

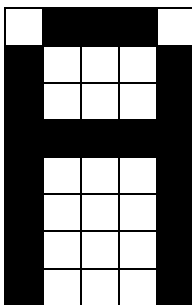
Una idea, solo que el programa será muy grade y se tendrá que ocupar una memoria extra, para que sea más fácil manejar la tabla tridimensional desde la dirección 0000 hasta la dirección 3FF si se manejan los 127 primeros caracteres ASCII o 0000-7FF todos los carácter ASCII.

Crear una matriz tridimensional.

1. Basado el código ASCII. Numero de la letra a imprimir, tipo byte
2. Dato binario de la fila, tipo byte
3. Dato binario de la columna, tipo byte

Carácter (código, fila, columna)

Considerando que el texto a imprimir es de 5\*8, se podría generar 8\*8



Datos de la tabla:

| Dir_memo | Código | Fila | Columnas |   |   |   |   |
|----------|--------|------|----------|---|---|---|---|
| 520      | 65     | 1    | 0        | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 521      | 65     | 2    | 1        | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 522      | 65     | 3    | 1        | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 523      | 65     | 4    | 1        | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 524      | 65     | 5    | 1        | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 525      | 65     | 6    | 1        | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 526      | 65     | 7    | 1        | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 527      | 65     | 8    | 1        | 0 | 0 | 0 | 1 |

Calculo:

Por cada letra a imprimir se 8 byte y son 127 caracteres ASCII , se necesita una memoria de 1KB

Lectura de la memoria:

Carácter ASCII "65",

Dirección inicial:  $65 \times 8 = 520$  hasta la 527, se contendrá el carácter "A",

Lo demorado de esta solución es generar la tabla pero con otro programa en "C", ya esta