

```

1 /*****
2 /***          LCDモジュールSC2004Cの制御          ***
3 *****/
4
5 #ifndef INCLUDED_LCDCONTROL_H
6 #define INCLUDED_LCDCONTROL_H
7
8 #include "typedefine.h"
9 // #pragma bit_order right
10
11 /* ハードウェア定義情報 *****/
12
13 #define COLUMN_SZ (20) /* 表示桁数 */
14 #define LINE_SZ (4) /* 表示行数 */
15
16 /* ユーザー定義フォントのコード *****/
17
18 #define CG_REVS (0x0B) /* CG_0: (Sの反転) →0x00に変換される */
19 #define CG_REVP (0x01) /* CG_1: (Pの反転) */
20 #define CG_REVN (0x02) /* CG_2: (Nの反転) */
21 #define CG_REVA (0x03) /* CG_3: (Aの反転) */
22 #define CG_REVT (0x04) /* CG_4: (Tの反転) */
23 #define CG_REVE (0x05) /* CG_5: (Eの反転) */
24 #define CG_DOT (0x06) /* CG_6: (四角点) */
25 #define CG_TANG (0x07) /* CG_7: (右向き三角) */
26
27 /* 制御コード *****/
28
29 #define _CR (0x0D) /* キャリッジリターン(Carriage Return) */
30 #define _LF (0x0A) /* 改行(Line Feed) */
31 #define _BS (0x08) /* バックスペース(Back Space) */
32
33 /* 関数プロトタイプ *****/
34
35 void Init_DisCtrl(void);
36 void Init_Display(void);
37 void ON_BackLight(void);
38 BOOL Check_BackLight(void);
39 void Set_DispScroll(BOOL bScrollSW);
40 BOOL Clear_Display(void);
41 BOOL Clear_RightSide(void);
42 BOOL Scroll_Up(void);
43 BOOL Scroll_Down(void);
44 BOOL Disp_Character(char chChar);
45 BOOL Set_DispPos(int nPosX, int nPosY);
46 void Get_DispPos(int* pnPosX, int* pnPosY);
47 BOOL Disp_String(int nPosX, int nPosY, const char* pchStr);
48 BOOL Disp_BlockChar(int nPosX, int nPosY, int nSize, const char* pchBlock);
49 BOOL Disp_Space(int nPosX, int nPosY, int nSpcSize);
50
51
52 #endif /* INCLUDED_LCDCONTROL_H */

```