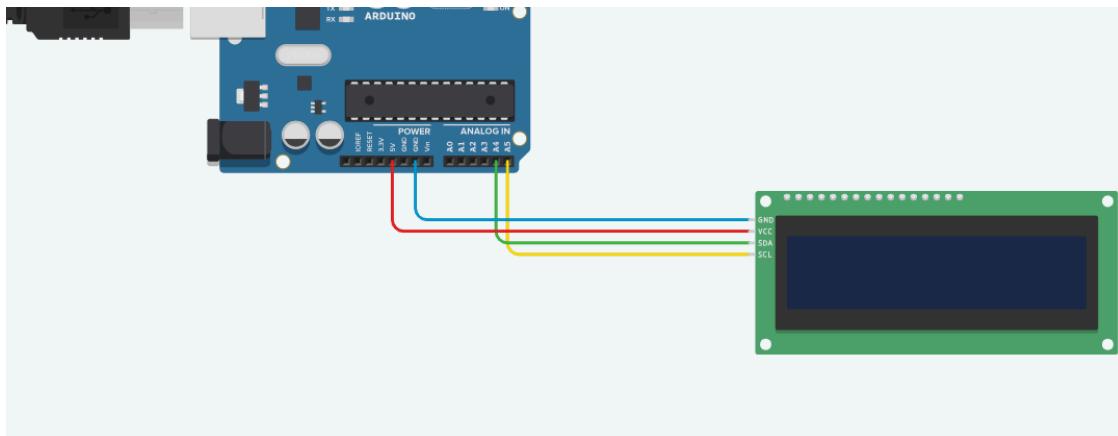


PANTALLA LCD

La pantalla LCD es una tecnología que utiliza cristales líquidos para crear imágenes, donde al aplicar una corriente eléctrica, estos se alinean para permitir o bloquear el paso de la luz, creando así las imágenes.

Diseño:



Conexiones:

- GND: A tierra del Arduino.
- Vcc: A 3.3V o 5V.
- SDA: A4.
- SCL: A5.

Materiales:

- Arduino UNO.
- Pantalla LCD
- Cables de un extremo macho y del otro hembra.

Objetivo:

Esta práctica consiste en la impresión de un mensaje dentro de una pantalla LCD, esto con el objetivo de implementar lo necesario para su correcto funcionamiento haciendo uso de un código básico pero con lo fundamental para comprender las bases de la programación necesaria para el funcionamiento de la LCD con Arduino.

Código:

Prueba_LCD

```
#include <Wire.h>
#include <LiquidCrystal_I2C.h>

LiquidCrystal_I2C lcd(0x27, 20, 4);

void setup() {
  lcd.init();
  lcd.setBacklight(1);

  lcd.setCursor(0, 0);
  lcd.print("hola");
}

void loop() {
  // Nada en el loop
}
```