РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ДРУЖБЫ НАРОДОВ Факультет физико-математических и естественных наук Кафедра прикладной информатики и теории вероятностей

ОТЧЕТ ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ № 5

дисциплина: Архитектура компьютера

Студент: Метвалли Ахмед Фарг Набеех

Группа: НПИбд-02-23

МОСКВА 2023г

Содержание

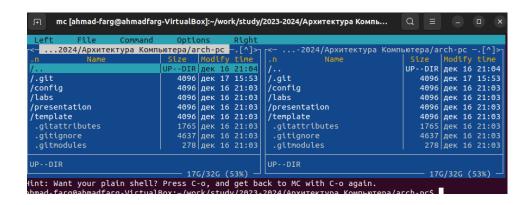
- 1.Цель работы
- 2.Выполнение лабораторной работы
- 3.Выполнение заданий для самостоятельной работы
- 4.Выводы

Список иллюстраций

- 2.1 Midnight Commander
- 2.2 Перемещение между директориями
- 2.3 Создание директории
- 2.4 Создание файла
- 2.5 Изменение файла
- 2.6 Просмотр файла
- 2.7 Запуск программы
- 2.8 Создание файла
- 2.9 Копирование файла
- 2.10 Изменение программы
- 2.11 Запуск программы
- 2.12 Изменение программы
- 2.13 Запуск программы
- 3.1 Копирование файла
- 3.2 Изменение программы
- 3.3 Запуск программы
- 3.4 Копирование файла
- 3.5 Изменение файла
- 3.6 Запуск программы

1.Цель работы

Цель данной лабораторной работы - приобретение практических навыков работы в Midnight Commander и освоение инструкций языка ассемблера mov и int



2.Выполнение лабораторной работы Открыл Midnight Commander (рис. 2.1).

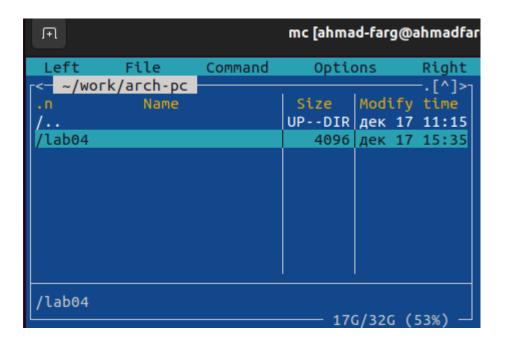


Рис. 2.1: Midnight Commander

Перешёл в каталог arch-pc (рис. 2.2).

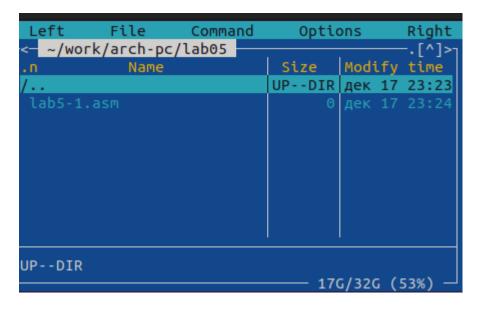


Рис. 2.2: Перемещение между директориями Создаю каталог lab05 (рис. 2.3).

Рис. 2.3: Создание директории

Перехожу в созданную директорию и создаю файл lab5-1.asm (рис. 2.4)

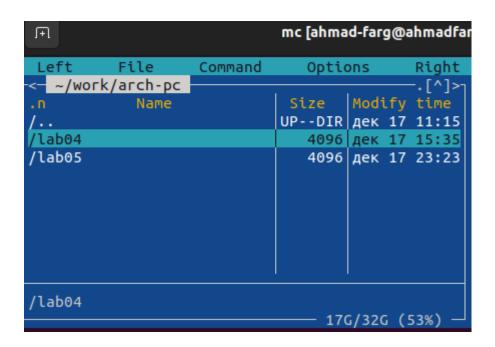


Рис. 2.4: Создание файла

Открываю файл lab5-1.asm для редактирования во встроенном редакторе nano и вставляю в него программу (рис. 2.5). После сохраняю изменения и закрываю файл.

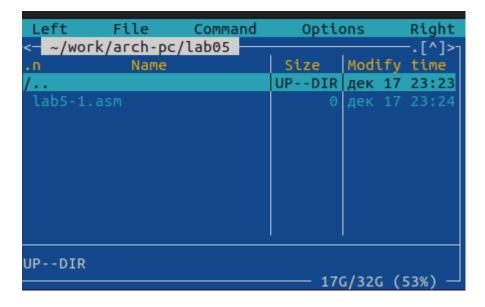


Рис. 2.5: Изменение файла

Открываю файл lab5-1.asm для просмотра (рис. 2.6).

```
mc [ahmad-farg@ahmadfarg-VirtualBox]:~/work/arch-pc/lab05
                                            lab5-1.asm *
GNU nano 6.2
      data; Секция инициированных данных 'ведите строку: ',10; сообщение плюс; символ перевода строки
      EOU S-msa
                              ;длина переменной 'msg
        .bas ; Секция не инициированных данных 
RESB 80 ; буфер размером 80байт
       ------ Texct программы ------
                ; Код программы
                ; начало прогрммы
; точка входа в программу
     _start
^K Cut
^U Paste
                                                                          ^C Location
^/ Go To Line
                                                           ^T Execute
^J Justify
```

```
/home/zmmustafaev/work/~ch-pc/lab05/lab5-1.asm
SECTION .data
msg: DB 'Введите строку:',10
msgLen: EQU $-msg
SECTION .bss
ouf1: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
```

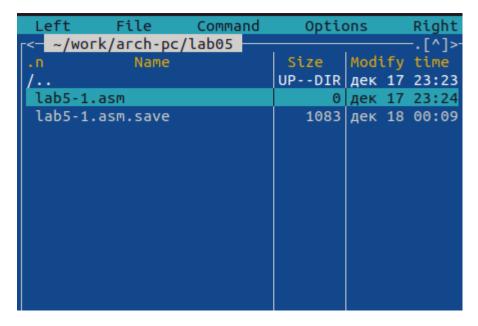


Рис. 2.6: Просмотр файла

Создаю объектный файл lab5-1.o, выполняю компоновку объектного файла и запускаю исполняемый файл (рис. 2.7).

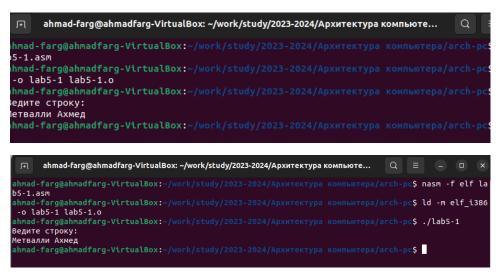


Рис. 2.7: Запуск программы

Скачиваю файл in_out.asm,копирую его из директории Загрузки в директорию lab05 (рис. 2.8)



Рис. 2.8: Скачивание файла

Копирую файл lab5-1.asm с новым именем lab5-2.asm (рис. 2.9).

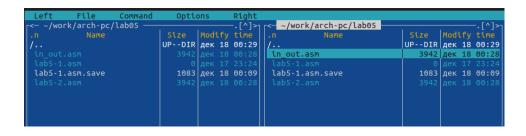


Рис. 2.9: Копирование файла

Изменяю текст программы lab5-2.asm, чтобы в ней использовались функции из подключаемого файла (рис. 2.10).

Рис. 2.10: Изменение программы

Создаю объектный файл lab5-2.o, выполняю компоновку объектного файла и запускаю исполняемый файл (рис. 2.11).



Рис. 2.11: Запуск программы

В тексте программы lab5-2.asm заменяю sprintLF на sprint (рис. 2.12).

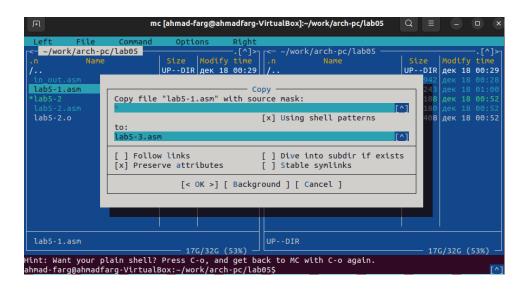


Рис. 2.12: Изменение программы

Создаю объектный файл lab5-2.o, выполняю компоновку объектного файла и запускаю исполняемый файл (рис. 2.13). Теперь ввод производится на той же строке, что и вывод, убран символ перевода строки после вывода.

Рис. 2.13: Запуск программы

3. Выполнение заданий для самостоятельной работы

1. Копирую файл lab5-1.asm с именем lab5-3.asm (рис. 3.1).

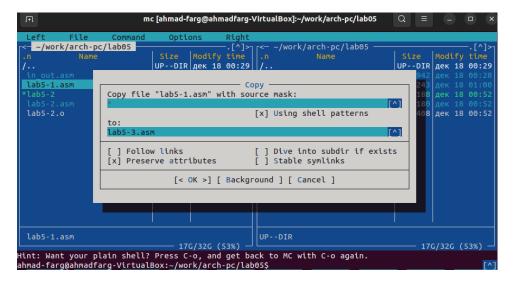


Рис. 3.1: Копирование файла

Изменяю код программы, добавляя вывод введенной строки (рис. 3.2).

```
mc [ahmad-farg@ahmadfarg-VirtualBox]:~/work/arch-pc/lab05
 GNU nano 6.2
        de 'in_out.asm'
          .data ; Секция инициированных данных
'Ведите строку: ',10 ; сообщение плюс
; символ перевода строки
                                            ;длина переменной 'msg'
            .bas ; Секция не инициированных данных RESB 80 ; буфер размером 80байт
         ------ Texct программы ------
                         ; Код программы
           ._start
                            ; начало прогрммы
; точка входа в программу
------ Системный вызов 'write' ------
: После вызова инструкции 'int 80h' на экран будет
: выведено сообщение из переменной 'msg' длиной 'msgLen'
    mov eax, msg call sprintLF
                              ;Системный вызов для записи (sys_write)
    mov ecx, buf1
mov edx, 80
                               ;Описатель файла 1 - стандартный вывод
    call sread
    call quit
```

Рис. 3.2: Изменение программы

Создаю объектный файл

Lab5.3 о,компонуюеговисполняемыйфайл,запускаю исполняемый файл (рис. 3.3).



Рис. 3.3: Запуск программы

2. Копирую файл lab5-2.asm с именем lab5-4.asm (рис. 3.4).

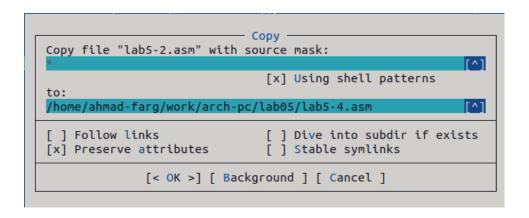


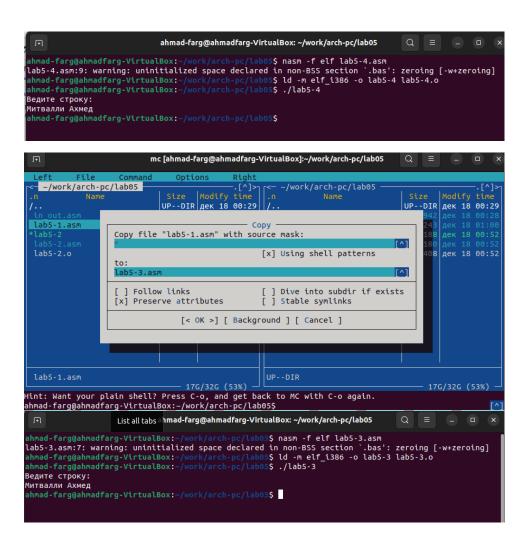
Рис. 3.4: Копирование файла

Изменяю код программы, добавляя вывод введенной строки (рис. 3.5).

```
.nclude 'in_out.asm' ; подключение внешнего файла
      .data ; Секция инициированных данных
      'Введите строку: ',0h ; сообщение
      .bss ; Секция не инициированных данных
         80 ; Буфер размером 80 байт
      .text ; Код программы
      start ; Начало программы
     ; Точка входа в программу
v eax, msg ; запись адреса выводимого сообщения в 🔪
ll sprint ; вызов подпрограммы печати сообщения
v ecx, buf1 ; запись адреса переменной в
v edx, 80 ; запись длины вводимого сообщения в
ll sread ; вызов подпрограммы ввода сообщения
v eax,4 ; Системный вызов для записи (sys write)
v ebx,1 ; Описатель файла '1' - стандартный вывод
v ecx,buf1 ; Адрес строки buf1 в ecx
t 80h ; Вызов ядра
ll quit ; вызов подпрограммы завершения
```

Рис. 3.5: Изменение файла

Создаю объектный файл lab5-3. о, компоную его в исполняемый файл, запускаю исполняемый файл (рис. 3.6).



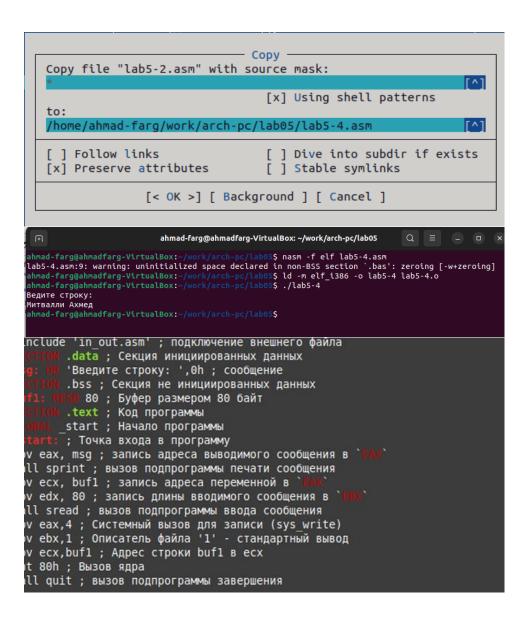


Рис. 3.6: Запуск программы

4.Выводы

Я приобрел практические навыки работы в Midnight Commander и освоил инструкции языка ассемблера mov и int.