

## Introducción

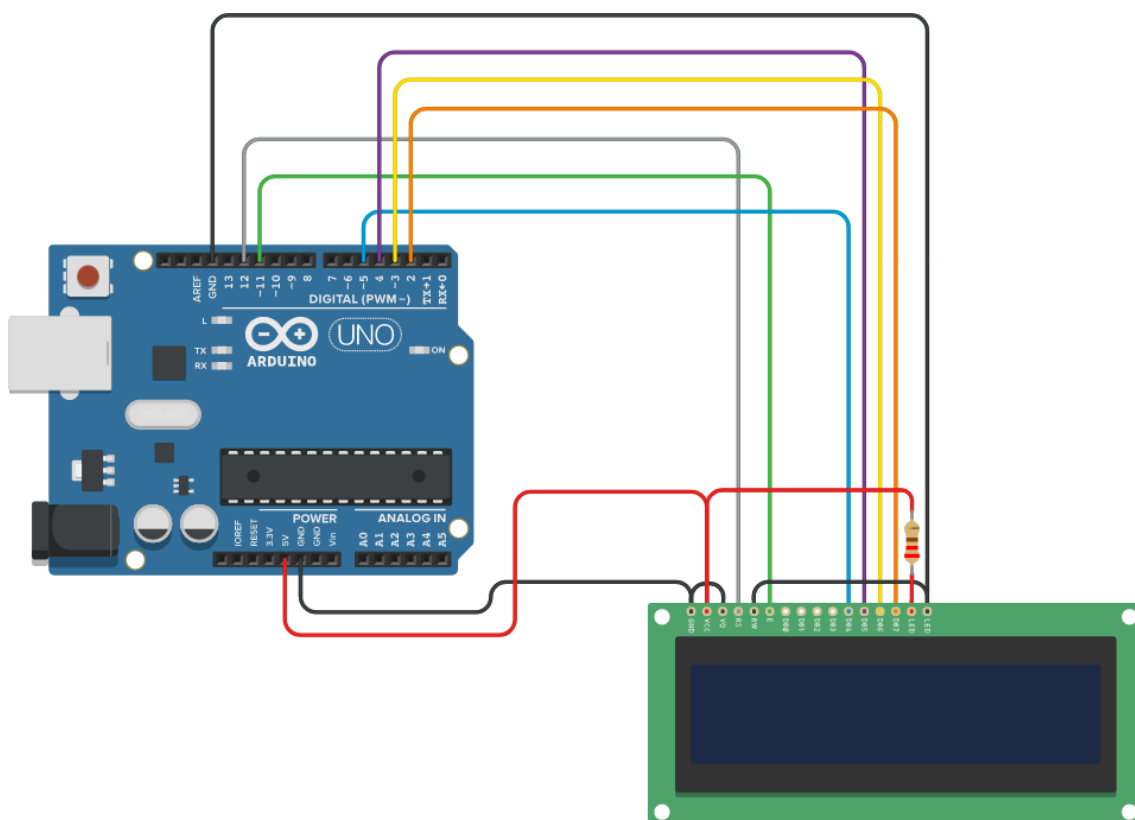
Cada una de las actividades va en incremento de su complejidad dado que se agregan nuevos elementos a los ya vistos en clases pasadas

## Actividad

Como en actividades pasadas se debe realizar una versión con aportes propios en base el siguiente ejemplo, siempre respetando los elementos incluidos, está permitido agregar nuevos elementos de ser necesario.

## Diagrama

En la siguiente captura permite visualizar el conexionado de los elementos para el ejemplo.



## Código

En el siguiente texto permite visualizar el código para el ejemplo.

```
// Libreria para LCD
#include <LiquidCrystal.h>

// Configuramos LCD (Pines Entre Arduino y LCD)
LiquidCrystal lcd(12, 11, 5, 4, 3, 2);

int contador = 0;

void setup() {
  // Inicializamos LCD
  lcd.begin(16, 2);
  //
  lcd.print("Iniciando");
  // Indicamos Linea en LCD
  lcd.setCursor(0, 1);
  lcd.print("Sistema");
  delay(1000);
  // Limpiamos LCD
  lcd.clear();
  delay(1000);
  lcd.print("Iniciando");
  lcd.setCursor(0, 1);
  lcd.print("Sistema");
  delay(1000);
  lcd.clear();
  lcd.print("Contando Numeros");
  lcd.setCursor(0, 1);
  lcd.print("Valor:");
}

void loop() {
  lcd.setCursor(7, 1);
  lcd.print(contador);
  contador++;
  delay(1000);
}
```