

Função	Sintaxe no programa	Descrição
LiquidCrystal()	LiquidCrystal(rs, enable, d4, d5, d6, d7)	Indica como os pinos do display estão interligados na placa Arduino
begin()	lcd.begin(colunas, linhas)	Configura o modelo do display em nosso caso 16×2
clear()	lcd.clear()	Limpa o display e posiciona o cursor no canto superior esquerdo do display
home()	lcd.home()	Posiciona o cursor no canto superior esquerdo do display
setCursor()	lcd.setCursor(coluna, linha)	Posiciona o cursor na linha e coluna indicada no comando
write()	lcd.write(caractere)	Escreve um caractere no display
print()	lcd.print(dado)	Escreve um dado qualquer no display (texto ou número)
cursor()	lcd.cursor()	Exibe o cursor na tela do LCD no formato de um underline
noCursor()	lcd.noCursor()	Oculto o cursor
blink()	lcd.blink()	Faz com que o cursor fique piscante na tela do Arduino
noBlink()	noBlink()	Faz com que o display pare de piscar
noDisplay()	lcd.noDisplay()	Desliga o display sem perder os dados exibidos
display()	lcd.display()	liga o display e restaura o texto escrito após um comando “noDisplay()”
scrollDisplayLeft()	lcd.scrollDisplayLeft()	Move o conteúdo do display (texto+cursor) um espaço para a esquerda.
scrollDisplayRight()	lcd.scrollDisplayRight()	Move o conteúdo do display (texto+cursor) um espaço para a direita.
autoscroll()	lcd.autoscroll()	Ativa a rolagem automática do LCD. Isso faz com que cada caractere empurre os anteriores um espaço. Se a direção do texto atual é da esquerda para a direita (o padrão), o visor desloca para a esquerda; se a direção atual é da direita para a esquerda, o visor desloca para a direita.
noAutoscroll()	lcd.noAutoscroll()	Desliga o modo automático autoscroll.
leftToRight()	lcd.leftToRight()	Define a direção para o texto ser escrito no LCD da esquerda para a direita, o padrão. Isto significa que os caracteres subsequentes escritos para a exibição vai da esquerda para a direita, mas não afeta o texto enviado anteriormente para o display.
rightToLeft()	lcd.rightToLeft()	Define a direção para o texto ser escrito no LCD da direita para a esquerda. Isto significa que os caracteres subsequentes escritos para a exibição vai da direita para a esquerda, mas não afeta o texto enviado anteriormente para o display.
createChar()	lcd.createChar()	Cria um caractere personalizado (glyph) para uso no LCD. Até oito caracteres de 5×8 pixels são suportadas (numeradas de 0 a 7). O aparecimento de cada caracter personalizada é especificada por uma matriz de oito bytes, uma para cada linha. Os cinco bits menos significativos de cada byte de determina os pixels daquela linha. Para exibir um caractere personalizado na tela, use o comando lcd.write(byte(numero));