# Laboratorium 01 Programowanie niskopoziomowe Konfiguracja środowiska oraz obsługa Debuggera

Celem ćwiczeń jest konfiguracja środowiska programistycznego dla MASM32 oraz zapoznanie się z częścią podstawowych instrukcji.

Środowiskiem programistycznym będzie Visual Studio 2019 Enterprise Edition dostępne na stronie MSDNA.

#### Zadania:

- 1. Wyjaśnij do czego służy proces asemblacji oraz konsolidacji.
- 2. Jaki kod rozkazu ma instrukcja push, w jaki sposób można to sprawdzić za pomocą środowiska VS?
- 3. Co robią instrukcje: mov, push, pop, add, sub, call?
- 4. Co oznacza zapis mov eax, [ebx]?
- 5. Do czego służą rejestry: eax, ebx, eip, esp?

## Asemblacja i konsolidacja

Asemblacja to tworzenie kodu maszynowego na podstawie kodu źródłowego.

Dla przykładu przetłumaczenie instrukcji add na kod maszynowy

#### Instrukcja:

add eax, 5

Przetłumaczona instrukcja na kod maszynowy w formie szesnastkowej:

83 C0 05

Z czego 83 C0 to kod instrukcji **add** w której pierwszym parametrem jest rejestr EAX, a 05 to wartość dodawana do tego rejestru.

**Konsolidacja to** proces który szuka w bibliotekach systemowych lub wskazanych przez użytkownika kodu który nie został zdefiniowany w plikach źródłowych. Następnie, przypisuje kod maszynowy do ustalonych adresów. Na końcu zaś, tworzy wykonywalny plik binarny ELF(Executable and Linking File)

#### Przykład asemblacji i konsolidacji:

W celu kompilacji kodu oraz konsolidacji, niezbędny jest kompilator i konsolidator. Podczas używania środowiska VS proces ten jest wykonywany automatycznie przy naciśnięciu przycisku build.

- 1. Wszystkie niezbędne pliki oraz struktura katalogów jest przygotowana w paczce dostępnej na stronie https://strefa.ii.uph.edu.pl/. Pobierz labolatoria 01
- 2. Następnie otwórz folder "przykłady" gdzie trzymając lewy shift i klikając prawym przyciskiem na puste miejsce otwórz wiersz poleceń.
- 3. W wierszu poleceń wpisz: *asemblacja example1*. W wyniku tego polecenia powinny powstać 2 pliki: example1.obj oraz example1.lst . Przeanalizuj oba pliki.
- 4. W wierszu poleceń wpisz: *konsolidacja example1*. W wyniku tego powstanie reszta plików oraz plik wykonywalny. Przeanalizuj plik example1.map.
- 5. Wykonaj korki 3 i 4 dla pozostałych przykładów i przeanalizuj powstałe pliki.

## Stałe i zmienne

Stałe różnią się od zmiennych tym, że nie jest dla nich alokowana dodatkowa pamięć podczas uruchomienia programu ponieważ są wstawiane jako parametry instrukcji podczas kompilacji programu.

## Segment danych:

```
Stala equ 105 - Deklaracja stałej
zmienna db 4 - Deklaracja zmiennej
```

## Segment kodu:

```
mov eax,stala - Instrukcja
B8 00000069 - Kod maszynowy instrukcji
```

**B8** to kod instrukcji mov

00000069 to wartość 105 zapisana w systemie szesnastkowym

#### Segment kodu:

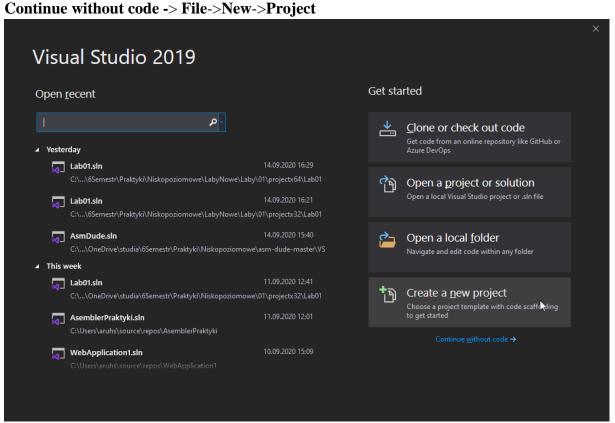
```
mov eax,OFFSET zmienna – OFFSET wskazuję na adres w pamięci
B8 00000000 R
```

**B8** to kod instrukcji mov

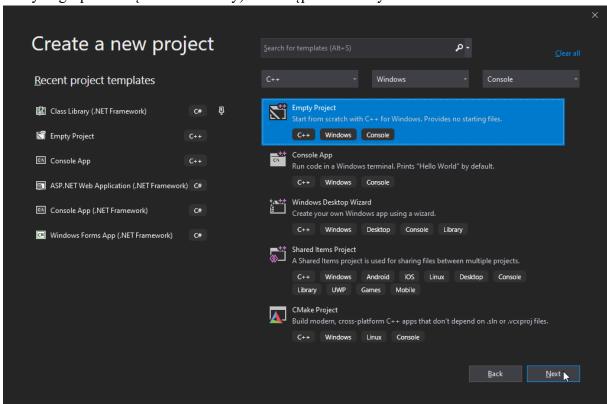
00000000 R to adres wskazujący na zmienną "zmienna"

Więc zauważamy, że gdy w rozkazie zostanie użyta stała to podstawi się wartość, a dla zmiennej podstawi się adres w pamięci.

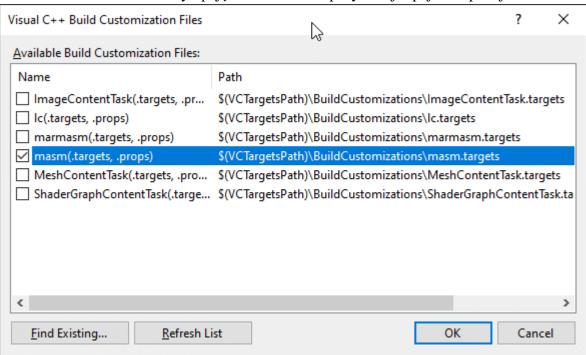
1. Przy pierwszym uruchomieniu środowiska niezbędne będzie utworzenie nowego projektu, oraz odpowiednia jego konfiguracja. Po uruchomieniu Visual Studio 2019 Community Eiditon klikamy "Create a new project" lub wybieramy przez



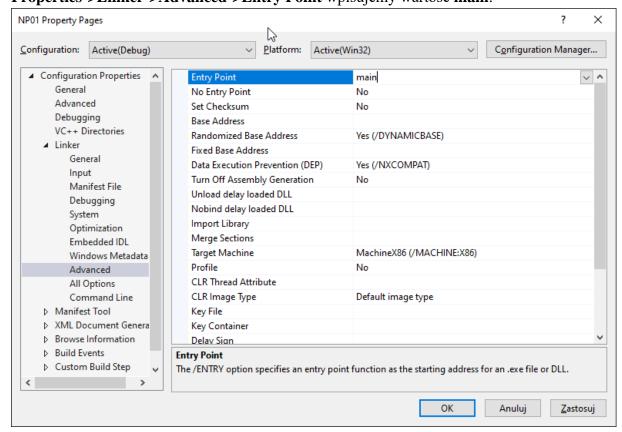
2. Wybieramy jeżyk C++, platformę **Windows**, typ projektu **Console** i wybieramy **Empty Project.** A następnie wpisujemy odpowiednią nazwę projektu (warto również zmienić lokalizacje projektu poprzez utworzenie własnego katalogu by projekty różnych grup ze sobą nie kolidowały). A następnie klikamy **Ok**.



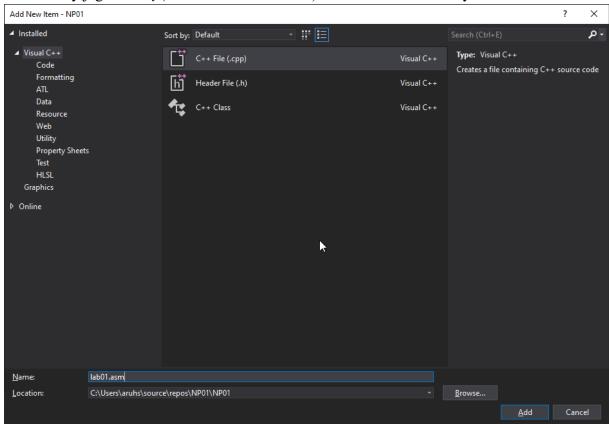
3. Po utworzeniu nowego projektu klikamy na na zakładkę **Project->Build Customization** i zaznaczamy opcję **masm** w celu specyfikacji opcji kompilacji.



4. W celu poprawnego działania linkera potrzebne jest wskazanie głównej procedury dla naszego projektu. Wybieramy zakładkę **Project->Properties->Configuration Properties->Linker->Advanced->Entry Point** wpisujemy wartość main.

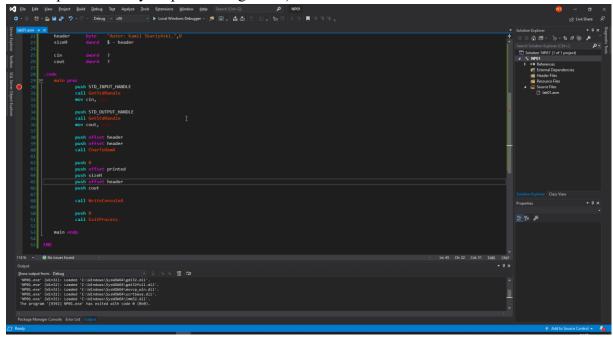


5. Klikamy na folder **Source Files** znajdujący się w hierarchii projektu prawym przyciskiem i wybieramy **Add->New Item...** następnie **Visual C++-> C++ File** izmieniamy jego nazwę (razem z rozszerzeniem) na lab01.asm i klikamy **Add.** 

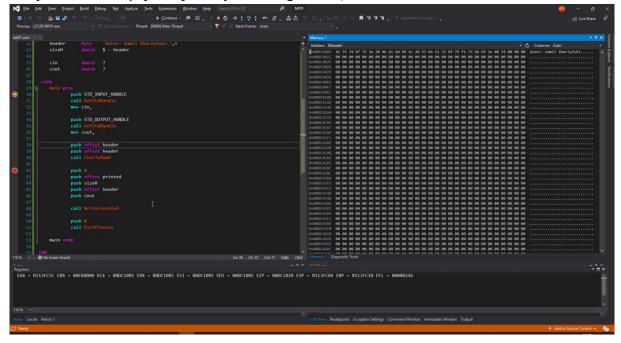


6. Kopiujemy zawartość pliku lab01example.asm do utworzonego w VS pliku lab01.asm.

7. W celu dodania nowego breakpointu klikamy na szarym pasku obok numeru linii która nas interesuje. Powinna pojawić się czerwona kropka (w przypadku braku kolorowania składni przechodzimy do pliku Uwagi.docx).



- 8. W celu uruchomienia aplikacji w trybie debugowania wciskamy **f5**. By przejść do kolejnej lini kodu używamy przycisku **f10**, lub **f5** by przejść do kolejnego breakpointu.
- 9. Podczas działania aplikacji w trybie debugowania przechodzimy do **Debug->Windows->Registries** w celu podglądu rejestrów oraz **Debug->Windows->Memory->Memory 1** w celu podglądu pamięci (Opcje te dostępne są tylko gdy mamy uruchomioną aplikacje w trybie debugowania).



10. Możliwe jest również podejżenie kodu maszynowego poprzez okno **Debug->Windows->Disassembly** (opc: <a href="http://ref.x86asm.net/coder32.html#x6A">https://www.mathsisfun.com/binary-decimal-hexadecimal-converter.html">https://www.mathsisfun.com/binary-decimal-hexadecimal-converter.html</a>).

