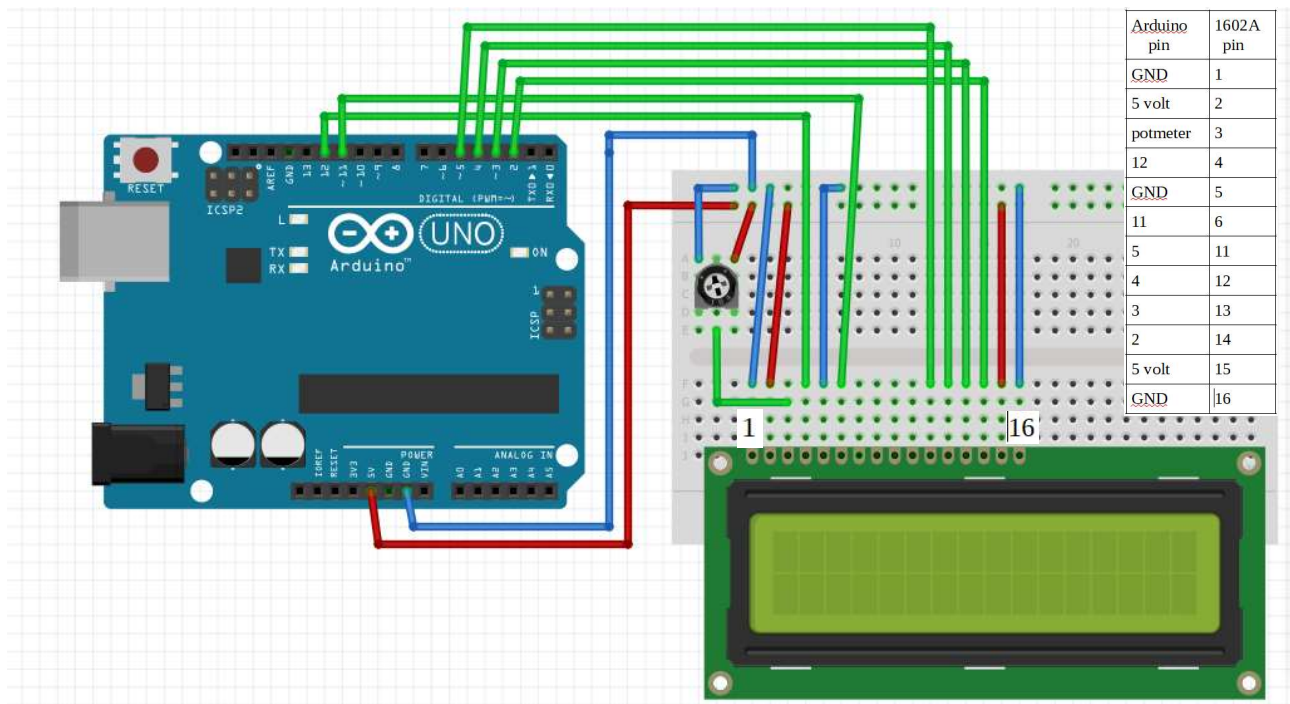


Het display 1602A



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);

// print nu een tekst op de eerste regel

lcd.print("hallo, Jonge Onderzoeker!");

}

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, 1);

// print het aantal seconden sinds de reset:

lcd.print(millis() / 1000);

}