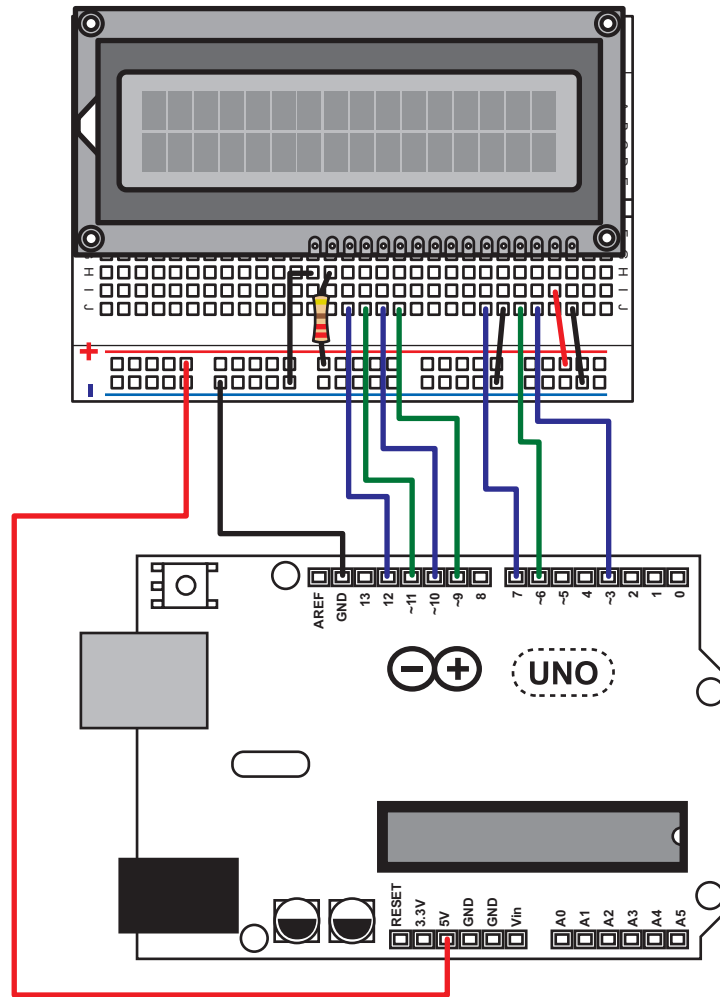


DISPLAY

1. OBJETIVOS

Conectar un display a Arduino y mostrar mensajes en él.

2. CROQUIS



3. LISTA DE MATERIALES

- 1 Resistencias de 220 ohmios LOG 748 220
- 1 Regleta macho LOG 815
- 1 Cable USB A-B LOG 4009
- 1 Arduino UNO LOG 4031
- 1 Display LCD LOG 4069
- 1 Placa board LOG 886
- 1 Juego de 10 latiguillos M-M LOG 9519

Leer todas las instrucciones y comprobar el listado de materiales antes de empezar el proyecto.

4. LIBRERÍA LIQUIDCRYSTAL

Para programar el display, disponemos de la librería LiquidCrystal que facilita la tarea notablemente.

Si tu software Arduino IDE no incluye esta librería, puedes descargarla desde el siguiente enlace:

<http://www.micro-log.com/mininoticias/LiquidCrystal.zip>

A continuación pulsa en el menú programa > incluir librería > añadir librería .ZIP

Selecciona el archivo que descargaste y pulsa en Abrir

La librería quedará añadida a tu software. Puedes comprobarlo pulsando en el menú programa > incluir librería. En el listado de librerías que se muestra aparecerá "LiquidCrystal"

5. PROGRAMACIÓN

// El siguiente programa muestra la palabra "microlog" en el display

```
#include <LiquidCrystal.h>
```

```
LiquidCrystal lcd(6, 7, 9, 10, 11, 12); //definimos los pines del display
```

```
void setup() {  
  lcd.begin(16, 2); //activamos el display  
}
```

```
void loop() {  
  lcd.print('microlog'); // Muestra microlog en el display  
  delay(500);  
  lcd.clear();  
}
```