

LCD 第 1 列第 1 格顯示 a I2C位址 自動 ▾

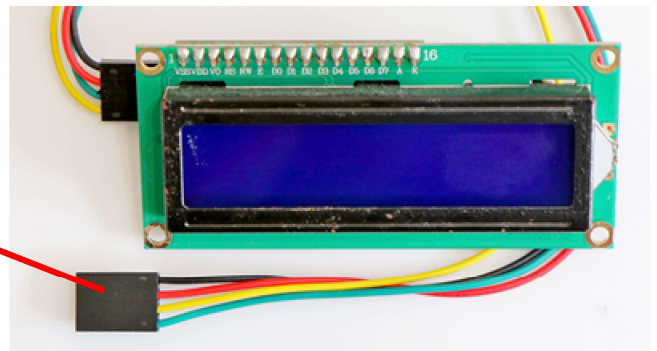
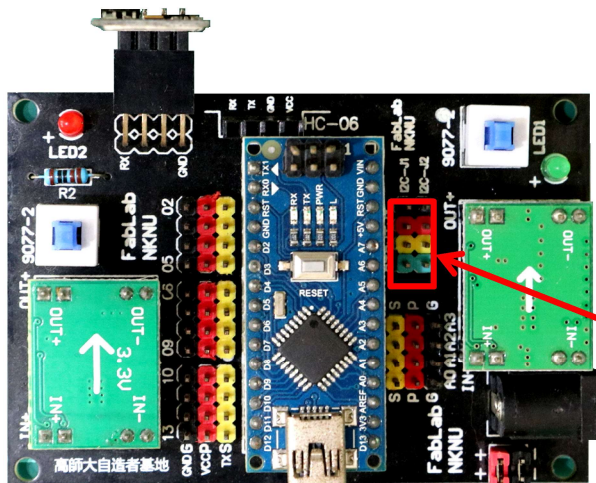
積木用途：在 LCD 1602/ [LCD 2004](#) 上指定的位置顯示訊息。

LCD 清除畫面 ▾ I2C位址 自動 ▾

積木用途：清除 LCD 畫面、開啟/關閉 LCD 背光、向左/向右捲動 LCD 畫面。

說明：

1. LCD 1602 畫面分成 2 列，每列可顯示 16 個英文、數字，[LCD 2004](#) 畫面分成 4 列，每列可顯示 20 個英文、數字，模組採用 I<sup>2</sup>C 通訊界面，連接線必須接到 NKNU 电路板的 I<sup>2</sup>C 插槽。
2. I<sup>2</sup>C 界面的模組需要有正確的位址才能收發訊息，積木有自動偵測 I<sup>2</sup>C 位址的功能，但如果要同時在一個電路板上使用兩個 LCD，則必須自己指定位址，通常有 0X3F、0X20、0X27 這 3 種不同的位址，如果您的 LCD 無法顯示訊息，除了檢查接線外，也可使用不同的位址試試看。



3. LCD 必須開啟背光才能看得到內容，打開電源後，螢幕應該會自動開啟背光，但有時候清除畫面後也會把背光關掉，如果發現螢幕不亮，可以用底下積木開啟背光。

LCD 開啟背光 ▾ I2C位址 自動 ▾

4. 覺得螢幕上的文字不夠亮或只出現白色四方格卻看不到文字時，可轉動模組背面的可變電阻來調整亮度。



5. 雖然螢幕上每列只有 16 格的空間，但其實每一列可以顯示 40 個字元，可以利用左移或右移的功能來捲動螢幕上的訊息，製作跑馬燈的效果。

當 被點擊

LCD 第 1 列第 1 格顯示 AAAAAAAAAA I2C位址 自動 ▾

LCD 第 1 列第 11 格顯示 BBBBBBBBBB I2C位址 自動 ▾

LCD 第 1 列第 21 格顯示 CCCCCCCCCC I2C位址 自動 ▾

LCD 第 1 列第 31 格顯示 DDDDDDDDDD I2C位址 自動 ▾

重複無限次

LCD 左移 ▾ I2C位址 自動 ▾

等待 0.3 秒

填在顯示內容欄位中的訊息最多只能容納 33 個字元，超過的部分會被截斷

程式範例：在 LCD 1602 中顯示溫度與溼度。

