

SE O SEU NRO. USP TERMINA EM UM NRO. PAR... P.Ex. 9999992 <<==

FAÇA UM PROGRAMA PARA:

- LER UM **VALOR EM DECIMAL COMPOSTO DE 3 DÍGITOS** (entre 000 e 255, não precisa validar)  
LER DO TECLADO (EM ASCII) USANDO O "ENDEREÇO DE INPUT" DO SIMULADOR 6502 (\$E004 Terminal Keyboard Input)  
EXIBIR O QUE FOI DIGITADO => LER E ESCREVER NA TELA AS TECLAS DIGITADAS (\$E001 Display ASCII as Characters)
- CONVERTER OS DÍGITOS LIDOS PARA UM VALOR EM UM ÚNICO BYTE (Valor: 0 a 255)
- **EXIBIR NA TELA O VALOR EM HEXADECIMAL**, USANDO O "ENDEREÇO DE OUTPUT" DO SIMULADOR DO 6502  
Display Hexadecimal number: \$E003

=====

SE O SEU NRO. USP TERMINA EM UM NRO. IMPAR... P.Ex. 9999991 <<==

FAÇA UM PROGRAMA PARA:

- LER UM **VALOR EM BINÁRIO COMPOSTO DE 8 DÍGITOS** (entre 00000000 e 11111111, não precisa validar)  
LER DO TECLARO (EM ASCII) USANDO O "ENDEREÇO DE INPUT" DO SIMULADOR 6502 (\$E004 Terminal Keyboard Input)  
EXIBIR O QUE FOI DIGITADO => LER E ESCREVER NA TELA AS TECLAS DIGITADAS (\$E001 Display ASCII as Characters)
- CONVERTER OS DÍGITOS LIDOS PARA UM VALOR EM UM ÚNICO BYTE (Valor: 0 a 255)
- **EXIBIR NA TELA O VALOR EM HEXADECIMAL**, USANDO O "ENDEREÇO DE OUTPUT" DO SIMULADOR DO 6502  
Display Hexadecimal number: \$E003