به نام خدا

عنوان آزمایش: نمایش متن بر روی LCD

هدف آز مایش:در این آزمایش، هدف ما نمایش متن ""Hello world" بر روی یک صفحه نمایش LCD با استفاده از کتابخانه LiquidCrystal و میکروکنترلر آردوینو است

هدف آز مایش

هدف این آزمایش آشنایی با نحوه اتصال و برنامهنویسی LCD برای نمایش متن بر روی یک صفحه نمایش دو خطه است. توضیحات آزمایش:

در این آزمایش، از یک صفحه نمایش LCD دو خطه ۱۶ کاراکتری استفاده میکنیم. با استفاده از کتابخانهLiquidCrystal، متن مورد نظر را به سادگی بر روی صفحه به نمایش درمیآوریم. این کتابخانه با ارسال سیگنالهای مناسب به پینهای مشخص شده، متن را بر روی LCD نمایش میدهد.

توضيحات كد:

در این کد، ابتدا کتابخانه LiquidCrystal وارد می شود و یک شیء از کلاس LiquidCrystal ایجاد می شود که پین های مرتبط با LCD را مشخص میکند:

content_copycpp

LiquidCrystal led(12, 11, 5, 4, 3, 2);

در تابعsetup ، تنظیمات اولیه انجام می شود. شامل شروع به کار LCD با led.begin(16,2) که نشان دهنده یک LCD دو خطه ۱۶ کار اکتری است. سپس صفحه نمایش با (led.clear) پاک می شود.

در تابعloop ، متنی بر روی LCD چاپ می شود. ابتدا "Hello world" چاپ شده و سپس مکان نما به خط دوم منتقل می شود تا "LCD Tutorial" نمایش داده شود.

```
#include <LiquidCrystal.h>
LiquidCrystal led(12, 11, 5, 4, 3, 2);
void setup() {
    // put your setup code here, to run once:
    led.begin(16,2);
    led.clear();
}
void loop() {
    // put your main code here, to run repeatedly:
```

led.print("Hello world");
 led.setCursor(0,1);
led.print("LCD Tutorial");

نحوه اتصال مدار

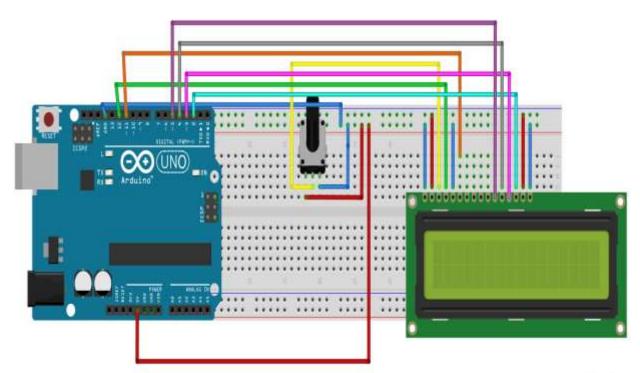
برای اتصال مدار به LCD:

LCD اتصال پینهای دیجیتال ۱۲، ۱۱، ۵، ۴، ۳ و ۲ از آردوینو به پینهای مربوطه در

.LCD برای تأمین توان (GND و VCC) اتصال ولتار و زمین

و یک پتانسیومتر برای کنترل نور پسزمینه LCD در صورت نیاز اتصال مقاومت برای کنتراست.

شماتیک مدار:



fritzing

نتیجه گیری: با اجرای موفقیت آمیز این آزمایش، توانستیم یک متن را بر روی LCD به نمایش در آوریم. این آزمایش نشان داد که با استفاده از کتابخانه های مناسب در آردوینو، می توان به سادگی دستگاه های جانبی را کنترل کرد و کاربردهای مختلفی را به وسیله آن ها پیاده سازی نمود.