Nom i Cognoms: Joan Sales de Marcos

Grup 31

**Qüestionari pràctica GLCD.**

1. A quins pins heu decidit col·locar els dos botons?

He col·locat el botó 1 al PinA0 (RA0) i el botó 2 al PinA1 (RA1).

1. Mirant l’esquema, què podria passar si els botons estiguessin col·locats al PORTD?

Els pins del PORTD son per controlar el bus de dades de la GLCD, per tant els botons interferirien en com es mostren les dades en la pantalla.

1. Mirant l’esquema, què podria passar si els botons estiguessin col·locats als pins INT0, INT1 o INT2?

INT0 i INT1 controlen per quin conjunt de columnes es mostren les dades en la pantalla (INT0 es connecta amb CS1, el conjunt de columnes de la 1 a la 64; INT1 es connecta amb CS2, el conjunt de columnes de la 65 a la 128). Per tant, els botons modificarien en quina meitat (esquerra o dreta) es mostrarien les dades.

INT3 està connectat al pin RS de la GLCD, que controla en quina part de la memòria de la mateixa es guarden les dades. El botó modificaria aquesta característica.

1. Com es pot observar, els caràcters d’una fila de la pantalla estan separats dels caràcters de la fila següent de manera que els píxels “no es toquen”. Com s’aconsegueix que els caràcters no es toquin?

S’aconsegueix ja que el bit de més pes del codi en hexadecimal controla el “píxel” inferior de la columna (zones de 5x7, però en realitat són de 5x8!!) i com aquest bit és sempre zero (8-7 = 1, sobra un bit en la codificació de les columnes) llavors sempre hi ha una fila buida entre regions de 5x7 separades verticalment.