# 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. 0381	Кирильцев Д.А
Преподаватель	Ефремов М. А.

Санкт-Петербург

#### Цель работы.

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

#### Постановка задачи.

Требуется написать текст исходного .СОМ модуля, который определяет тип РС и версию системы. Ассемблерная программа должна читать содержимое предпоследнего байта ROM BIOS, по таблице, сравнивая коды, определять тип РС и выводить строку с названием модели. Если код не совпадает ни с одним значением, то двоичный код переводиться в символьную строку, содержащую запись шестнадцатеричного числа И выводиться на экран В виде соответствующего сообщения. Затем определяется версия системы. Ассемблерная программа должна по значениям регистров AL и AH сформировать текстовую строку в формате хх.уу, где хх - номер основной версии, а уу - номер модификации в десятичной системе счисления, строки с серийным номером ОЕМ сформировать (Original Equipment Manufacturer) и серийным номером пользователя. Полученные выводятся на экран. Далее необходимо отладить полученный исходный модуль и получить «хороший» .COM модуль, а также необходимо построить «плохой» .ЕХЕ, полученный из исходного текста для .СОМ модуля. Затем нужно написать текст «хорошего» .EXE модуля, который выполняет те же функции, что и модуль .СОМ, далее его построить, отладить и сравнить исходные тексты для .СОМ и .ЕХЕ модулей.

Таблица 1 — Процедуры в программе.

Процедура	Описание	
TETR_TO_HEX	Перевод десятичной цифры в код	
	символа	
BYTE_TO_HEX	Перевод байта в 16-ной с/с в	
	символьный код	
WRD_TO_HEX	Перевод слова в 16-ной с/с в	
	символьный код	
BYTE_TO_DEC	Перевод байта в 16-ной с/с в	
	символьный код в 10-ной с/с	
WR	Вывод строки на экран	
PCTYPE	Определение модели РС	
VERSION	Определение версии OS	

#### Выполнение работы.

Данные объявленные в программе:

PC db 'PC', 0DH, 0AH, '\$'

XPC db 'PC/XT', 0DH, 0AH, '\$'

TYPE\_AT db 'AT or PS2 [50 or 60]', 0DH, 0AH, '\$'

PS30\_2 db 'PS2 [30]', 0DH, 0AH, '\$'

PS80 2 db 'PS2 [80]', 0DH, 0AH, '\$'

JR db 'PCjr', 0DH, 0AH, '\$'

PCC db 'Type PC, 0DH, 0AH, '\$'

UN db 'CODE - XXh', 0DH, 0AH, '\$'

SYSTEM db 'System version: .', 0DH, 0AH, '\$'

OEN db 'OEM: ', 0DH, 0AH, '\$'

USN db 'User: h', 0DH, 0AH, '\$'

Программа последовательно выводит тип пк, версию ОС, ОЕМ и номер пользователя.

Далее представлены скриншоты полученных модулей.

F:\>com.com AT or PS2 [50 or 60] System version: 5.0 OEM: 0 User: 000000h

рис.1 - хороший СОМ файл.

Рис.2 - плохой ЕХЕ файл

```
F:\>exe
AT or PS2 [50 or 60]
System version: 5.0
OEM: 0
User: 000000h
```

Рис.3 - хороший ЕХЕ файл

#### Отличия исходных текстов СОМ и ЕХЕ программ

1. Сколько сегментов должна сдержать СОМ-программа?

Стек генерируется автоматически, код и данные в СОМ, находятся в одном сегменте

#### 2. EXE-программа?

EXE-модуль должен содержать сегмент кода и сегмент данных. Остальные сегменты являются опциональными. Если не объявить стек, то будет использоваться DOS-овский.

- 3. Какие директивы должны быть обязательно в тексте СОМ-программы?
  - 1. ORG 100h происходит пропуск первых 256 байт сегмента, для размещения в них PSP (префикс программного сегмента), в случае отсутствия директивы программа будет запускаться, но вывод будет неверен.
  - 2. ASSUME для того, чтобы сегмент данных и сегмент кода указывали на один общий сегмент.
- 4. Все ли форматы команд можно использовать в СОМ-программе?

Нет, команды у которых операнды являются сегменты будут не выполнены, тк в СОМ-модулях отсутствует заголовок, в которой нет заголовка содержащего таблицу настройки, с помощью нее происходит поиск абсолютных адресов сегмента.

#### Отличия форматов файлов .СОМ и .ЕХЕ программ

1. Какова структура файла .СОМ? С какого адреса располагается код?

```
Address | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | a | b | c | d | e | f | Dump
000000000 e9 a1 01 50 43 0d 0a 24 50 43 2f 58 54 0d 0a 24 йў.РС..$PC/XT..$
00000010 41 54 20 6f 72 20 50 53 32 20 5b 35 30 20 6f 72 AT or PS2 [50 or
00000020 20 36 30 5d 0d 0a 24 50 53 32 20 5b 33 30 5d 0d 60]..$PS2 [30].
00000030 0a 24 50 53 32 20 5b 38 30 5d 0d 0a 24 50 43 6a .$PS2 [80]..$PCj
00000040 72 0d 0a 24 54 79 70 65 20 50 43 20 0d 0a 24 43 r..$Type PC ..$C
00000050 4f 44 45 20 2d 20 58 58 68 0d 0a 24 53 79 73 74 ODE - XXh..$Syst
00000060 65 6d 20 76 65 72 73 69 6f 6e 3a 20 20 20 2e 0d em version:
00000070 0a 24 4f 45 4d 3a 20 20 0d 0a 24 55 73 65 72 3a .$OEM:
                                                                  ..$User:
00000080 20 20 20 20 20 20 20 68 0d 0a 24 24 0f 3c 09 76
                                                                 h..$$.<.v
00000090 02 04 07 04 30 c3 b4 09 cd 21 c3 51 8a e0 e8 ea ....ОГТ.Н!ГQЉаик
000000a0 ff 86 c4 b1 04 d2 e8 e8 e1 ff 59 c3 53 8a fc e8 я†Д±.ТиибяҮГЅЉьи
000000b0 e9 ff 88 25 4f 88 05 4f 8a c7 e8 de ff 88 25 4f йя€%О€.ОЉЗиЮя€%О
000000c0 88 05 5b c3 51 52 32 e4 33 d2 b9 0a 00 f7 f1 80 €.[ΓQR2д3T№..чсЪ
000000d0 ca 30 88 14 4e 33 d2 3d 0a 00 73 f1 3c 00 74 04 K0€.N3T=..sc<.t.
000000e0 0c 30 88 04 5a 59 c3 b8 00 f0 8e c0 26 a0 fe ff .0€.ZYГё.рЋА&.юя
000000f0 3c ff 74 2d 3c fe 74 30 3c fb 74 2c 3c fc 74 2f <яt-<юt0<ыt,<ьt/
00000100 3c fa 74 32 3c f8 74 35 3c fd 74 38 3c f9 74 3b <ъt2<шt5<эt8<шt;
00000110 e8 88 ff 8d le 4f 01 89 47 0a 8d 16 4f 01 eb 32 μ€π..Ο.‰G...Ο.π2
00000120 90 8d 16 03 01 eb 2b 90 8d 16 08 01 eb 24 90 8d ....π+....π$..
00000130 16 10 01 eb 1d 90 8d 16 27 01 eb 16 90 8d 16 32 ...л....'.л....2
00000140 01 eb 0f 90 8d 16 3d 01 eb 08 90 8d 16 44 01 eb .л...=.л....D.л
00000150 01 90 e8 41 ff c3 b4 30 cd 21 50 8d 36 5c 01 83 ..иАягтон!Р.6\.ŕ
00000160 c6 11 e8 5f ff 58 8a c4 83 c6 03 e8 56 ff 8d 16 Ж.и яХЪД́тЖ.иVя..
00000170 5c 01 e8 21 ff 8d 36 72 01 83 c6 05 8a c7 e8 43 \.и!я.6r.fж.ЉЗиС
00000180 ff 8d 16 72 01 e8 0e ff 8d 3e 7b 01 83 c7 0b 8b я..г.и.я.>{.f3.<
00000190 cl e8 18 ff 8a c3 e8 02 ff 89 45 fe 8d 16 7b 01 Би.яЉГи.я%Ею..{.
000001a0 e8 f3 fe c3 e8 40 ff e8 ac ff 32 c0 b4 4c cd 21 иуюГи@яи¬я2Аг'LH!
```

СОМ-файл состоит из одного сегмента, сегмент стека генерируется автоматически при создании СОМ - модуля. СОМ-файл ограничен размером одного сегмента и не превышает 64 Кб. Код начинается с адреса 0h, но при загрузке модуля устанавливается смещение в 100h.

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

```
Address 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 a b c d e f Dump
00000300 e9 a1 01 50 43 0d 0a 24 50 43 2f 58 54 0d 0a 24 йў.РС..$РС/XТ..$
00000310 41 54 20 6f 72 20 50 53 32 20 5b 35 30 20 6f 72 AT or PS2 [50 or
00000320 20 36 30 5d 0d 0a 24 50 53 32 20 5b 33 30 5d 0d
                                               60]..$PS2 [30].
00000330 0a 24 50 53 32 20 5b 38 30 5d 0d 0a 24 50 43 6a .$PS2 [80]..$PCj
00000340 72 0d 0a 24 54 79 70 65 20 50 43 20 0d 0a 24 43 r..$Type PC ..$C
00000350 4f 44 45 20 2d 20 58 58 68 0d 0a 24 53 79 73 74 ODE - XXh..$Syst
00000360 65 6d 20 76 65 72 73 69 6f 6e 3a 20 20 20 2e 0d em version:
00000370 0a 24 4f 45 4d 3a 20 20 0d 0a 24 55 73 65 72 3a .$OEM:
                                                     ..$User:
00000380 20 20 20 20 20 20 20 68 0d 0a 24 24 0f 3c 09 76
                                                    h..$$.<.v
00000390 02 04 07 04 30 c3 b4 09 cd 21 c3 51 8a e0 e8 ea ....ОГГ.Н!ГОЉаик
000003a0 ff 86 c4 b1 04 d2 e8 e8 e1 ff 59 c3 53 8a fc e8 я†П±.ТиибяҮГЅЉьи
000003b0 e9 ff 88 25 4f 88 05 4f 8a c7 e8 de ff 88 25 4f йя€%О€.ОЉЗиЮя€%О
000003c0 88 05 5b c3 51 52 32 e4 33 d2 b9 0a 00 f7 f1 80 €.[FQR2д3TN:.чсЪ
000003d0 ca 30 88 14 4e 33 d2 3d 0a 00 73 f1 3c 00 74 04 K0€.N3T=..sc<.t.
000003e0 0c 30 88 04 5a 59 c3 b8 00 f0 8e c0 26 a0 fe ff .0€.ZYГё.рЋА&.юя
000003f0 3c ff 74 2d 3c fe 74 30 3c fb 74 2c 3c fc 74 2f <яt-<юt0<ыt,<ьt/
00000400 3c fa 74 32 3c f8 74 35 3c fd 74 38 3c f9 74 3b <\tat2\unit5<\text{9t8}\unit;
00000410 e8 88 ff 8d 1e 4f 01 89 47 0a 8d 16 4f 01 eb 32 и€я..О.‰G...О.л2
00000420 90 8d 16 03 01 eb 2b 90 8d 16 08 01 eb 24 90 8d ....π+....π$..
00000430 16 10 01 eb 1d 90 8d 16 27 01 eb 16 90 8d 16 32 ...π....'.π....2
00000450 01 90 e8 41 ff c3 b4 30 cd 21 50 8d 36 5c 01 83 ..иАяГґОН!Р.6\.́г
00000460 c6 11 e8 5f ff 58 8a c4 83 c6 03 e8 56 ff 8d 16 Ж.и яХЪД́тЖ.иVя..
00000470 5c 01 e8 21 ff 8d 36 72 01 83 c6 05 8a c7 e8 43 \.и!я.6r.fж.ЉЗиС
00000480 ff 8d 16 72 01 e8 0e ff 8d 3e 7b 01 83 c7 0b 8b я..г.и.я.>{.f3.<
00000490 cl e8 18 ff 8a c3 e8 02 ff 89 45 fe 8d 16 7b 01 Би.яЉГи.я%Ею..{.
000004a0 e8 f3 fe c3 e8 40 ff e8 ac ff 32 c0 b4 4c cd 21 иуюГи@яи¬я2АгLН!
```

У «плохого» ЕХЕ файла данные и код располагаются в одном сегменте, однако это не соответствует формату ЕХЕ. Код начинается с адреса 300h, а с адреса 0h идёт настраивающая таблица (заголовок ЕХЕ файла). (Это иллюстрирует Рис. 5)

## 3. Какова структура «хорошего» EXE? Чем он отличается от файла «плохого» EXE?

```
00000600 50 43 0d 0a 24 50 43 2f 58 54 0d 0a 24 41 54 20 PC..$PC/XT..$AT
00000610 6f 72 20 50 53 32 20 5b 35 30 20 6f 72 20 36 30 or PS2 [50 or 60
00000620 5d 0d 0a 24 50 53 32 20 5b 33 30 5d 0d 0a 24 50 ]..$PS2 [30]..$P
00000630 53 32 20 5b 38 30 5d 0d 0a 24 50 43 6a 72 0d 0a S2 [80]..$PCjr..
00000640 24 54 79 70 65 20 50 43 20 43 6f 6e 76 65 72 74 $Type PC Convert
00000650 61 62 6c 65 0d 0a 24 43 4f 44 45 20 2d 20 58 58 able..$CODE - XX
00000660 68 0d 0a 24 53 79 73 74 65 6d 20 76 65 72 73 69 h..$System versi
00000670 6f 6e 3a 20 20 20 2e 0d 0a 24 4f 45 4d 3a 20 20 on:
00000680 0d 0a 24 55 73 65 72 3a 20 20 20 20 20 20 20 68 ..$User:
000006a0 24 0f 3c 09 76 02 04 07 04 30 c3 b4 09 cd 21 c3 $.<.v....0rr.H!r
000006b0 51 8a e0 e8 ea ff 86 c4 bl 04 d2 e8 e8 e1 ff 59 QЉаикя†Д±.ТиибяY
000006c0 c3 53 8a fc e8 e9 ff 88 25 4f 88 05 4f 8a c7 e8 ГЅЉьийя€%О€.ОЉЗи
000006d0 de ff 88 25 4f 88 05 5b c3 51 52 32 e4 33 d2 b9 Юя€%О€.[ΓΟR2π3T№
000006e0 0a 00 f7 f1 80 ca 30 88 14 4e 33 d2 3d 0a 00 73 ...чc™K0€.N3T=..s
000006f0 f1 3c 00 74 04 0c 30 88 04 5a 59 c3 b8 00 f0 8e c<.t..0€.ZYFë.ph
00000700 c0 26 a0 fe ff 3c ff 74 2d 3c fe 74 30 3c fb 74 A&.юя<яt-<юt0<ыt
00000720 38 3c f9 74 3b e8 88 ff 8d le 57 00 89 47 0a 8d 8<mt;и€я..W.%G..
00000730 16 57 00 eb 32 90 8d 16 00 00 eb 2b 90 8d 16 05 .W.л2.....л+....
00000740 00 eb 24 90 8d 16 0d 00 eb 1d 90 8d 16 24 00 eb .л$....л....$.л
00000750 16 90 8d 16 2f 00 eb 0f 90 8d 16 3a 00 eb 08 90 ..../.л...:.л..
00000760 8d 16 41 00 eb 01 90 e8 41 ff c3 b4 30 cd 21 50 ..А.л..иАяГґОН!Р
00000770 8d 36 64 00 83 c6 11 e8 5f ff 58 8a c4 83 c6 03 .6d.fж.и яХЉДfж.
00000780 e8 56 ff 8d 16 64 00 e8 21 ff 8d 36 7a 00 83 c6 иVя..d.и!я.6z.fж
00000790 05 8a c7 e8 43 ff 8d 16 7a 00 e8 0e ff 8d 3e 83 .ЉЗиСя..z.и.я.>́r
000007a0 00 83 c7 0b 8b c1 e8 18 ff 8a c3 e8 02 ff 89 45 .f3.<Би.яЉГи.я%Е
000007b0 fe 8d 16 83 00 e8 f3 fe c3 2b c0 50 b8 40 00 8e ю..f.иуюГ+АРё@.Ћ
000007c0 d8 e8 38 ff e8 a4 ff 32 c0 b4 4c cd 21
                                                   Ши8яи¤я2АґLН!
```

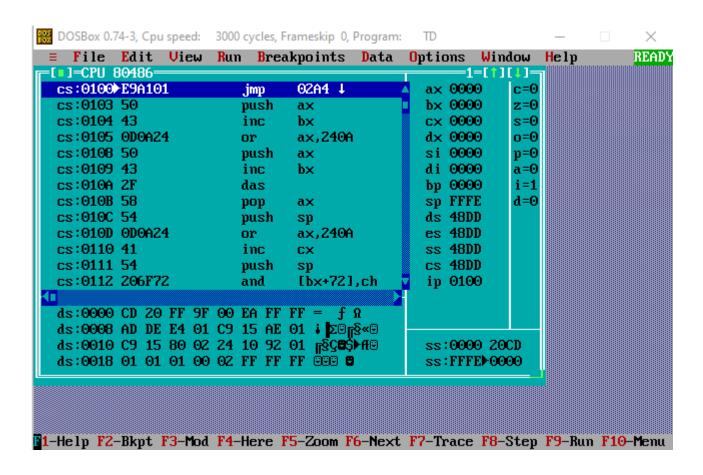
В ЕХЕ-модуле код и данные являются отдельными сегментами, также присутствует таблица связей, заголовок, отвечающий за настройку адресов. В «хорошем» ЕХЕ-модуле происходит разделение сегментов (кода и данных), необходимое для правильного форматирования, а в «плохом» содержится лишь один сегмент, объединяющий код и данные. «Плохой» ЕХЕ начинает код с 300h, так как он получается из СОМ модуля, в котором изначально сегмент кода смещен на 100h, Но, так как, происходит создание ЕХЕ-модуля, добавляется еще и сдвиг PSP (200h). В «хорошем» ЕХЕ присутствует только смещение для PSP модуля, поэтому код начинается с 200h. В данном случае смещение кода

- 300h так как выделяется память под стек (в размере 100h), память под стек находится между PSP и кодом. (Как показано на рис. 6)
- 4) Как определяется стек? Какую область памяти он занимает? Какие адреса? Стек находится между PSP и данными и занимает с 100h до 300h

#### Загрузка СОМ модуля в основную память

1. Какой формат загрузки модуля СОМ? С какого адреса располагается код?

Определяется сегментный адрес участка Основной Памяти, у которого достаточно места для загрузки программы, образ СОМ-файла считывается с диска и помещается в память, начиная с адреса PSP 100h. После загрузки двоичного образа СОМ-модуля сегментные регистры CS, DS, ES и SS указывают на PSP(в данном случае сегментные регистры указывают на 48DD), SP указывает на конец сегмента PSP (FFFE), слово 00H помещено в стек, IP содержит 100H



2. Что располагается с адреса 0?

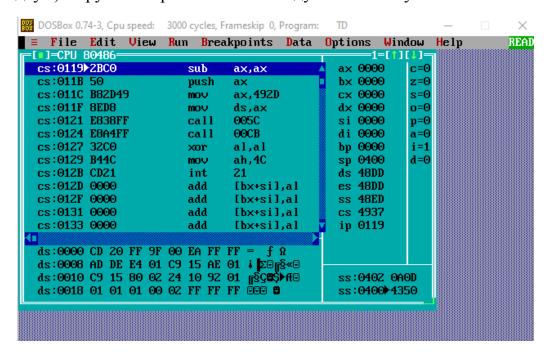
Программный сегмент PSP, размером 256 байт (100h), зарезервированный операционной системой.

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

Сегментные регистры CS, DS, ES и SS указывают на PSP и имеют значения 48DD.

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

Стек генерируется автоматически при создании COM-программы. SS – на начало (0h), регистр SP указывает на конец стека (FFFEh), Адреса стека расположены в диапазоне 0h – FFFEh (FFFEh, – последний адрес, кратный двум)Загрузка «хорошего» EXE модуля в основную память



1. Как загружается «хороший» .EXE? Какие значения имеют сегментные регистры?

ЕХЕ-файл загружается, начиная с адреса PSP:0100h. В процессе загрузки считывается информация заголовка (PSP) ЕХЕ в начале файла и выполняется перемещение адресов сегментов, то есть DS и ES устанавливаются на начало сегмента PSP(DS=ES=48DD), SS(SS=48ED) — на начало сегмента стека, CS(CS=4905) — на начало сегмента команд. В IP загружается смещение точки входа в программу, которая берётся из метки после директивы END. (Это иллюстрирует рисунок 8)

#### 2. На что указывают регистры DS и ES?

Регистры DS и ES указывают на начало PSP.

#### 3. Как определяется стек?

Стек определяется с помощью Stack Segment, после которой задается размер стека. При исполнение регистр SS указывает на начало сегмента стека, а SP на конца стека(его смещение).

#### 4. Как определяется точка входа?

Точка входа определяется при помощи директивы END.

#### Выводы.

Были написаны COM и EXE модули, на основе которых производилось сравнение данных форматов. Также были выявлены недостатки и преимущества каждого из них.