

# **Отчет по лабораторной работе №6**

**Дисциплина: архитектура компьютера**

Дворкина Ева Владимировна

# Содержание

<b>1</b>	<b>Цель работы</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Задание</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Теоретическое введение</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Выполнение лабораторной работы</b>	<b>8</b>
4.1	Основы работы с тс . . . . .	8
4.2	Структура программы на языке ассемблера NASM . . . . .	10
4.3	Подключение внешнего файла . . . . .	11
4.4	Выполнение заданий для самостоятельной работы . . . . .	14
<b>5</b>	<b>Выводы</b>	<b>19</b>
<b>6</b>	<b>Список литературы</b>	<b>20</b>

## Список иллюстраций

4.1	Открытый тс . . . . .	8
4.2	Перемещение между директориями . . . . .	9
4.3	Создание каталога . . . . .	9
4.4	Перемещение между директориями . . . . .	9
4.5	Создание файла . . . . .	9
4.6	Открытие файла для редактирования . . . . .	10
4.7	Редактирование файла . . . . .	10
4.8	Открытие файла для просмотра . . . . .	11
4.9	Компиляция файла и передача на обработку компоновщику . . . . .	11
4.10	Исполнение файла . . . . .	11
4.11	Скачанный файл . . . . .	12
4.12	Копирование файла . . . . .	12
4.13	Копирование файла . . . . .	13
4.14	Редактирование файла . . . . .	13
4.15	Исполнение файла . . . . .	13
4.16	Отредактированный файл . . . . .	14
4.17	Исполнение файла . . . . .	14
4.18	Копирование файла . . . . .	15
4.19	Редактирование файла . . . . .	15
4.20	Исполнение файла . . . . .	16
4.21	Копирование файла . . . . .	17
4.22	Редактирование файла . . . . .	17
4.23	Исполнение файла . . . . .	18

# 1 Цель работы

Целью данной лабораторной работы является приобретение практических навыков работы в Midnight Commander, освоение инструкций языка ассемблера `mov` и `int`.

## 2 Задание

1. Основы работы с тс
2. Структура программы на языке ассемблера NASM
3. Подключение внешнего файла
4. Выполнение заданий для самостоятельной работы

### 3 Теоретическое введение

Midnight Commander (или просто mc) — это программа, которая позволяет просматривать структуру каталогов и выполнять основные операции по управлению файловой системой, т.е. mc является файловым менеджером. Midnight Commander позволяет сделать работу с файлами более удобной и наглядной. Программа на языке ассемблера NASM, как правило, состоит из трёх секций: секция кода программы (SECTION .text), секция инициированных (известных во время компиляции) данных (SECTION .data) и секция неинициализированных данных (тех, под которые во время компиляции только отводится память, а значение присваивается в ходе выполнения программы) (SECTION .bss). Для объявления инициированных данных в секции .data используются директивы DB, DW, DD, DQ и DT, которые резервируют память и указывают, какие значения должны храниться в этой памяти: - DB (define byte) — определяет переменную размером в 1 байт; - DW (define word) — определяет переменную размером в 2 байта (слово); - DD (define double word) — определяет переменную размером в 4 байта (двойное слово); - DQ (define quad word) — определяет переменную размером в 8 байт (четырёх- рённое слово); - DT (define ten bytes) — определяет переменную размером в 10 байт. Директивы используются для объявления простых переменных и для объявления массивов. Для определения строк принято использовать директиву DB в связи с особенностями хранения данных в оперативной памяти. Инструкция языка ассемблера mov предназначена для дублирования данных источника в приёмнике.

```
mov dst,src
```

Здесь операнд `dst` — приёмник, а `src` — источник. В качестве операнда могут выступать регистры (`register`), ячейки памяти (`memory`) и непосредственные значения (`const`). Инструкция языка ассемблера `int` предназначена для вызова прерывания с указанным номером.

**int** `n`

Здесь `n` — номер прерывания, принадлежащий диапазону 0–255. При программировании в Linux с использованием вызовов ядра `sys_calls` `n=80h` (принято задавать в шестнадцатеричной системе счисления).

## 4 Выполнение лабораторной работы

### 4.1 Основы работы с mc

Открываю Midnight Commander, введя в терминал mc (рис. 4.1).

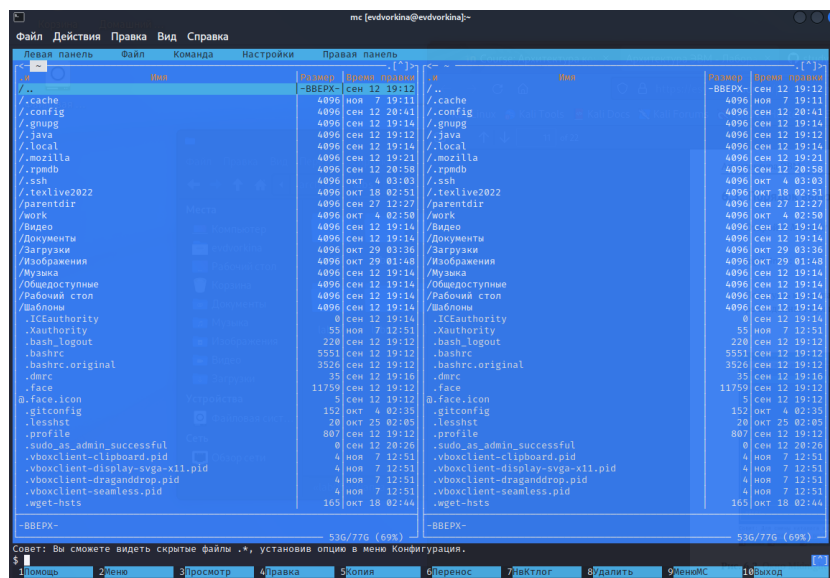


Рис. 4.1: Открытый mc

Перехожу в каталог ~/work/study/2022-2023/Архитектура Компьютера/arch-рс, используя файловый менеджер mc (рис. 4.2)



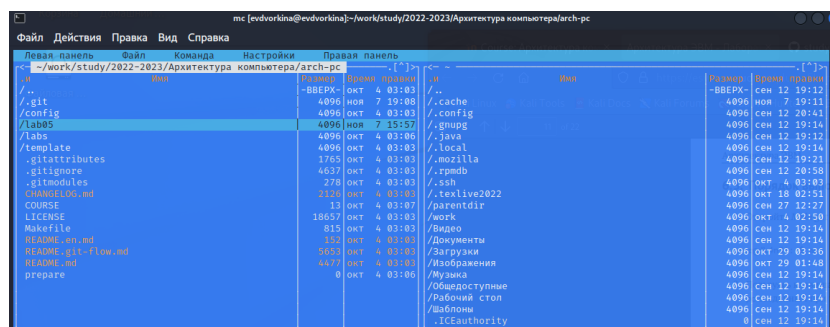


Рис. 4.2: Перемещение между директориями

С помощью функциональной клавиши F7 создаю каталог lab06 (рис. 4.3).

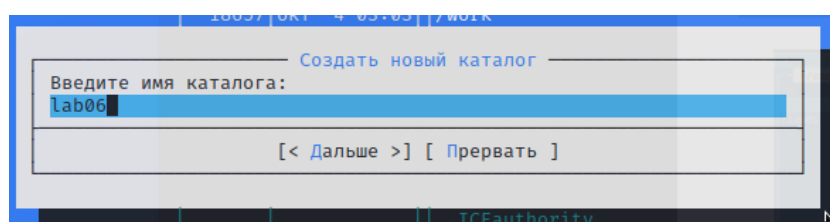


Рис. 4.3: Создание каталога

Переходу в созданный каталог (рис. 4.4).

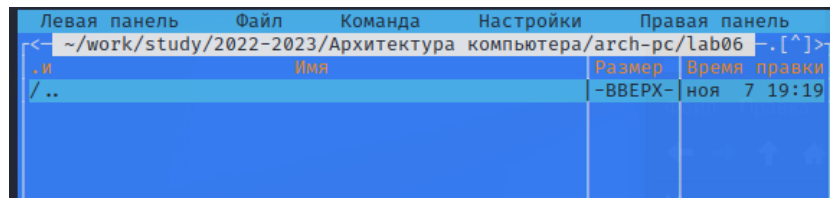


Рис. 4.4: Перемещение между директориями

В строке ввода прописываю команду touch lab6-1.asm, чтобы создать файл, в котором буду работать (рис. 4.5).

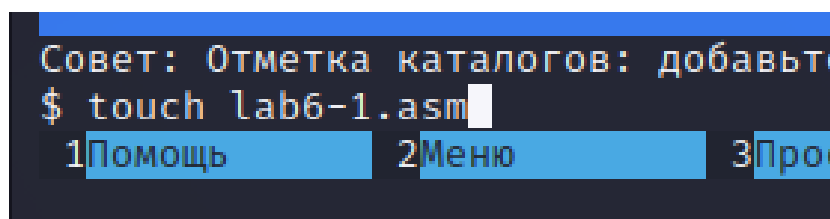


Рис. 4.5: Создание файла

## 4.2 Структура программы на языке ассемблера NASM

С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный файл для редактирования в редакторе nano (рис. 4.6).

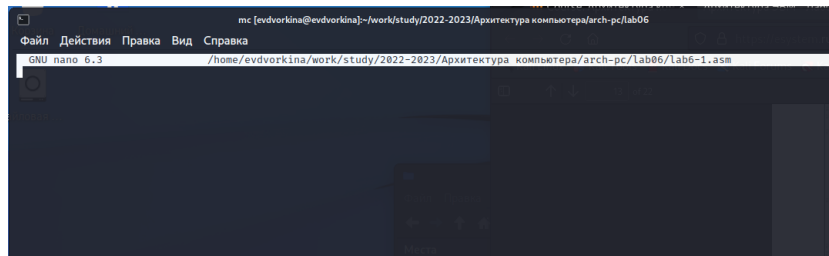


Рис. 4.6: Открытие файла для редактирования

Ввожу в файл код программы для запроса строки у пользователя (рис. 4.7). Далее выхожу из файла (Ctrl+X), сохраняя изменения (Y, Enter).

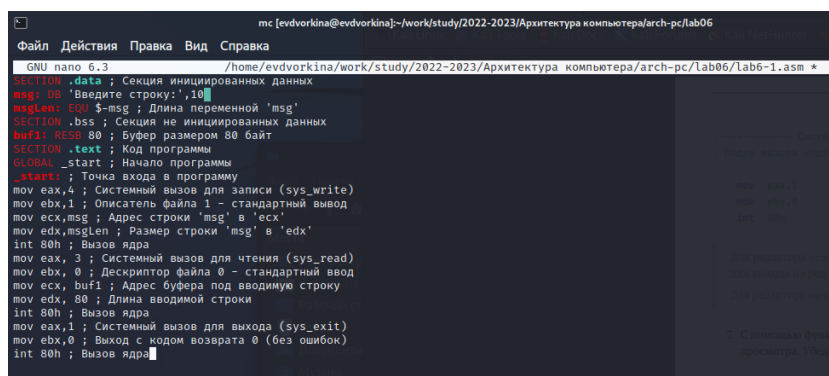


Рис. 4.7: Редактирование файла

С помощью функциональной клавиши F3 открываю файл для просмотра, чтобы проверить, содержит ли файл текст программы (рис. 4.8).

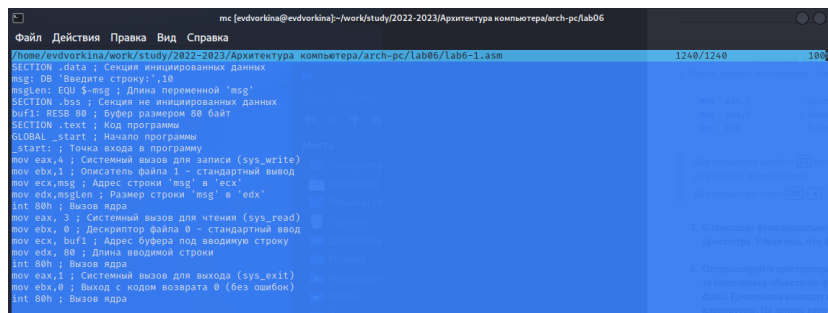


Рис. 4.8: Открытие файла для просмотра

Транслирую текст программы файла в объектный файл командой `nasm -f elf lab6-1.asm`. Создался объектный файл `lab6-1.o`. Выполняю компоновку объектного файла с помощью команды `ld -m elf_i386 -o lab6-1 lab6-1.o` (рис. 4.9). Создался исполняемый файл `lab6-1`.

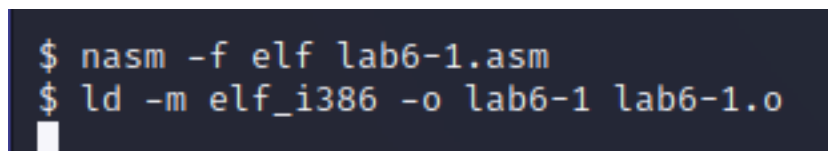


Рис. 4.9: Компиляция файла и передача на обработку компоновщику

Запускаю исполняемый файл. Программа выводит строку “Введите строку:” и ждет ввода с клавиатуры, я ввожу свои ФИО, на этом программа заканчивает свою работу (рис. 4.10).

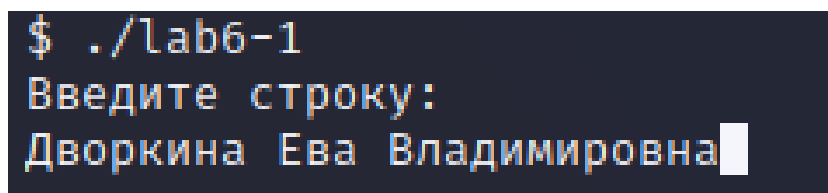


Рис. 4.10: Исполнение файла

### 4.3 Подключение внешнего файла

Скачиваю файл `in_out.asm` со страницы курса в ТУИС. Он сохранился в каталог “Загрузки” (рис. 4.11).

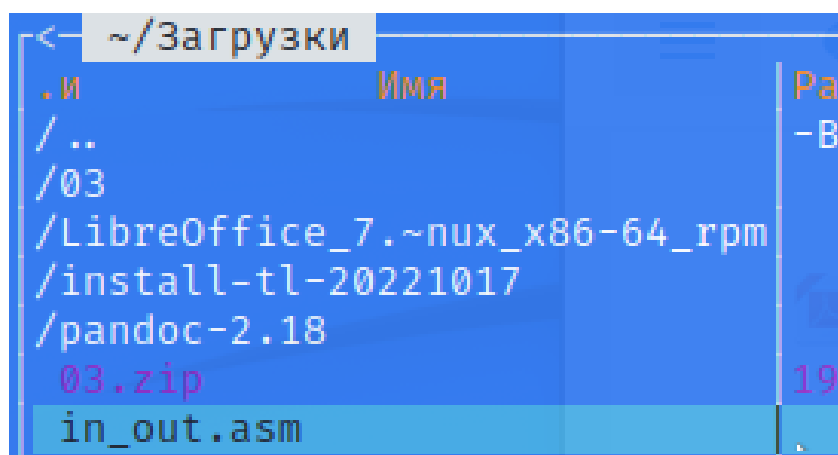


Рис. 4.11: Скачанный файл

С помощью функциональной клавиши F5 копирую файл in\_out.asm из каталога Загрузки в созданный каталог lab06 (рис. 4.12).

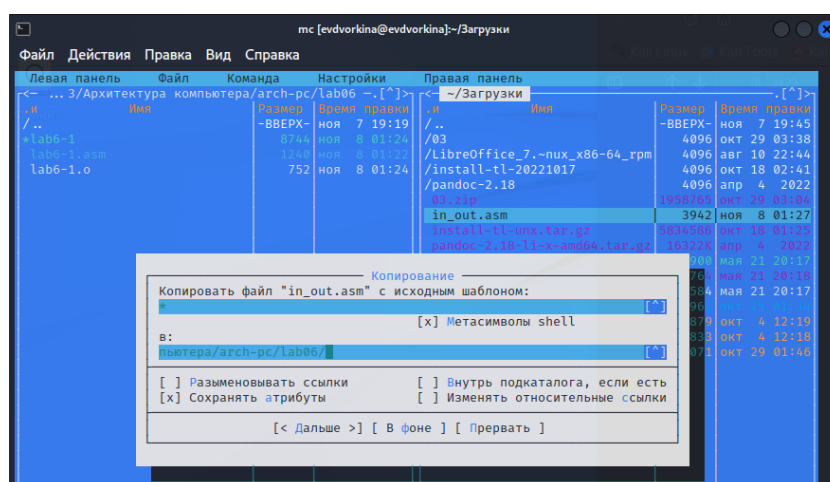


Рис. 4.12: Копирование файла

С помощью функциональной клавиши F5 копирую файл lab6-1 в тот же каталог, но с другим именем, для этого в появившемся окне mc прописываю имя для копии файла (рис. 4.13).

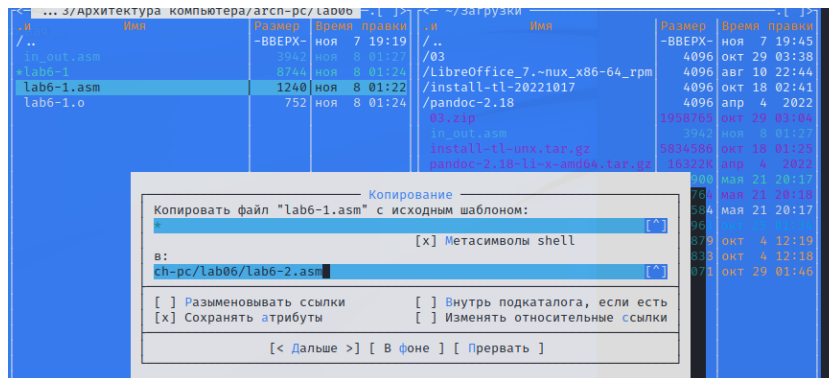


Рис. 4.13: Копирование файла

Изменяю содержимое файла lab6-2.asm во встроенном редакторе nano (рис. 4.14), чтобы в программе использовались подпрограммы из внешнего файла in\_out.asm.

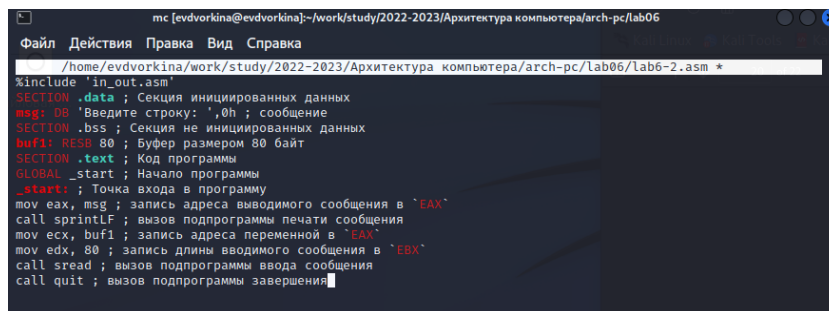


Рис. 4.14: Редактирование файла

Транслирую текст программы файла в объектный файл командой `nasm -f elf lab6-2.asm`. Создался объектный файл lab6-2.o. Выполняю компоновку объектного файла с помощью команды `ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o`. Создался исполняемый файл lab6-2. Запускаю исполняемый файл (рис. 4.15).

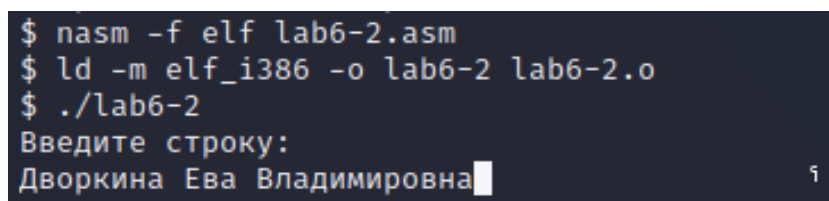
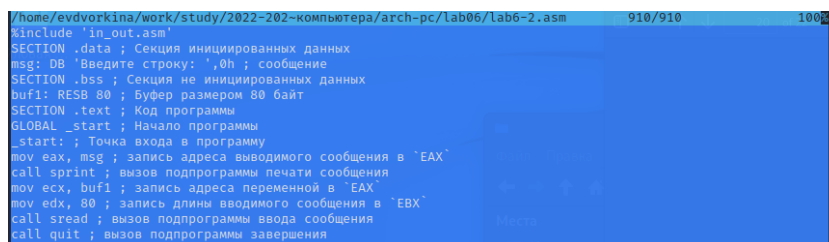


Рис. 4.15: Исполнение файла

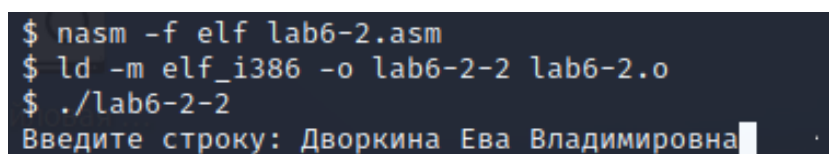
Открываю файл lab6-2.asm для редактирования в nano функциональной клавишей F4. Изменяю в нем подпрограмму sprintf на printf. Сохраняю изменения и открываю файл для просмотра, чтобы проверить сохранение действий (рис. 4.16).



```
/home/evdvorkina/work/study/2022-202-компьютера/arch-pc/lab06/lab6-2.asm 910/910 100%
#include "in_out.asm"
SECTION .data ; Секция инициализированных данных
msg: DB "Введите строку: ",0h ; сообщение
SECTION .bss ; Секция не инициализированных данных
buf1: RESB 80 ; Буфер размером 80 байт
SECTION .text ; Код программы
GLOBAL _start ; Начало программы
_start: ; Точка входа в программу
mov eax, msg ; запись адреса выводимого сообщения в 'EAX'
call printf ; вызов подпрограммы печати сообщения
mov ecx, buf1 ; запись адреса переменной в 'EAX'
mov edx, 80 ; запись длины вводимого сообщения в 'EBX'
call read ; вызов подпрограммы ввода сообщения
call quit ; вызов подпрограммы завершения
```

Рис. 4.16: Отредактированный файл

Снова транслирую файл, выполняю компоновку созданного объектного файла, запускаю новый исполняемый файл (рис. 4.17).



```
$ nasm -f elf lab6-2.asm
$ ld -m elf_i386 -o lab6-2-2 lab6-2.o
$ ./lab6-2-2
Введите строку: Дворкина Ева Владимировна
```

Рис. 4.17: Исполнение файла

Разница между первым исполняемым файлом lab6-2 и вторым lab6-2-2 в том, что запуск первого запрашивает ввод с новой строки, а программа, которая выполняется при запуске второго, запрашивает ввод без переноса на новую строку, потому что в этом заключается различие между подпрограммами sprintf и printf.

## 4.4 Выполнение заданий для самостоятельной работы

1. Создаю копию файла lab6-1.asm с именем lab6-1-1.asm с помощью функциональной клавиши F5 (рис. 4.18).

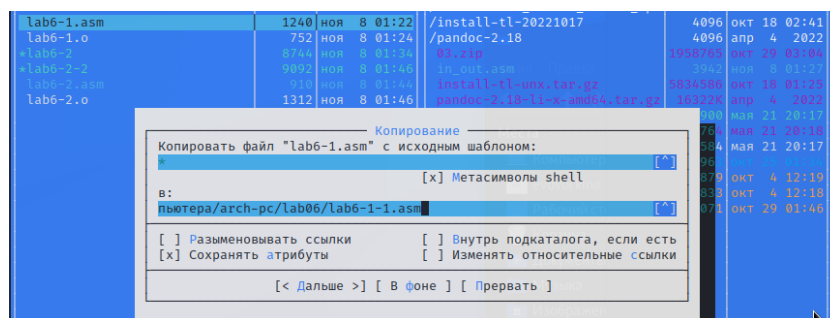


Рис. 4.18: Копирование файла

С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный файл для редактирования. Изменяю программу так, чтобы кроме вывода приглашения и запроса ввода, она выводила вводимую пользователем строку (рис. 4.19).

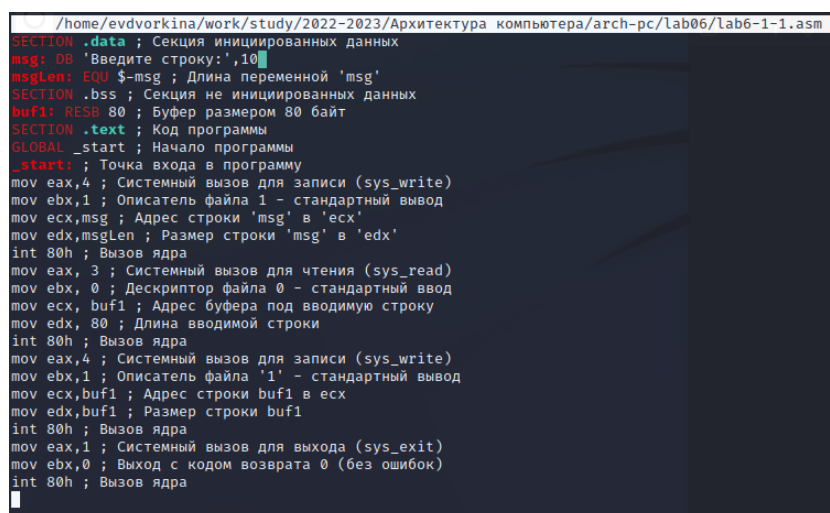


Рис. 4.19: Редактирование файла

2. Создаю объектный файл lab6-1-1.o, отдаю его на обработку компоновщику, получаю исполняемый файл lab6-1-1, запускаю полученный исполняемый файл. Программа запрашивает ввод, ввожу свои ФИО, далее программа выводит введенные мною данные (рис. 4.20).

```

$ nasm -f elf lab6-1-1.asm
$ ld -m elf_i386 -o lab6-1-1 lab6-1-1.o
$ ./lab6-1-1
Введите строку:
Дворкина Ева Владимировна
Дворкина Ева Владимировна

```

Рис. 4.20: Исполнение файла

Код программы из пункта 1:

```

SECTION .data ; Секция инициированных данных
msg: DB 'Введите строку:',10
msgLen: EQU $-msg ; Длина переменной 'msg'
SECTION .bss ; Секция не инициированных данных
buf1: RESB 80 ; Буфер размером 80 байт
SECTION .text ; Код программы
GLOBAL _start ; Начало программы
_start: ; Точка входа в программу
mov eax,4 ; Системный вызов для записи (sys_write)
mov ebx,1 ; Описатель файла 1 - стандартный вывод
mov ecx,msg ; Адрес строки 'msg' в 'ecx'
mov edx,msgLen ; Размер строки 'msg' в 'edx'
int 80h ; Вызов ядра
mov eax, 3 ; Системный вызов для чтения (sys_read)
mov ebx, 0 ; Дескриптор файла 0 - стандартный ввод
mov ecx, buf1 ; Адрес буфера под вводимую строку
mov edx, 80 ; Длина вводимой строки
int 80h ; Вызов ядра
mov eax,4 ; Системный вызов для записи (sys_write)
mov ebx,1 ; Описатель файла '1' - стандартный вывод
mov ecx,buf1 ; Адрес строки buf1 в ecx
mov edx,buf1 ; Размер строки buf1

```



```
int 80h ; Вызов ядра
mov eax,1 ; Системный вызов для выхода (sys_exit)
mov ebx,0 ; Выход с кодом возврата 0 (без ошибок)
int 80h ; Вызов ядра
```

3. Создаю копию файла lab6-2.asm с именем lab6-2-1.asm с помощью функциональной клавиши F5 (рис. 4.21).

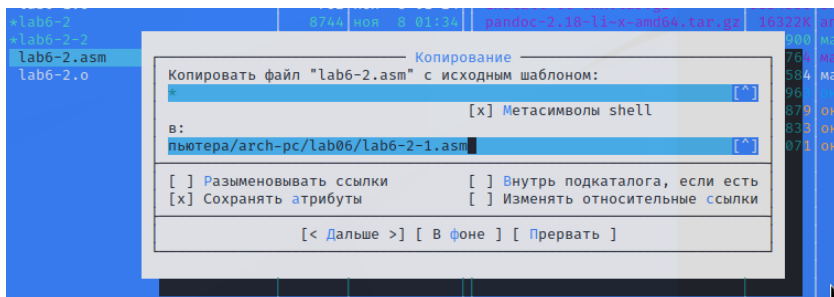


Рис. 4.21: Копирование файла

С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный файл для редактирования. Изменяю программу так, чтобы кроме вывода приглашения и запроса ввода, она выводила вводимую пользователем строку (рис. 4.22).

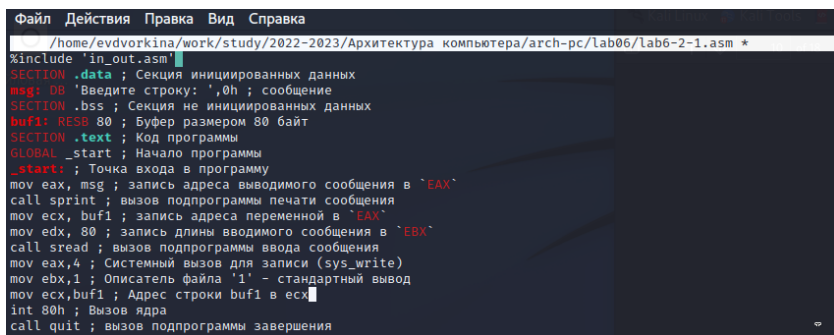


Рис. 4.22: Редактирование файла

4. Создаю объектный файл lab6-2-1.o, отдаю его на обработку компоновщику, получаю исполняемый файл lab6-2-1, запускаю полученный исполняемый файл. Программа запрашивает ввод без переноса на новую строку, ввожу свои ФИО, далее программа выводит введенные мною данные (рис. 4.23).

```

$ nasm -f elf lab6-2-1.asm
$ ld -m elf_i386 -o lab6-2-1 lab6-2-1.o
$ ./lab6-2-1
Введите строку: Дворкина Ева Владимировна
Дворкина Ева Владимировна

```

Рис. 4.23: Исполнение файла

Код программы из пункта 3:

```

#include 'in_out.asm'

SECTION .data ; Секция инициированных данных
msg: DB 'Введите строку: ',0h ; сообщение

SECTION .bss ; Секция не инициированных данных
buf1: RESB 80 ; Буфер размером 80 байт

SECTION .text ; Код программы
GLOBAL _start ; Начало программы
_start: ; Точка входа в программу

mov eax, msg ; запись адреса выводимого сообщения в `EAX`
call sprint ; вызов подпрограммы печати сообщения

mov ecx, buf1 ; запись адреса переменной в `EAX`
mov edx, 80 ; запись длины вводимого сообщения в `EBX`
call sread ; вызов подпрограммы ввода сообщения

mov eax,4 ; Системный вызов для записи (sys_write)
mov ebx,1 ; Описатель файла '1' - стандартный вывод
mov ecx,buf1 ; Адрес строки buf1 в ecx
int 80h ; Вызов ядра
call quit ; вызов подпрограммы завершения

```

## 5 Выводы

При выполнении данной лабораторной работы я приобрела практические навыки работы в Midnight Commander, а также освоила инструкции языка ассемблера `mov` и `int`.

## **6 Список литературы**

1. Лабораторная работа №6