**Proyecto # 2. Visualización de caracteres alfanuméricos en displays de 7 segmentos.**

**Recursos de hardware.**

Se utilizan en este proyecto los siguientes recursos de hardware de la Tarjeta de Entrenamiento:

* **Puerto B:** el switch conectado al pin RB0 permite seleccionar uno de dos carteles que se visualizarán **(“UDA …” / “ELECtr”)**. **“UDA …”** es el cartel por defecto (switch en OFF).
* **Puerto C:** los pines RC3, RC4 y RC5 generan las señales de control para los comunes de los Displays L1, L2 y L3.
* **Puerto D:** conforma el Bus de Datos de los Displays de 7 Segmentos.
* **Puerto E:** los pines RE0, RE1 y RE2 generan las señales de control para los comunes de los Displays L4, L5 y L6.

**“Jumpeado”.**

Para que el Puerto D quede conectado íntegramente al Bus de Datos de los Displays deben colocarse los jumpers: JMP2, JMP3, JMP6 y JMP4 hacia la posición de las borneras de la tarjeta (figura 1)

Debe también colocarse el jumper JMP5 hacia la posición derecha (figura 2).