



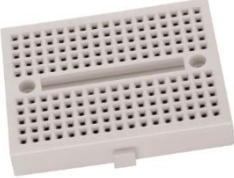



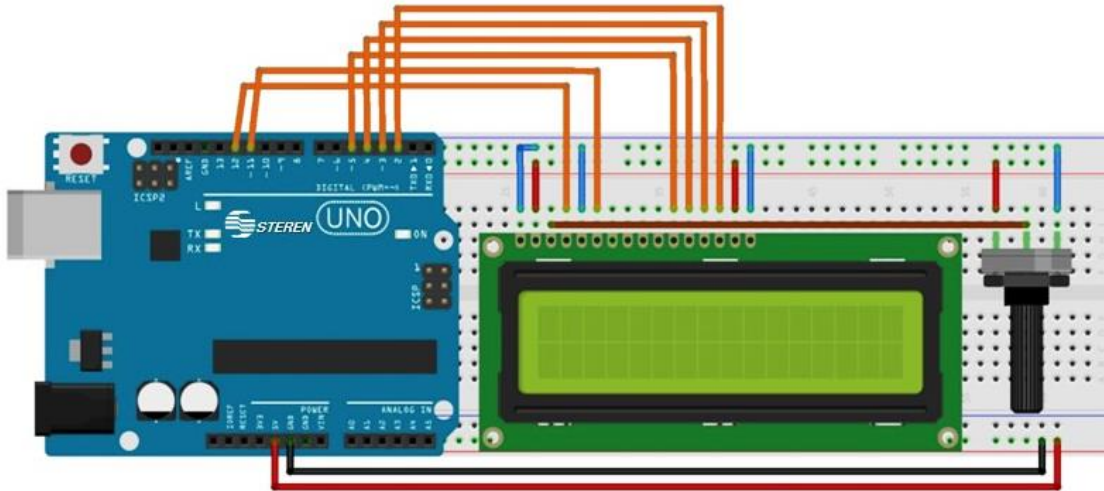
### Practica 5. Texto en pantalla LCD

Materiales		
Cantidad	Modelo	Foto
1	ARD-010 Arduino Uno	
1	USB-490 Cable USB A-B	
1	101-10K Potenciómetro de 10KOhms	
1	ARD-310 Cables Dupont	
1	ARD-335 Mini Protoboard	
1	ARD-380 Display LCD	

#### Objetivo General.

Mostrar texto en una pantalla LCD mediante la librería y la impresión en la misma.

## Diagrama de conexión



## INSTRUCCIONES

1. Generar el código mediante la librería de la LCD, incluyendo los PINES para conectar la placa Arduino. Inicializar la pantalla; e imprimir texto, definiendo así la ubicación del mismo.
2. Subir el código a la placa Arduino.
3. Realizar la conexión de la LCD y el potenciómetro (el cual regula la nitidez de la pantalla LCD) a la protoboard y a la placa Arduino.
4. Verificar el funcionamiento de los componentes de la protoboard y la placa Arduino conectados.

## Código

```
/*
```

```
PRACTICA No. 5 "Texto en pantalla LCD"
```

```
*/
```

```
#include <LiquidCrystal.h>          // Librería de la Pantalla LCD.  
LiquidCrystal lcd (12, 11, 5, 4, 3, 2); // Declaración de los pines para la LCD.  
void setup() {  
  lcd.begin (16, 2); // Inicialización de la LCD.  
}  
void loop() {  
  lcd.print ("Solaris Digital"); // Impresión en pantalla.  
  lcd.setCursor (0, 3); // Ubicación donde aparecerá el siguiente texto.  
  lcd.print ("L. A. V. O."); // Impresión en pantalla en las coordenadas anteriores.  
}  
}
```