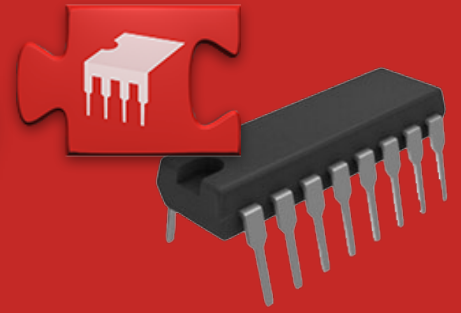
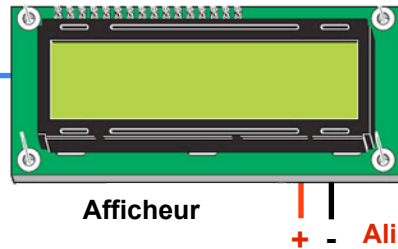


Utiliser un afficheur LCD

BLOCKLY



<input type="checkbox"/>	RST	<input type="checkbox"/>	B.7
<input type="checkbox"/>	A.0	<input type="checkbox"/>	B.6
<input type="checkbox"/>	A.1	<input type="checkbox"/>	B.5
<input type="checkbox"/>	A.2	<input type="checkbox"/>	B.4
<input type="checkbox"/>	A.3	<input type="checkbox"/>	B.3
<input type="checkbox"/>	RXD	<input type="checkbox"/>	B.2
<input type="checkbox"/>	TXD	<input type="checkbox"/>	B.1
<input type="checkbox"/>	0V	<input type="checkbox"/>	B.0
<input type="checkbox"/>	RES	<input type="checkbox"/>	V+
<input type="checkbox"/>	RES	<input type="checkbox"/>	0V
<input type="checkbox"/>	C.0	<input type="checkbox"/>	C.7
<input type="checkbox"/>	C.1	<input type="checkbox"/>	C.6
<input type="checkbox"/>	C.2	<input type="checkbox"/>	C.5
<input type="checkbox"/>	C.3	<input type="checkbox"/>	C.4



Afficheur LCD :
2 lignes
16 caractères par ligne
(espaces inclus)

Exemple d'utilisation

début

envoyer sur le LCD effacer en B.6

Obligatoire en début de programme avant l'utilisation de l'afficheur

répéter indéfiniment

faire

- envoyer sur le LCD positionner le curseur à la ligne 1 en B.6
- afficher sur le LCD B.6 « Bonjour »
- envoyer sur le LCD positionner le curseur à la ligne 2 en B.6
- afficher sur le LCD B.6 « Toulouse ! »



debug

début

sertxd

✓ Envoyer en ASCII

message

faire

envoyer sur le LCD positionner le curseur à la ligne 1 en B.6

sortie série à N2400 sur B.0

✓ Envoyer en ASCII

message

afficher sur le LCD B.0

message

envoyer sur le LCD effacer en B.0

envoyer sur le LCD effacer en B.0

- ✓ effacer
- positionner le curseur à la ligne 1
- positionner le curseur à la ligne 2