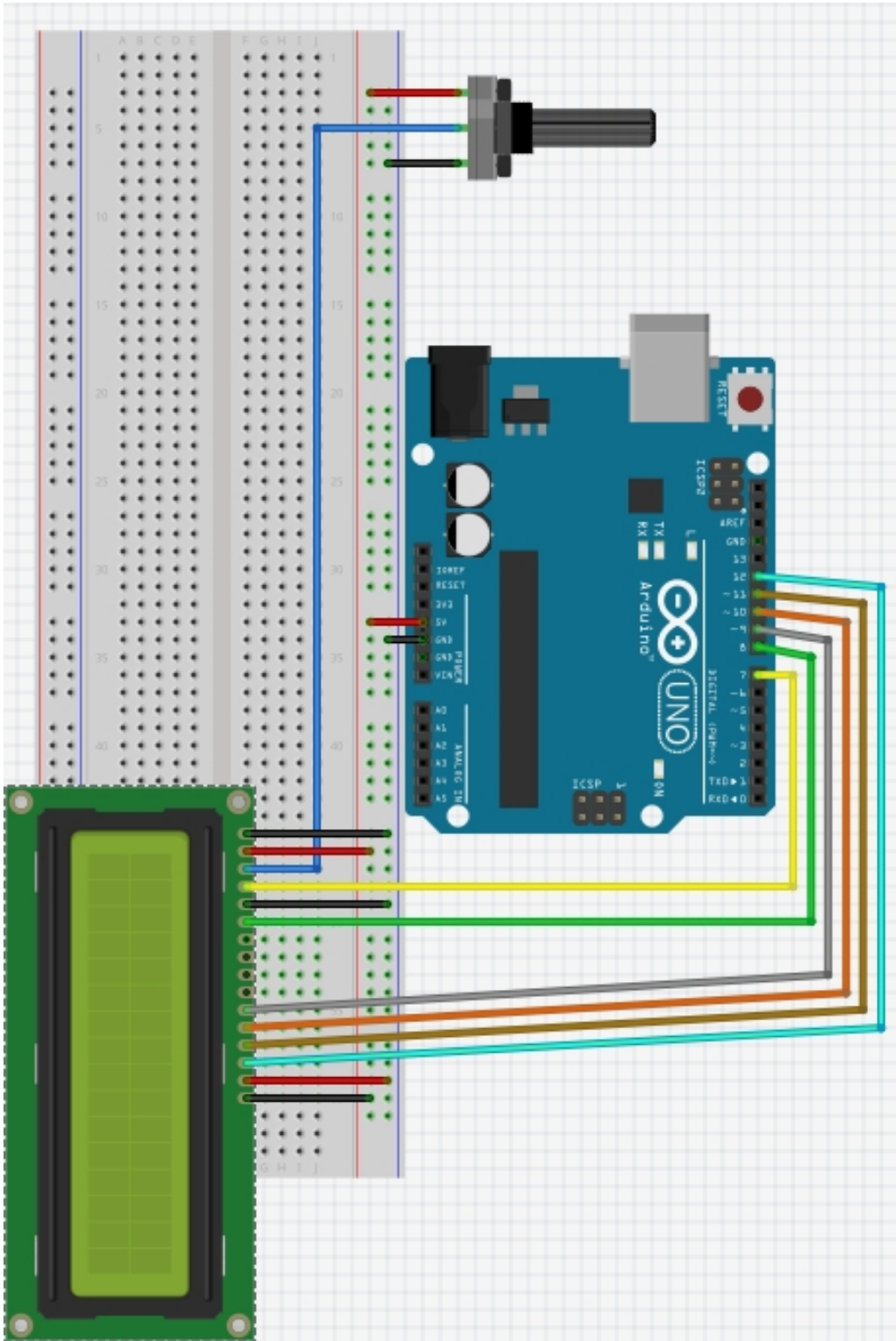


PANTALLA LCD

La pantalla que usamos tiene dos líneas (la 0 y la 1) con 16 caracteres cada una (del 0 al 15). Se utiliza un potenciómetro para regular el brillo del fondo y, por tanto, el contraste de las letras. Se utiliza la librería **LiquidCrystal.h**

Esquema



PROGRAMA

```
#include <LiquidCrystal.h>

/*****
LCD pin 1      GND      LCD pin 2      5v
VD, LCD pin 3  central del potenciometro
RS, LCD pin 4  Arduino pin 7
RW, LCD pin 5  GND
EN, LCD pin 6  Arduino pin 8
DB4, LCD pin 11 Arduino pin 9
DB5, LCD pin 12 Arduino pin 10
DB6, LCD pin 13 Arduino pin 11      LCD pin 15      5v
DB7, LCD pin 14 Arduino pin 12      LCD pin 16      GND
*****/
LiquidCrystal lcd(7, 8, 9, 10, 11, 12); // ( RS, EN, d4, d5, d6, d7)

void setup()
{
    lcd.begin(16, 2); // Fijar el numero de caracteres y de filas
}

void loop()
{
    lcd.setCursor(0,0); // al primer caracter de la primera linea (posicion, linea)
    lcd.print("  DISPLAY  ");
    lcd.setCursor(0,1); // al primer caracter de la segunda linea
    lcd.print("  + ARDUINO  ");
    delay(3000);
    limpia();
    for(int x=15;x>=0;x--)
    {
        lcd.setCursor(x,0);
        lcd.print("primera linea ");
        lcd.setCursor(x,1);
        lcd.print("segunda linea ");
        delay(50);
    }
    delay(2000);
    limpia();
}

void limpia()
{
    lcd.setCursor(0,0);
    lcd.print("                "); // escribe 16 blancos en la primera linea
    lcd.setCursor(0,1);
    lcd.print("                "); // escribe 16 blancos en la segunda linea
}
```