

06

Função mostra display

Transcrição

Agora precisamos imprimir efetivamente as informações de temperatura e umidade no display. Para isso, vamos criar uma nova função, a `mostrarMensagemNoDisplay()` :

```
/* Exibindo somente a função
mostrarMensagemNoDisplay(),
omitindo o restante do código */

void mostrarMensagemNoDisplay() {

}
```

Para imprimir algo no display, são 4 etapas: devemos dizer o tamanho do texto, através da função `setTextSize`; a posição X e Y do cursor, através da função `setCursor`; o texto a ser impresso, através da função `print`; e por último nós exibimos a mensagem no display, através da função `display` .

Como essas 4 funções precisam ser executadas para cada informação que desejarmos exibir no display, vamos colocá-las dentro da função `mostrarMensagemNoDisplay` . Assim, passamos somente os textos para ela, como na imagem abaixo:



Podemos ver que haverá 3 textos no display, "Temperatura" ou "Umidade", a sua medicao, e o "C", representando *Celsius*, ou "%", representando a percentagem de umidade. Logo, vamos passar esses três valores para a função:

```
/* Exibindo somente a função
mostrarMensagemNoDisplay(),
omitindo o restante do código */

void mostrarMensagemNoDisplay(const char* texto1, int medicao, const char* texto2) {

}
```

Com esses três valores, vamos utilizar as funções necessárias. O `texto1` terá tamanho 1 e ficará na posição `0, 0`; a `medicao` terá tamanho 5 e ficará na posição `20, 20`; e o `texto2` terá tamanho 2 e ficará na mesma posição que a `medicao` :

```
/* Exibindo somente a função  
mostrarMensagemNoDisplay(),  
omitindo o restante do código */  
  
void mostrarMensagemNoDisplay(const char* texto1, int medicao, const char* texto2) {  
    display.clearDisplay();  
    display.setTextSize(1);  
    display.setCursor(0, 0);  
    display.print(texto1);  
    display.setTextSize(5);  
    display.setCursor(20, 20);  
    display.print(medicao);  
    display.setTextSize(2);  
    display.print(texto2);  
    display.display();  
    delay(2000);  
}
```

Com essa função criada, no próximo vídeo finalizaremos essa parte do código e testaremos o display.