Canava François G4

Je me suis penché sur les fonctions UptadeDisplayArea(« rafraichi » une tiles de l’écran) et UptadeDisplay(« rafraichi » tous l’écran) (<https://github.com/olikraus/u8g2/wiki/u8g2reference#updatedisplay> lien de la doc) qui aurait peu m’être utile pour « rafraichir » l’écran, cependant UptadeDisplayArea ne fonctionne pas bien avec l’écran que nous avons (info préciser dans la doc, on constate des problème d’affichage sur les charactères lors des tests). Après avoir fait plusieurs tests avec UptadeDisplay, notamment en modifiant légèrement l’exemple de UptadeDisplayArea fourni dans la doc (donne un effet de scrolling horizontale au texte) pour l’utiliser avec UptadeDisplay, je me suis rendu compte que les charactères se superposaient de façon illisible au-delà d’un certain nombre, j’ai donc abandonné cette idée.

Je me suis aussi penché sur la fonction scrolling et est constaté des résultats similaires.

Je suis tombé sur une personne ayant un besoin similaire au mien sur un forum lorsque je cherchais une solution pour pouvoir faire une scroll une longue chaine de caractère. Cependant les réponse données n’ont faites que me décourager, en effet le créateur de U8g2 a proposé 2 potentiel « solution » une assez complexe celui lui (bien que faisable mais assez calculatoire) et une autre mentionnant l’utilisation de « U8g2 16 bit mode »je devrais donc me renseigner sur ce mode (même si il me semble qu’il n’est pas compatible avec mon écran et très couteux en ressource sur la carte)

Lien de la discussion du forum : https://forum.arduino.cc/t/pixel-limit-with-u8g2/600958

J’ai trouvé une potentiel alternative permettant d’afficher de long texte (sans le scrolling néanmoins), mais elle ne permettrait que d’afficher que du texte grâce a l’utilisation de la sous-librairie U8x8 et aux fonctions DrawUTF8 et DrawString (des versions alternative de fonctions déjà présente dans U8g2 mais qui fonctionnent différemment il me semble)