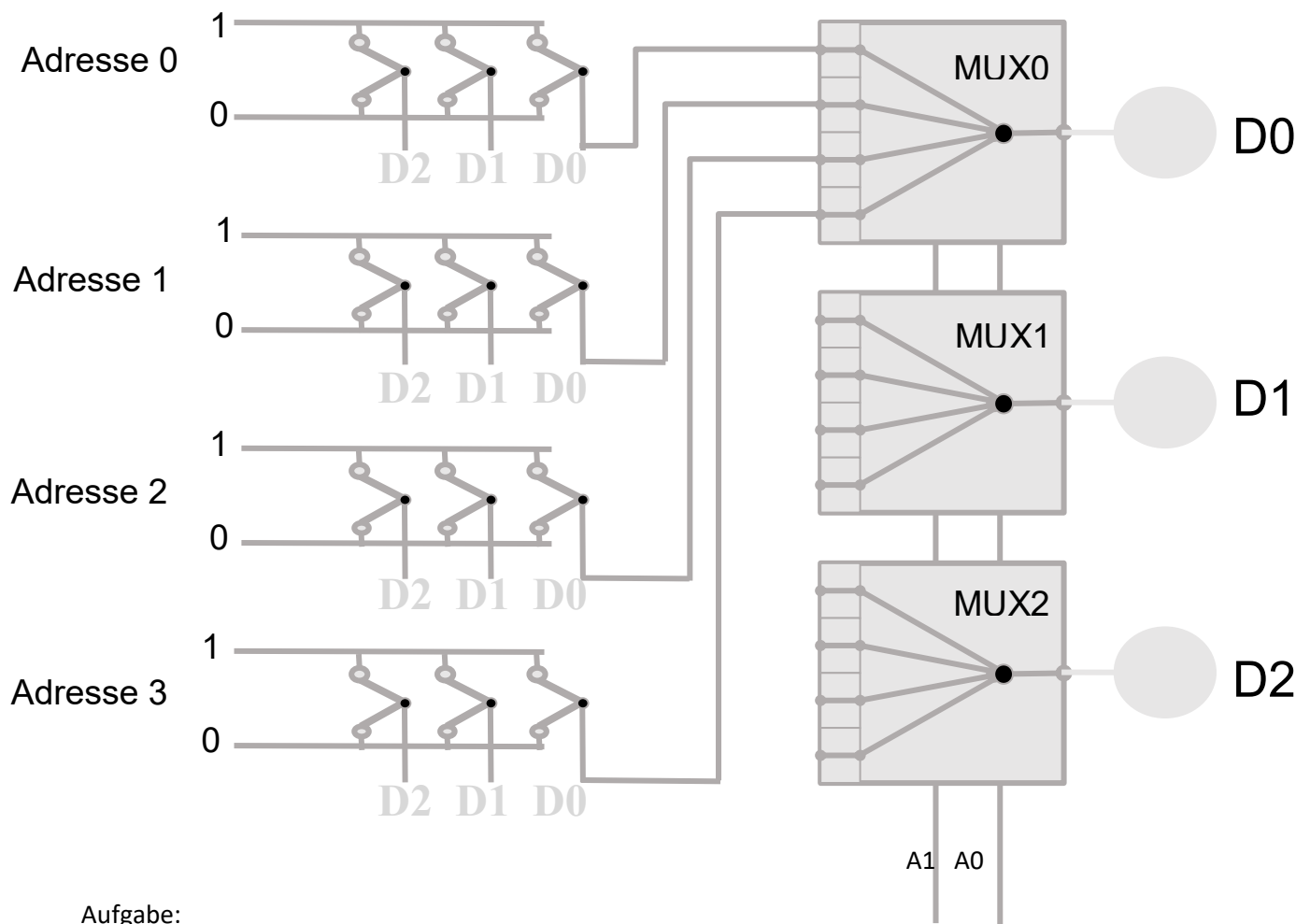


# Codespeicher



Aufgabe:

- Füllen Sie den Codespeicher, indem Sie die Schalter entsprechend einstellen  
 Adresse 0: 0b10100110  
 Adresse 1: 0xF5  
 Adresse 2: 45  
 Adresse 3: 0xAA
- Wählen Sie das Byte mit der Adresse 3 aus, indem Sie die Adressleitungen mit den passenden Werten 0 und 1 versorgen. Zeichnen Sie auch die richtigen Schalterstellungen der Multiplexer ein.
- Geben Sie die Werte der Ausgänge des ROMs an, indem Sie die Ausgänge mit 0 und 1 markieren.