Отчёта по лабораторной работе 6

Основы работы с Midnight Commander (mc). Структура программы на языке ассемблера NASM

Касканте Родригес Альберто

Содержание

# 1 Цель работы

Целью работы является приобретение практических навыков работы в Midnight Commander. Освоение инструкций языка ассемблера mov и int.

# 2 Выполнение лабораторной работы

1. Создадим новый подкаталог с именем lab06 и в нем файл lab6-1.asm. (рис. [[1](#fig:001)])

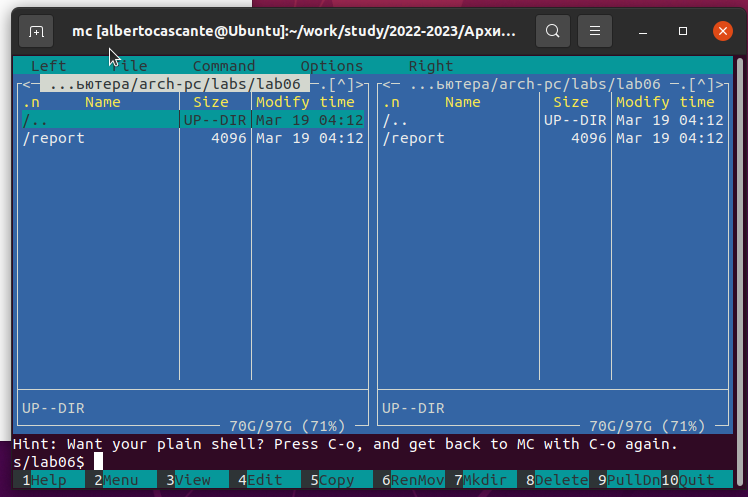


Figure 1: Создание файлов в Midnight Commander

1. Введем в файл lab6-1.asm текст программы вывода сообщения на экран и ввода строки с клавиатуры (Листинг 1.). Создадим исполняемый файл и проверим его работу. (рис. [[2](#fig:002)], [[3](#fig:003)])

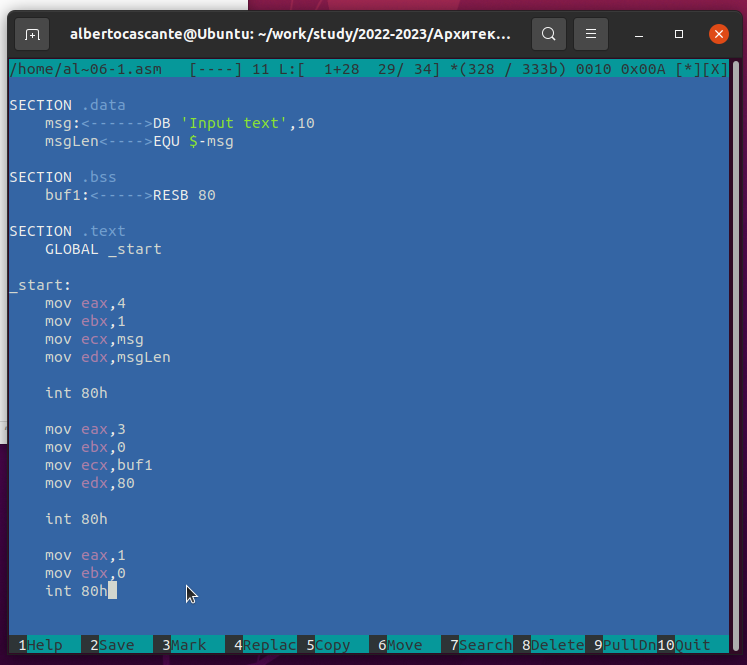


Figure 2: Редактирование файла 1 в Midnight Commander

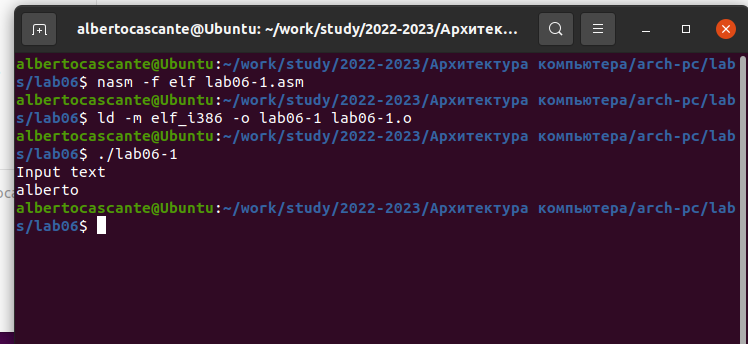


Figure 3: Проверка программы 1

1. Скачали с туис доп файл, скопировали программу. (рис. [[4](#fig:004)])

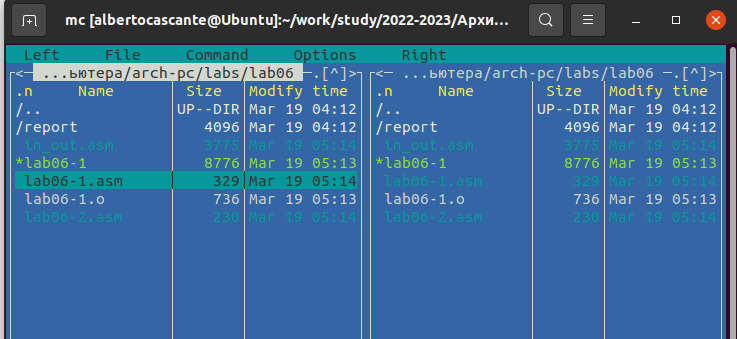


Figure 4: Файл in\_out.asm

1. Изменили код программы. (рис. [[5](#fig:005)], [[6](#fig:006)])

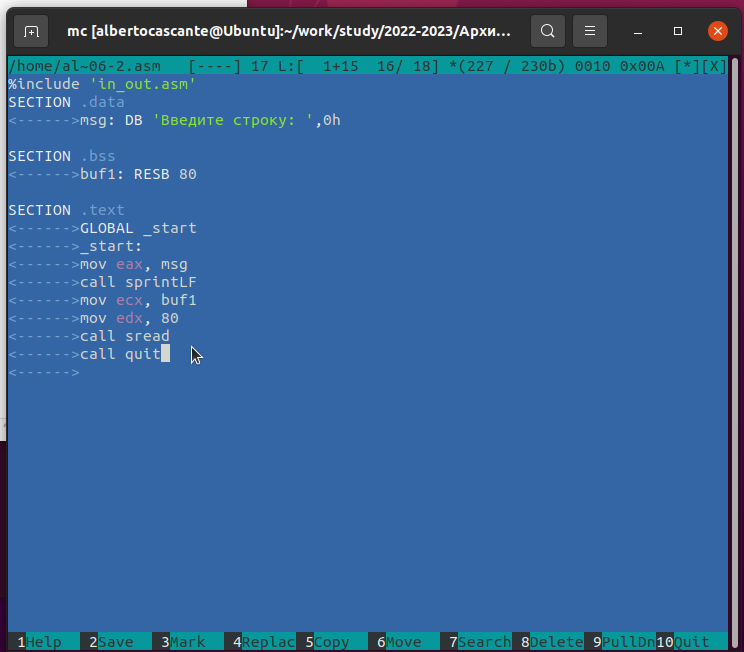


Figure 5: Редактирование файла 2 в Midnight Commander

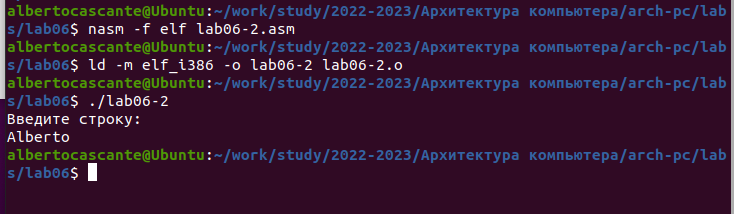


Figure 6: Проверка программы 2

1. Изменили вызов подпрограммы. Теперь ввод и вывод в одну строку. (рис. [[7](#fig:007)], [[8](#fig:008)])

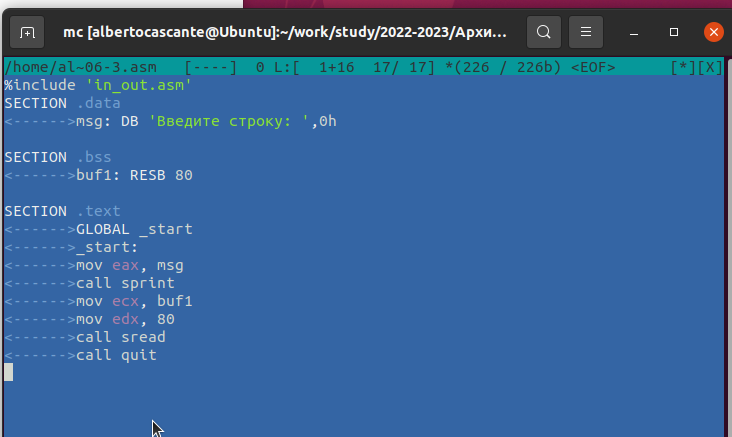


Figure 7: Редактирование файла 3 в Midnight Commander

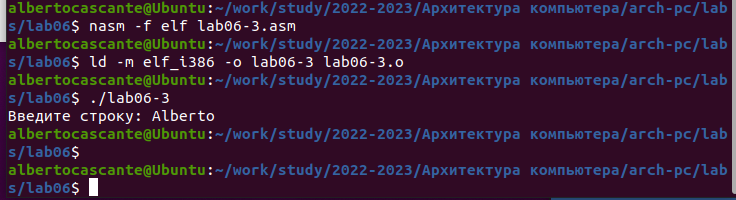


Figure 8: Проверка программы 3

1. Внесем изменения в программу (без использования внешнего файла in\_out.asm), так чтобы она работала по следующему алгоритму: (рис. [[9](#fig:009)], [[10](#fig:010)])

* вывести приглашение типа “Введите строку:”;
* ввести строку с клавиатуры;
* вывести введённую строку на экран.

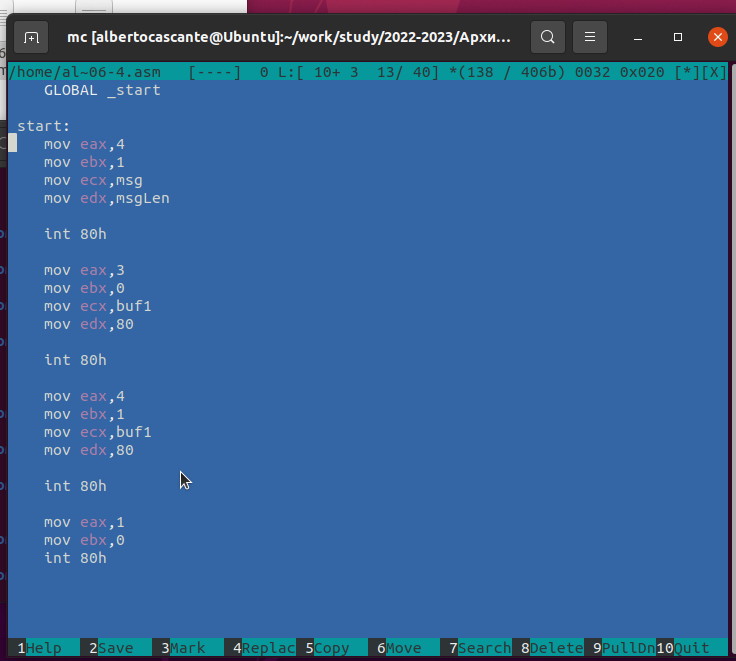


Figure 9: Редактирование файла 4 в Midnight Commander

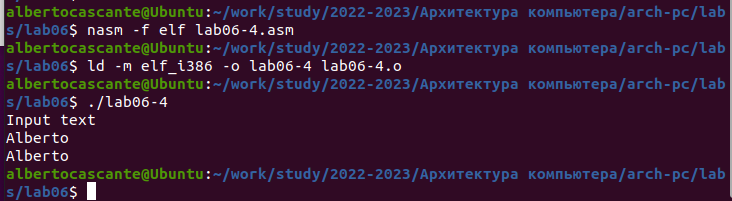


Figure 10: Проверка программы 4

1. Сделаем тоже самое с файлом in\_out.asm (рис. [[11](#fig:011)], [[12](#fig:012)])

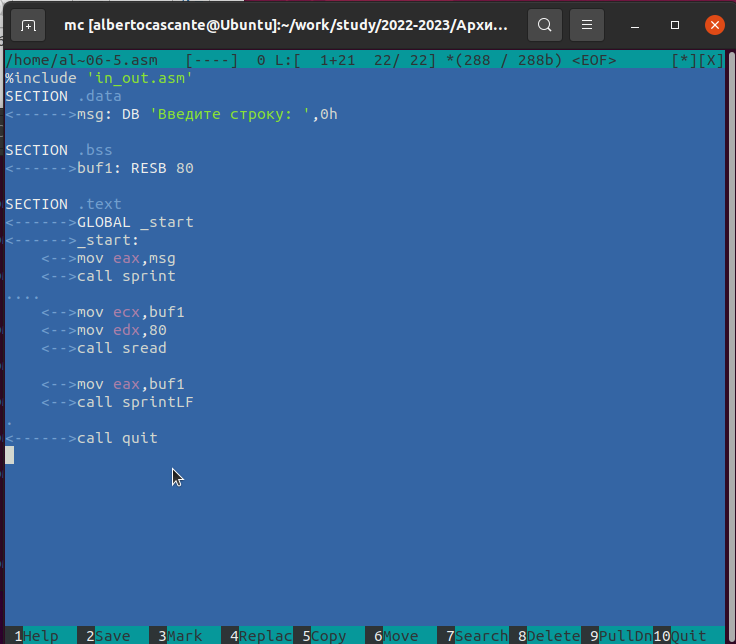


Figure 11: Редактирование файла 5 в Midnight Commander

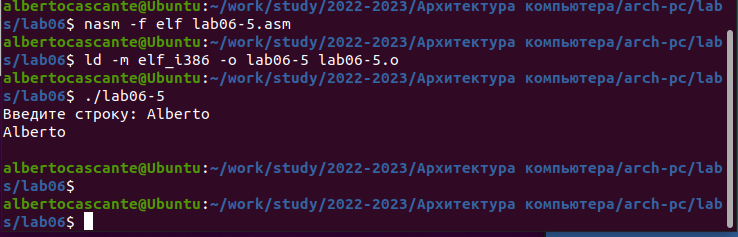


Figure 12: Проверка программы 5

# 3 Выводы

Научились писать базовые ассемблерные программы. Освоили ассемблерные инструкции mov и int.