

Zadanie: KOD

2. Kody szesnastkowe



Wstęp do programowania 2, lekcja 4. Dostępna pamięć: 256 MB.

01.01.2017

Kody ASCII znaków reprezentuje się czasami w postaci *szesnastkowej*. Taka reprezentacja jest dwucyfrową liczbą zapisaną w układzie szesnastkowym. W układzie szesnastkowym występują „cyfry” od 0 do 15, przy czym pierwsze dziesięć cyfr oznacza się normalnie, a cyfry od 10 do 15 oznacza się odpowiednio literami od A do F. Aby przeliczyć kod szesnastkowy na kod ASCII znaku, mnożymy więc pierwszą cyfrę kodu (cyfrę „dziesiątek”, a dokładniej, szesnastek) przez 16 i dodajemy drugą cyfrę, czyli cyfrę jedności. Twoim zadaniem jest napisanie programu, który pozwoli na automatyczne przeliczanie kodów szesnastkowych na kody ASCII.

Wejście

Na wejściu znajdują się dwa znaki określające poprawny kod szesnastkowy znaku z kodu ASCII. Pierwszy znak jest cyfrą między 2 a 7, a drugi – cyfrą lub wielką literą między A a F.

Wyjście

W pierwszym wierszu Twój program powinien wypisać kod ASCII znaku, a w drugim – sam znak. Możesz założyć, że kod szesnastkowy na wejściu nie będzie odpowiadał żadnemu znakowi specjalnemu, czyli takiemu, którego nie da się ładnie wypisać.

Przykład

Dla danych wejściowych:

4D

poprawnym wynikiem jest:

77

M