

### **Atividade 03 - Referente a Aula 05**

**Observação:** Esta tarefa deve ser apresentada até a próxima aula.

**1) Tarefa 1: Inicializar um display LCD:**

O display deve ligar, e o cursor deve aparecer no display e ficar “piscando”.

**2) Tarefa 2: Desenvolver um código em assembly que inicialize um display LCD 16x2, e escreva a seguinte mensagem:**

UTFPR (ESPAÇO) 2018 (ESPAÇO) (NOME\_DO\_ALUNO\_1) (ESPAÇO) NOME DO ALUNO 2. Observações, a mensagem deve iniciar na primeira linha e acabar na segunda linha do display.

**3) Tarefa 3: Utilizar uma(s) tecla(s) de um teclado matricial que seja capaz de alterar os caracteres da primeira e da segunda linha de um display LCD. Por exemplo:**

Estado Inicial do Display:

UTFPR (ESPAÇO) 2018 (ESPAÇO) (NOME\_DO\_ALUNO\_1) (ESPAÇO) NOME DO ALUNO 2.

Estado após um exemplo de alteração do Display:

CEFET (ESPAÇO) 2019 (ESPAÇO) (NOME\_DO\_ALUNO\_3) (ESPAÇO) NOME DO ALUNO 4.