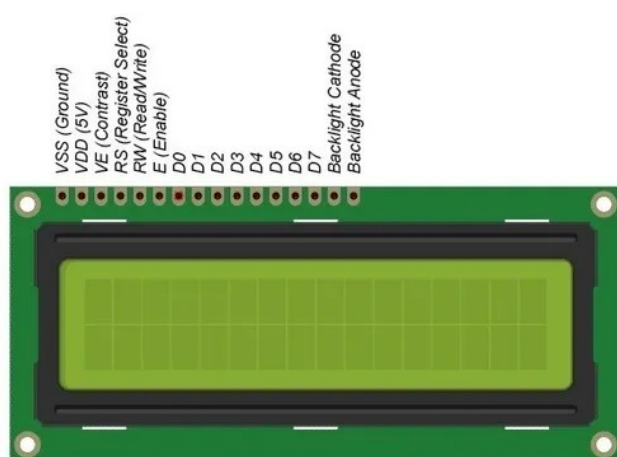


Pino	Identificação	Função
1	VSS	Ligação com o GND (0Volts)
2	VDD	Ligação com o VCC (+5Volts)
3	V0	Tensão de controle do contraste do LCD
4	RS	Seletor de registro ( <i>register select</i> ), utilizado para controle do <i>display</i>
5	RW	Seletor leitura/ escrita ( <i>read/ write</i> ), utilizado para controle do <i>display</i> . No código, este pino é visto como opcional em algumas aplicações, de forma que pode aparecer nos circuitos conectado ao GND, sem conexão ao Arduino.
6	E	Seletor de habilitação ( <i>enable</i> ), utilizado para controle do <i>display</i>
7	D0	Bit menos significativo da palavra de dados, data 0
8	D1	Bit 1 da palavra de dados
9	D2	Bit 2 da palavra de dados
10	D3	Bit 3 da palavra de dados
11	D4	Bit 4 da palavra de dados
12	D5	Bit 5 da palavra de dados
13	D6	Bit 6 da palavra de dados
14	D7	Bit mais significativo da palavra de dados, data 7
<p>Nem todos os <i>displays</i> possuem um LED de luz de fundo (<i>backlight</i>). Portanto, podem não possuir os dois pinos que seguem (o pino 15 e o pino 16 – neste caso tem somente os 14 pinos anteriores), relativos à conexão do LED.</p> <p>A propósito, se você não conectar o LED de <i>backlight</i>, o <i>display</i> funcionará normalmente, só terá menos luminosidade e, em algumas aplicações, em função da iluminação do ambiente, um contraste mais difícil de perceber.</p>		
15	A	Ânodo do LED de <i>backlight</i> , ligar ao +5V
16	K	Cátodo do LED de <i>backlight</i> ; ligar o GND (0V) por meio de resistor limitador de corrente (pode acontecer de o resistor estar incluído no módulo, mas é sempre bom prevenir... - o resistor também pode ser ligado no pino 15, ao invés de no 16, é indiferente).



O *display* ao lado segue a nomenclatura e numeração mostradas na tabela acima.

Às vezes, os identificadores vem impressos:



Em geral a correspondência entre o sinal/identificador e o número do pino não muda, PORÉM, pode haver mudança na sequência de pinos:



Um exemplo de declaração no IDE do Arduino:

```
const int rs = 12, en = 11, d4 = 5, d5 = 4, d6 = 3, d7 = 2;
LiquidCrystal lcd(rs, en, d4, d5, d6, d7);
```

Quer dizer que a ligação Arduino x *Display*, será: o pino 12 do Arduino no pino 4 do *display*; o pino 11 do Arduino no pino 6 do *display*; o pino 5 do Arduino no pino 11 do *display*; ...