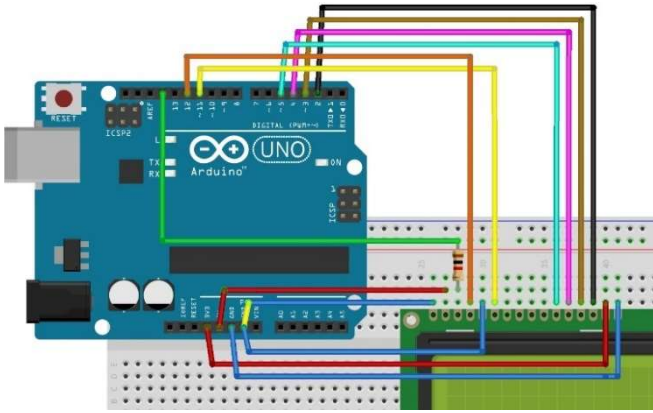
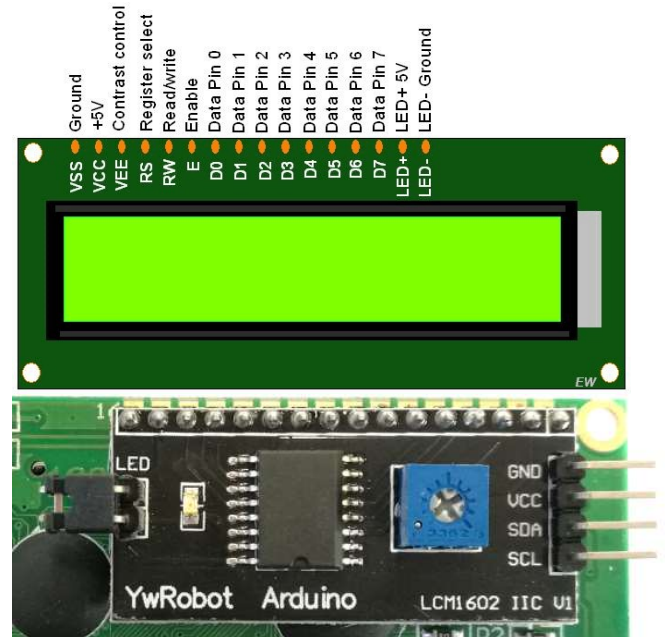


Beschreibung:

Ein LCD eignet sich besonders gut, um Sensorwerte oder andere Ausgaben des Mikrocontrollerboards anzuzeigen. Um die Verkabelung zu vereinfachen kann das I²C Board angelötet werden

Beschaltung:**Bild:****Sketch mit Datenleitungen:**

```
#include <LiquidCrystal.h> //LCD-Bibliothek laden
LiquidCrystal lcd(12, 11, 5, 4, 3, 2); // In dieser Zeile wird festgelegt, welche Pins des Mikrocontrollerboards für das LCD
//verwendet wird
void setup() {
  lcd.begin(16, 2); //Im Setup wird angegeben, wie viele Zeichen und Zeilen verwendet werden. Hier: 16 Zeichen in 2 Zeilen
}
void loop() {
  lcd.setCursor(0, 0); //Startposition der Darstellung auf dem LCD festlegen. Bedeutet: Erstes Zeichen in der ersten Zeile.
  lcd.print("Axel Chobe"); //Dort soll der Text Axel Chobe erscheinen.
  lcd.setCursor(0, 1); //lcd.setCursor(0,1) bedeutet: Erstes Zeichen in der zweiten Zeile.
  lcd.print("Viel Erfolg!!!"); //Dort soll dann der Text „Viel Erfolg!!!“ auftauchen.
}

//Hinweis: lcd.clear(); //Display löschen.
//Hinweis: lcd.print(„1234    „); mit Leerzeichen bis auf 16 Stellen auffüllen, um alten Text zu überschreiben
```

Sketch mit I2C-Bus:

```
#include <Wire.h> // Wire Bibliothek hochladen
#include <LiquidCrystal_I2C.h> // Vorher hinzugefügte LiquidCrystal_I2C Bibliothek hochladen
LiquidCrystal_I2C lcd(0x3F, 16, 2); //Adresse vorher auslesen
void setup()
{
  lcd.begin(); //Im Setup wird der LCD gestartet (anders als beim einfachen LCD Modul ohne 16,2 in den Klammern denn das
//wurde vorher festgelegt
}
void loop()
{
  lcd.setCursor(0,0); //Ab hier kann das I2C LCD Modul genau wie das einfache LCD Modul programmiert werden.
  lcd.print("Funduino GmbH");
  lcd.setCursor(0,1); // lcd.setCursor um Zeichen und Zeile anzugeben
  lcd.print("Viel Erfolg!"); // lcd.print um etwas auf dem Display anzeigen zu lassen.
}
```

Bibliothek

LiquidCrystal.h aus Arduino-LiquidCrystal-I2C-library-master.zip