

LCD

LCD står för liquid crystal display. Anledningen att den heter så är för att den har ett filter med "flytande kristaller" som kan öppna eller stänga sig beroende på om de strömsätts eller ej. På det sättet kan man blockera ljuset på vissa ställen och släppa igenom det på andra. LCD-enheten har en krets som kallas HD44780 som sköter de bitar som berör att reglera ljuset. Den kan projicera en mängd olika tecken på displayen och har kommandon för att flytta runt markören, rensa skärmen osv.

Vad används de olika pinnarna till?

Pin DB0-DB7 används för att ta emot instruktioner eller tecken. Dessa skickas parallellt som en Byte (eller en char)

Smidigast är att koppla PORT D på Arduino till Displayens pinnar DB0-DB7. Då blir det lättare för oss att skicka ett tecken eller en instruktion senare.

R/W talar om ifall vi vill skriva eller läsa ifrån LCD. Den är satt som Write per default, så vi kan skippa den om vi vill. I kopplingsschemat är den bunden till GND.

EN : Enable, används för att tala om att vi har skickat något

RS : Talar om ifall vi skickar instruktioner eller tecken till LCD.

RS = 0 – instruktioner (Det finns 11? Att välja på)

RS = 1 – Tecken till LCD

VEE – kontrasten på lcd

VCC 5v

GND

Led+

Led- Bakgrundsbelysningen

Koppla ihop din LCD med Arduino och Tanka upp Exemplet HelloWorld som använder LiquidCrystal biblioteket i Arduino, ändra pinnar så att dessa passar (använd 8 bitars läge) och se till att displayen fungerar som den ska.

