Carga del Texto desde Memoria (>100 palabras, poema o estrofa de canción) Líneas rectas para representar texto (Alfabeto definido, coordenadas para letras) Procesamiento de Texto con Algoritmo de Bresenham (Convertir texto en vectores gráficos) Guardar imagen binarizada en memoria (250x250, letras 5x5, espacio 1 píxel) Almacenamiento de Imagen Binaria (Resolución 250x250, fondo blanco, texto negro) Permitir carga del código ensamblador (Letras y firma programática) Carga del Código de Ensamblador (Implementación de letras y firma) Interacción del usuario (Observar y ajustar) Interacción del Usuario (Observar flujo del programa ensamblador) Transformación del texto a imagen (Parametrización con switches) Inicio de Transformación de Texto a Imagen (Usar periféricos) Mostrar resultado en VGA (Resolución de salida en memoria) Visualización del Resultado en VGA (Imagen de salida almacenada en memoria)