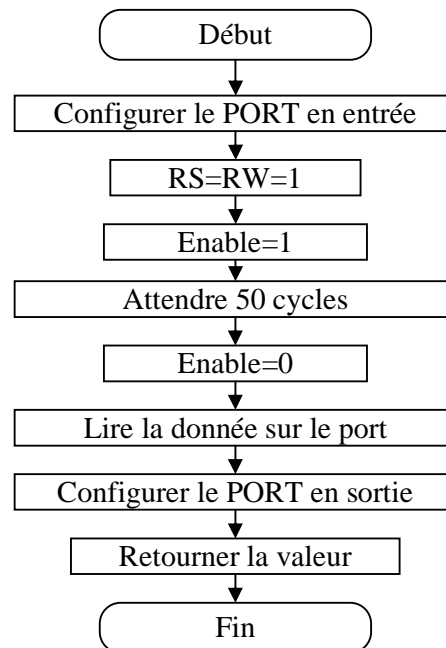


### Objectifs

- Lire l'état de la mémoire sur l'écran
- Allumer un pixel (sans changer ses voisins !)

### Lire l'état de la mémoire

Ecrire la fonction **unsigned char LCD\_ReadData (void)** qui va permettre de lire les 8 bits courants de la mémoire vidéo selon l'organigramme suivant :



### Allumage d'un pixel

On donne la fonction suivante qui permet d'allumer un pixel sans modifier ses voisins. Compléter la ligne manquante qui permet de faire le masque.

```

// Allume un pixel sur l'écran à la position X,Y

void LCD_PutPixel (unsigned char X, unsigned char Y)
{
    unsigned char Val, page=Y>>3; // Calcule la page courante
    LCD_GotoXY (X,page);           // Place le curseur sur l'octet courant
    Val=LCD_ReadData();            // Lit l'octet courant
    Val=LCD_ReadData();            // ????? Bug ?????

    A COMPLETER                    // Réalise le masque

    LCD_GotoXY (X,page);           // Remplace le curseur
    LCD_Send_Data(Val);            // Envoie la donnée transformée
}
  
```