

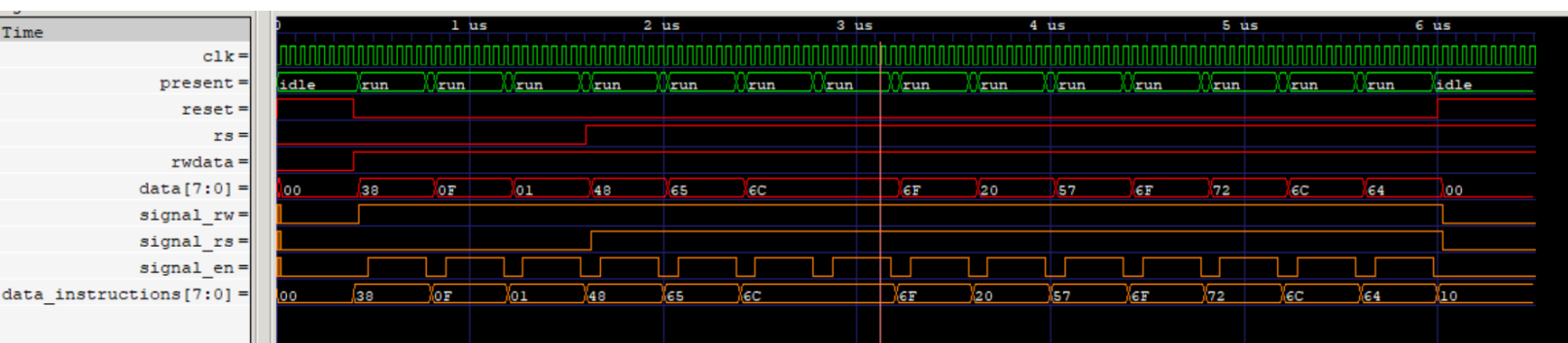
Reporte de comportamiento del controlador

El sistema lee el archivo input.txt por cada instrucción o dato, al escribir una nueva línea de instrucción o dato aparece new. Lo lee en el siguiente orden

- Reset
- RS
- RWdata
- DATA/INSTRUCTIONS

```
input.txt - Notepad
File Edit Format View Help
NEW
RES0 0
RS0 0
RWD0 1
DAT0 00000110
NEW
RES0 0
RS0 1
RWD0 1
DAT0 01001000
NEW
RES0 0
RS0 1
RWD0 1
DAT0 01100101
NEW
RES0 0
```

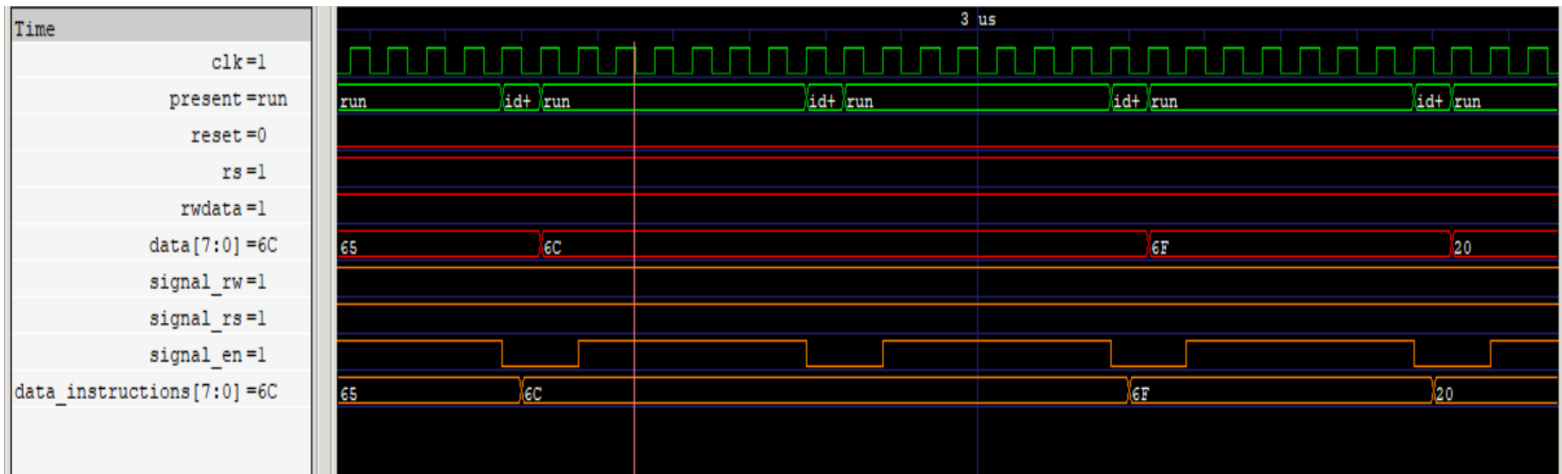
en el input.txt las primeras 3 son instrucciones para la inicialización del LCD y las siguientes 11 son datos para desplegar.



En esta foto podemos ver todos los inputs(rojo) y outputs(naranja)

***NOTA = Data_Instruccions es la entrada y DATA es la salida solo está cambiado el color de la simulación.**

- Al mandar cada instrucción o dato el enable se enciende y se apaga para poder así mandarlo al LCD



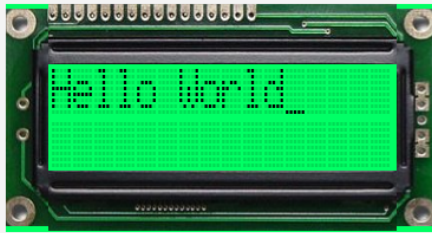
Podemos ver esta funcionalidad mejor aquí ya que vemos que la data no cambia y suceden dos ciclos de el enable esto se refiere a que envía dos veces los mismos datos estas son las dobles LL en Hello.

```

output.txt - Notepad
File Edit Format View Help
instr(56);
instr(15);
instr(1);
instr(6);
data(72);
data(101);
data(108);
data(108);
data(111);
data(32);
data(87);
data(111);
data(114);
data(108);
data(100);

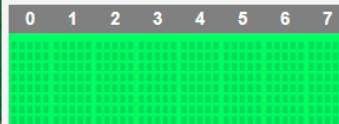
```

El output se va guardando en un documento output.txt en el cual al ejecutarlo en el JavaScript DjLCDSIM podemos ver que con las instrucciones y datos desplegamos en la pantalla "Hello World"



CGRAM Viewer

ASCII Characters 0-7



L S	Display is OFF.	Cursor position is increasing.	Address Counter (AC): 0
CT	Cursor is OFF.	Display scroll is OFF.	AC points to DDRAM.
DA			
T	Cursor position is visible.	Line 1 addresses: 0..15	Line 2 addresses: - -

D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	E	R/W	RS
0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
Hex: 01 Dec: 1 Pixel: Char: Disabled, write to IR										

www.bobtech.ro

Run script

Clear

```
instr(56);
instr(15);
instr(1);
data(72);
data(101);
data(108);
data(108);
data(111);
data(32);
data(87);
data(111);
data(114);
data(108);
data(100);
```

