

0.1 LCD(I2C)

0.1.1 Tasks:

1. Priključite LCD na I2C vodilo kot prikazuje

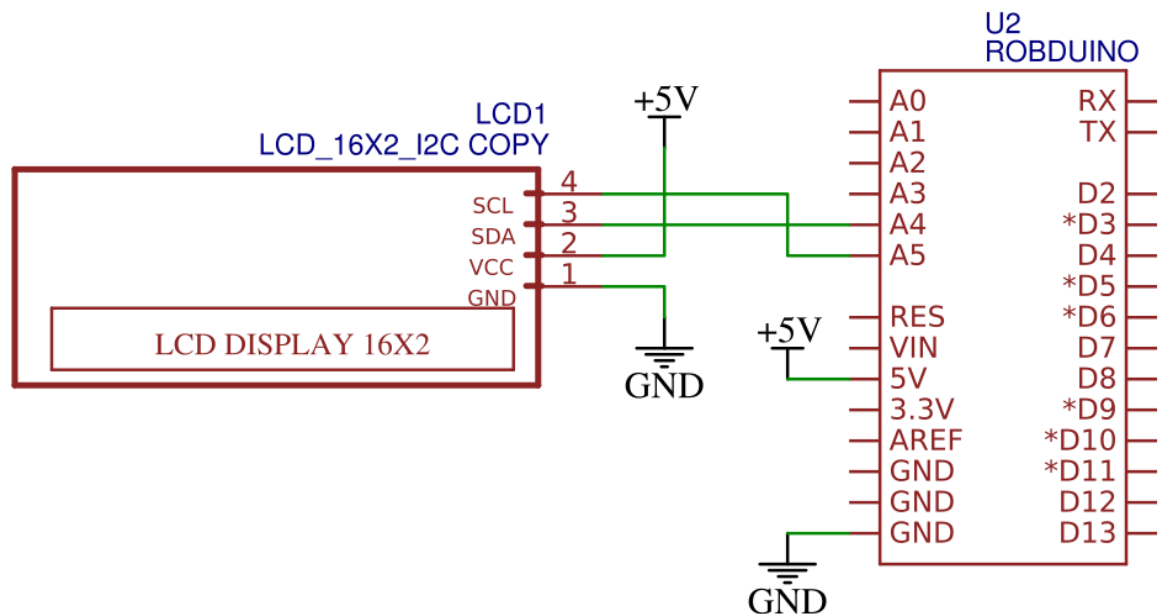


Figure 1: Povezava LCD na I2C vodilo krmilnika.

2. Priskrbite si knjižnico `LiquidCrystal-I2C` iz naslova:
<https://www.arduino.cc/reference/en/libraries/liquidcrystal-i2c/>
3. Knjižnico dodajte v Arduino IDE okolje tako, da dodate ZIP datoteko v :
`Sketch >> Include Library >> Add .ZIP Library`
4. V VSC in PlatformIO vtičniku si lahko knjižnico naložite tako, da v terminalno okno vpišete ukaz
`pio lib install "marcoschwartz/LiquidCrystal_I2C@1.1.4"`
5. Nato preskusite naslednji program:

```

1  #include <Wire.h>
2  #include <LiquidCrystal_I2C.h>
3  LiquidCrystal_I2C Lcd(0x27, 16, 2);
4
5  void setup() {
6      Lcd.init();
7
8      Lcd.clear();
9      Lcd.backlight();
10
11     Lcd.setCursor(3,0);
12     Lcd.print("Hello");
13     Lcd.setCursor(6,1);
14     Lcd.print("World");
15 }
16
17 void loop() {
18 }

```

Če niste prepričani kateri i2c naslov uporablja naprava na LCD-ju le tega lahko preverite s programom [I2C scanner](https://playground.arduino.cc/Main/I2cScanner/) (<https://playground.arduino.cc/Main/I2cScanner/>). Običajno I2C LCD-ji, ki jih naredijo kitajski proizvajalci uporabljajo I2C naslov 0x27 , 0x3F ali manj pogosto 0x38.

0.1.2 Questions:

1. <+>
2. <+>

[Visual instructions.]

0.1.3 Summary:

0.1.3.1 <+> <+>

0.1.4 Issues:

0.1.4.1 <+> <+>