

```
1  #include "U8glib.h"
2  U8GLIB_SSD1306_128X64 u8g;
3
4  void setup()
5  {
6      u8g.setFont(u8g_font_6x10);
7      u8g.setCursor(0, 10, "Hello!");
8  }
9
10 void loop()
11 {
12     u8g.draw();
13     { draw(); } (u8g.draw());
14 }
15
16 void draw() {}
17
```