



Simple_LCD : Utiliser un écran LCD 16x2 I2C

Dans ce programme minimaliste, on affiche sur l'écran du LCD le message

Pour cela il est nécessaire d'utiliser des bibliothèques spécialisées : des extensions du langage écrites et mises à la disposition de la communauté par des contributeurs au projet ou par des fournisseurs de matériel.

En faisant quelques recherches sur le "Net" on trouve facilement des exemples pour pouvoir utiliser les composants dont nous avons besoin. Le mieux étant de chercher comment les utiliser avant de les acheter ...

```
Simple_LCD | Arduino 1.6.1
Fichier Édition Croquis Outils Aide
Simple_LCD $
/* *****
 * Simple_LCD : Exemple d'utilisation d'un écran LCD 16x2 par bus I2C
 * Ici tout est fait dans la fonction setup() puisqu'on affiche qu'une seule
 * fois le message " Hello, ARDUINO "
 *           " WORLD! "
 * ***** */
#include <Wire.h>           // Bibliothèque I2C
#include <LiquidCrystal_I2C.h> // Bibliothèque LCD I2C

LiquidCrystal_I2C lcd(0x27); // Création de l'objet LCD "lcd" à
                             // l'adresse I2C 0x27

void setup()
{ lcd.begin(16,2);          // initialisation de "lcd" à 2 lignes
                             // de 16 caractères
  lcd.clear();              // Effacer et positionner le curseur
                             // à l'origine (0,0)
  lcd.print(" Hello, ARDUINO "); // Ecrire " Hello, ARDUINO "
  lcd.setCursor ( 0, 1 );    // Aller à la ligne suivante
  lcd.print (" WORLD! ");   // Ecrire " World! "
}

void loop()
{
}

Enregistrement terminé.

21 Arduino Uno on COM1
```