**GIAO TIẾP MODULE KEYPAD 4X3**

|  |
| --- |
| 1. Giới thiệu module |
| * Mô-đun bàn phím 4x3 là một thiết bị đầu vào cho phép người dùng nhập dữ liệu bằng cách nhấn tổ hợp 12 nút được sắp xếp trong lưới 4x3. Mô-đun bàn phím thường được sử dụng trong các hệ thống nhúng, dự án điện tử và ứng dụng bảo mật, nơi yêu cầu đầu vào của người dùng. * Mỗi nút trên bàn phím đại diện cho một ký tự hoặc chức năng duy nhất và khi nhấn một nút, nó sẽ tạo ra tín hiệu mà bộ vi điều khiển hoặc bộ điều khiển khác có thể đọc được. Tín hiệu thường là mã nhị phân tương ứng với vị trí của nút trên bàn phím. |
| 2. Sơ đồ nối chân |
| - Đối với Keypad 4x3 ta có thể thay đổi chọn sơ đồ kết nối chân cho phù hợp với code.  - Dưới đây là cách kết nối chân phù hợp với code của mình ( Các chân từ trái sang phải của Keypad mình gọi là A1→ A7)   |  |  | | --- | --- | | Arduino | Keypad | | 8 | A1 | | 7 | A2 | | 6 | A3 | | 5 | A4 | | 4 | A5 | | 3 | A6 | | 2 | A7 |   . |
| 3. Thư viện giao tiếp |
| * Tên thư viện: Keypad.h * Tác giả: Mark Stanley, Alexander Brevig (mstanley@technologist.com, alexanderbrevig@gmail.com) * Version đang sử dụng: 3.1 |
| 4. Chương trình chính |
|  |
| 5. [Ảnh] Mạch thực tế (testboard) |
|  |
| 6. [Videos] Kết quả thu được |
|  |
| 7. Lưu ý gì? |
| * Keypad trên có sơ đồ chân khác với các Keypad thông thường, các bạn kết nối theo sơ đồ chân này nhé.     Các chân Cột là: 3,1,5  Các chân hang là: 2, 7, 6, 4 |