## LCD 16\*2

## + دو تا پوشه داخل پروژه هست:

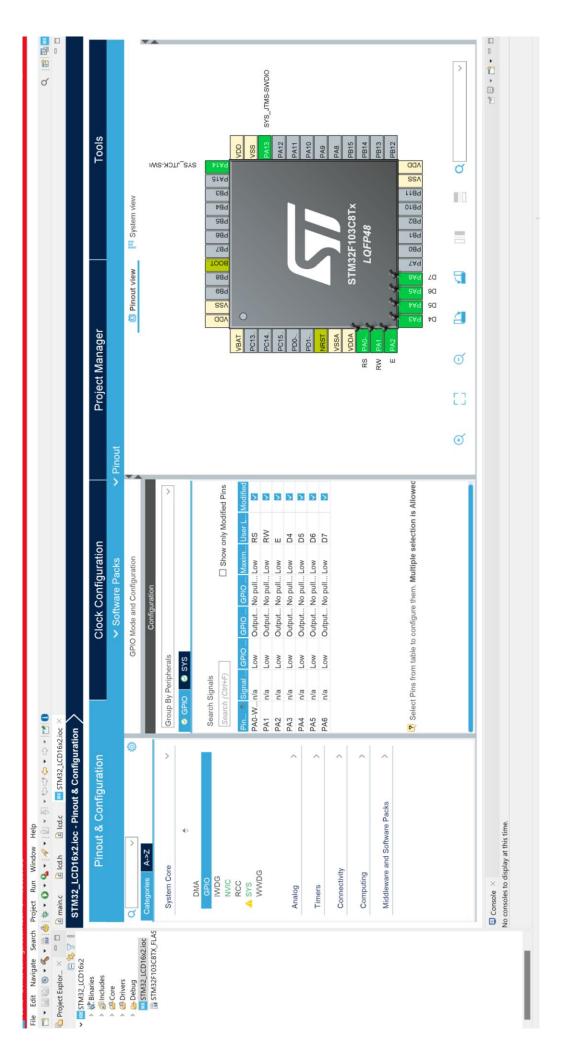
- ۱. Proteus: فایل های پروتئوس داخلش هست. LCD و STM32F103C8 رو شبیه سازی کرده و "اسم" و "سلام" رو نشون میده. برای باز کردنش ، باید فایل 6.pdsprj رو باز کنی.
  - ۲. STM32\_LCD16x2؛ فایل های CubeMX و CubeIDE داخلش هست. برای باز کردن CubeIDE باید فایل project. رو باز کنی. برای باز کردن CubeMX باید فایل STM32\_LCD16x2.ioc رو باز کنی.

داخل این پوشه ، ۴ تا پوشه ی دیگه هم هست که:

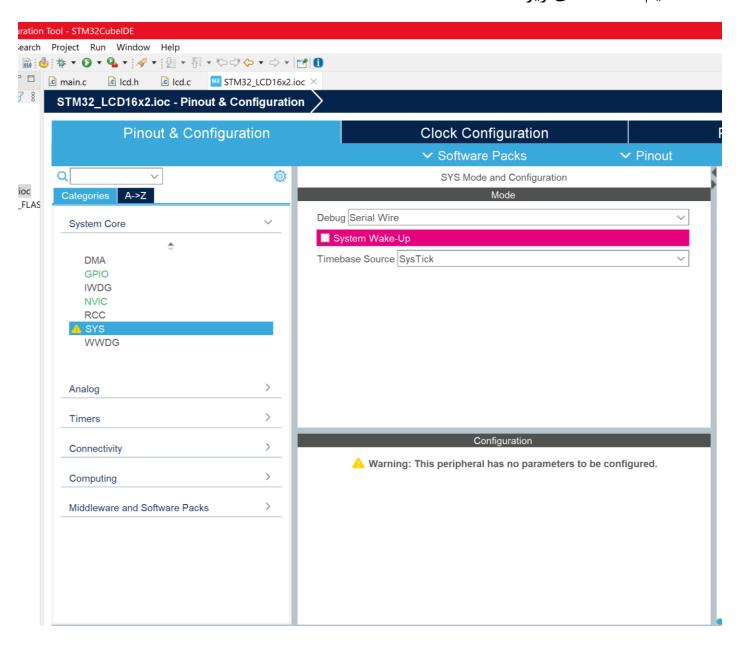
- ا. Setting. برای تنظیمات هست.
- ۲. Core برای فایل های اصلی برنامه است. داخلش پوشه ی Inc هست که برای فایل های header (پسوند h.) هست. و پوشه ی Src هم برای فایل های اجرایی (پسوند C.) هست.
- ۳. Debug برای خروجی های برنامه ست. (فایل hex برنامه داخل این پوشه ست که داخل پروتئوس import میکنیم.)
  - ۴. Drivers که برای HAL هست.

## کار های انجام شده:

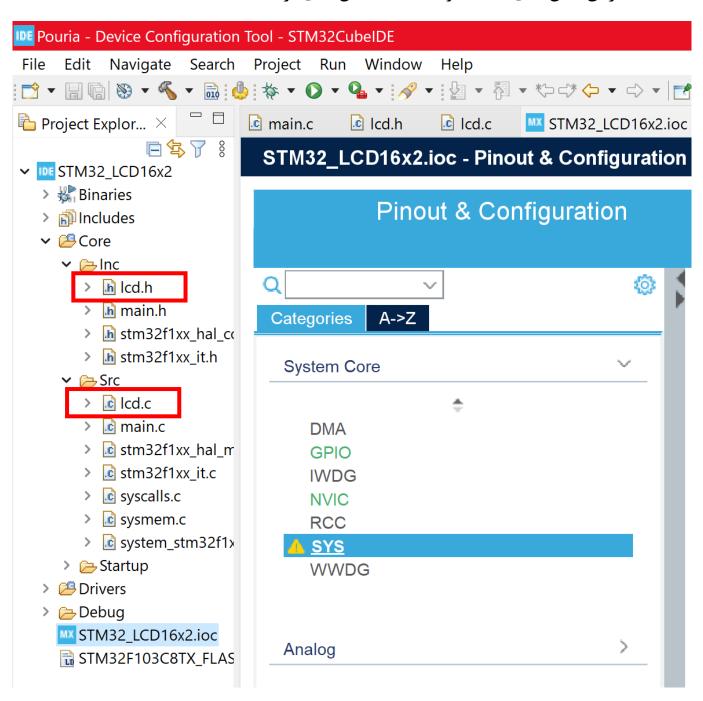
- ا. نصب STM32CubeIDE و STM32CubeMX و Proteus.
  - ۲. ساختن یک workspace در STM32CubeIDE.
  - ۳. ساختن یک پروژه ی جدید و باز کردن آن در CubeIDE.
    - ۴. انتخاب و عوض کردن نام pin ها (شکل زیر)



## ۵. تنظیم قسمت های زیر:



برنامه: اضافه کردن فایل های lcd.h و lcd.c به فایل های برنامه:



۷. برنامه نویسی فایل main.c:

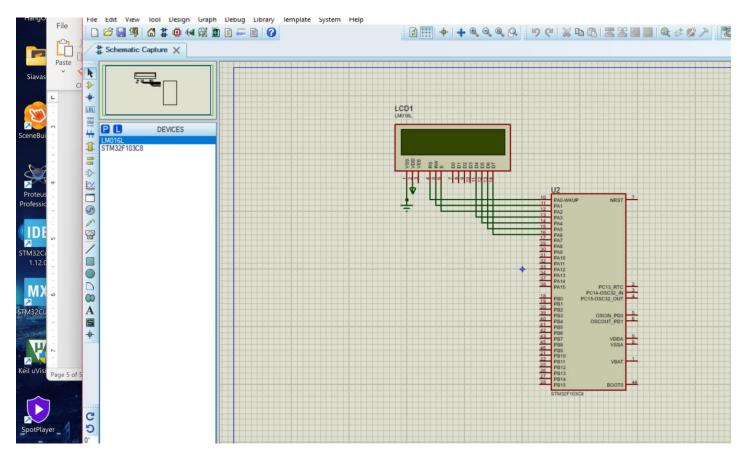
همه ی قسمت های برنامه کامنت گذاری شده ست. بعد از برنامه نویسی ، علامت ایرا زده تا برنامه سیو شود. سپس روی علامت دوه تا برنامه build شود. برای درک کد های برنامه همه ی فیلم های استاد دیده شود.

۸. به صورت معمول نمیتوان از فونت فارسی در LCD استفاده کرد. برای همین از فونت های دستی استفاده کردم ، به این صورت که در سایت

/https://maxpromer.github.io/LCD-Character-Creator

فونت ها را ساخته و در برنامه اضافه میکردم.

٩. نرم افزار پروتئوس را باز کرده و LCD و STM32F103C8 را طبق شکل سیم کشی میکنیم.



۱۰. بعد از آن با دو بار کلیک کردن روی STM32 ، پنجره ی زیر باز میشود ، در قسمت hex آدرس فایل program file ساخته شده را میدهیم.