РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ДРУЖБЫ НАРОДОВ

Факультет физико-математических и естественных наук Кафедра прикладной информатики и теории вероятностей

ОТЧЕТ ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ № <u>4</u>

дисциплина: Архитектура компьютера

Студент: Кошина Анастасия

Группа: НБИбд-04-20

МОСКВА

Цель работы:

Освоение процедуры компиляции и сборки программ, написанных на ассемблере NASM.

Порядок выполнения работы:

- 1. Создать каталог для работы с программами на языке ассемблера NASM.
- 2. Перейти в созданный каталог.
- **3.** Создать текстовый файл с именем hello.asm.
- **4.** Открыть этот файл с помощью любого текстового редактора и ввести в него необходимый текст.
- **5.** NASM превращает текст программы в объектный код. Например, для компиляции приведённого выше текста программы «Hello World» н
- 6. B
- **7.** Ытобы получить исполняемую программу, объектный файл необходимо бередать на обработку компоновщику: ld -m elf_i386 hello.o -o hello.
- **8.** © помощью команды ls проверить, что исполняемый файл hello был **р**оздан.
- **9.** Дапустить на выполнение созданный исполняемый файл, находящийся в **ж**екущем каталоге, можно, набрав в командной строке: ./hello.

 \mathbb{N}

Ход работы:

1. Я создала каталог для работы с программами на языке ассемблера NASM. в Перешла в созданный каталог. Создала текстовый файл с именем hello.asm.

```
koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~$ mkdir ~/work/arch-pc/lab05
koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~$ cd ~/work/arch-pc/lab05
koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$ touch hello.asm
koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$
```

2. Зайтем с помощью редактора ввела в файл hello.asm текст "Hello world!", пользуясь правилами оформления ассемблерных программ:

Щ

Ř

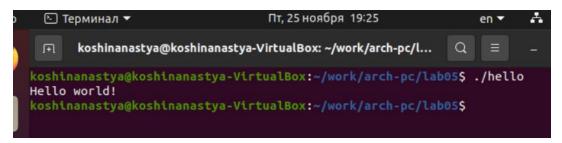
Ю

```
koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$ gedit hello.asm
koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$
                                   hello.asm
  Открыть
           Сохранить
 1; hello.asm
 2 SECTION .data
                 DB 'Hello world!',10
       hello:
       helloLen EQU $-hello
 7 SECTION .text
      GLOBAL _start
10 _start:
11
      mov eax,4
12
      mov ebx,1
13
      mov ecx, hello
      mov edx,helloLen
15
      int 80h
16
17
      mov eax.1
      mov ebx.0
18
19
     int 80h
```

3. Написала необходимый код: nasm -f elf hello.asm. Выполнила следующую команду: nasm -o obj.o -f elf -g -l list.lst hello.asm. С помощью команды ls проверила, что исполняемый файл hello был создан.:

```
koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/l... Q = - @ & koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -f elf hello. asm koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -o obj.o -f elf -g -l list.lst hello.asm koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$ ls hello.asm hello.o list.lst obj.o koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$
```

4. Запустила на выполнение созданный исполняемый файл, находящийся в текущем каталоге.



Задание для самостоятельной работы:

1. В каталоге ~/work/arch-pc/lab05 с помощью команды ср создала копию файла hello.asm с именем lab5.asm

```
koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/l... Q = - 0  
koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$ cp hello.asm lab5 asm koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$
```

- 2. С помощью текстового редактора внесла изменения в текст программы в файле lab5.asm так, чтобы вместо Hello world! на экран выводилась строка с моими фамилией и именем.
- 3. Оттранслировала полученный текст программы lab5.asm в объектный файл. Выполнила компоновку объектного файла и запустила получившийся исполняемый файл.

```
koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -f elf lab5.a sm koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$ ld -m elf_i386 -s -o lab5 lab5.o koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5 Koshina Anastasia koshinanastya@koshinanastya-VirtualBox:~/work/arch-pc/lab05$
```

Вывод:

С помощью этой лабораторной работы, я смогла освоить процедуры компиляции и сборки программ, написанных на ассемблере NASM.