

```
1  #include <LiquidCrystal_I2C.h>
2
3  #include <Wire.h>
4  //เพิ่ม Library Wire สำหรับการสื่อสารผ่านบัส I2C เข้าสู่โปรเจค
5  #include <LiquidCrystal_I2C.h>
6  //เพิ่ม Library LiquidCrystal_I2C สำหรับการควบคุมการทำงานของจอ
•   LCD เข้าสู่โปรเจค
7  LiquidCrystal_I2C lcd(0x27, 16, 2);
8  //ตั้งค่า LCD address เป็น 0x27 สำหรับ 16 ตัวอักษร 2 สอนบรรทัด
9  void setup()
10 {
11     lcd.begin(); //เริ่มต้นการติดต่อสื่อสารกับ I2C LCD
12     lcd.print("Hello (^__^)"); //แสดงข้อความ ""Node MCU 2.0""
13     lcd.setCursor(0, 1); //ย้ายตำแหน่งเคอร์เซอร์ ไปยังคอลัมน์ที่
•   0 บรรทัดที่ 1
14     lcd.print("Node MCU 2.0"); //แสดงข้อความ "Temp&Humi"
15 }
16 void loop()
17 {
18     // ไม่มีการทำงานในส่วนนี้
19 }
20
```