

# Arduino ressource Numéro 6



Sources

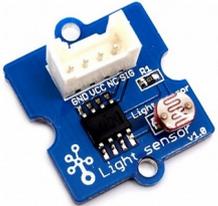
[duinoedu.com](http://duinoedu.com)

<http://www.wikidebrouillard.org/index.php/Cat%C3%A9gorie:Arduino>

Ressource en ligne pour les algorithmes, <https://www.draw.io/>

## Exercice sur l'affichage

Matériel nécessaire pour réaliser cet exercice

Matériel	Matériel
<p>Carte UNO + cordon USB</p> 	<p>Afficheur LCD</p> 
<p>LED avec connectique Grove</p> <p>Idem mais avec LED rouge</p> 	<p>Photorésistance</p> 

Cet afficheur se raccorde sur un module I2C...

Jusqu'ici, nous avons toujours associé un module à un n° de prise bien précis.

Mais avec une communication type bus comme l'I2C, plusieurs modules peuvent être connectés sur une même prise. C'est un grand avantage. **Pour reconnaître le module, il faut une adresse. Heureusement, vous n'avez pas à connaître l'adresse de votre module I2C.** Mais sachez qu'elle existe

Pour la programmation, vous avez à votre disposition 3 modules LCD différents....que vous pouvez trouver dans la bibliothèque, « DuinoEdu Grove add »



Permet d'écrire du texte

-Imprimer : le texte à écrire

-n° de ligne :

- 0 = la première ligne

- 1 = la deuxième ligne

-n° de colonne (16 colonnes, voir exemple plus bas)



Permet d'ajuster la couleur du fond

-Rouge : 0 à 1000 (1000=maximum de rouge)

-Vert : 0 à 1000 (1000=maximum de vert)

-Bleu : 0 à 1000 (1000=maximum de bleu)



Comme son nom l'indique, il efface le contenu de l'affichage

