

[0] indique le premier caractère, [1] le deuxième, [2] le troisième et [3] le quatrième... etc.

```
[0] = '0' // Efface le HyperTerminal
[0] = '1' // Renvoi tout en USB
[0] = '2' // Renvoi uniquement l argument en USB
[0] = '3' // Clear LCD Option
    [1] = '0' Clear_All
    [1] = '1' Clear_Text
    [1] = '2' Clear_Graph
[0] = '4' // Renvoi uniquement l argument en LCD Text
[0] = '5' // Renvoi uniquement l argument en LCD Graph
    [1] => X : 'a' => 0 ; 'b' => 1 ; 'c' => 2
    [2] => Y : 'a' => 0 ; 'b' => 1 ; 'c' => 2
    [3] => Etat du pixel : 0 ou 1
[0] = '6' // Change les coordonnées du curseur Text
    [1] = 'X'
        [2] => Nouvelle donnée pour X : 'a' => 0 ; 'b' => 1 ; 'c' => 2
    [1] = 'Y'
        [2] => Nouvelle donnée pour Y : 'a' => 0 ; 'b' => 1 ; 'c' => 2
    [1] = '!' applique le changement du curseur Text
```