

Samenvatting

Inleiding

We hebben een moeizame periode achter de rug. Met moeite, problemen, enz... Toch zijn er nog dingen die we graag willen vermelden met nadrukking op ons eindproduct. Tijdens het schrijven en testen van de codes zijn tegen veel problemen aangelopen. De meeste problemen hebben we zelf of met de hulp van internet kunnen oplossen. Ons plan was de Touch Sensor te gebruiken om een game of muziekinstrument te spelen in Unity of andere applicatie. Maar door meerdere fouten en problemen (zie hieronder) is het ons niet gelukt.

1. Hoe werkt de Arduino?

Laptop maakt verbinding met Arduino via een USB-kabel. Met die verbinding kunnen we de Arduino via de Arduino IDE commando's geven die de Arduino uitvoert.

2. Wat is er wel?

We hebben een “Uno-Joy” gebruikt die gebruikt kan worden door de Arduino. Een “Uno-Joy” is een combinatie van meerdere libraries en speciale firmware die door de communicatie-chip op de Arduino kan worden gebruikt. In die “Uno-Joy” zit een applicatie waar we de Input die de Arduino krijgt van de Grove I2C Touch Sensor kunnen visualiseren.

3. Het probleem

De port waar de Arduino mee verbonden is op de laptop werkt en communiceert prima met het programma in de Arduino IDE en de “Uno-Joy”, alleen Unity heeft er complicaties mee. Unity communiceert ook via libraries net zoals de Arduino IDE, maar een van deze libraries wil steeds maar niet de correcte port lezen. Elke keer wanneer wij progressie maken met ons project hebben de ports “COM3” en “COM4” de hele tijd een wissel-traject. Dit zorgt ervoor dat de verbinding met de Arduino IDE en Unity verbreekt. Ook zijn meerdere libraries die niet te vinden op internet en komen we tekort op informatie.

Conclusie

We hebben input en dat kunnen we laten zien. Wat ook een belangrijk aspect is van deze module is input krijgen, lezen en verwerken. En dat is ons gelukt. We kunnen input krijgen van onze Touch Sensor, die input kunnen we lezen in de Serial-Monitor van de Arduino IDE en tot slot hebben we die input verwerkt in het “Uno-Joy” programma.

Ook zijn we tegen problemen aangelopen in Unity wat tot meerdere problemen heeft gezorgd. Het zijn voornamelijk problemen die op zijn gaan spelen richting het einde van onze tijd en waar we voordehand niet vanaf wisten.

In ieder geval hebben we wel iets om te laten zien dat we iets met die input kunnen doen. We hebben veel geleerd van Arduino's, Input/Output en programma's die hierin meespelen.