

```
/* TEST PANTALLA LCD */
```

```
//En este programa de test se ha implementado para comprobar que todas las casillas de la  
//pantalla funcionen correctamente. Este ejemplo está hecho para una pantalla LCD de 20x4,  
//y una placa Arduino ATmega
```

```
#include <LiquidCrystal.h>
```

```
//La conexión de la pantalla con los pines de la placa es la siguiente  
LiquidCrystal lcd(30,32, 34, 36, 38, 40);
```

```
int i=0; // inicializamos el contador
```

```
void setup()  
{  
  Serial.begin(9600);           // Inicializa la comunicacion serie  
  lcd.begin(20, 4);             // Definimos el número de filas y columnas de la pantalla  
}
```

```
//Vamos a ir recorriendo cada una de las 20x4 casillas representando en cada una de ellas un  
//número del 0 al 9 consecutivamente.
```

```
void loop()  
{  
  for (i=1; i=4; i++)  
  {  
    for (j=1; i=20; j++)  
    {  
      for k=0; K=9; k++)  
      {  
        lcd.setCursor(i, j); // Apuntamos a la casilla (i,j) de la pantalla LCD  
        lcd.print(k);         // Escribimos en la pantalla LCD la casilla a la que apunta  
      }  
    }  
  }  
}
```