Codespeicher

D0

D1

D2

1

1

1

0

0

0

0

Adresse 0

Adresse 1

Adresse 2

Adresse 3

**D2 D1 D0**

**D2 D1 D0**

**D2 D1 D0**

**D2 D1 D0**

MUX0

MUX1

MUX2

1

A1 A0

Aufgabe:

1. Füllen Sie den Codespeicher, indem Sie die Schalter entsprechend einstellen.  
   Adresse 0: 0b10100110  
   Adresse 1: 0xF5  
   Adresse 2: 45  
   Adresse 3: 0xAA
2. 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.
3. Geben Sie die Werte der Ausgänge des ROMs an, indem Sie die Ausgänge mit 0 und 1 markieren.