

- R/W – axborotlarning yo‘nalishini aniqlaydi (o‘qish/yozish). Indikatoridan axborotlarni o‘qish operatsiyasi odatda kerak bo‘lmaganligi uchun bu kirishiga doimiy past qiymat o‘rnatib qo‘yish mumkin;
- YE-bu oyoqchadagi 500 ms dan kam bo‘lmagan impuls davomiyligi DB0- DB7, RS va W/R oyoqchalardan axborotlarni o‘qish/yozish uchun signalni aniqlaydi;
- V0 – tasvirni yorug‘ligini berish uchun ishlatiladi;
- A, K –manbani yoritish (anod va katod), agarda u bo‘lsa;
- VSS – yer;
- VDD – SK-indikatorni manbai.

SK-indikatorni boshqarish uchun axborotlarni almashish ish tartibida 4- yoki 8-bitli ish tartibi tanlanishiga qarab Arduino ning 6 yoki 10 ta oyoqchasi kerak bo‘ladi. Mikrokontrollerning kerak bo‘lgan oyoqchalarining sonini kamaytirish uchun 4-bitli ish tartibida ishlash mumkin. Bu holda indikatorning DB4-DB7 chiqishlaridan axborot buyruqlari dastlab katta to‘rtta bit tarzida uzatiladi, so‘ng kichik to‘rtta bit uzatiladi. DB0-DB3 oyoqchalari ishlatilmay qoladi.

Amaliy ishda axborotlarni LM335 harorat datchigidan o‘qiladi, uni 13- amaliy ishda ko‘rib chiqilgan, SKI ekraniga harorat qiymatlarini Kelvin va Selsida chiqarishda. Harorat datchigi va SKI ni 4-bitli ish tartibida Arduino platasiga ulanishi 15.2 chizmada ko‘rsatilgan. E’tibor qilinsinki, SKI ni manba bilan ta’minlash uchun alohida +5V manba bloki ishlatilgan.

Sketchni yozishga kirishiladi. Arduinoning vazifalari kutubxonani ishlatilishi hisobiga kengaytirilishi mumkin. Arduinoning kutubxonalari sketchlarda ishlatish uchun qo‘shimcha funksiyalarni havola qiladi va dastur yozish jarayonini ancha osonlashtiradi. Qator asosiy kutubxonalar ArduinoIDE muhiti bilan birgalikda o‘rnatiladi, qo‘shimchalarini esa ular juda ko‘p, siz o‘zingiz o‘rnatishingiz mumkin. Arduinoning SKI-displeyi bilan HD44780 kontrollerida ishlaganda Liquid Crystal kutubxonasidan foydalaniladi. Kutubxonani sketch boshlanishiga ulash uchun quyidagi qator qo‘shiladi

```
#include<LiquidCrystal.h>
```