

# **Отчёта по лабораторной работе №5**

**Основы работы с Midnight Commander**

Джаллох Ишмаил

# Содержание

<b>1</b>	<b>Цель работы</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Задание</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Выполнение лабораторной работы</b>	<b>6</b>
3.1	Порядок выполнения лабораторной работы . . . . .	6
3.2	Задание для самостоятельной работы . . . . .	18
<b>4</b>	<b>Выводы</b>	<b>22</b>

## Список иллюстраций

3.1	Вводим в консоль команду <code>mc</code> . . . . .	6
3.2	Переходим в каталог . . . . .	7
3.3	Создаем каталог функциональной клавишей F7 . . . . .	8
3.4	Воспользуемся командой <code>touch</code> . . . . .	9
3.5	Открываем файл функциональной клавишей, заполняем и сохраняем	10
3.6	Открываем файл и убеждаемся, что файл содержит текст программы	11
3.7	Проверяем, как работает данная программа . . . . .	11
3.8	Скачиваем файл . . . . .	12
3.9	Копируем скаченный файл . . . . .	13
3.10	Создаем копию файла клавишей F6 . . . . .	14
3.11	Проверяем скопировался ли файл . . . . .	15
3.12	Открываем и заполняем файл . . . . .	16
3.13	Смотрим, как сработала программа . . . . .	16
3.14	Редактируем файл . . . . .	17
3.15	Смотрим, как сработала программа и сравниваем с прошлой . . .	17
3.16	Создаем копию файла <code>lab5-1.asm</code> . . . . .	18
3.17	Редактируем файл . . . . .	19
3.18	Проверяем правильность написания программы . . . . .	19
3.19	Создаем копию файла <code>lab5-2.asm</code> . . . . .	20
3.20	Редактируем файл . . . . .	21
3.21	Проверяем правильность написания программы . . . . .	21

# 1 Цель работы

Освоить инструкции языка ассемблера mov. Приобрести знания использования Midnight Commander.

## 2 Задание

Написать 2 программы по примеру и впоследствии изменить их по условию.

## 3 Выполнение лабораторной работы

### 3.1 Порядок выполнения лабораторной работы

Открываем Midnight Commander (рис. fig. 3.1).

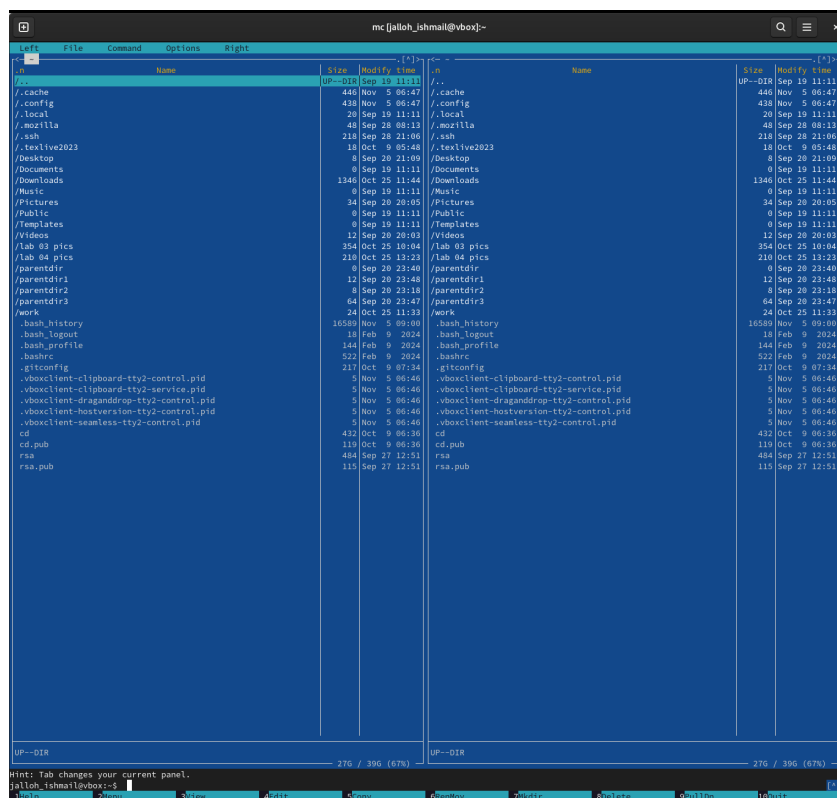


Рис. 3.1: Вводим в консоль команду mc

Переходим в каталог, созданный при выполнении 4 ЛБ (рис. fig. 3.2).

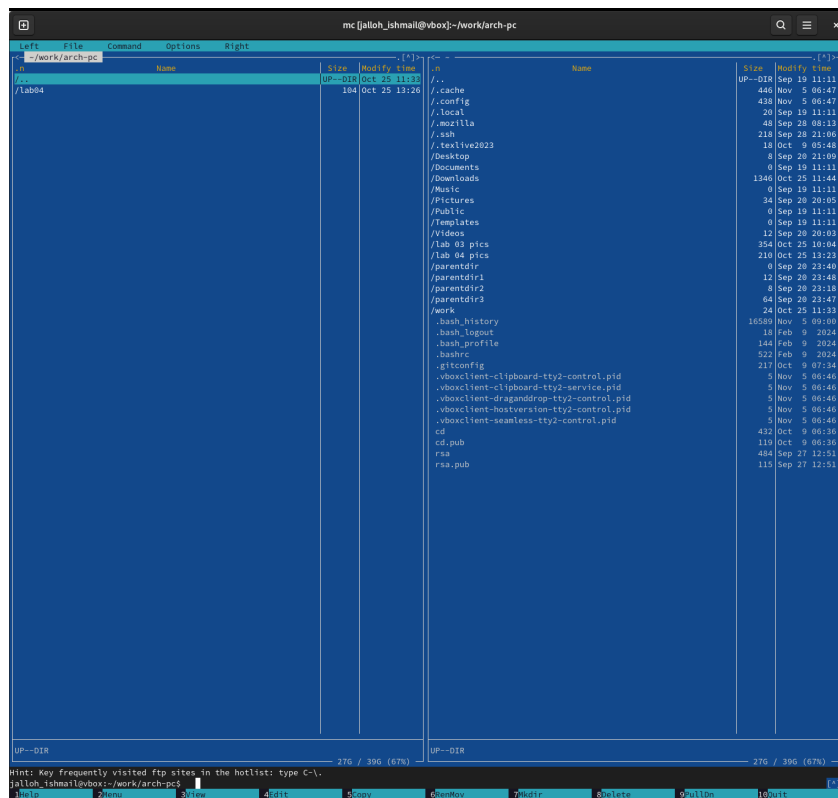


Рис. 3.2: Переходим в каталог

Создаем каталог lab05 (рис. fig. 3.3).

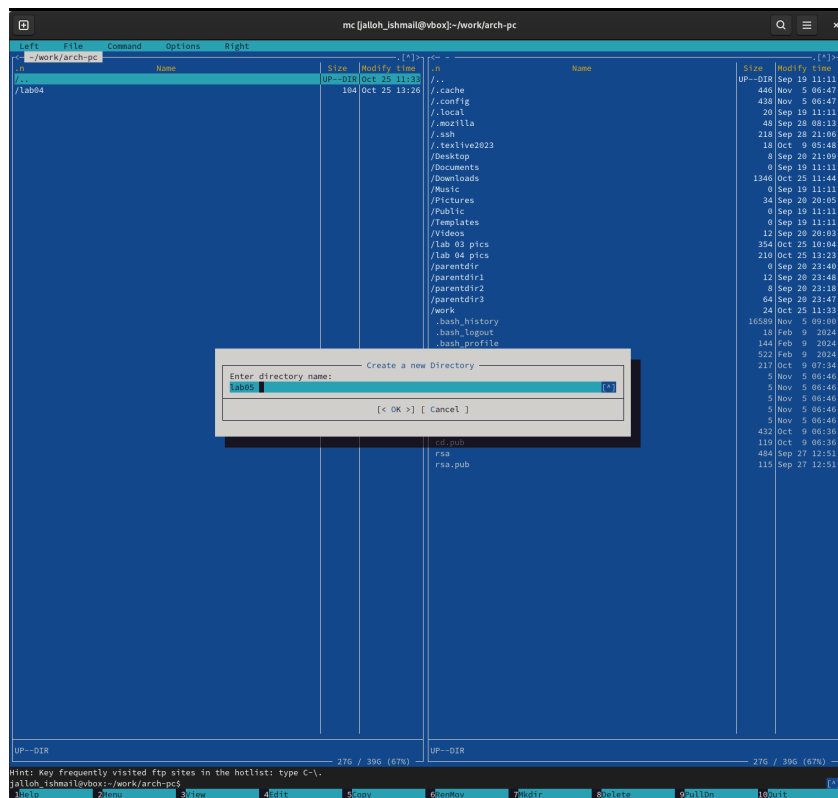


Рис. 3.3: Создаем каталог функциональной клавишей F7

Создаем файл lab5-1.asm (рис. fig. 3.4).



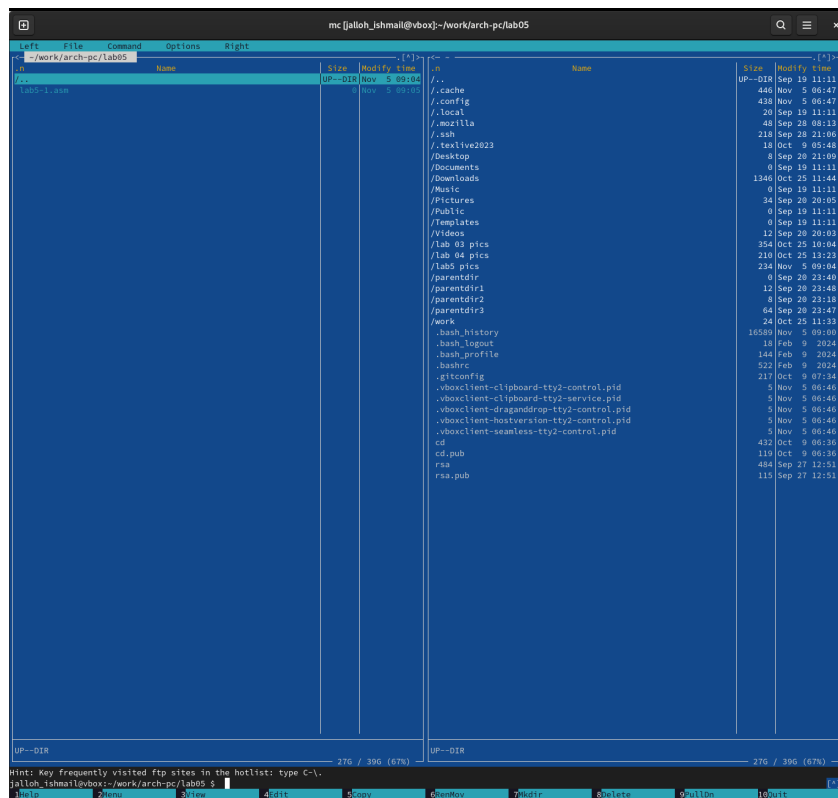
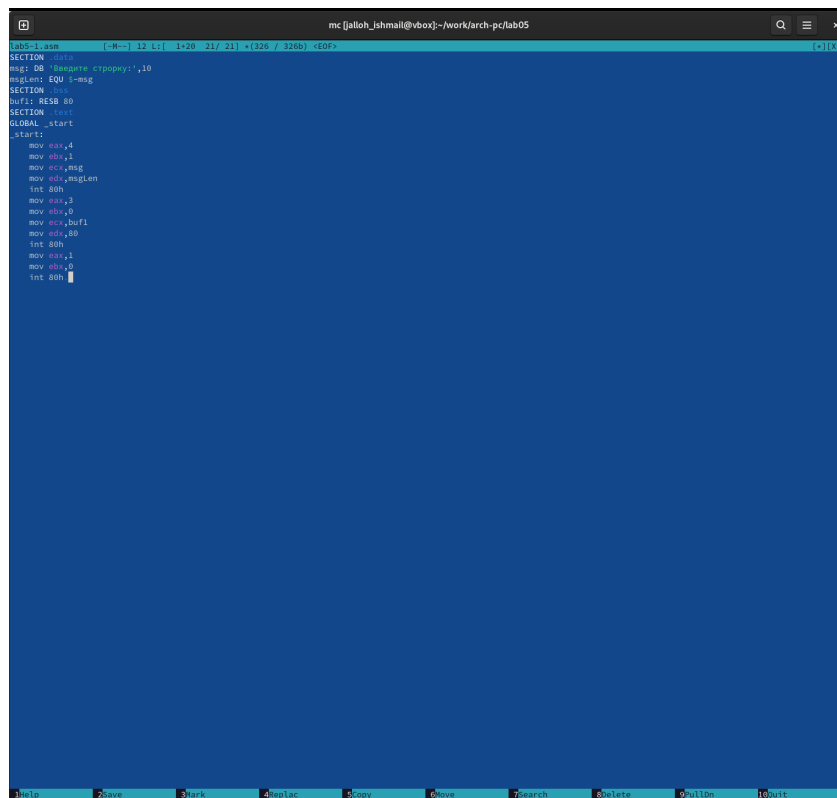


Рис. 3.4: Воспользуемся командой touch

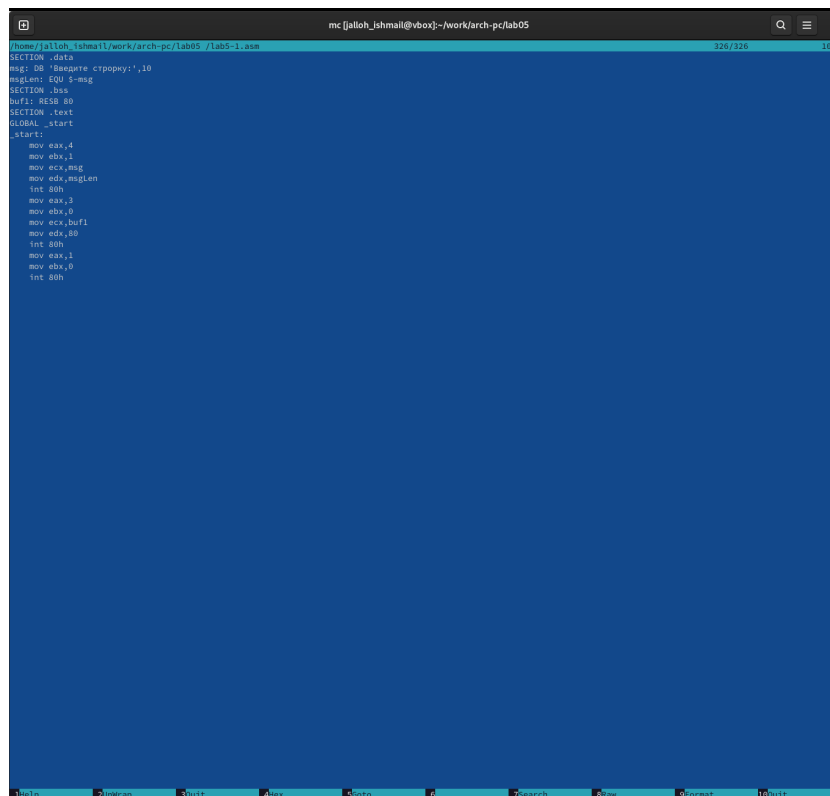
Открываем файл для редактирования и заполняем его по листингу (рис. fig. 3.5).



```
mc [jallah_ishmail@vbox]~/work/arch-pc/lab05
buff.asm 12 L: 1-20 21/ 21 |*(320 / 320b) <EOF>
SECTION .data
msg: DB "Require copy:",10
msgLen EQU $-msg
SECTION .text
buf!: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
    mov eax,4
    mov ebx,1
    mov ecx,msg
    mov edx,msgLen
    int 80h
    mov eax,3
    mov ebx,0
    mov ecx,buf!
    mov edx,80
    int 80h
    mov eax,1
    mov ebx,0
    int 80h
```

Рис. 3.5: Открываем файл функциональной клавишей, заполняем и сохраняем

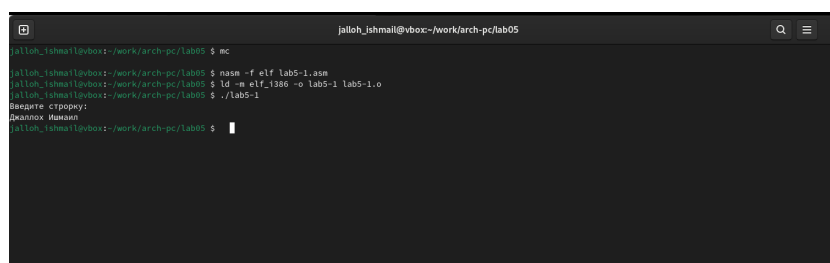
Открываем файл для просмотра (рис. fig. 3.6).



```
mc [jalloh_ishmail@vbox]~/work/arch-pc/lab05
home/jalloh_ishmail/work/arch-pc/lab05 /lab5-1.asm 320/320 100
SECTION .data
msg: DB "Введите строку:",10
msgLen: EQU $-msg
SECTION .bss
buf1: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
    mov eax,4
    mov ebx,1
    mov ecx,msg
    mov edx,msgLen
    int 80h
    mov eax,3
    mov ebx,0
    mov ecx,buf1
    mov edx,80
    int 80h
    mov eax,1
    mov ebx,0
    int 80h
```

Рис. 3.6: Открываем файл и убеждаемся, что файл содержит текст программы

Транслируем текст программы и запускаем исполняемый файл (рис. fig. 3.7).



```
jalloh_ishmail@vbox:~/work/arch-pc/lab05
jalloh_ishmail@vbox:~/work/arch-pc/lab05 $ mc
jalloh_ishmail@vbox:~/work/arch-pc/lab05 $ nasm -f elf lab5-1.asm
jalloh_ishmail@vbox:~/work/arch-pc/lab05 $ ld -m elf_i386 -o lab5-1 lab5-1.o
jalloh_ishmail@vbox:~/work/arch-pc/lab05 $ ./lab5-1
Введите строку:
Диалог окончен
jalloh_ishmail@vbox:~/work/arch-pc/lab05 $
```

Рис. 3.7: Проверяем, как работает данная программа

Скачиваем файл со страницы курса (рис. fig. 3.8).

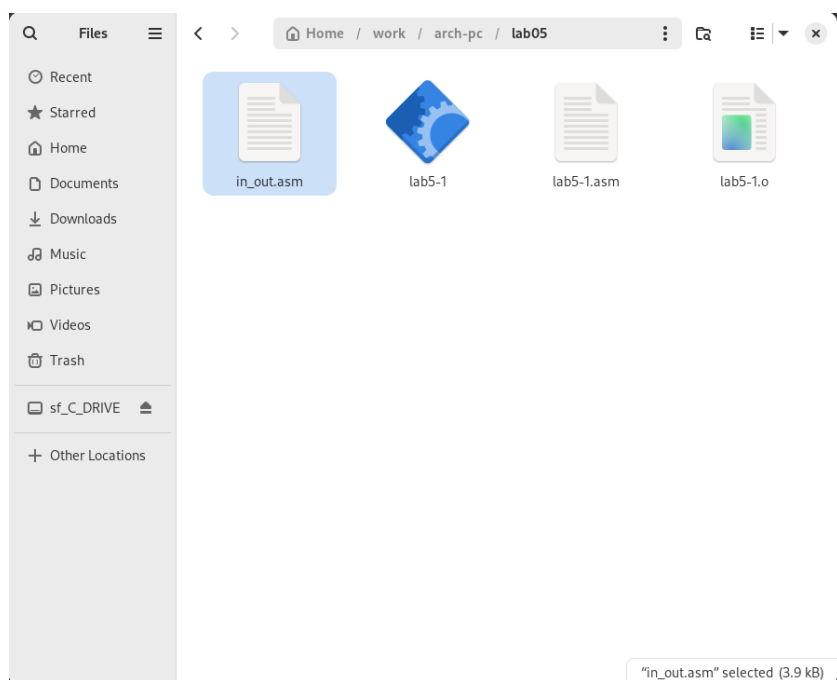


Рис. 3.8: Скачиваем файл

Копируем файл в нужную директорию (рис. fig. 3.9).

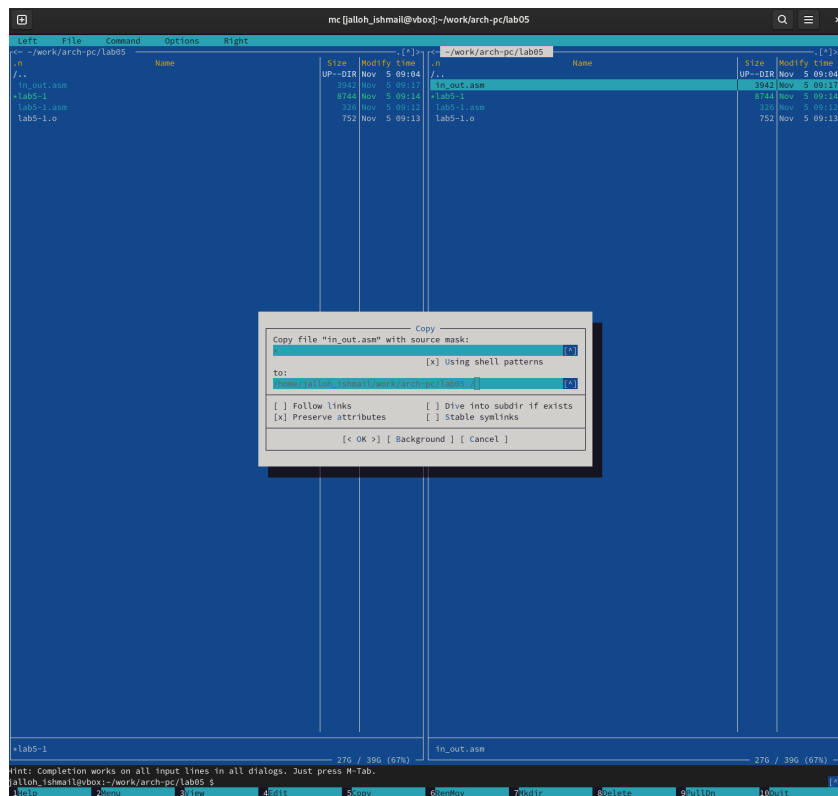


Рис. 3.9: Копируем скаченный файл

Создаем копию файла lab5-1.asm (рис. fig. 3.10).

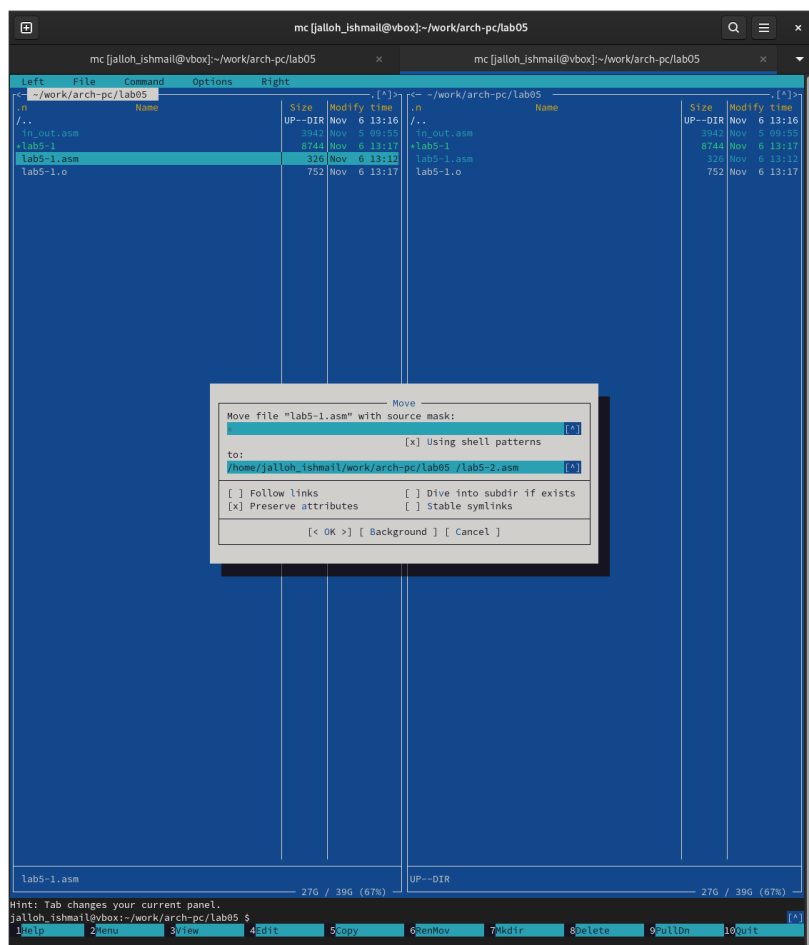


Рис. 3.10: Создаем копию файла клавишей F6

Проверяем созданный файл (рис. fig. 3.11).

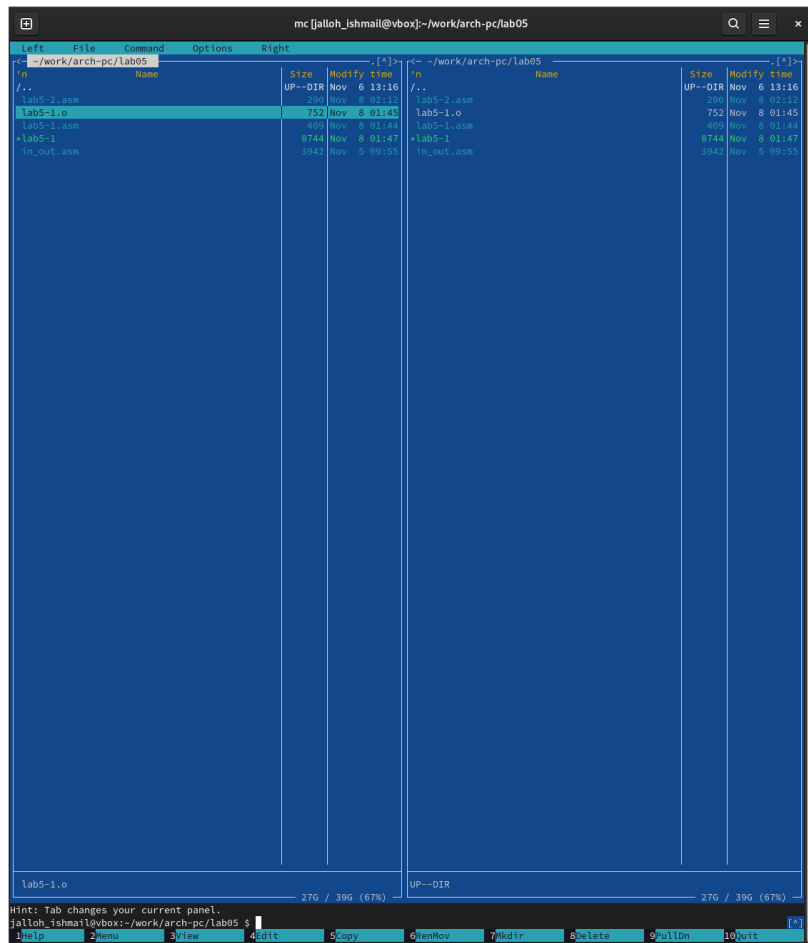


Рис. 3.11: Проверяем скопировался ли файл

Открываем новый файл и заполняем его в соответствии с листингом (рис. fig. 3.12).

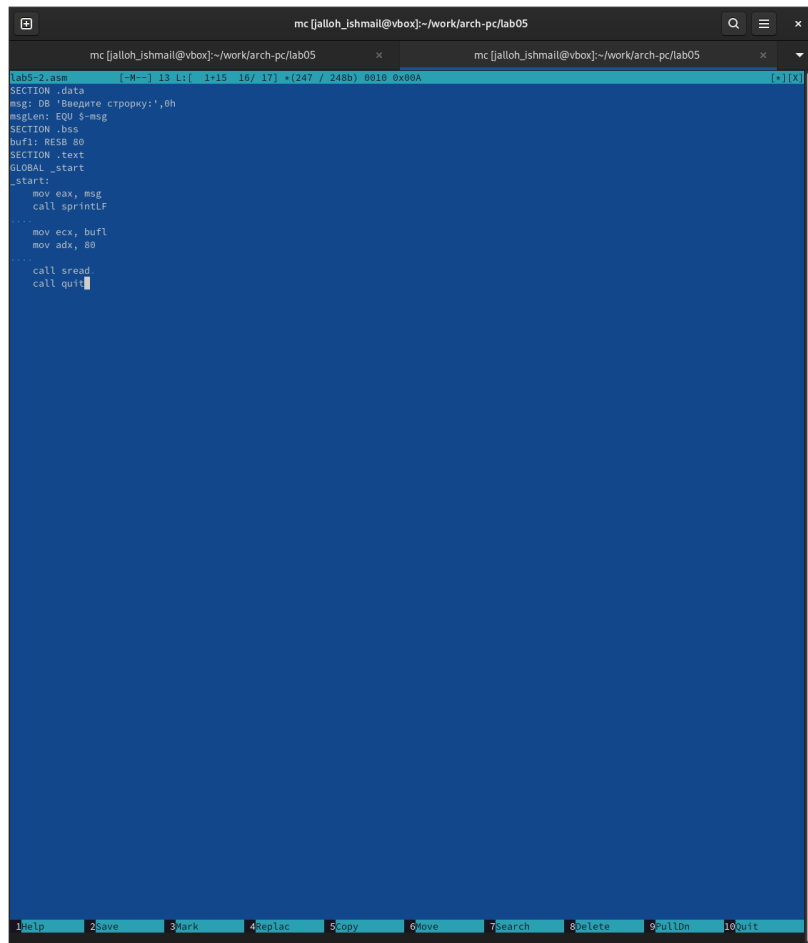


Рис. 3.12: Открываем и заполняем файл

Транслируем и запускаем новый файл (рис. fig. 3.13).

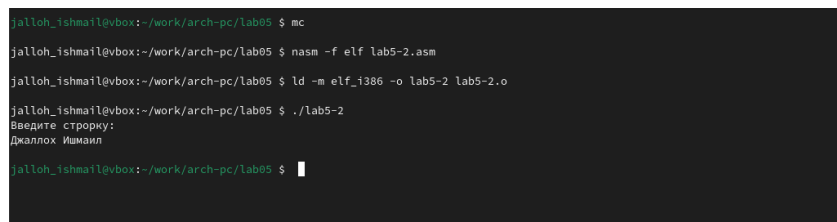


Рис. 3.13: Смотрим, как сработала программа

Снова открываем файл для редактирования и меняем sprintf на sprintf (рис. fig. 3.14).



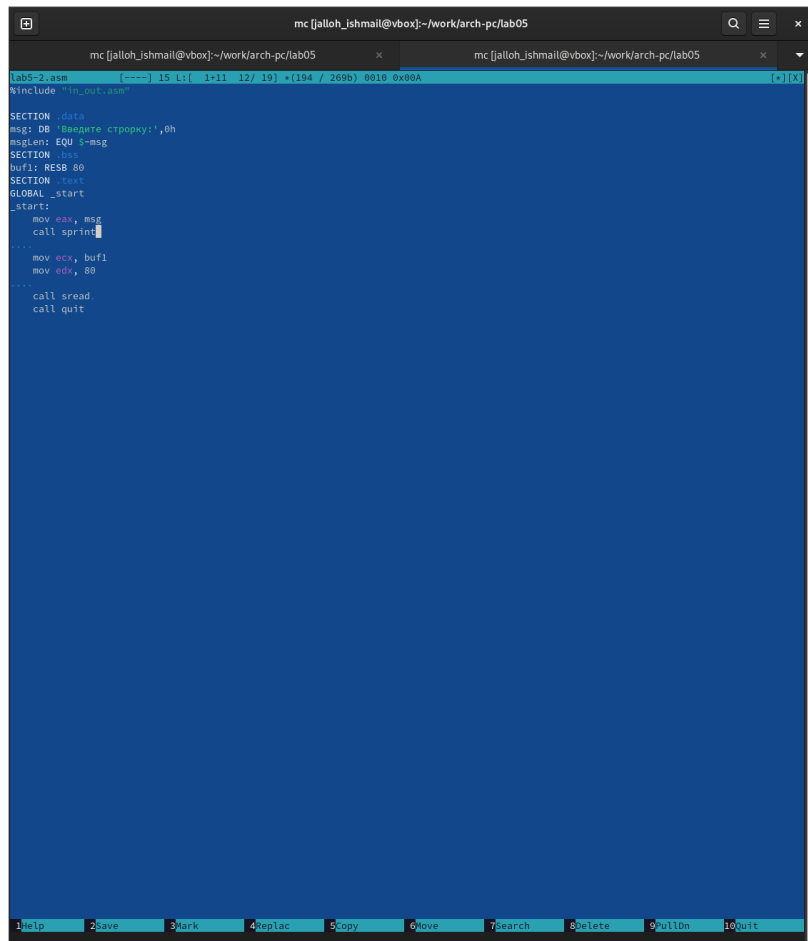


Рис. 3.14: Редактируем файл

Транслируем и запускаем файл(рис. fig. 3.15).

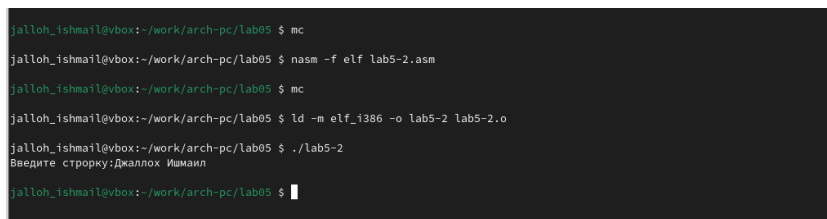


Рис. 3.15: Смотрим, как сработала программа и сравниваем с прошлой

Таким образом можем понять, что команда `sprint` выводит текст в той же строке, а `sprintLF` переносит на новую строку.

## 3.2 Задание для самостоятельной работы

Создаем копию файла lab5-1.asm и называем его так же (рис. fig. 3.16).

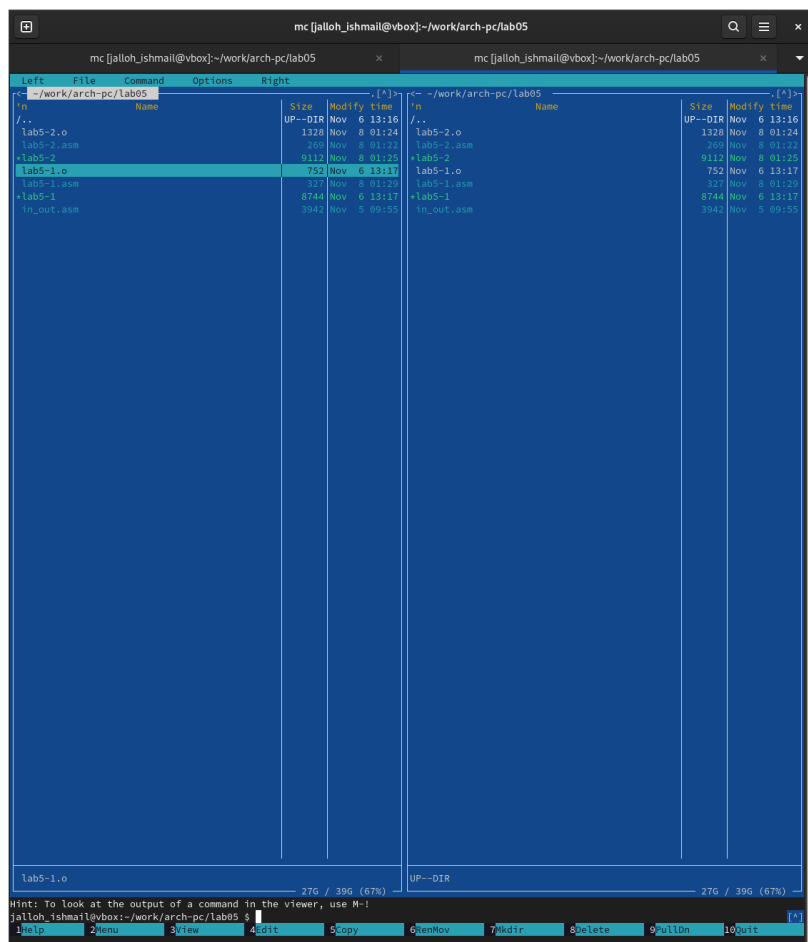


Рис. 3.16: Создаем копию файла lab5-1.asm

Редактируем файл, чтобы введенный текст с клавиатуры выводился в консоль (рис. fig. 3.17).

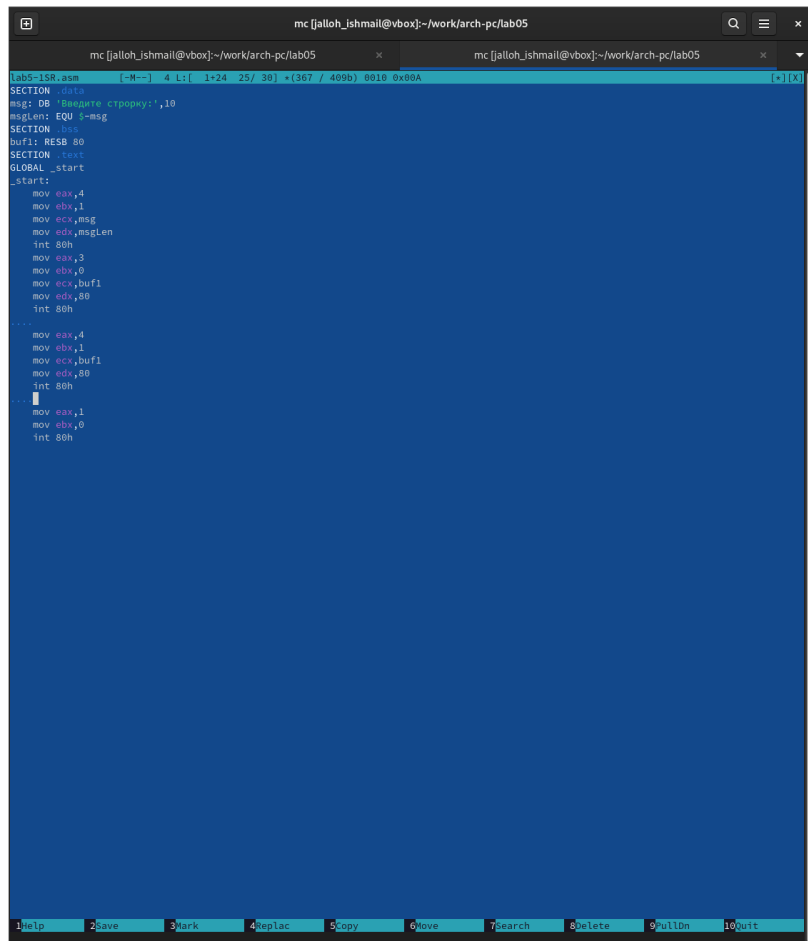


Рис. 3.17: Редактируем файл

Транслируем файл и запускаем программу (рис. fig. 3.18).

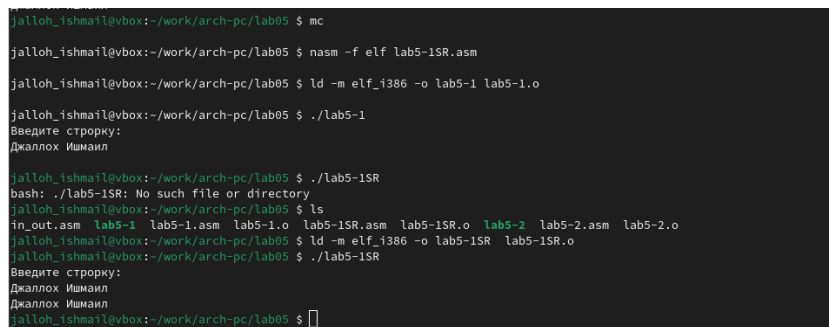


Рис. 3.18: Проверям правильность написания программы

Создаем копию файла lab5-2.asm и называем его так же (рис. fig. 3.19).

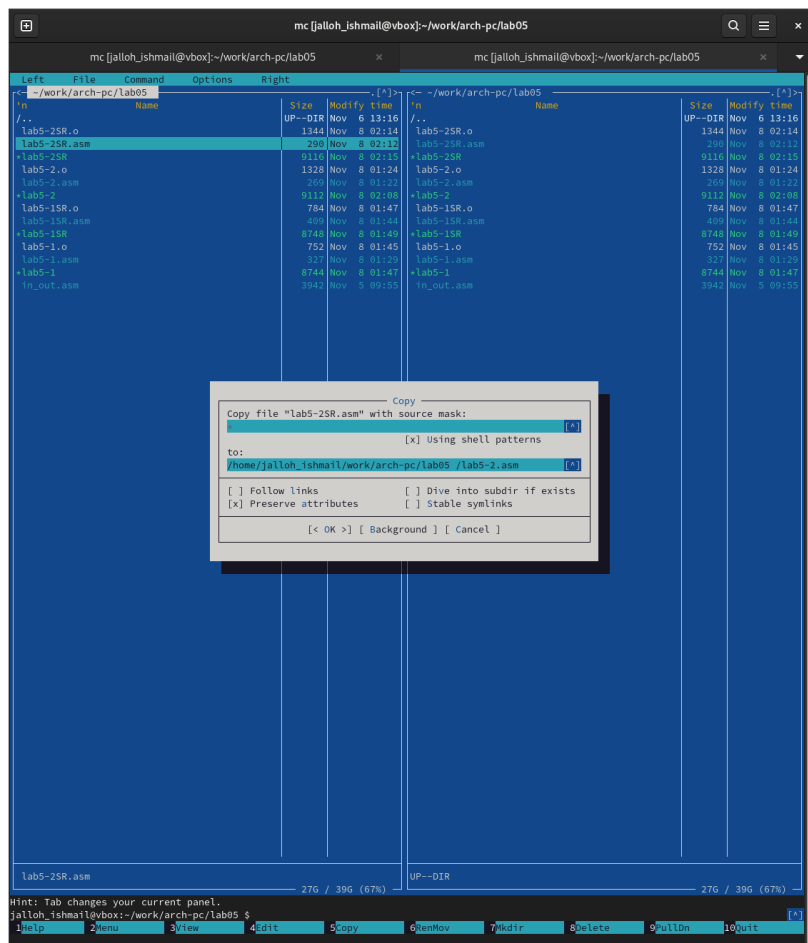


Рис. 3.19: Создаем копию файла lab5-2.asm

Редактируем файл, чтобы введенный текст с клавиатуры выводился в консоль (рис. fig. 3.20).

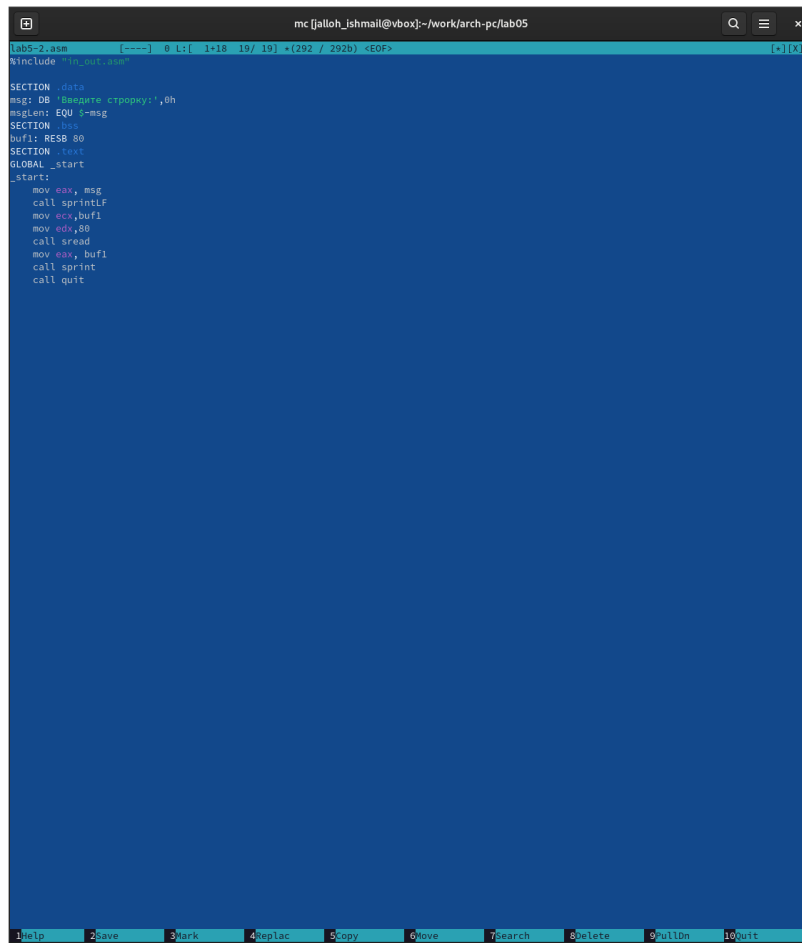


Рис. 3.20: Редактируем файл

Транслируем файл и запускаем программу (рис. fig. 3.21).

```

jalloh_ishmail@vbox:~/work/arch-pc/lab05 $ mc
jalloh_ishmail@vbox:~/work/arch-pc/lab05 $ nasm -f elf lab5-2.asm
jalloh_ishmail@vbox:~/work/arch-pc/lab05 $ ld -m elf_i386 -o lab5-2 lab5-2.o
jalloh_ishmail@vbox:~/work/arch-pc/lab05 $ ./lab5-2
Введите строку:Джаллох Ишмаил
Джаллох Ишмаил
jalloh_ishmail@vbox:~/work/arch-pc/lab05 $
  
```

Рис. 3.21: Проверяем правильность написания программы

## 4 Выводы

Мы приобрели навыки работы с Midnight Commander и освоили инструкцию mov.