Отчет по лабораторной работе № 6

НКАбд-04-22

Безнощук Владимир Юрьевич

Table of Contents

1
1
1
1
14
20

Цель работы

Приобретение практических навыков работы в Midnight Commander. Освоение инструкций языка ассемблера mov и int.

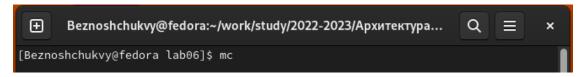
Задание

Создать исполняющие файлы из файлов ассемблера, реализующие ввод и вывод текста.

Выполнение лабораторной работы

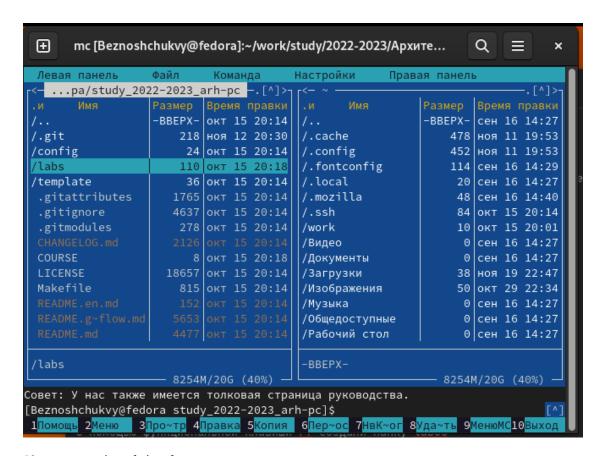
Работа с Midnight Commander

Открыли Midnight Commander



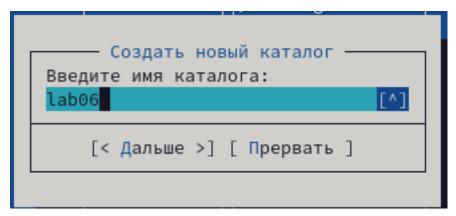
Midnight Commander

Пользуясь клавишами ↑, ↓ и Enter перешли в каталог ~/work/arch-pc, созданный при выполнении лабораторной работы №5.



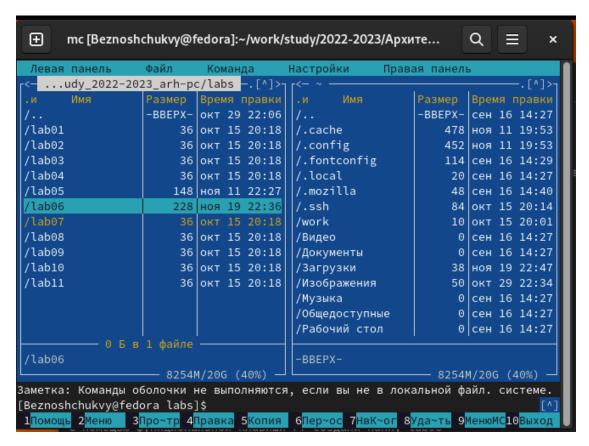
Каталог ~/work/arch-pc

С помощью функциональной клавиши F7 создали папку lab06 и перешли в созданный каталог.

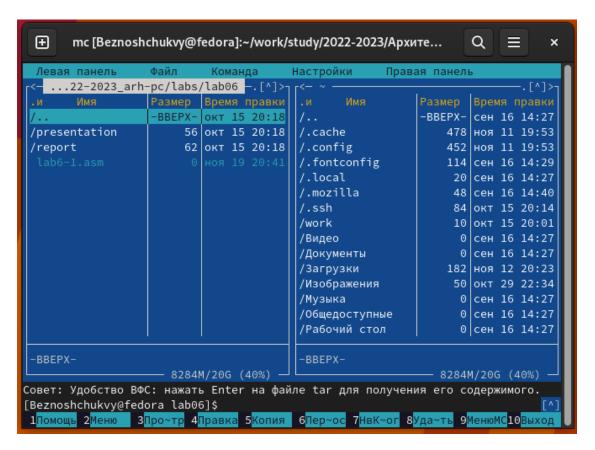


lab06

Пользуясь строкой ввода и командой touch создайте файл lab6-1.asm.

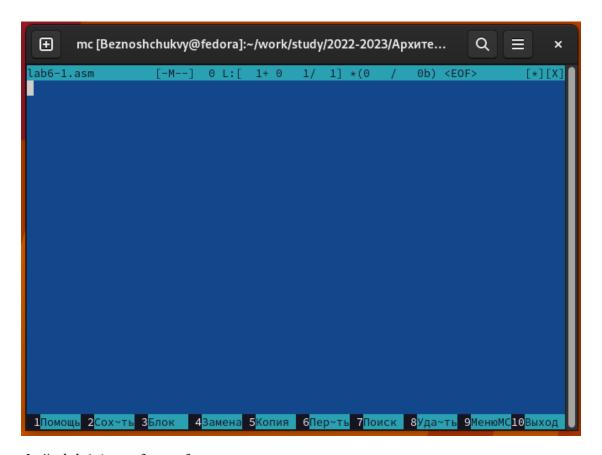


touch



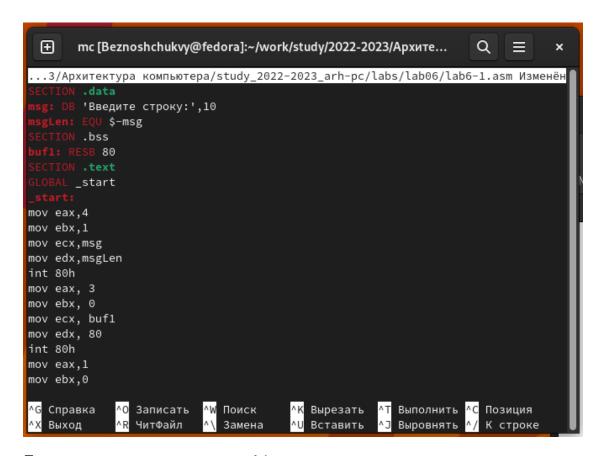
lab6-1.asm

С помощью функциональной клавиши F4 откройте файл lab6-1.asm для редактирования во встроенном редакторе.



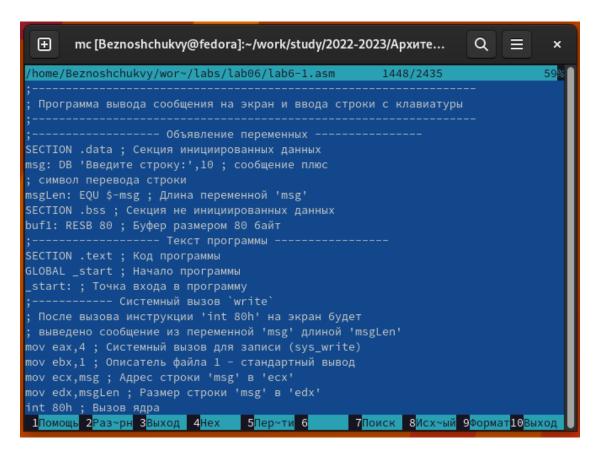
Файл lab6-1.asm для редактирования

Ввели текст программы из листинга 6.1, сохранили изменения и закрыли файл.



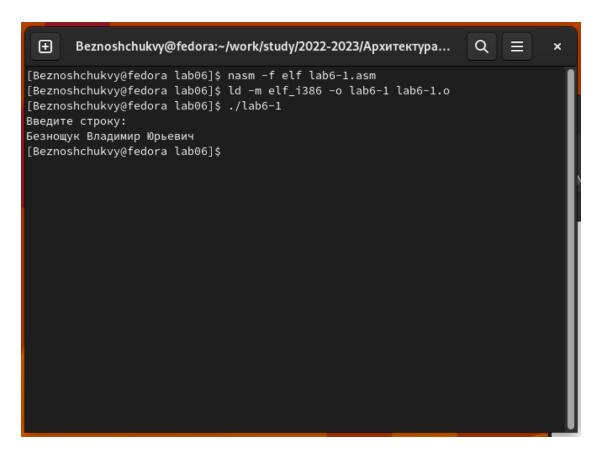
Текст программы из листинга 6.1

С помощью функциональной клавиши F3 открыли файл lab6-1.asm для просмотра. Убедились, что файл содержит текст программы.



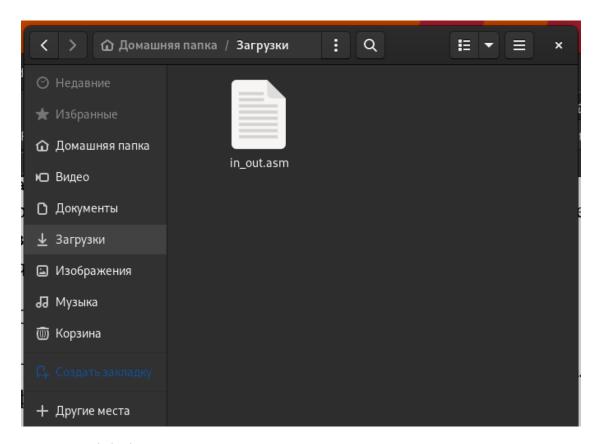
Файл содержащий текст программы

Оттранслировали текст программы lab6-1.asm в объектный файл. Выполнили компоновку объектного файла и запустили получившийся исполняемый файл. Программа вывела строку 'Введите строку:' и ожидала ввода с клавиатуры. На запрос ввели Maksim.



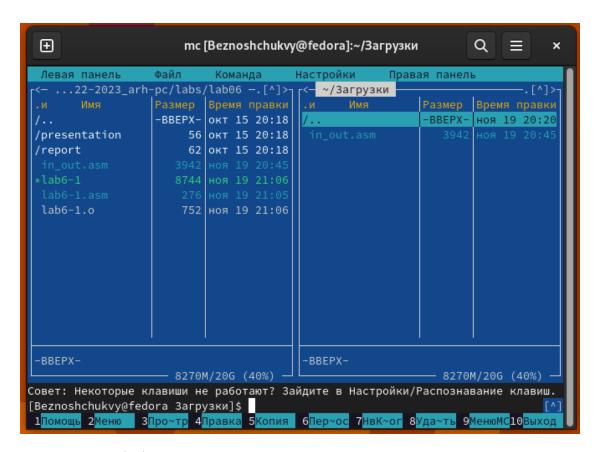
Получившийся исполняемый файл

Скачали файл in_out.asm со страницы курса в ТУИС.



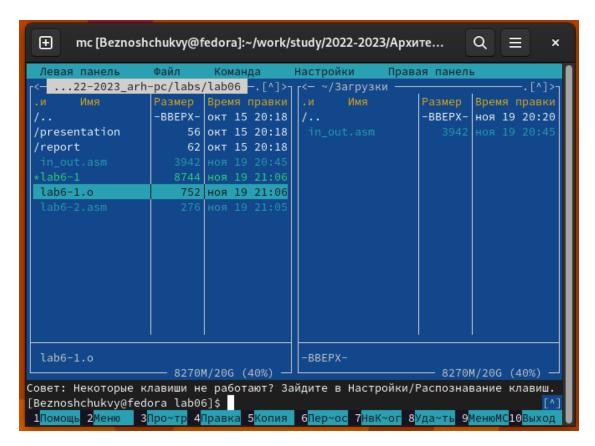
Скачанный файл in_out.asm

Подключаемый файл in_out.asm должен лежать в том же каталоге, что и файл с программой, в которой он используется. В одной из панелей mc открыли каталог с файлом lab6-1.asm. В другой панели каталог со скаченным файлом in_out.asm. Скопировали файл in_out.asm в каталог с файлом lab6-1.asm с помощью функциональной клавиши F5.



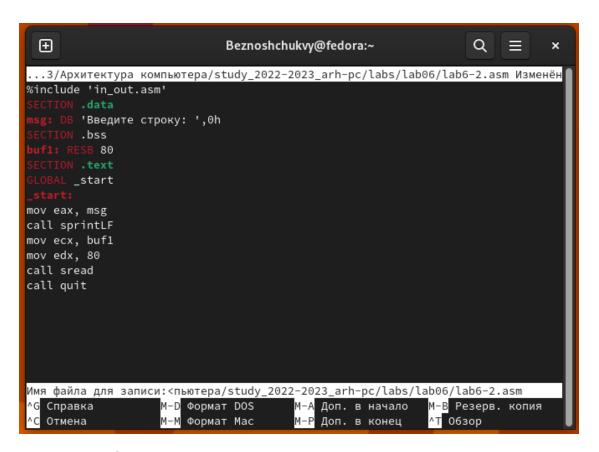
Копирование файла in_out.asm

С помощью функциональной клавиши F6 создали копию файла lab6- 1.asm с именем lab6-2.asm. Выделили файл lab6-1.asm, нажали клавишу F6, ввели имя файла lab6- 2.asm и нажали клавишу Enter.

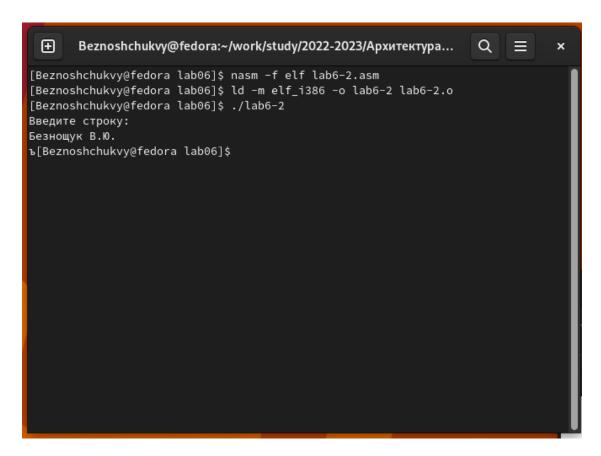


lab6-2.asm

Исправили текст программы в файле lab6-2.asm с использование подпрограмм из внешнего файла in_out.asm (использовали подпрограммы sprintLF, sread и quit) в соответствии с листингом 6.2. Создали исполняемый файл и проверьте его работу.



sprintLF, sread u quit



Исполняемый файл

В файле lab6-2.asm заменили подпрограмму sprintLF на sprint. Создали исполняемый файл и проверили его работу. При замене подпрограмм пропадает перенос строки перед вводом текста.

```
Plab6-2.asm

~/work/study/2022-2023/ApxuTeRTy...tudy_2022-2023_arh-pc/labs/lab06

%include 'in_out.asm'

SECTION .data
msg: DB 'BBeguTe cTpoky: ',0h

SECTION .bss
buf1: RESB 80

SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
mov eax, msg
call sprint
mov ecx, buf1
mov edx, 80
call sread
call quit
```

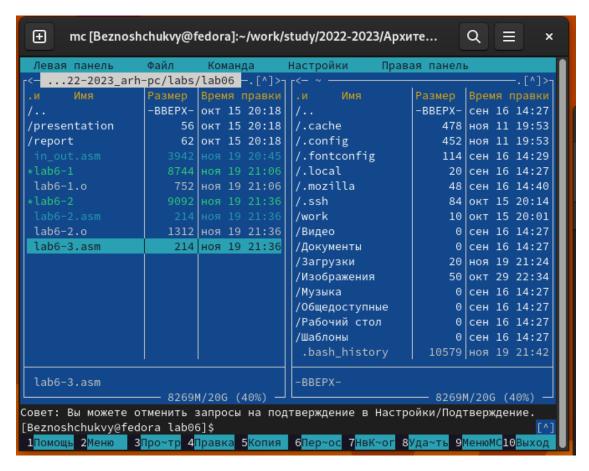
sprint

```
ъ[Beznoshchukvy@fedora lab06]$nasm -f elf lab6-2.asmm
[Beznoshchukvy@fedora lab06]$ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
[Beznoshchukvy@fedora lab06]$ ./lab6-2
Введите строку: Безнощук В.Ю.
[Beznoshchukvy@fedora lab06]$
```

Перенос строки перед вводом текста

Задание для самостоятельной работы

Создали копию файла lab6-1.asm. Внесли изменения в программу (без использования внешнего файла in_out.asm), так чтобы она работала по следующему алгоритму: 1. вывести приглашение типа "Введите строку:"; 2. ввести строку с клавиатуры; 3. вывести введённую строку на экран.

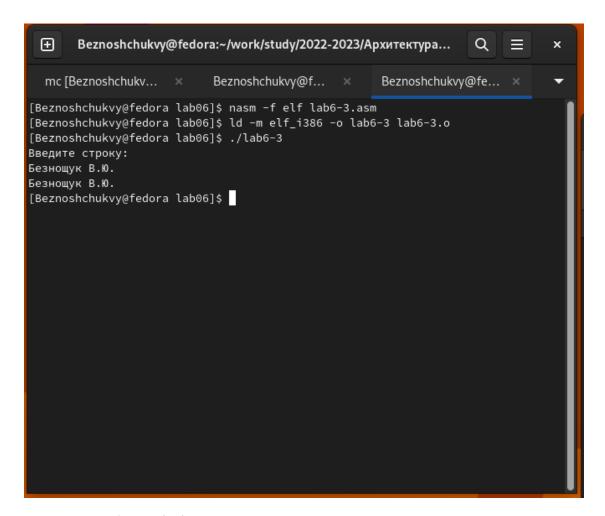


lab6-3.asm

```
lab6-3.asm
Открыть ▼
             \oplus
                  ~/work/study/2022-2023/Архитекту...tudy_2022-2023_arh-pc/labs/lab06
; Программа вывода сообщения на экран и ввода строки с клавиатуры
;----- Объявление переменных ------
SECTION .data ; Секция инициированных данных
msg: DB 'Введите строку:',10 ; сообщение плюс
; символ перевода строки
msgLen: EQU $-msg ; Длина переменной 'msg'
SECTION .bss ; Секция не инициированных данных
bufl: RESB 80 ; Буфер размером 80 байт
;----- Текст программы
SECTION .text ; Код программы
GLOBAL _start ; Начало программы
_start: ; Точка входа в программу
;----- Системный вызов `write`
; После вызова инструкции 'int 80h' на экран будет
; выведено сообщение из переменной 'msg' длиной 'msgLen'
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 <u>80h</u> ; Вызов ядра
```

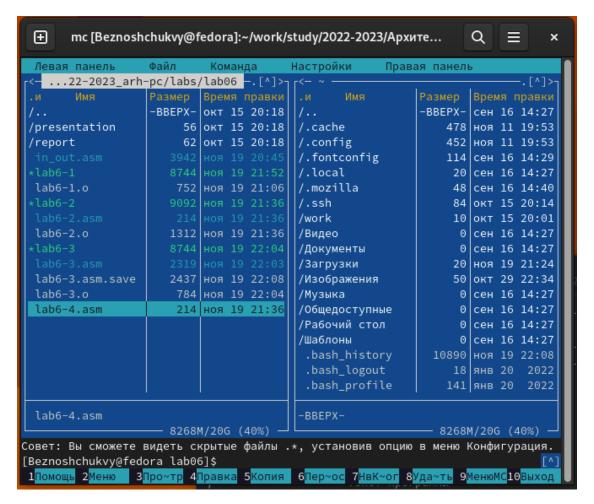
Изменения в программе

Получили исполняемый файл и проверили его работу. На приглашение ввести строку ввели свою фамилию.

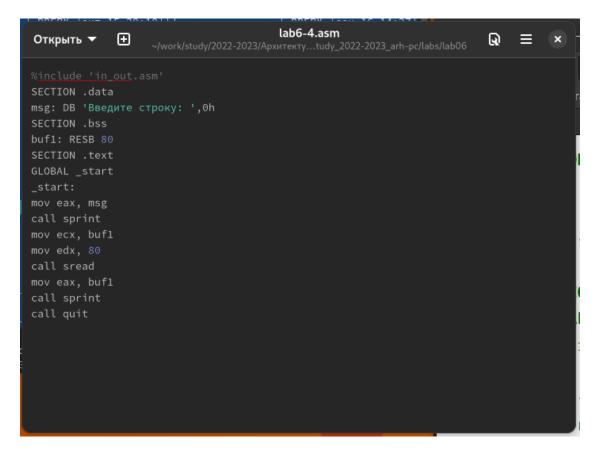


Проверка работы файла

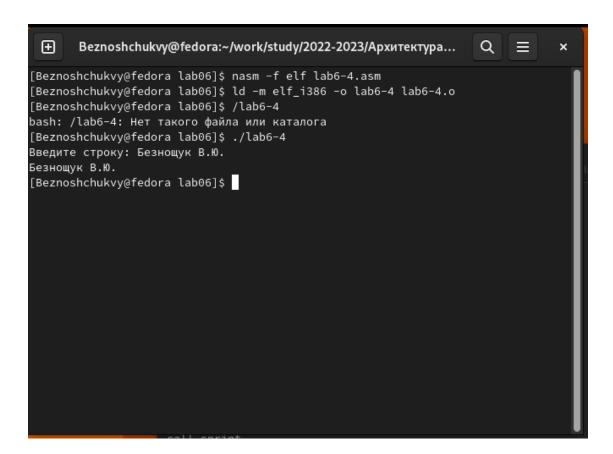
Создали копию файла lab6-2.asm. Исправили текст программы с использованием подпрограмм из внешнего файла in_out.asm, так чтобы она работала по следующему алгоритму: 1. вывести приглашение типа "Введите строку:"; 2. ввести строку с клавиатуры; 3. вывести введённую строку на экран.



lab6-4.asm



Использование подпрограмм из внешнего файла in_out.asm Создали исполняемый файл и проверили его работу.



Проверка работы исполняемого файла

Выводы

В ходе выполненя лобороторной работы были приобретены практическиы навыки работы в Midnight Commander и освоены инструкции языка ассемблера mov и int.