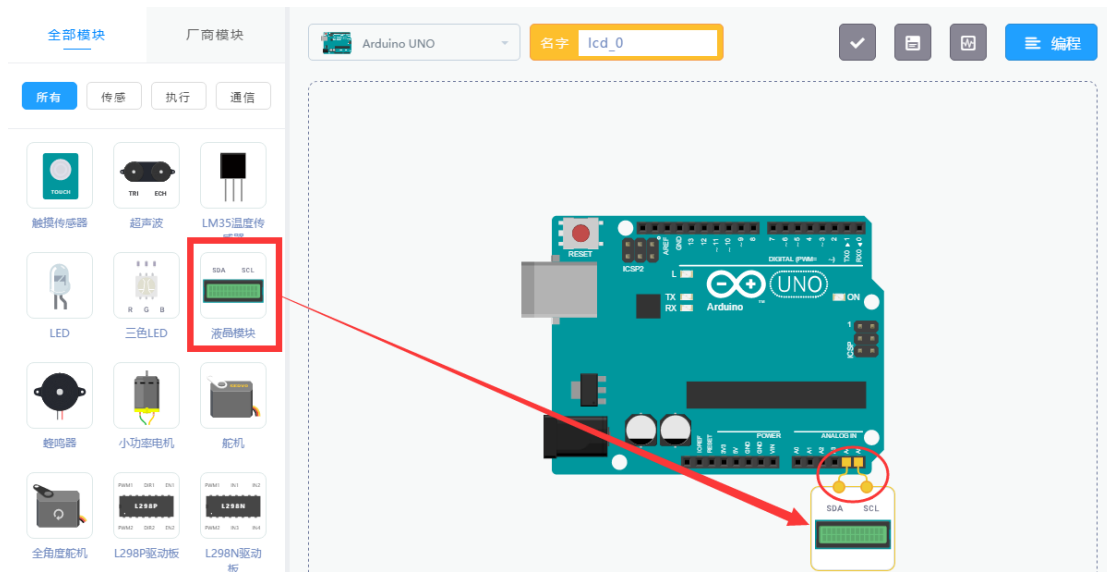


第七课 驱动 1602LCD 液晶屏模块

本节课我们来学习如何使用啃萝卜 1602LCD 液晶屏模块（以下简称 1602）。首先将 1602 和 arduino 连接好，将 arduino 用 USB 线连接到电脑上，打开啃萝卜进行编程。（接线图参考文章最后）

还是老一套三步走策略：

第一步，拖模块、接线。



我们将 1602 的 VCC GND 和 arduino 的 VCC(5V) GND 连接好，将 1602 的 SCL 接到 arduino 的 A5，SDA 接到 arduino 的 A4。

第二步，编程、拖代码块。

在第一步完成的基础上，点击右上角的“编程”按钮即可进入到编程页面，如下图。



首先拖动代码块，打开 1602 的背光，然后拖动代码块在屏幕上显示“Hello Krobot!”。（此处要将代码块拖动到 setup 块区的下面，不能再像之前一样直接拖到 loop 块区下面了，关于 setup 块区和 loop 块区已经最上面全局变量、函数块区的区别，请参考“第零课 啃萝卜你不知道的黑科技”）

第三步，浏览 C 语言代码，上传程序到开发板。

经过上面两个步骤我们已经完成了所有的编程步骤，此时可以点击右上角的“查看源码”查看自动生成的 C 语言代码并学习相关的编程语法和函数。然后点击“上传”按钮就可以将程序传到 arduino 开发板里了哦。



点击“上传”之后右上角会有提示“正在编译”稍等一会就会变成“正在上传”、“上传成功”。此时就可以看到你手里的 1602 已经开启背光，并在第一行显示“Hello Krobot!”。

本节注意:如果此时液晶屏没有显示“Hello Krobot!”请不要着急，这是因为啃萝卜里面面对 1602 的地址默认设置为 0x27，而目前市面上有 0x27 和 0x3f 两种的。如果你用 0x27 没有正常显示，我们需要在啃萝卜里面设置成 0x3f 就可以了。



（本节的接线比较简单:1602 的 VCC 接 arduino 的 VCC(5V)、1602 的 GND 接 arduino 的 GND、1602 的 SCL 接 arduino 的 A5、1602 的 SDA 接 arduino 的 A4）。