

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**  
**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**  
**ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
**«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)**  
**Кафедра МО ЭВМ**

**ОТЧЕТ**  
**по лабораторной работе №1**  
**по дисциплине «Операционные системы»**  
**Тема: Исследование структур загрузочных модулей**

Студент гр. 8383

\_\_\_\_\_

Мололкин К.А.

Преподаватель

\_\_\_\_\_

Ефремов М.А.

Санкт-Петербург

2020

### **Цель работы.**

Исследование различий в структурах исходных текстов модулей типов **.COM** и **.EXE**, структур файлов загрузочных модулей и способов их загрузки в основную память.

### **Ход работы.**

Был написан текст исходного **.COM** модуля, который определяет тип PC и версию системы. Для этого программа читает содержимое предпоследнего байта ROM BIOS и, в соответствии с табл. 1, определяет тип PC.

Таблица 1 - Соответствие кода и тип PC

Тип IBM PC	Код
PC	FF
PC/XT	FE, FB
AT	FC
PS2 модель 30	FA
PS2 модель 50 или 60	FC
PS2 модель 80	F8
PCjr	FD
PC Convertible	F9

Для определения версии системы требуется воспользоваться функцией 30H прерывания 21H, затем из регистра AL считать номер основной версии, из AH номер модификации, из BH серийный номер OEM, а из регистров BL:CH 24-битовый серийные номер пользователя. Код программы представлен в приложении А.

Из полученного кода был получен «хороший» **.COM** модуль, а также «плохой» **.EXE**. Следующим шагом был написан текст исходного **.EXE** модуля, который выполняет те же функции, что и **.COM** полученный ранее.

## **Ответы на контрольные вопросы**

### **Отличия исходных текстов COM и EXE программ**

1) Сколько сегментов должна содержать COM-программа?

COM – программа должна содержать один сегмент с кодом и данными.

2) Сколько сегментов должна содержать EXE-программа?

EXE-программа может содержать любое количество сегментов

3) Какие директивы должны обязательно быть в тексте COM-программы?

В тексте COM-программы обязательно должны быть директивы `org 100h` для резервирования памяти `PSP` и `assume` для инициализации регистров.

4) Все ли форматы команд можно использовать в COM-программе?

В COM-программах нельзя использовать команды обращения к сегментам, потому что в COM-программах только один сегмент.

### **Отличие форматов файлов COM и EXE модулей**

1) Какова структура файла .COM? С какого адреса располагается код.

COM файл из одного сегмента, в котором располагается код и данные, код располагается с адреса `100h`.

2) Какова структура файла «плохого» EXE? С какого адреса располагается код? Что располагается с адреса `0`?

С нулевого адреса «плохого» EXE файла располагается заголовок и таблица настроек, затем с адреса `300h` начинается единственный сегмент кода. На рис. 1 и 2 представлен шестнадцатеричный вид файла.

3) Какова структура файла «хорошего» EXE? Чем он отличается от файла "плохо" EXE?

«Хороший» EXE в начале файла содержит задержит заголовок и стек, код начинается с `240h`, в отличие от «плохого», у которого код начинается с `300h`, а также «плохой» EXE содержит только один сегмент. На рис. 3 и 4 представлен шестнадцатеричный вид «хорошего» EXE.

```

C:\Users\kirmo\Downloads\LabOS\labs\lr1\LR1COM.EXE
00000000: 4D 5A F1 00 03 00 00 00 20 00 00 00 FF FF 00 00 MZc 6' 0 0 0 0 0 0 0 0
00000010: 00 00 36 27 00 01 00 00 1E 00 00 00 01 00 00 00
00000020: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000030: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000040: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000050: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000060: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000070: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000080: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000090: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000A0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000B0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000C0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000D0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000E0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000F0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000100: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000110: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000120: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000130: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000140: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000150: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000160: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000170: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000180: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000190: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000001A0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000001B0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000001C0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000001D0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000001E0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000001F0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000200: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000210: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000220: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000230: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000240: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

```

Рисунок 1 – начало «плохого» СОМ файла

```

0000002B0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000002C0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000002D0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000002E0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000002F0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000300: E9 E2 01 50 43 20 74 79 70 65 20 2D 20 24 4F 43 йв0PC type - $0C
000000310: 20 76 65 72 73 69 6F 6E 20 2D 20 24 4F 45 4D 20 version - $0EM
000000320: 6E 75 6D 62 65 72 20 2D 20 24 53 65 72 69 61 6C number - $Serial
000000330: 20 6E 75 6D 62 65 72 20 2D 20 24 20 20 24 2E number - $ $.
000000340: 24 50 43 0D 0A 24 50 43 2F 58 54 0D 0A 24 41 54 $PC)PC/XT)AT
000000350: 0D 0A 24 50 53 32 20 6D 6F 64 65 6C 20 33 30 0D )PS2 model 30)
000000360: 0A 24 50 43 32 20 6D 6F 64 65 6C 20 35 30 20 6F PC2 model 50 o
000000370: 72 20 36 30 0D 0A 24 50 43 32 20 6D 6F 64 65 6C r 60)PC2 model
000000380: 20 38 30 0D 0A 24 50 43 20 6A 72 0D 0A 24 50 43 20 80)PCjr)PC
000000390: 43 6F 6E 76 65 72 74 61 62 6C 65 0D 0A 24 55 6E Convertable)Un
0000003A0: 6B 6E 6F 77 6E 20 74 79 70 65 20 3A 20 24 0D 0A known type : $)
0000003B0: 24 24 0F 3C 09 76 02 04 07 04 30 C3 51 8A E0 E8 $0<ov0+0GQbai
0000003C0: EF FF 86 C4 B1 04 D2 E8 E8 E6 FF 59 C3 51 52 32 пятД±ТиижяYGR2
0000003D0: E4 33 D2 B9 0A 00 F7 F1 80 CA 30 88 14 4E 33 D2 дЗТN чсбK0eJN3T
0000003E0: 3D 0A 00 73 F1 3C 00 74 04 0C 30 88 04 5A 59 C3 = sc t000ZYГ
0000003F0: 50 B4 09 CD 21 58 C3 50 53 52 B4 00 B3 10 F6 F3 ProH!XGPSRr i>cy
000000400: 8B D0 B4 02 80 C2 30 CD 21 8A D6 80 C2 30 CD 21 <Pr0b0H!bцb0H!
000000410: 5A 5B 58 C3 50 06 52 B8 00 F0 8E C0 26 A0 FE FF Z[XГPpRë pñA& юя
000000420: BA 03 01 E8 CA FF 3C FF 74 32 3C FE 74 34 3C FC eV0иKя<ят2<ют4<ь
000000430: 74 36 3C FA 74 38 3C FC 74 3A 3C F8 74 3C 3C FD t6<ьt8<ьt:<шт<<ь
000000440: 74 3E 3C F9 74 40 BA 9E 01 E8 A4 FF E8 6D FF 8A t><шт@eh0иияимья
000000450: D0 E8 A3 FF 8A D4 E8 9E FF EB 31 90 BA 41 01 EB РиJяbФиñял1ñеA0л
000000460: 28 90 BA 46 01 EB 22 90 BA 4E 01 EB 1C 90 BA 53 (ñеF0л"ñеN0лñеS
000000470: 01 EB 16 90 BA 62 01 EB 10 90 BA 77 01 EB 0A 90 0л"ñеb0лñеw0лñе
000000480: BA 86 01 EB 04 90 BA 8D 01 E8 64 FF 5A 07 58 C3 ет0лñеK0идяZ•XГ
000000490: 50 52 BA 0E 01 E8 58 FF B4 30 CD 21 E8 58 FF BA PRe,л0иXяг0H!иXяе
0000004A0: 3F 01 E8 4B FF 8A C4 E8 4D FF BA AE 01 E8 40 FF ?0иKяbдиMяе0и0я
0000004B0: BA 1C 01 E8 3A FF BE 3B 01 83 C6 02 8A C7 E8 0C еL0и:яс;0гЖ0bзи?
0000004C0: FF BA 3B 01 E8 29 FF BA AE 01 E8 23 FF BA 2A 01 яе;0и)яе0ии#яе*0и
0000004D0: E8 1D FF 8A C3 E8 1F FF 8A C5 E8 1A FF 8A C1 E8 иняльГи▼яльЕи-яльБи
0000004E0: 15 FF 5A 58 C3 E8 2C FF E8 A5 FF 32 C0 B4 4C CD $яZXги,яиГя2AгLH
0000004F0: 21 1

```

Рисунок 2 – конец «плохого» СОМ файла

```

C:\Users\kirmo\Downloads\LabOS\labs\lr1\LR1EXE.EXE
00000000: 4D 5A 3A 00 03 00 01 00 | 20 00 00 00 FF FF 00 00  |  MZ: ♥  0   яя
00000010: 40 00 D0 A8 34 01 0F 00 | 1E 00 00 00 01 00 38 01  |  @ PE40  0  0 80
00000020: 0F 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |  0
00000030: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000040: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000050: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000060: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000070: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000080: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000090: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000000A0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000000B0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000000C0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000000D0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000000E0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000000F0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000100: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000110: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000120: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000130: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000140: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000150: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000160: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000170: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000180: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000190: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000001A0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000001B0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000001C0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000001D0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000001E0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000001F0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000200: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000210: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000220: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000230: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
00000240: 50 43 20 74 79 70 65 20 | 2D 20 24 0D 0A 4F 43 20  |  PC type - $)OC

```

Рисунок 3 – начало «хорошего» EXE файла

```

C:\Users\kirmo\Downloads\LabOS\labs\lr1\LR1EXE.EXE
0000001F0: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000000200: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000000210: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000000220: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000000230: 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |
000000240: 50 43 20 74 79 70 65 20 | 2D 20 24 0D 0A 4F 43 20  |  PC type - $)OC
000000250: 76 65 72 73 69 6F 6E 20 | 2D 20 24 0D 0A 4F 45 4D  |  version - $)OEM
000000260: 20 6E 75 6D 62 65 72 20 | 2D 20 24 0D 0A 53 65 72  |  number - $)Ser
000000270: 69 61 6C 20 6E 75 6D 62 | 65 72 20 2D 20 24 20 20  |  ial number - $
000000280: 20 24 2E 24 50 43 24 50 | 43 2F 58 54 24 41 54 24  |  $.SPC$PC/XT$AT$
000000290: 50 53 32 20 6D 6F 64 65 | 6C 20 33 30 24 50 43 32  |  PS2 model 30$PC2
0000002A0: 20 6D 6F 64 65 6C 20 35 | 30 20 6F 72 20 36 30 24  |  model 50 or 60$
0000002B0: 50 43 32 20 6D 6F 64 65 | 6C 20 38 30 24 50 43 6A  |  PC2 model 80$PCj
0000002C0: 72 24 50 43 20 43 6F 6E | 76 65 72 74 61 62 6C 65  |  r$PC Convertable
0000002D0: 24 55 6E 68 6E 6F 77 6E | 20 74 79 70 65 20 3A 20  |  $Unknown type :
0000002E0: 24 24 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00  |  $$
0000002F0: 24 0F 3C 09 76 02 04 07 | 04 30 C3 51 8A E0 E8 EF  |  $<ov0♦♦♦0ГQъаип
000000300: FF 86 C4 B1 04 D2 E8 E8 | E6 FF 59 C3 51 52 32 E4  |  а!Д!♦ТиижаYГQR2д
000000310: 33 D2 B9 0A 00 F7 F1 80 | CA 30 88 14 4E 33 D2 3D  |  3ТWъ чсбK0еЅJN3T=
000000320: 0A 00 73 F1 3C 00 74 04 | 0C 30 88 04 5A 59 C3 50  |  ж sc< t♦90е♦ZYГP
000000330: B4 09 CD 21 58 C3 50 53 | 52 B4 00 B3 10 F6 F3 8B  |  гоH!XГPSRr i<цу<
000000340: D0 B4 02 80 C2 30 CD 21 | 8A D6 80 C2 30 CD 21 5A  |  Pr0ъB0H!лцъB0HIZ
000000350: 5B 58 C3 50 06 52 B8 00 | F0 8E C0 26 A0 FE FF BA  |  [XГP♦Rē pћA& юяе
000000360: 00 00 E8 CA FF 3C FF 74 | 32 3C FE 74 34 3C FC 74  |  иKя<at2<шт4<ьt
000000370: 36 3C FA 74 38 3C FC 74 | 3A 3C F8 74 3C 3C FD 74  |  6<ьt8<ьt:<шт<<at
000000380: 3E 3C F9 74 40 BA 91 00 | E8 A4 FF E8 6D FF 8A D0  |  ><шт@e' иияиялP
000000390: E8 A3 FF 8A D4 E8 9E FF | EB 31 90 BA 44 00 EB 28  |  иJял0ииялlћeD л(
0000003A0: 90 BA 47 00 EB 22 90 BA | 4D 00 EB 1C 90 BA 50 00  |  ћeG л"ћeM лћeP
0000003B0: EB 16 90 BA 5D 00 EB 10 | 90 BA 70 00 EB 0A 90 BA  |  л"ћe] л"ћeP лћeP
0000003C0: 7D 00 EB 04 90 BA 82 00 | E8 64 FF 5A 07 58 C3 50  |  } лћe, идяZ♦XГP
0000003D0: 52 BA 0B 00 E8 58 FF B4 | 30 CD 21 E8 58 FF BA 42  |  Red иXяг0H!иXяeB
0000003E0: 00 E8 4B FF 8A C4 E8 4D | FF BA A1 00 E8 40 FF BA  |  иKялдиMяеУ и@яе
0000003F0: 1B 00 E8 3A FF BE 3E 00 | 83 C6 02 8A C7 E8 0C FF  |  + и:яс> фж0ъзи9я
000000400: BA 3E 00 E8 29 FF BA A1 | 00 E8 23 FF BA 2B 00 E8  |  е> и)яеУ и#яе+ и
000000410: 1D FF 8A C3 E8 1F FF 8A | C5 E8 1A FF 8A C1 E8 15  |  чялгиYялEи+ялБи$
000000420: FF 5A 58 C3 50 2B C0 B8 | 04 00 8E D8 58 E8 23 FF  |  иZXГP+Aе♦ TшXи#я
000000430: E8 9C FF 32 C0 B4 4C CD | 21 CB  |  ияа2AгC!H!л

```

Рисунок 4 –конец «хорошего» EXE файла

## Загрузка COM модуля в основную память

1) Какой формат загрузки модуля COM? С какого адреса располагается код?

Код располагается с адреса 100h, до него располагается PSP. Данные, код и PSP расположены в одном сегменте.

2) Что располагается с адреса 0?

С адреса 0h располагается PSP.

3) Какие значения имеют сегментные регистры? На какие области памяти они указывают?

Все сегментные регистры имеют значение 48DD и указывают на начало PSP. На рис. 5 представлен COM модуль, загруженный в отладчик.

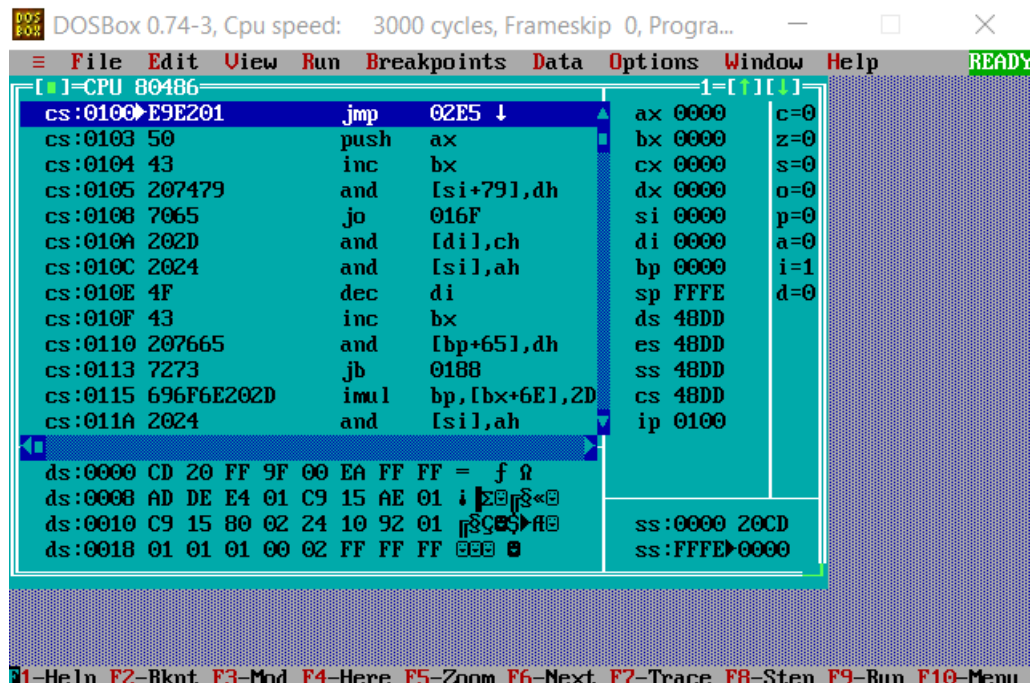


Рисунок 5 – COM модуль открытый в отладчике

4) Как определяется стек? Какую область памяти он занимает? Какие адреса?

Регистр сегмента стека при запуске программы равен FFFEh, стек занимает всю пространство не занятое PSP и кодом программы.

## Загрузка "хорошего" EXE модуля в основную память

1) Как загружается "хороший" EXE? Какие значения имеют сегментные регистры?

Регистры DS и ES имеют значение 48DD, регистр CS 48ED, а SS 48FC сегмента стека. На рис. 6 представлен EXE модуль, загруженный в отладчик.

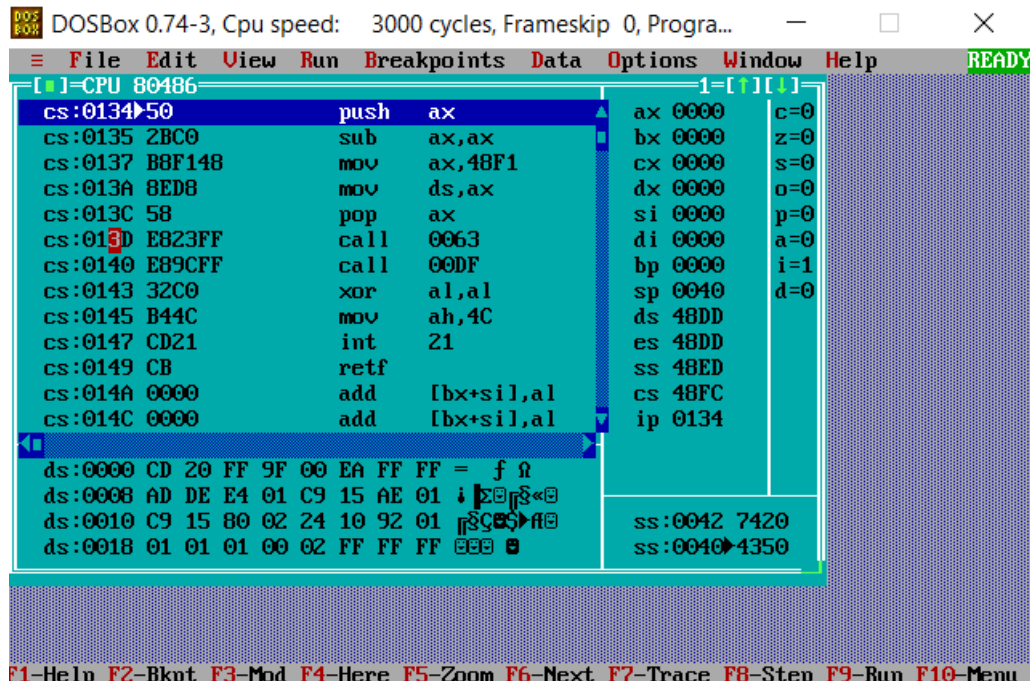


Рисунок 6 – Рисунок 5 – EXE модуль открытый в отладчике

2) На что указывают регистры DS и ES?

Регистры DS и ES указывают на начало PSP.

3) Как определяется стек?

Сегмент стека может выделяться с помощью директивы stack либо автоматически в соответствии с моделью памяти.

4) Как определяется точка входа?

Точка входа определяется началом сегмента кода, либо с помощью директивы END.

## Выводы.

В ходе работы были исследованы различия в структурах исходных текстов модулей типов .COM и .EXE, а также структуры файлов загрузочных модулей и способов их загрузки в основную память.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

### Lr1com.asm

```
LR1 SEGMENT
    ASSUME CS:LR1, DS:LR1, ES:NOTHING, SS:NOTHING
    ORG 100H
START: JMP BEGIN
;DATA

PC_TYPE db "PC type - $"
OC_VERSION db "OC version - $"
OEM_NUM db "OEM number - $"
S_NUM db "Serial number - $"
OEM db "    $"
DOT db ".$"
T_PC db 'PC' , 0DH, 0AH, '$'
T_XT db 'PC/XT' , 0DH, 0AH, '$'
T_AT db 'AT' , 0DH, 0AH, '$'
T_PS2_30 db 'PS2 model 30' , 0DH, 0AH, '$'
T_PS2_50 db 'PC2 model 50 or 60' , 0DH, 0AH, '$'
T_PS2_80 db 'PC2 model 80' , 0DH, 0AH, '$'
T_PCJR db 'PCjr' , 0DH, 0AH, '$'
T_PC_C db 'PC Convertable' , 0DH, 0AH, '$'
T_UNKNOWN db "Unknown type : $"
ENTER_SYMB db 0DH, 0AH, '$'

;PROCEDURES

TETR_TO_HEX PROC near
    and AL, 0Fh
    cmp AL, 09
    jbe NEXT
    add AL, 07
NEXT: add AL, 30h
    ret
TETR_TO_HEX ENDP

BYTE_TO_HEX PROC near
    push CX
    mov AH,AL
    call TETR_TO_HEX
    xchg AL,AH
    mov CL,4
    shr AL,CL
    call TETR_TO_HEX
    pop CX
    ret
BYTE_TO_HEX ENDP

BYTE_TO_DEC PROC near
    push CX
    push DX
    xor AH,AH
    xor DX,DX
    mov CX,10
loop_bd:
    div CX
    or DL,30h
    mov [SI],DL
    dec SI
    xor DX,DX
    cmp AX,10
```



```

        jae loop_bd
        cmp AL,00h
        je end_l
        or AL,30h
        mov [SI],AL
end_l:
        pop DX
        pop CX
        ret
BYTE_TO_DEC ENDP

PRINT_STRING PROC near
        push AX
        mov ah, 09h
        int 21h
        pop AX
        ret
PRINT_STRING ENDP

PRINT_SYMBOL PROC near
        push AX
        push BX
        push DX

        mov AH, 0
        mov BL, 16
        div BL
        mov DX, AX
        mov AH, 02h
        add DL, '0'
        int 21h
        mov DL, DH
        add DL, '0'
        int 21h

        pop DX
        pop BX
        pop AX
        ret
PRINT_SYMBOL ENDP

PRINT_PC_TYPE PROC near
        push AX
        push ES
        push DX
        mov AX, 0F000h
        mov ES, AX
        mov AL, ES:[0FFFEh]
        mov dx, offset PC_TYPE
        call PRINT_STRING
        cmp AL, 0FFh
        je pc_t
        cmp AL, 0FEh
        je xt_t
        cmp AL, 0FCh
        je at_t
        cmp AL, 0FAh
        je ps2_30_t
        cmp AL, 0FCh
        je ps2_50_t
        cmp AL, 0F8h
        je ps2_80_t
        cmp AL, 0FDh

```

```

        je pcjr_t
        cmp AL, 0F9h
        je pc_c_t
        mov dx, offset T_UNKNOWN
        call PRINT_STRING
        call BYTE_TO_HEX

        mov dl, al
        call PRINT_SYMBOL
        mov dl, ah
        call PRINT_SYMBOL

        jmp p_out
pc_t:
        mov dx, offset T_PC
        jmp print_end
xt_t:
        mov dx, offset T_XT
        jmp print_end
at_t:
        mov dx, offset T_AT
        jmp print_end
ps2_30_t:
        mov dx, offset T_PS2_30
        jmp print_end
ps2_50_t:
        mov dx, offset T_PS2_50
        jmp print_end
ps2_80_t:
        mov dx, offset T_PS2_80
        jmp print_end
pcjr_t:
        mov dx, offset T_PCJR
        jmp print_end
pc_c_t:
        mov dx, offset T_PC_C

print_end:
        call PRINT_STRING
p_out:
        pop DX
        pop ES
        pop AX

        ret
PRINT_PC_TYPE ENDP

PRINT_OC_VERSION Proc near
        push ax
        push dx
        mov dx, offset OC_VERSION
        call PRINT_STRING
        mov ah, 30h
        int 21h
        call PRINT_SYMBOL
        mov dx, offset DOT
        call PRINT_STRING
        mov al, ah
        ;add dl, '0'
        call PRINT_SYMBOL
        mov dx, offset ENTER_SYMB

```

```

    call PRINT_STRING
    mov dx, offset OEM_NUM
    call PRINT_STRING
    mov si, offset OEM
        add si, 2
        mov al, bh
        call BYTE_TO_DEC
        mov dx, offset OEM
    call PRINT_STRING
    mov dx, offset ENTER_SYMB
    call PRINT_STRING
    mov dx, offset S_NUM
    call PRINT_STRING
    mov al, bl
    call PRINT_SYMBOL
    mov al, ch
    call PRINT_SYMBOL
    mov al, cl
    call PRINT_SYMBOL

    pop dx
    pop ax

    ret
PRINT_OC_VERSION ENDP

BEGIN:
    call PRINT_PC_TYPE
    call PRINT_OC_VERSION
        xor AL, AL
        mov AH, 4Ch
        int 21h
LR1 ENDS
END START

```

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

### Lr1exe.asm

```
ASTACK SEGMENT STACK
        DW 20h DUP(?)
ASTACK ENDS

DATA SEGMENT
    PC_TYPE db "PC type - $"
    OC_VERSION db 13, 10, "OC version - $"
    OEM_NUM db 13, 10, "OEM number - $"
    S_NUM db 13, 10, "Serial number - $"
    OEM db "    $"
    DOT db ".$"
    T_PC db "PC$"
    T_XT db "PC/XT$"
    T_AT db "AT$"
    T_PS2_30 db "PS2 model 30$"
    T_PS2_50 db "PC2 model 50 or 60$"
    T_PS2_80 db "PC2 model 80$"
    T_PCJR db "PCjr$"
    T_PC_C db "PC Convertable$"
    T_UNKNOWN db "Unknown type : $"
    ENTER_SYMB db "$"
DATA ENDS

CODE SEGMENT
        ASSUME CS:CODE, DS:DATA, SS:ASTACK

;PROCEDURES

TETR_TO_HEX PROC near
    and AL, 0Fh
    cmp AL, 09
    jbe NEXT
    add AL, 07
NEXT: add AL, 30h
    ret
TETR_TO_HEX ENDP

BYTE_TO_HEX PROC near
    push CX
    mov AH,AL
    call TETR_TO_HEX
    xchg AL,AH
    mov CL,4
    shr AL,CL
    call TETR_TO_HEX
    pop CX
    ret
BYTE_TO_HEX ENDP

BYTE_TO_DEC PROC near
    push CX
    push DX
    xor AH,AH
    xor DX,DX
    mov CX,10
loop_bd:
    div CX
    or DL,30h
```

```

        mov [SI],DL
        dec SI
        xor DX,DX
        cmp AX,10
        jae loop_bd
        cmp AL,00h
        je end_l
        or AL,30h
        mov [SI],AL
end_l:
        pop DX
        pop CX
        ret
BYTE_TO_DEC ENDP

PRINT_STRING PROC near
        push AX
        mov ah, 09h
        int 21h
        pop AX
        ret
PRINT_STRING ENDP

PRINT_SYMBOL PROC near
        push AX
        push BX
        push DX

        mov AH, 0
        mov BL, 16
        div BL
        mov DX, AX
        mov AH, 02h
        add DL, '0'
        int 21h
        mov DL, DH
        add DL, '0'
        int 21h

        pop DX
        pop BX
        pop AX
        ret
PRINT_SYMBOL ENDP

PRINT_PC_TYPE PROC near
        push AX
        push ES
        push DX
        mov AX, 0F000h
        mov ES, AX
        mov AL, ES:[0FFFEh]
        mov dx, offset PC_TYPE
        call PRINT_STRING
        cmp AL, 0FFh
        je pc_t
        cmp AL, 0FEh
        je xt_t
        cmp AL, 0FCh
        je at_t
        cmp AL, 0FAh
        je ps2_30_t
        cmp AL, 0FCh

```

```

        je ps2_50_t
        cmp AL, 0F8h
        je ps2_80_t
        cmp AL, 0FDh
        je pcjr_t
        cmp AL, 0F9h
        je pc_c_t
        mov dx, offset T_UNKNOWN
        call PRINT_STRING
        call BYTE_TO_HEX

        mov dl, al
        call PRINT_SYMBOL
        mov dl, ah
        call PRINT_SYMBOL

        jmp p_out
pc_t:
        mov dx, offset T_PC
        jmp print_end
xt_t:
        mov dx, offset T_XT
        jmp print_end
at_t:
        mov dx, offset T_AT
        jmp print_end
ps2_30_t:
        mov dx, offset T_PS2_30
        jmp print_end
ps2_50_t:
        mov dx, offset T_PS2_50
        jmp print_end
ps2_80_t:
        mov dx, offset T_PS2_80
        jmp print_end
pcjr_t:
        mov dx, offset T_PCJR
        jmp print_end
pc_c_t:
        mov dx, offset T_PC_C

print_end:
        call PRINT_STRING
p_out:
        pop DX
        pop ES
        pop AX

        ret
PRINT_PC_TYPE ENDP

PRINT_OC_VERSION Proc near
        push ax
        push dx
        mov dx, offset OC_VERSION
        call PRINT_STRING
        mov ah, 30h
        int 21h
        call PRINT_SYMBOL
        mov dx, offset DOT
        call PRINT_STRING

```

```

    mov al, ah
    ;add dl, '0'
    call PRINT_SYMBOL
    mov dx, offset ENTER_SYMB
    call PRINT_STRING
    mov dx, offset OEM_NUM
    call PRINT_STRING
    mov si, offset OEM
        add si, 2
        mov al, bh
        call BYTE_TO_DEC
        mov dx, offset OEM
    call PRINT_STRING
    mov dx, offset ENTER_SYMB
    call PRINT_STRING
    mov dx, offset S_NUM
    call PRINT_STRING
    mov al, bl
    call PRINT_SYMBOL
    mov al, ch
    call PRINT_SYMBOL
    mov al, cl
    call PRINT_SYMBOL

    pop dx
    pop ax

    ret
PRINT_OC_VERSION ENDP

MAIN PROC FAR
    push ax
    sub AX,AX
    mov AX,DATA
    mov DS,AX
    pop ax
    call PRINT_PC_TYPE
    call PRINT_OC_VERSION
        xor AL, AL
        mov AH, 4Ch
        int 21h
    ret
MAIN ENDP
CODE ENDS
END MAIN

```