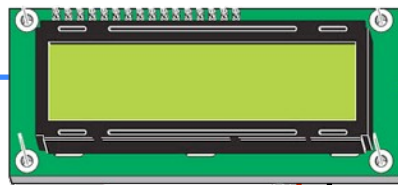
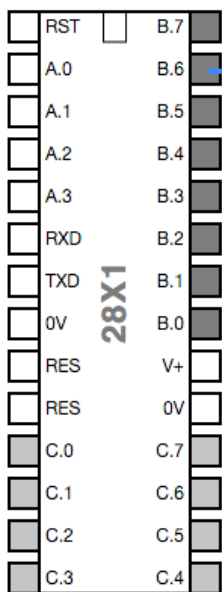


1 Envoyer sur l'afficheur connecté en B.6 du Picaxe 28X1 le message « Bonjour Toulouse ».



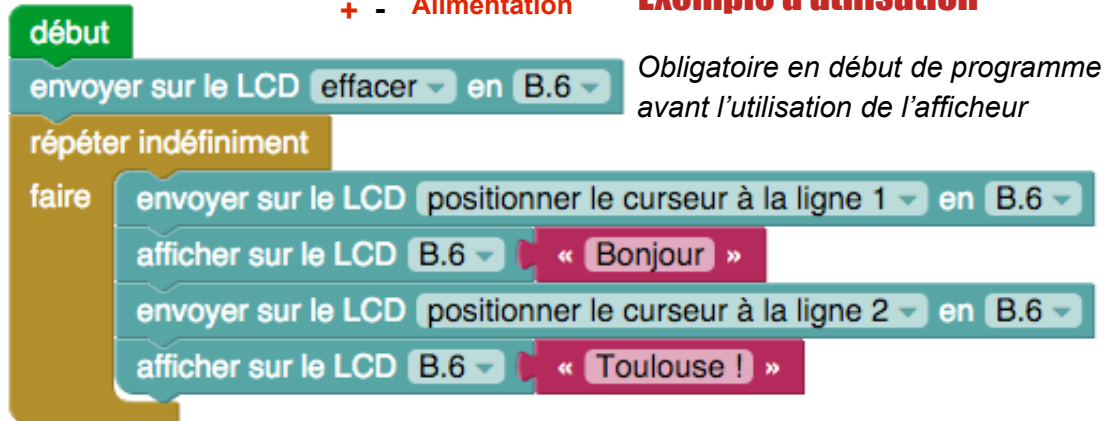
Afficheur

+ - Alimentation



Afficheur LCD : 2 lignes de 16 caractères par ligne (espaces inclus).

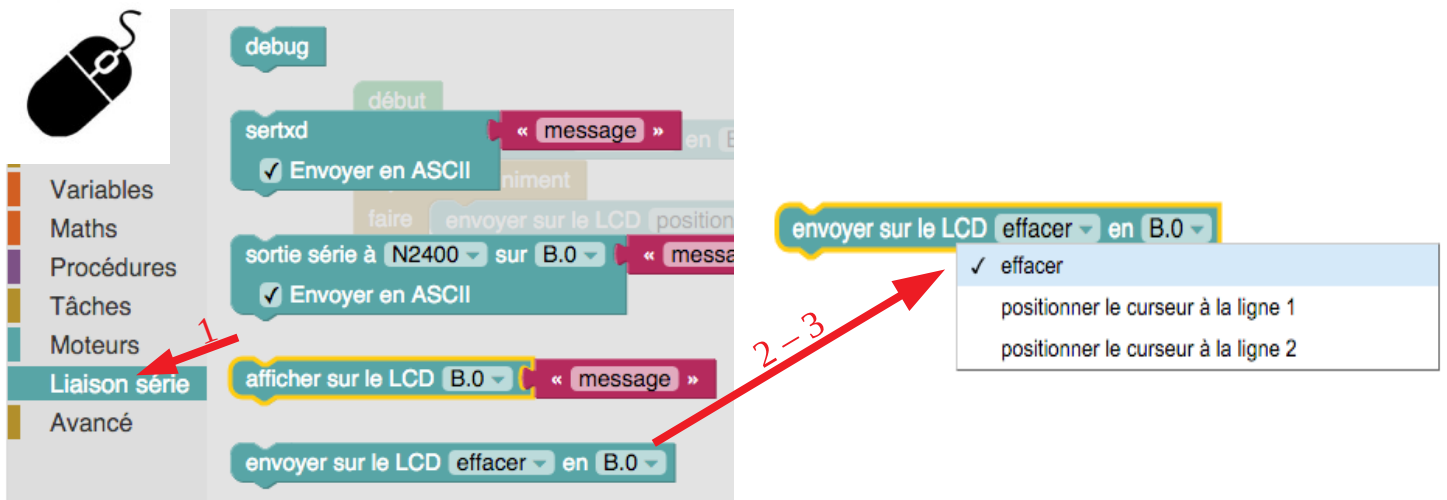
Exemple d'utilisation



Obligatoire en début de programme avant l'utilisation de l'afficheur

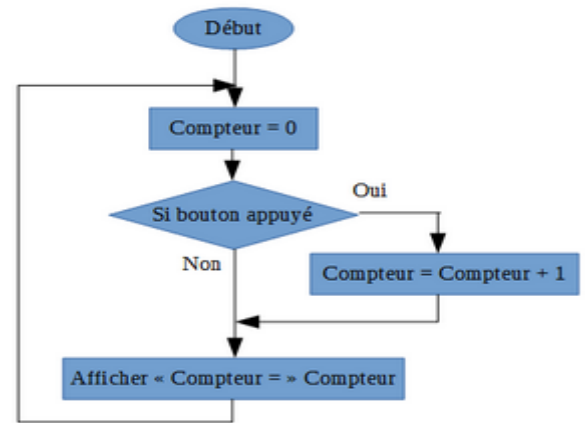
Utilisation des blocs :

- **Envoyer sur le LCD** la commande
- **Afficher sur le LCD** le texte



2 Envoyer sur l'afficheur LCD (en B.6) le nombre d'appuis sur un bouton (en C.4).

METTRE Compteur à 0
FAIRE effacer le LCD
RÉPÉTER indéfiniment
 SI le bouton est appuyé
 METTRE Compteur à Compteur + 1
 ATTENDRE jusqu'à bouton relâché
FAIRE mettre LCD en début de ligne 1
AFFICHER sur LCD « Compteur = »
AFFICHER sur LCD la valeur du Compteur



Algorithme

Organigramme



attention

Rappel : Le programme s'exécute très rapidement.

Pour que le compteur n'ajoute que 1 à chaque appuis du bouton, il faut attendre de relâcher le bouton à chaque fois.

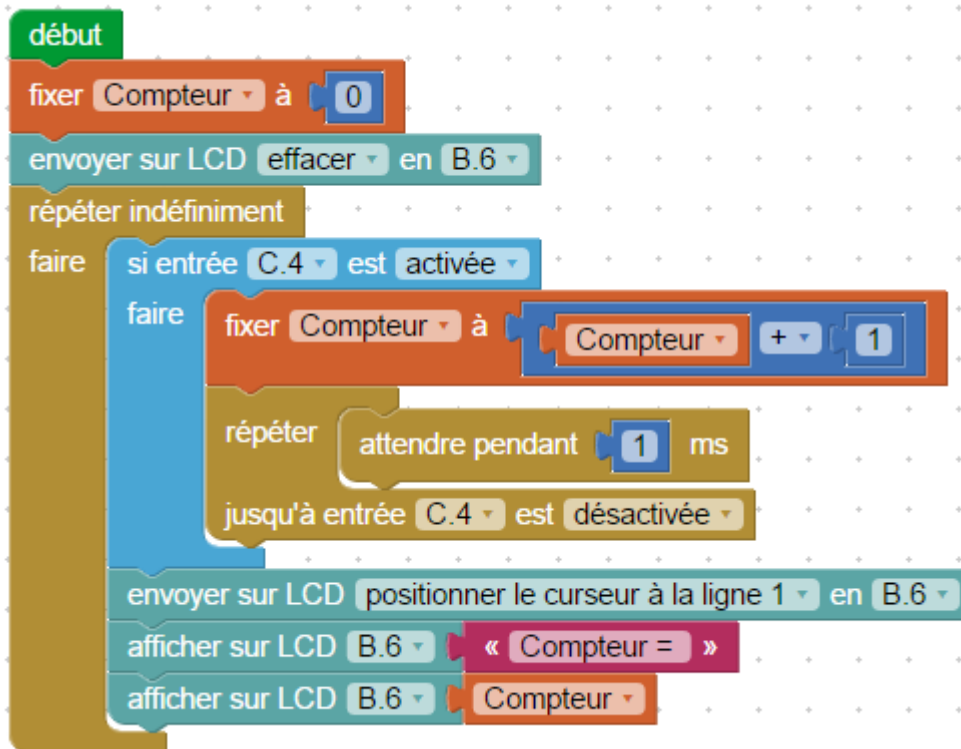


attention

Il ne faut pas confondre

- le nom d'une variable (ex. Compteur)
- son contenu (ex. 0)
- Un texte à afficher (ex. « Compteur = »)

Un texte à afficher est noté entre guillemet (« »)



Modifie le programme pour faire afficher « La variable = » sur la 1ère ligne de l'afficheur et le contenu de la variable sur la 2ème (le résultat du comptage)