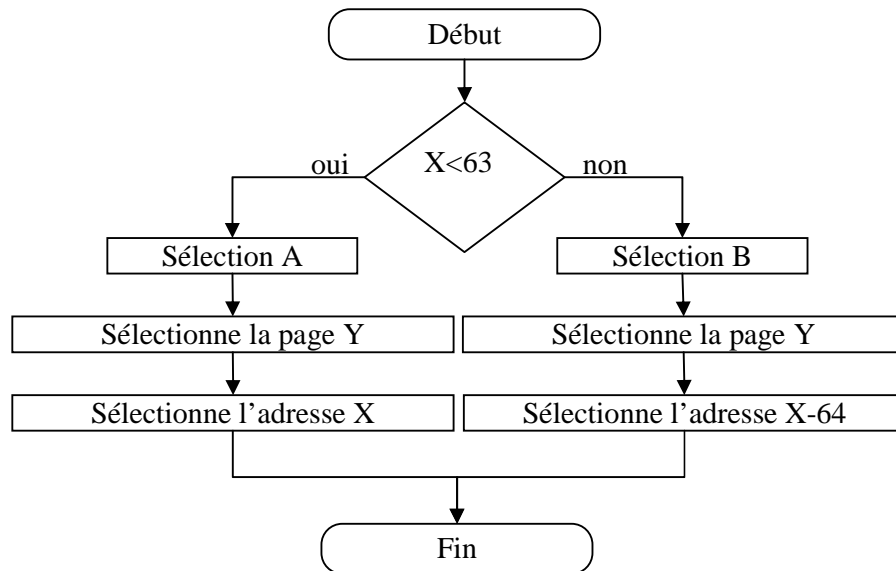


Objectifs

- Placer le curseur sur l'écran
- Afficher un caractère

Placer le curseur

Ecrire la fonction `void LCD_GotoXY (unsigned char X,unsigned char Y)` qui va permettre de placer le curseur sur la page Y ($Y \in [0,7]$) et sur la colonne X ($X \in [0,127]$) en vous inspirant de l'organigramme suivant :



Affichage d'un caractère

Pour afficher un caractère, il est inévitable de l'afficher pixel par pixel contrairement aux écran alphanumérique qui génèrent l'affichage directement à partir d'un code ASCII. Utiliser la table des caractères **font_5x7.h** qui vous est fournie.

Ajouter le fichier au projet et compiler, que se passe t-il ? Pour résoudre le problème, modifier le fichier **18f452.1kr** après l'avoir copié dans votre répertoire de travail :

ACCESSBANK	NAME=accessram	START=0x0	END=0x7F
DATABANK	NAME=gpr0	START=0x80	END=0xFF
DATABANK	NAME=gpr1	START=0x100	END=0x1FF
//DATABANK	NAME=gpr2	START=0x200	END=0x2FF
//DATABANK	NAME=gpr3	START=0x300	END=0x3FF
DATABANK	NAME=Font	START=0x200	END=0x3FF
DATABANK	NAME=gpr4	START=0x400	END=0x4FF
DATABANK	NAME=gpr5	START=0x500	END=0x5FF
ACCESSBANK	NAME=accesssfr	START=0xF80	END=0xFFF

Vérifier que la compilation se passe sans erreur.

Ecrire une fonction `void LCD_PutChar (char ch)` qui affiche le caractère `ch` sur l'écran. Penser à insérer un blanc après chaque caractère pour éviter qu'ils ne soient collés les uns aux autres.

Modifier le programme principal de façon à afficher le texte suivant au même emplacement :

