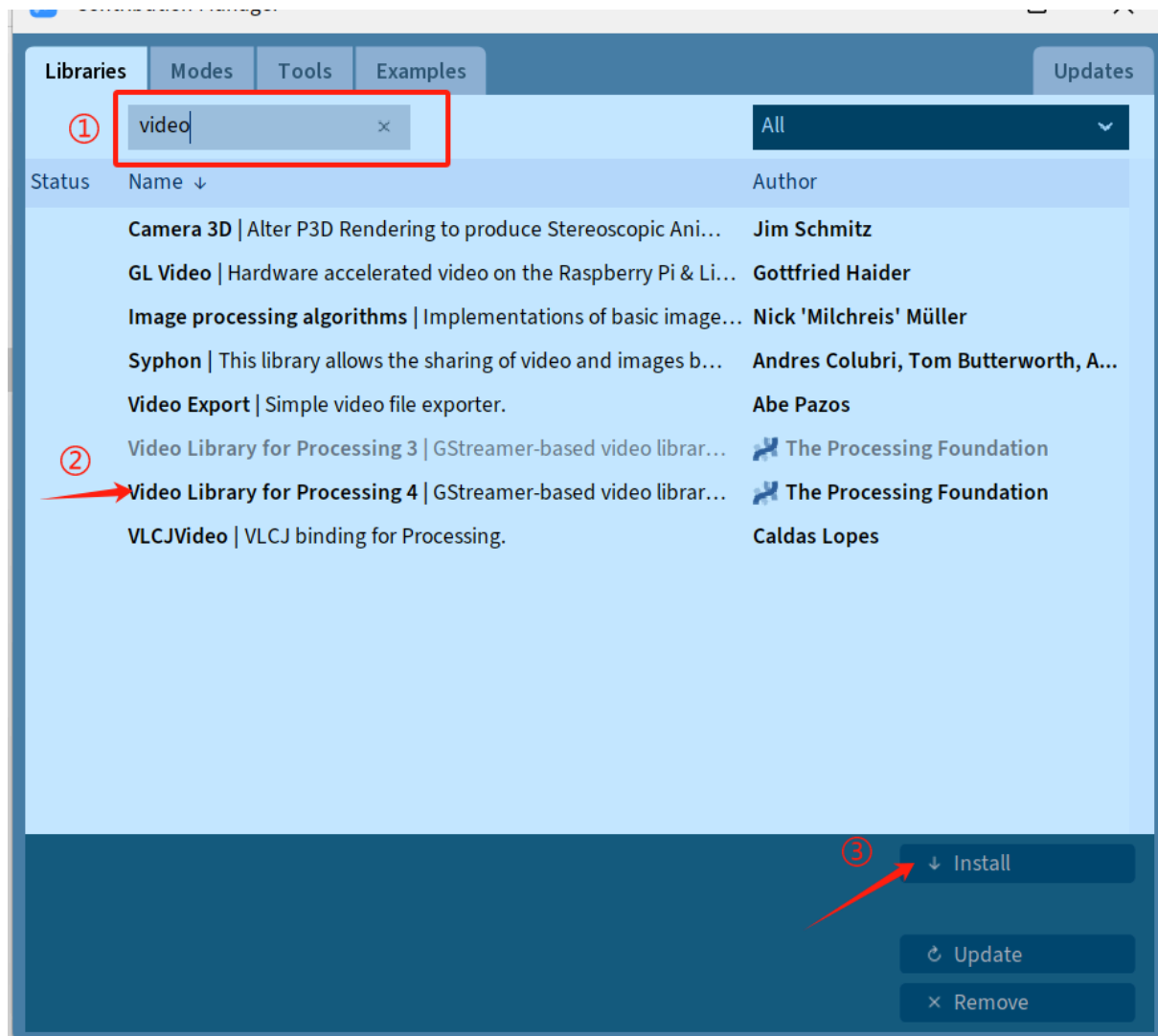
1. Téléchargez le logiciel depuis le site officiel : [Download Processing / Processing.org](https://processing.org/download)
2. Décompressez le fichier après le téléchargement.
3. Ouvrez le fichier processing.exe dans le dossier extrait.

> 新加卷 (E:) > Polytech > S8 > Ocean3 > processing-4.3.3-windows-x64 > processing-4.3.3 >				
名称	修改日期	类型	大小	
core	2025/3/3 16:57	文件夹		
java	2025/3/3 16:57	文件夹		
lib	2025/3/3 16:57	文件夹		
modes	2025/3/3 16:57	文件夹		
tools	2025/3/3 16:57	文件夹		
processing.exe	2025/1/21 17:14	应用程序	67 KB	
processing-java.exe	2025/1/21 17:14	应用程序	35 KB	
revisions.md	2025/1/21 17:14	Markdown File	99 KB	

4. Allez dans : Sketch → Import Library... → Manage Libraries.



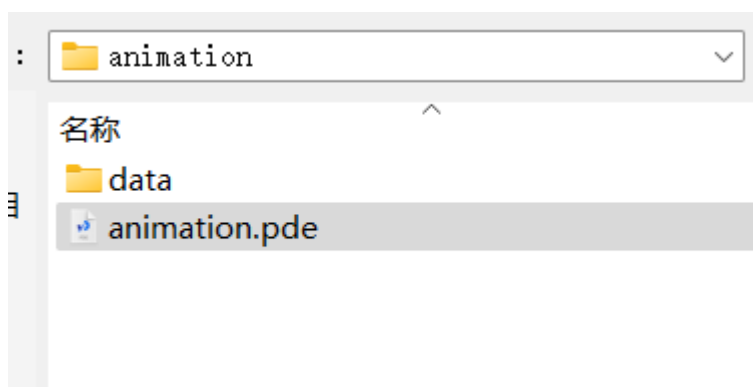
5. Recherchez "Video", puis installez la bibliothèque "Video Library for Processing 4".



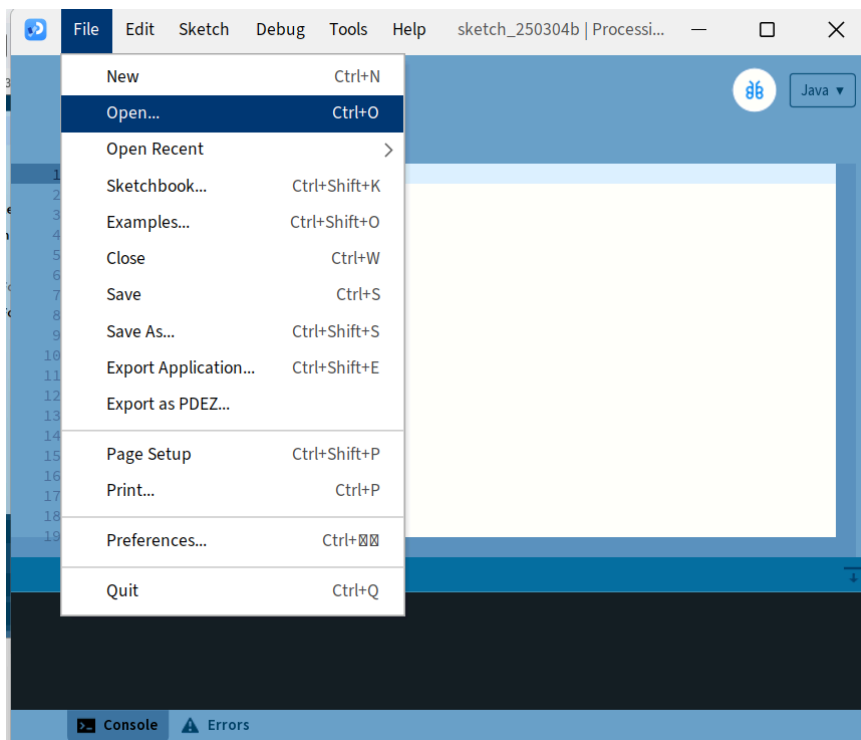
6. Une fois l'installation terminée, redémarrez Processing.

#### 4 Exécution du code Processing

1. Placez la vidéo que vous souhaitez exécuter dans le dossier data.



## 2. Ouvrez le fichier animation.pde dans Processing.



## 3. Modifiez la ligne 11 du code pour y inscrire le nom du fichier vidéo présent dans le dossier data.

```
9 void setup() {  
10   fullScreen(); //   
11   myMovie = new Movie(this, "10s.mp4");//  
12   String portName = "COM16"; //   
13   myPort = new Serial(this, portName, 960  
14 }
```

## 4. Cliquez sur Exécuter. Une fois l'écran passé du gris au noir, vous pouvez commencer à appuyer sur le bouton.

