Aan de slag met Grove & Processing (<https://git.io/grove>)

1. Installeer Processing versie 3.2.2 (dus niet de nieuwste 3.2.3!)
2. Start processing, niet de nieuwste versie installeren dus!
3. Onder Sketch > Import Library > klik op Add Library…
4. Onder het tabblad “Libraries” selecteer en installeer je “Arduino”, “ControlP5” en “Video”
5. Je processing omgeving is nu klaar

Test met video en Processing

1. Download <http://download.blender.org/peach/bigbuckbunny_movies/big_buck_bunny_480p_h264.mov> en plaats deze op een vindbare plek, met de naam “testmovie.mov”
2. Open de code “video.pde” uit de map “Processing demos” en pas de locatie van het videobestand aan, bij de pijl.



1. Run en geniet van deze prachtige film. Met een muisklik ga je naar een willekeurige positie in de film.

Test met Arduino, Processing en video, deel I

1. Sluit de Arduino (en dus Grove) aan op een USB poort van je computer
2. Check dat het VCC schuifje naast poort A0 op 5V staat
3. Ledje brand? Ok.
4. Eerst maar eens het poortnummer vinden van je Grove. Dit nummer is nodig in alle Processing programma’s die verbinding willen maken met de Arduino.
5. Open de code “grove\_port\_vinden.pde” uit de map “Processing demos” en klik run.
6. In de serieele monitor (het zwarte vlak onderaan) vind je de resultaten:  
   
7. Bij mij zou poortnummer 2 (/dev/cu.usbmodem14531) werken.

Test met Arduino, Processing en video, deel 2

1. Nu dat je het poortnummer weet, kun je aan de slag met de combinatie Arduino, Processing en video.
2. Sluit op Grovepoort D6 de button aan.  
     
   
3. Open nu de code “video\_met\_grove”, pas in de setup functie het poortnummer aan. Verander het nummer bij de pijl dus in het nummer dat je hierboven hebt gevonden. 
4. Pas ook nog de locatie van het videobestand aan
5. Run en gebruik nu de button om naar een willekeurige plek in het videobestand te skippen.

In de volgende mappen



vind je ook werkende voorbeelden voor deze setup. Probeer die ook eens!

In de map “Processing\_start” vind je een goed project om je eigen project mee te starten. Door de twee java bestanden (Arduino.java en Firmata.java) werkt de LCD ook. Je hoeft niets te doen met deze bestanden, alleen te zorgen dat ze in de map blijven staan.