



EXPERIMENT



Nivell
★★★★☆

STEAM

Objectiu de l'experiment : Treballar les variables.

Science Technology Engineering Art Math

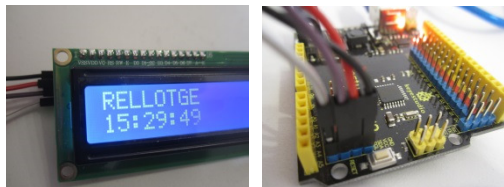
Ubicació: Tecnologia – 4t d'ESO

Enunciat de l'experiment:

Realitza la programació d'un rellotge que es visualitzi en una pantalla LCD

Descripció de l'experiment:

Programa un rellotge que a partir d'una hora d'inici es visualitzi en una pantalla LCD.



Actuadors externs:

Pantalla LCD. Connectar la pantalla SDA (A4) i SCL (A5).

PAS 1: Configura l'hora d'inici del rellotge



```

Inicialitzar
LCD Iniciar (I2C) 2x16 ADDR 0x27
Establir dia = 6
Establir mes = 5
Establir any = 2018
Establir hora = 15
Establir minut = 29
Establir segon = 30

```

PAS 2: Programa el rellotge

```

Bucle
LCD Netejar
LCD Imprimir Columna 0 Fila 0 "RELOTGE"
LCD Imprimir Columna 0 Fila 1 crear text amb
Número sencer hora
" "
Número sencer minut
" "
Número sencer segon

Esperar 1000 milisegons
Establir segon = segon + 1
si segon = 60
fer Establir segon = 0
Establir minut = minut + 1
si minut = 60
fer Establir minut = 0
Establir hora = hora + 1

```

REPTE DE MILLORA:

Programa el sistema per visualitzar dia, mes i any de manera que s'actualitzin automàticament .