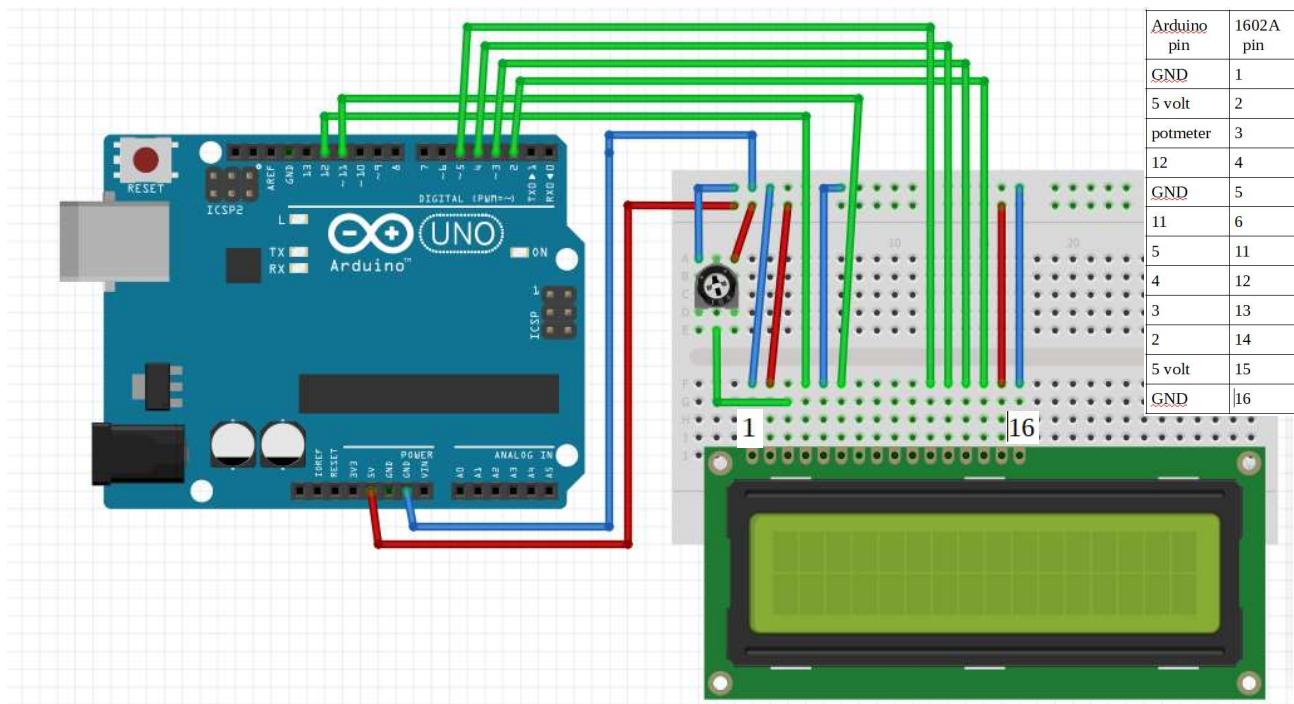


Het display 1602A



De schakeling



Dit is een pot-meter. Door te draaien aan de potmeter (kleine schroevendraaier) kun je de letters en cijfers op het display zichtbaar maken.

De code

Groen is uitleg en hoeft niet over te typen.

```
// je hebt een bibliotheek nodig. Misschien heb je hier even hulp bij nodig  
#include <LiquidCrystal.h>
```

```
// we geven de pinnen die we gaan gebruiken een naam.
```

```
const int rs = 12, en = 11, d4 = 5, d5 = 4, d6 = 3, d7 = 2;
```

```
// en geven de namen door aan LiquidCrystal
```

```
LiquidCrystal lcd(rs, en, d4, d5, d6, d7);
```

```
void setup() {
```

```
  // geef aan hoe groot het display is: 16 letters of cijfers en 2 rijen
```

```
  lcd.begin(16, 2);
```

```
}
```

```
void loop() {
```

```
  // zet de cursor op kolom 0, regel 1
```

```
  // (noot:regel 1 is de tweede regel, omdat computers met 0 beginnen te tellen):
```

```
  lcd.setCursor(0, 0);
```

```
  lcd.println("hallo jonge  ");
```

```
  lcd.setCursor(0, 1);
```

```
  lcd.println("onderzoeker  ");
```

```
}
```