Российский Университет Дружбы Народов  
 Факультет физико-математических и естественных наук  
 Кафедра прикладной информатики  
 Лабораторная работа №5  
 Студент: Янушкевич Михаил  
 Группа: НПИбд-02-23

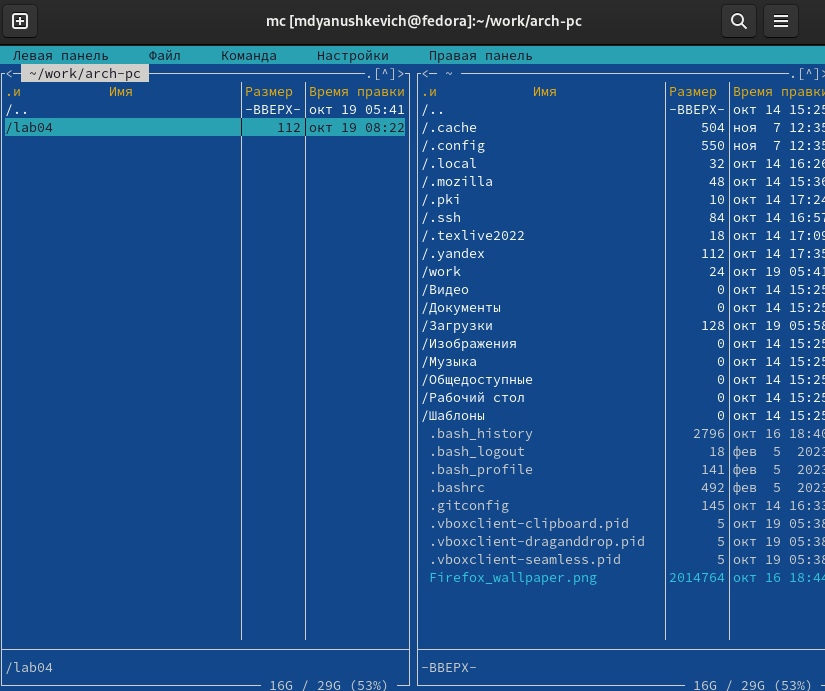
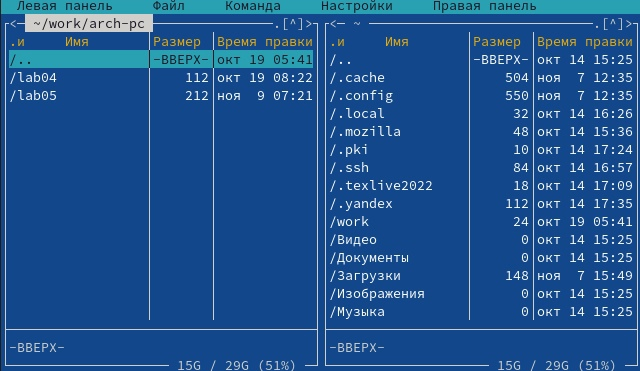
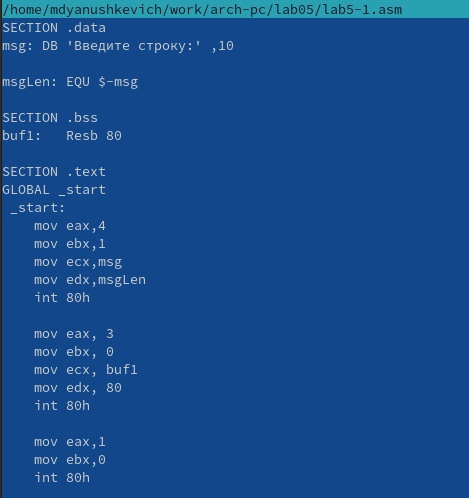
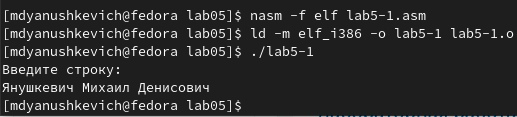
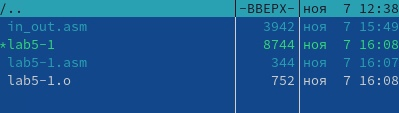
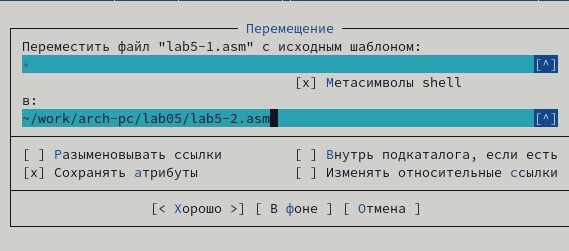
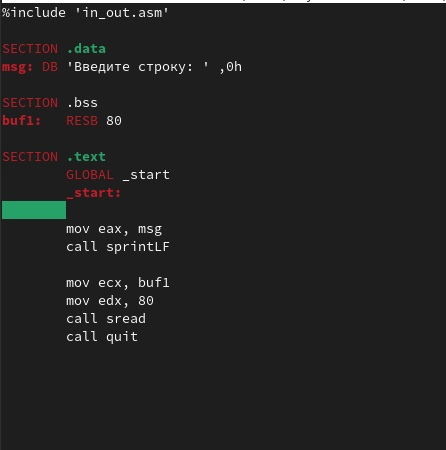
# 1 Содержание

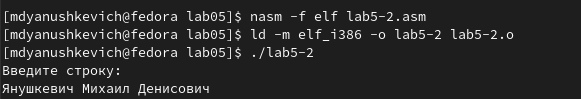
1. Цель работы
2. Выполнение лабораторной работы
3. Задание для самостоятельной работы
4. Вывод

# 2 Цель работы

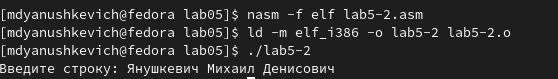
Приобретение практических навыков работы в Midnight Commander. Освоение инструкций языка ассемблера mov и int.

# 3 Выполнение лабораторной работы

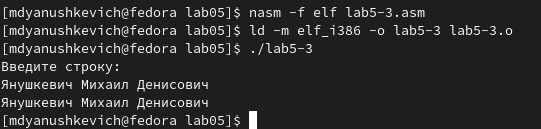
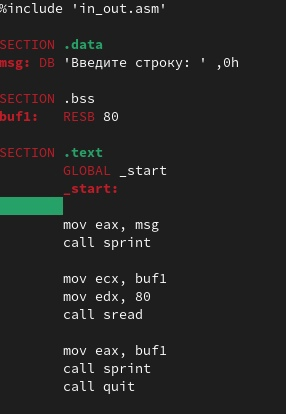
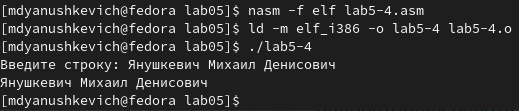
1. Открыть Midnight Commander(рис.1).  С помощью команды “мс” открываем Midnight Commander
2. Перейти в каталог arch-pc и создать папку lab05(рис.2).  С помощью функциональных стрелочек на клавиатуре переходим в каталог arch-pc, далее с помощью клавиши f7 создаём папку lab05 и переходим в неё.
3. Создать файл lab5-1.asm(рис.3). 3 В командной строке, используя команду touch, создаём файл lab5-1.asm
4. Открыть файл lab5-1.asm и ввести необходимый текст(рис.4).  С помощью клавиши f4 открываем файл lab5-1.asm в редакторе mcedit и вводим текст программы из листинга 5.1.
5. Оттранслировать текст программы в объектный файл и запустить исполняемый файл(рис.5).  В командной строке вводим необходимые команды, чтобы оттранслировать текст программы lab5-1.asm в объектный файл. Далее запускаем объектный файл, вводим своё ФИО для проверки корректности выполнения.
6. Скачать файл in\_out.asm. Файл in\_out.asm должен лежать в одном и том же каталоге, что и файл с программой.(рис.6).  Скачиваем файл со страницы курса в ТУИС. Чтобы перенести файл in\_out.asm в тот же каталог, что и файл с программой, скопируем файл lab5-1.asm с помощью клавиши f7.
7. Создать копию файла lab5-1.asm с именем lab5-2.asm(рис.7).  Используя клавишу f6 создаём копию файла lab5-1.asm с именем lab5-2.asm.
8. Исправить текст программы с использованием внешнего файла in\_out.asm.(рис.8,9). 

 В соответствии с листингом 5.2 исправляем текст файла lab5-2.asm с использованием подпрограмм из внешнего файла in\_out.asm. Далее создаём исполняемый файл и проверяем его работу, вводя своё ФИО.

1. В файле lab5-2.asm заменить подпрограмму sprintLF на sprint.(рис.10,11). 10

 В редакторе изменяем текст программы, заменяя подпрограмму sprintLF на sprint. Далее создаём исполняемый файл, запускаем его и проверяем, вводя своё ФИО. Можно увидеть, что теперь вводимый с клавиатуры текст выводится в одну строчку.

# 4 Задание для самостоятельной работы

1. Создать копию файла lab5-1.asm и внести необходимые изменения.(рис.12).  Создаём копию файла lab5-1.asm под названием lab5-3.asm. Вносим необходимые изменения в текст файла lab5-3.asm.
2. Создать исполняемый файл и проверить его работу.(рис.13).  Вводим необходиые команды в командную строку, чтобы создать исполняемый файл. Далее проверяем его работу, вводя своё фИО.
3. Создать копию файла lab-2.asm и внести необходимые изменения с использованием внешнего файла in\_out.asm(рис.14).  Создаём копию файла lab5-2.asm под названием lab5-4.asm. Вносим необходимые изменения в текст файла lab5-4.asm с использованием внешнего файла in\_out.asm.
4. Создать исполняемый файл и проверить его работу.(рис.15).  Вводим необходимые команды в командную строку, чтобы создать исполняемый файл. Далее проверяем его работу, вводя своё ФИО.

# 5 Вывод

Благодаря этой лабораторной работе я освоил базовые навыки владения Midnight Commander, а также познакомился с функциями mov и int языка ассемблера.