

MÓDULO 4: PROYECTO 11.06 " Caracteres Especiales"

CURSO PROGRAMACIÓN DE PLACAS ROBÓTICAS



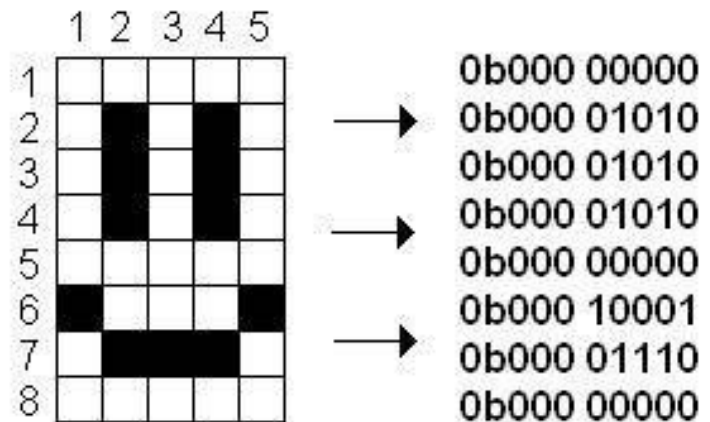
Objetivos

- Crear vuestros propios caracteres personalizados para vuestras CD de 16x2 con un matriz de 5x8 por carácter de la pantalla (aunque normalmente se usan 5x7, dejando la última línea vacía).
- **Pasos:**
 - 1) Declarar los píxeles que estarán activos de los que no (para cada carácter).
 - 2) Declarar cada carácter.
 - 3) Crear una animación!

Objetivos

- Cada carácter se define como un grupo de 8 bytes que se envían a la memoria CGRAM. Por ejemplo, podemos crear un icono con una carita feliz de la siguiente forma:

Representación en binario de un caracter personalizado



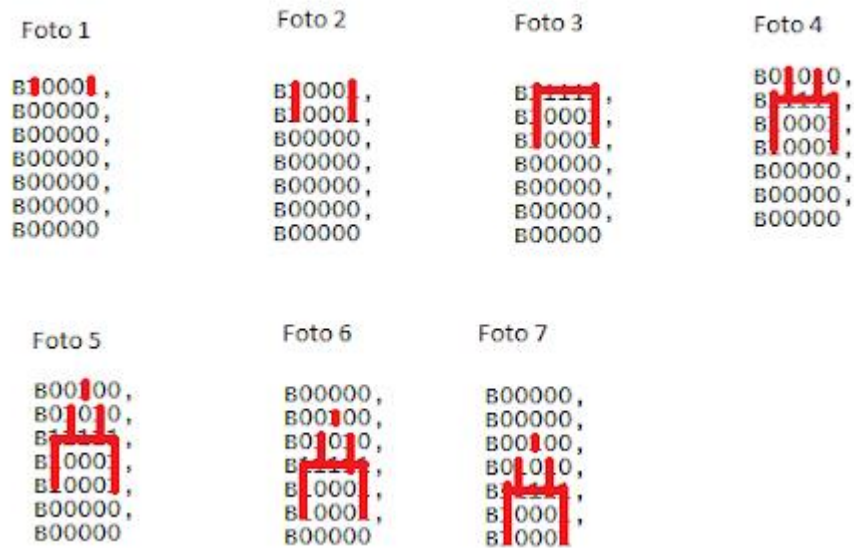
Objetivos

- Traducido a código quedaría de la siguiente forma:

```
byte smile[8] = {  
    0b00000000,  
    0b00001010,  
    0b00001010,  
    0b00001010,  
    0b00000000,  
    0b00010001,  
    0b00001110,  
    0b00000000,  
};
```

Objetivos

- Crear una animación de la letra A que irá bajando, usaré 7 fotogramas y declararé fotograma por fotograma el dibujo que le corresponde. Adjunto una imagen con los fotogramas:



Lo ordenamos:

Foto 1 B10001,B00000,B00000,B00000,B00000,B00000,B00000

Foto 2 B10001,B10001,B00000,B00000,B00000,B00000,B00000

Foto 3 B11111,B10001,B10001,B00000,B00000,B00000,B00000

Foto 4 B01010,B11111,B10001,B10001,B00000,B00000,B00000

Foto 5 B00100,B01010,B11111,B10001,B10001,B00000,B00000

Foto 6 B00000,B00100,B01010,B11111,B10001,B10001,B00000

Foto 7 B00000,B00000,B00100,B01010,B11111,B10001,B10001

Montando el circuito

