

## OEF1

### YES HUE CAN

Maak een functie setColor, die de lampen aanstuurt. Zie meegeleverde demo.

```
void setColor(int lamp, boolean on, int hue, int sat, int bri, int trans)
```

Laat de tint (hue) van de lamp lopen, of random veranderen elk frame.

```
hueLoop = (hueLoop<65535-interval)?hueLoop+interval:0;
```

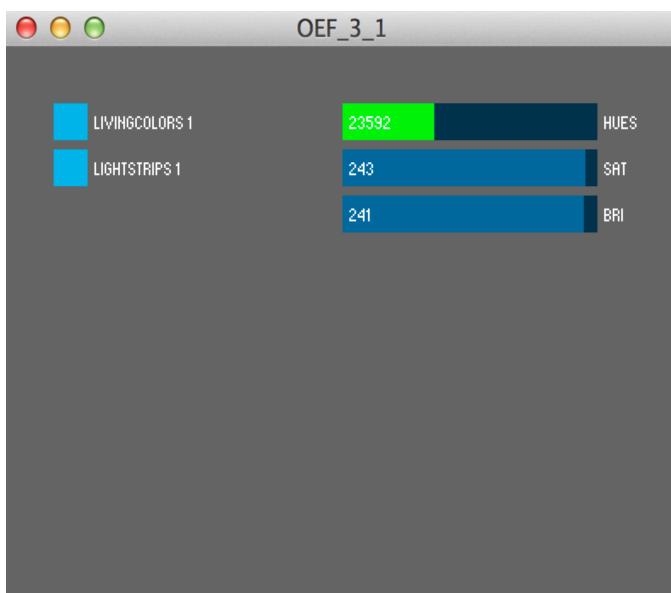
## OEF2

### CONTROL PANEL

Bouw verder op OEF1 en breid deze uit via ControlP5.

Vraag alle lampen op uit de api (loadJSONObject()) en voorzie voor elke lamp een checkbox.

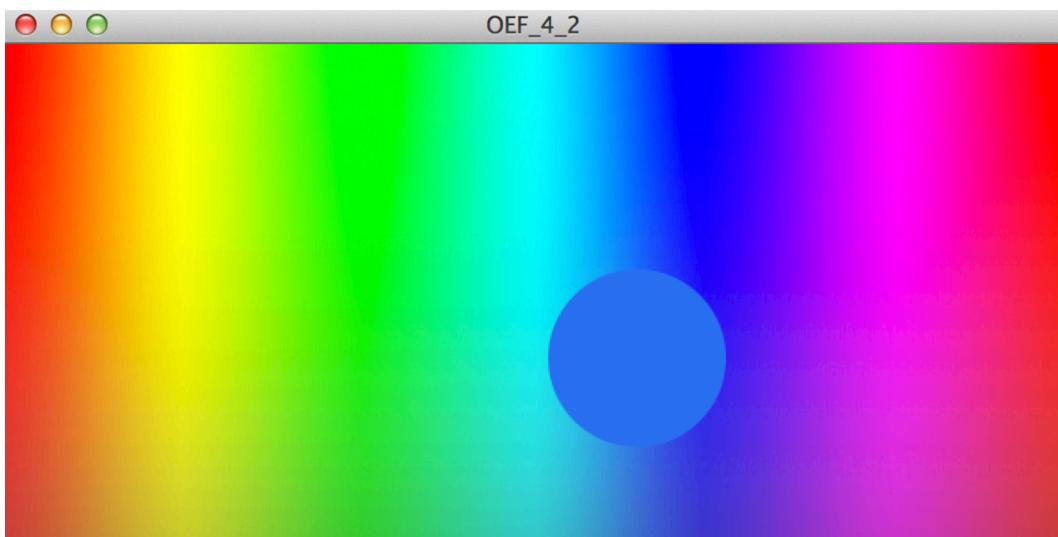
Stel vervolgens de kleur (hue, saturation, brightness) in via 3 sliders. Laat ook de balk hieraan aanpassen.



**OEF3**  
**COLOR SAMPLING**

Laat de afbeelding van het meegeleverde kleurverloop in. Sampel een kleur uit deze foto en geef deze kleur weer in een cirkel. Via drag en drop kan je een andere kleur sampelen.

Om een kleur te sampelen uit een afbeelding bekijk je de Processing reference over Pixels:  
<http://www.processing.org/tutorials/pixels/>



Vervang het kleurverloop door een afbeelding.

