

Отчёта по лабораторной работе 6

Освоение арифметических инструкций языка ассемблера NASM.

Костоев Мовсар НБИбд-02-22

Содержание

1	Цель работы	5
2	Выполнение лабораторной работы	6
3	Выводы	20

Список иллюстраций

2.1	Пример программы	6
2.2	Работа программы	7
2.3	Пример программы	7
2.4	Работа программы	8
2.5	Пример программы	9
2.6	Работа программы	9
2.7	Пример программы	10
2.8	Работа программы	10
2.9	Работа программы	11
2.10	Пример программы	12
2.11	Работа программы	13
2.12	Пример программы	14
2.13	Работа программы	15
2.14	Пример программы	16
2.15	Работа программы	16
2.16	Пример программы	18
2.17	Работа программы	19

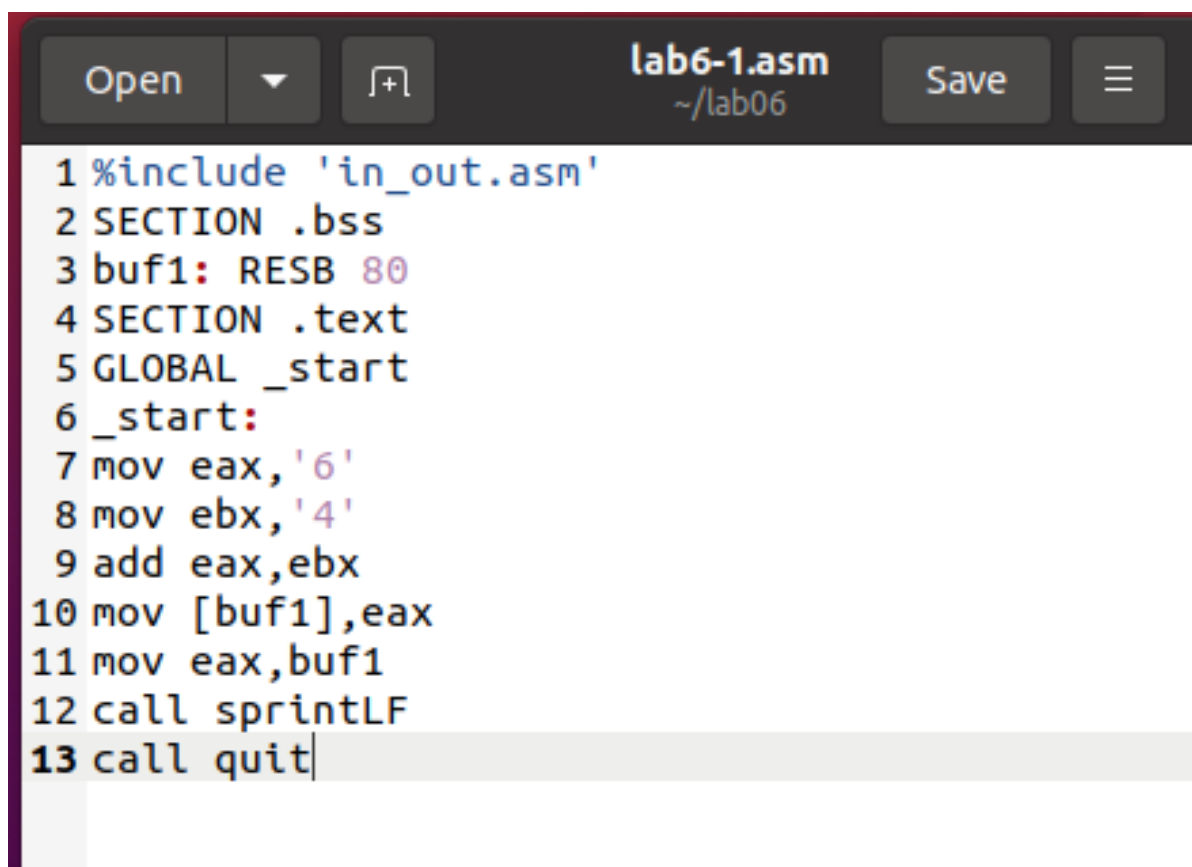
Список таблиц

1 Цель работы

Целью работы является освоение арифметических инструкций языка ассемблера NASM.

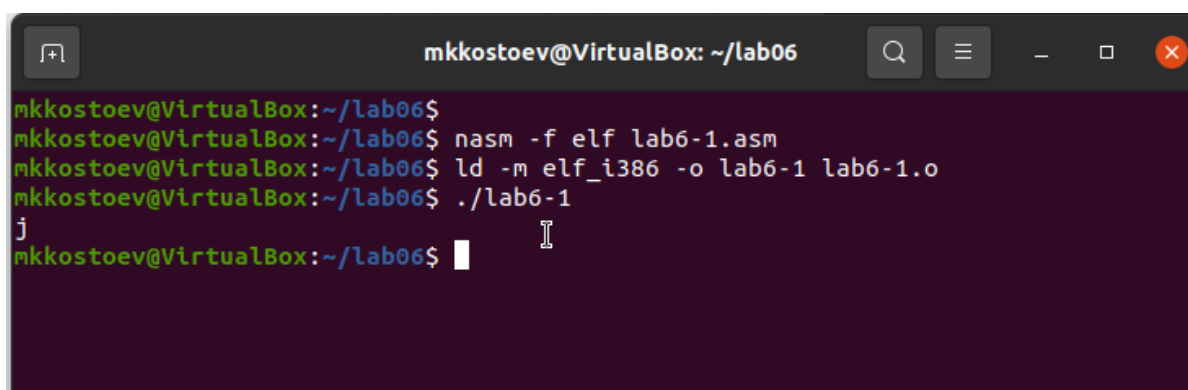
2 Выполнение лабораторной работы

1. Создайте каталог для программ лабораторной работы № 6, перейдите в него и создайте файл lab7-1.asm:
2. Рассмотрим примеры программ вывода символьных и численных значений. Программы будут выводить значения, записанные в регистр eax. (рис. 2.1, 2.2)



```
1 %include 'in_out.asm'
2 SECTION .bss
3 buf1: RESB 80
4 SECTION .text
5 GLOBAL _start
6 _start:
7 mov eax, '6'
8 mov ebx, '4'
9 add eax, ebx
10 mov [buf1], eax
11 mov eax, buf1
12 call sprintLF
13 call quit
```

Рис. 2.1: Пример программы

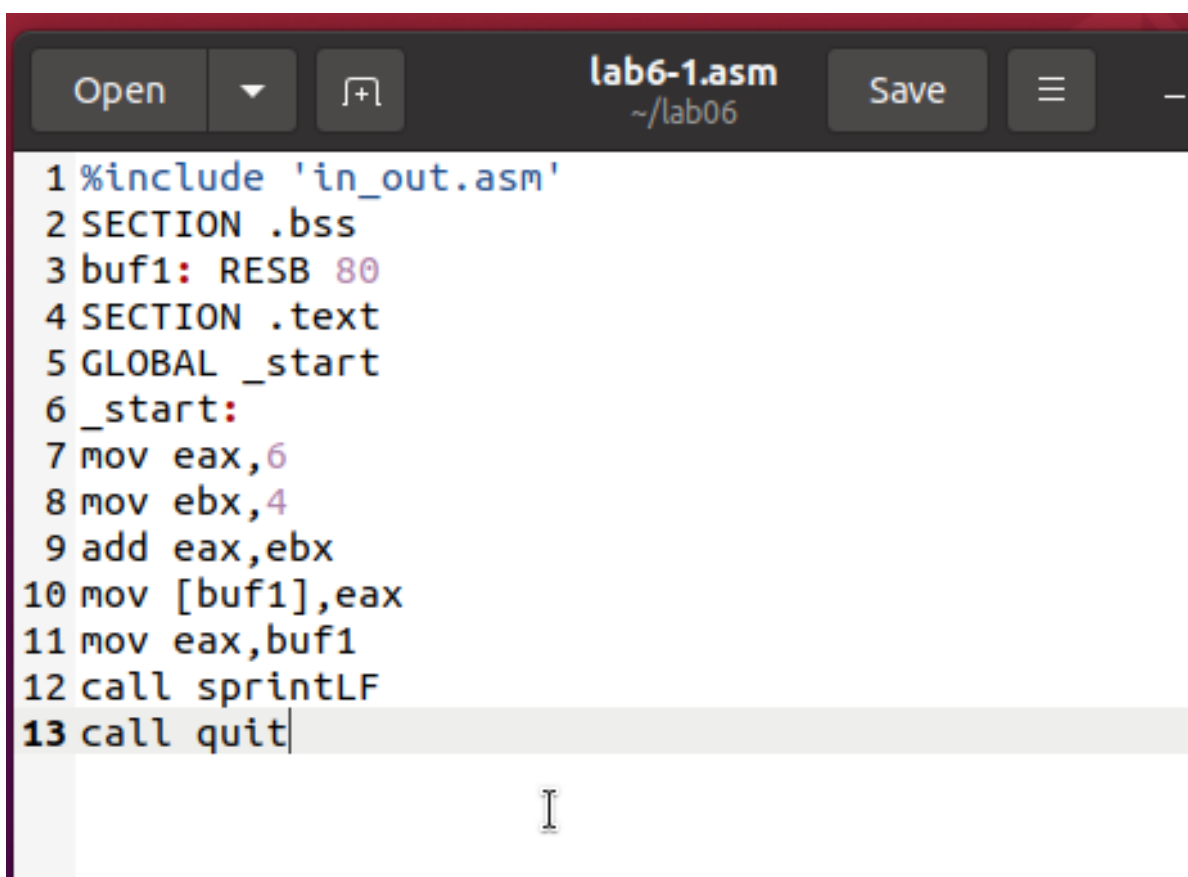


A terminal window titled 'mkkostoev@VirtualBox: ~/lab06'. The prompt is 'mkkostoev@VirtualBox:~/lab06\$'. The user enters the following commands: 'nasm -f elf lab6-1.asm', 'ld -m elf_i386 -o lab6-1 lab6-1.o', and './lab6-1'. The output shows the execution of the program, which prints the number '1'.

```
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$  
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf lab6-1.asm  
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o lab6-1 lab6-1.o  
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./lab6-1  
1  
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
```

Рис. 2.2: Работа программы

3. Далее изменим текст программы и вместо символов, запишем в регистры числа. Исправьте текст программы (Листинг 1) следующим образом: (рис. 2.3, 2.4)



A text editor window titled 'lab6-1.asm' with a toolbar containing 'Open', 'Save', and other icons. The code is as follows:

```
1 %include 'in_out.asm'  
2 SECTION .bss  
3 buf1: RESB 80  
4 SECTION .text  
5 GLOBAL _start  
6 _start:  
7 mov eax,6  
8 mov ebx,4  
9 add eax,ebx  
10 mov [buf1],eax  
11 mov eax,buf1  
12 call sprintf  
13 call quit
```

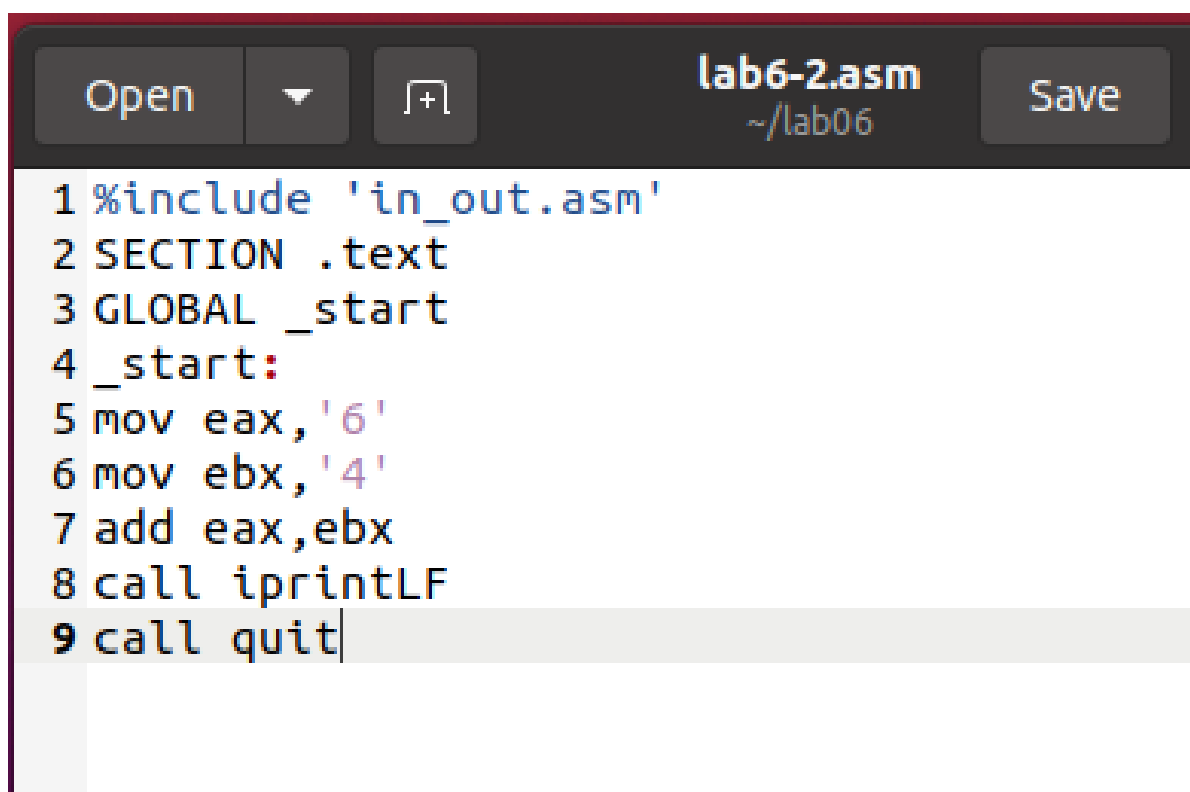
Рис. 2.3: Пример программы

```
mkkostoev@VirtualBox: ~/lab06
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf lab6-1.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o lab6-1 lab6-1.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./lab6-1
j
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf lab6-1.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o lab6-1 lab6-1.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./lab6-1
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
```

Рис. 2.4: Работа программы

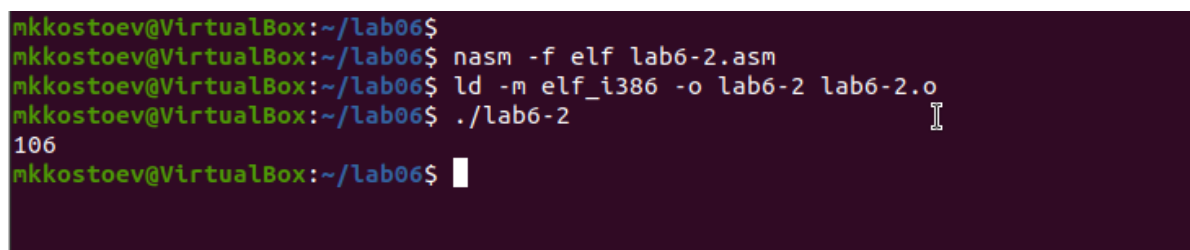
Никакой символ не виден, но он есть. Это возврат каретки LF.

4. Как отмечалось выше, для работы с числами в файле `in_out.asm` реализованы подпрограммы для преобразования ASCII символов в числа и обратно. Преобразуем текст программы из Листинга 7.1 с использованием этих функций. (рис. 2.5, 2.6)

A screenshot of a text editor window titled 'lab6-2.asm' with a subtitle '~/.lab06'. The editor has buttons for 'Open', a dropdown arrow, a '+l' icon, and 'Save'. The code is as follows:

```
1 %include 'in_out.asm'
2 SECTION .text
3 GLOBAL _start
4 _start:
5 mov eax, '6'
6 mov ebx, '4'
7 add eax, ebx
8 call iprintLF
9 call quit
```

Рис. 2.5: Пример программы

A screenshot of a terminal window with the following commands and output:

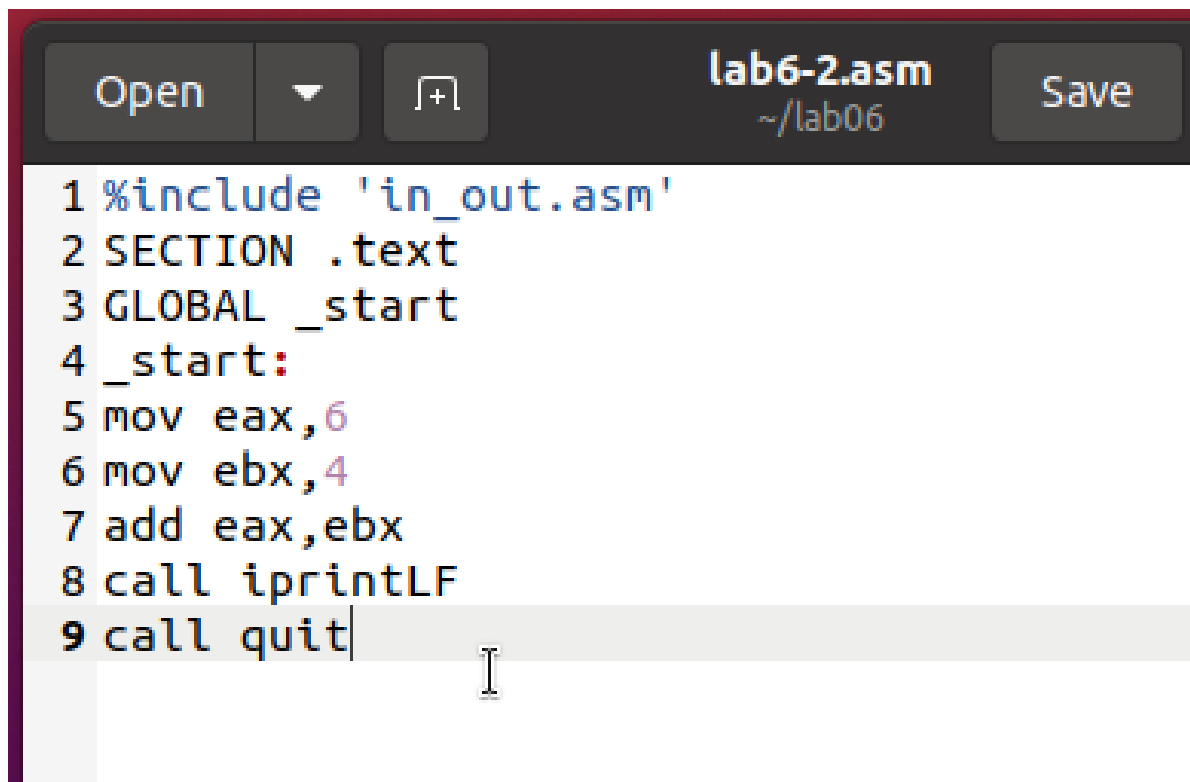
```
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf lab6-2.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./lab6-2
106
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
```

Рис. 2.6: Работа программы

В результате работы программы мы получим число 106. В данном случае, как и в первом, команда `add` складывает коды символов '6' и '4' ($54+52=106$). Однако, в отличие от программы из листинга 7.1, функция `iprintLF` позволяет вывести число, а не символ, кодом которого является это число.

5. Аналогично предыдущему примеру изменим символы на числа. (рис. 2.7, 2.8)

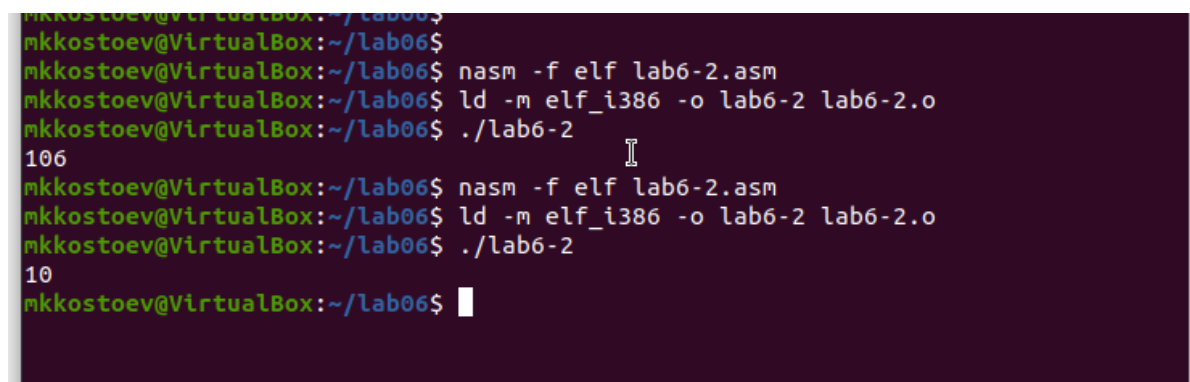
Создайте исполняемый файл и запустите его. Какой результат будет получен при исполнении программы? – получили число 10



The screenshot shows a text editor window titled 'lab6-2.asm' with a path '~/.lab06'. The code is as follows:

```
1 %include 'in_out.asm'
2 SECTION .text
3 GLOBAL _start
4 _start:
5 mov eax,6
6 mov ebx,4
7 add eax,ebx
8 call iprintLF
9 call quit
```

Рис. 2.7: Пример программы



The screenshot shows a terminal window with the following commands and output:

```
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf lab6-2.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./lab6-2
106
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf lab6-2.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./lab6-2
10
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
```

Рис. 2.8: Работа программы

Замените функцию iprintLF на iprint. Создайте исполняемый файл и запустите его. Чем отличается вывод функций iprintLF и iprint? - Вывод отличается что нет переноса строки. (рис. 2.9)

```

mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf lab6-2.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./lab6-2
106
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf lab6-2.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./lab6-2
10
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf lab6-2.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./lab6-2
10
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$

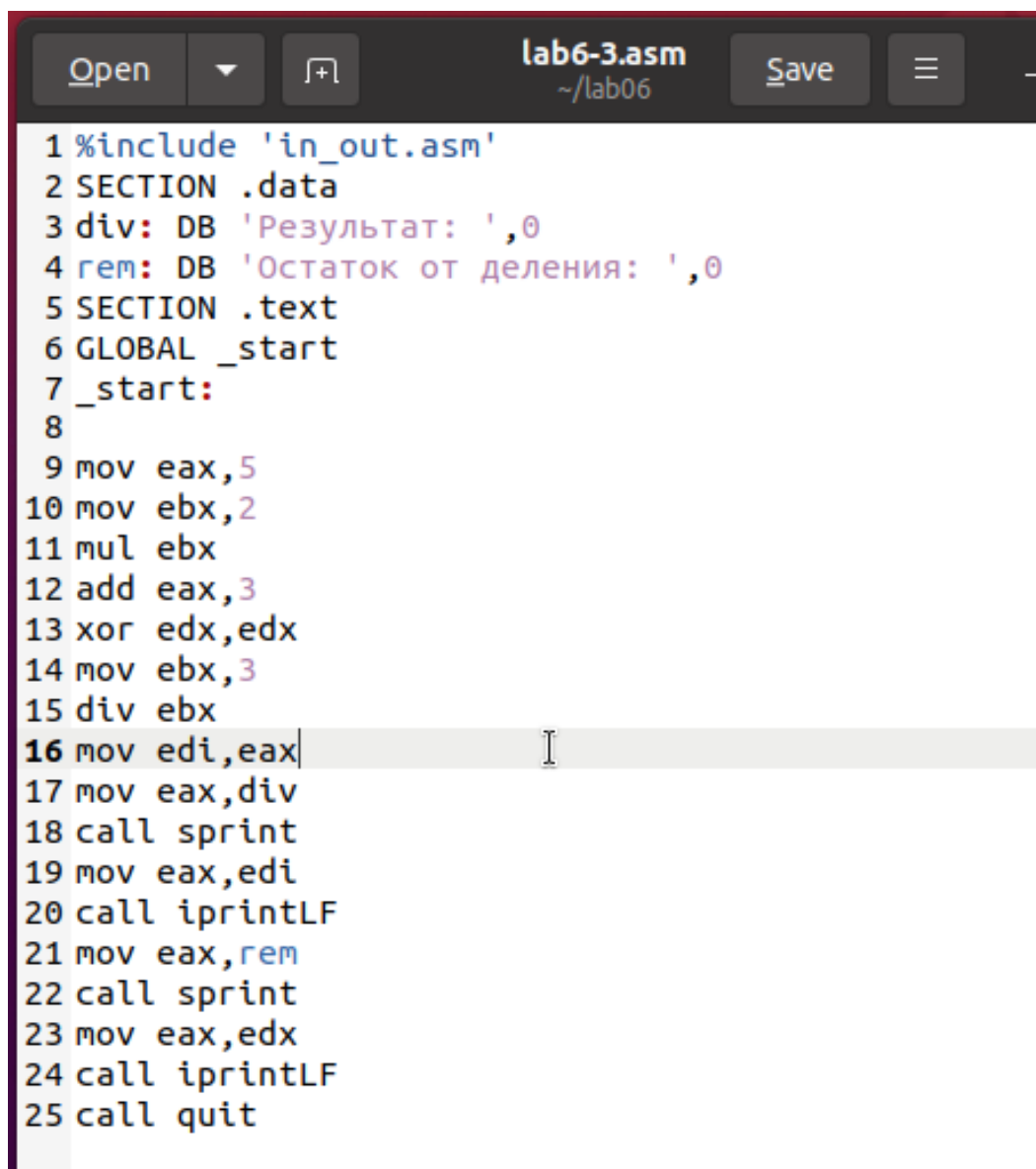
```

Рис. 2.9: Работа программы

6. В качестве примера выполнения арифметических операций в NASM приведем программу вычисления арифметического выражения

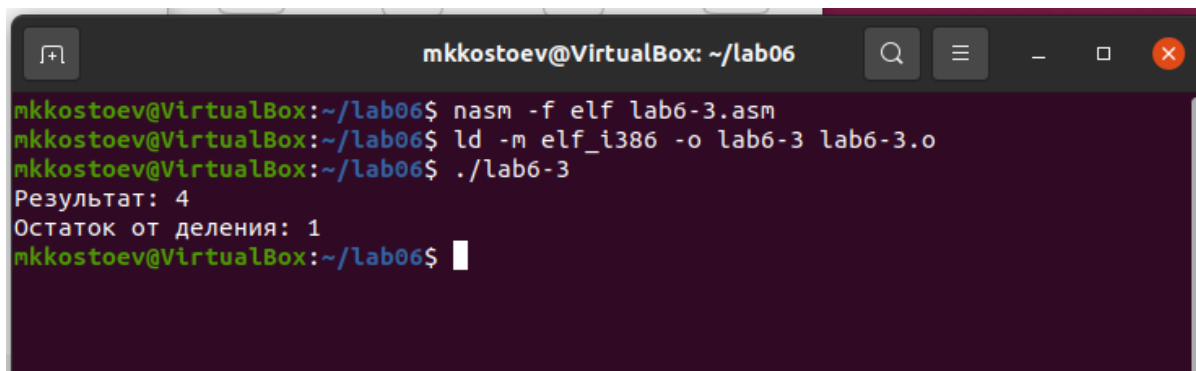
$$f(x) = (5 * 2 + 3) / 3$$

. (рис. 2.10, рис. 2.11)



```
1 %include 'in_out.asm'
2 SECTION .data
3 div: DB 'Результат: ',0
4 rem: DB 'Остаток от деления: ',0
5 SECTION .text
6 GLOBAL _start
7 _start:
8
9 mov eax,5
10 mov ebx,2
11 mul ebx
12 add eax,3
13 xor edx,edx
14 mov ebx,3
15 div ebx
16 mov edi,eax
17 mov eax,div
18 call sprint
19 mov eax,edi
20 call iprintLF
21 mov eax,rem
22 call sprint
23 mov eax,edx
24 call iprintLF
25 call quit
```

Рис. 2.10: Пример программы



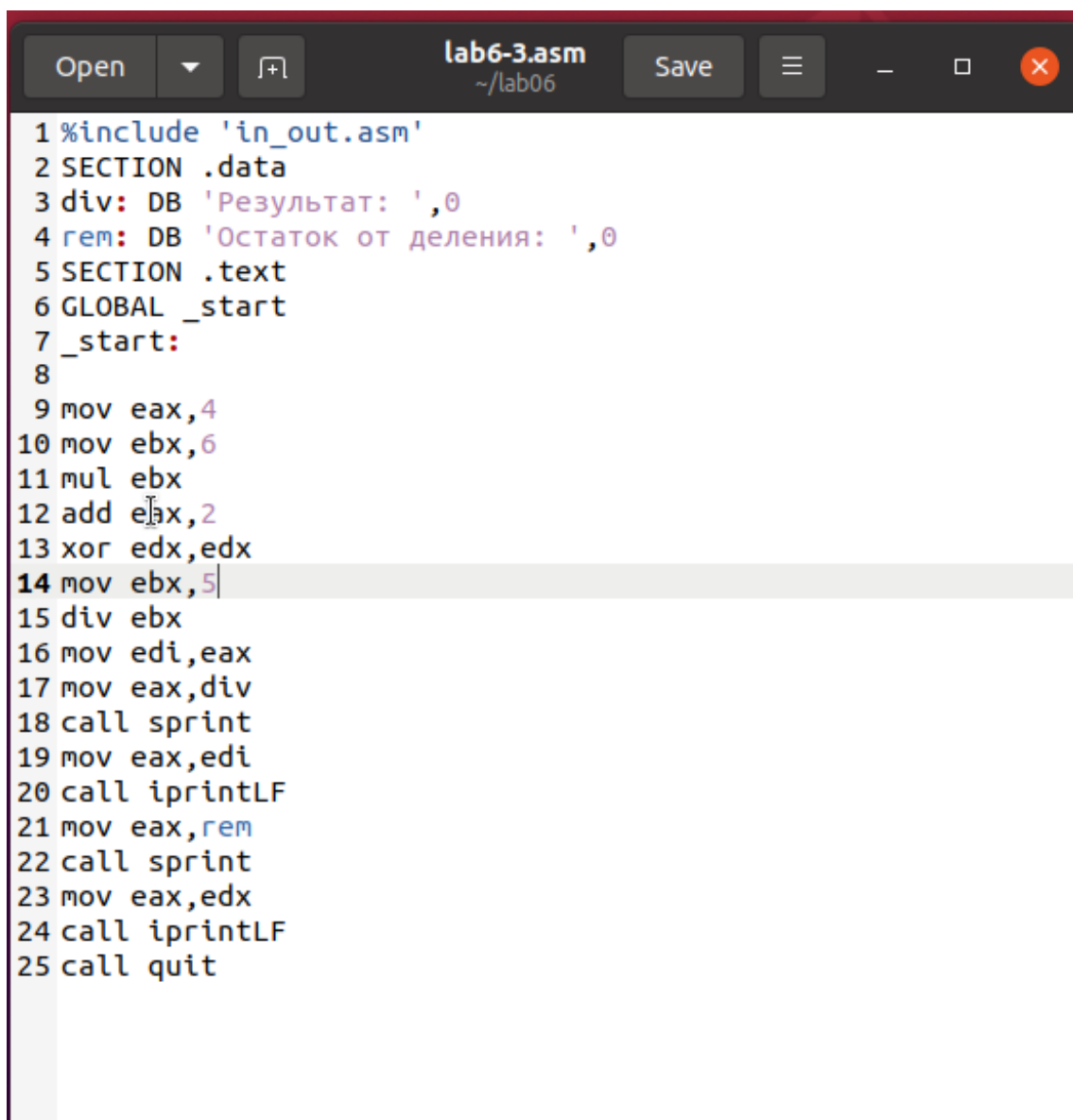
```
mkkostoev@VirtualBox: ~/lab06
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf lab6-3.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o lab6-3 lab6-3.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./lab6-3
Результат: 4
Остаток от деления: 1
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
```

Рис. 2.11: Работа программы

Измените текст программы для вычисления выражения

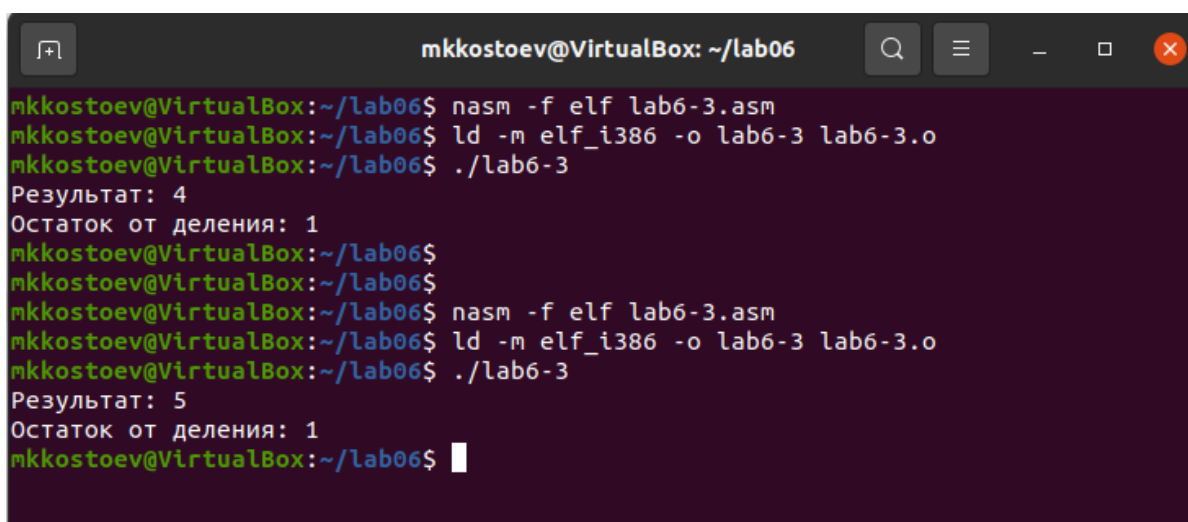
$$f(x) = (4 * 6 + 2) / 5$$

. Создайте исполняемый файл и проверьте его работу. (рис. 2.12, рис. 2.13)



```
1 %include 'in_out.asm'
2 SECTION .data
3 div: DB 'Результат: ',0
4 rem: DB 'Остаток от деления: ',0
5 SECTION .text
6 GLOBAL _start
7 _start:
8
9 mov eax,4
10 mov ebx,6
11 mul ebx
12 add eax,2
13 xor edx,edx
14 mov ebx,5
15 div ebx
16 mov edi,eax
17 mov eax,div
18 call sprint
19 mov eax,edi
20 call iprintLF
21 mov eax,rem
22 call sprint
23 mov eax,edx
24 call iprintLF
25 call quit
```

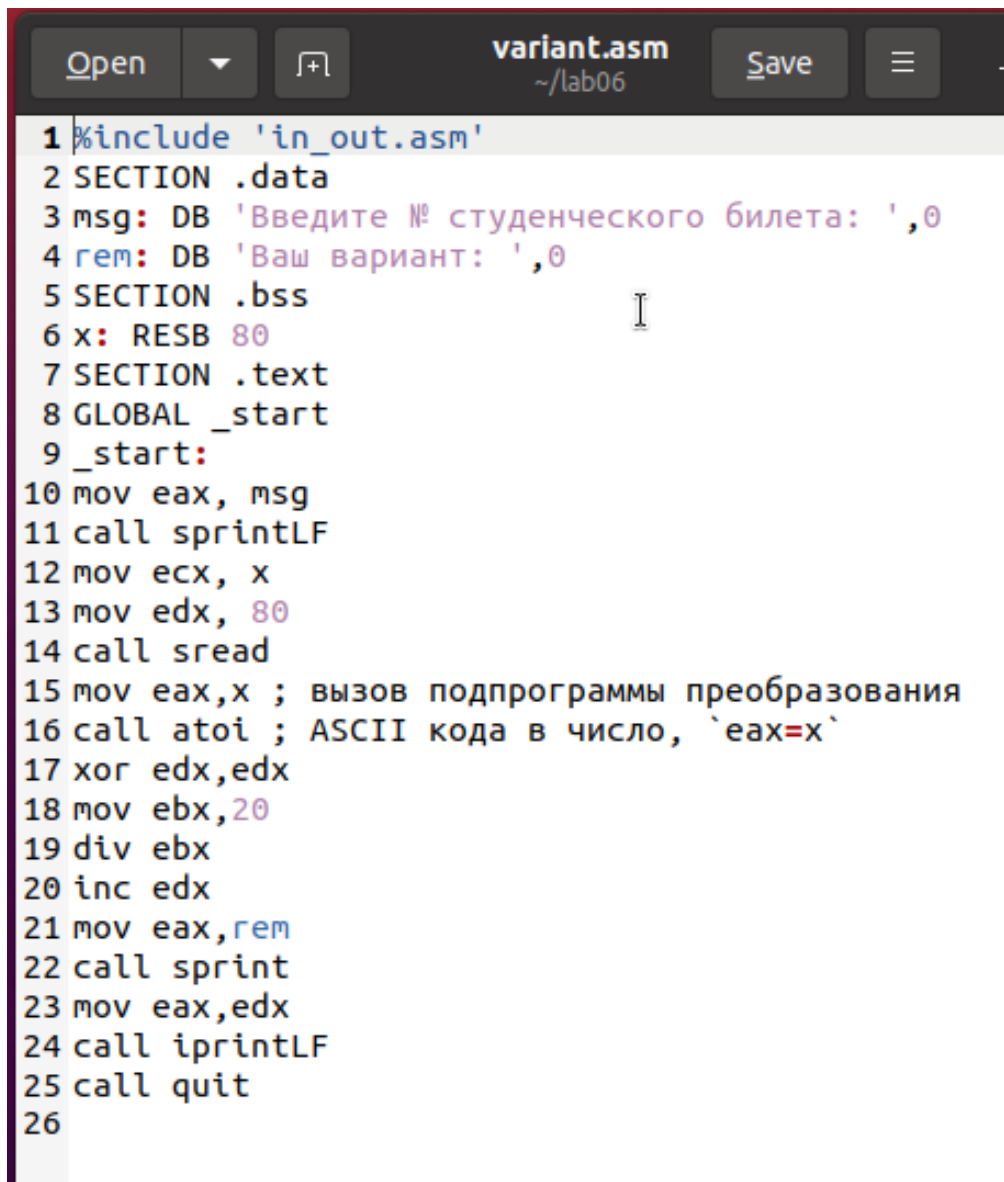
Рис. 2.12: Пример программы



```
mkkostoev@VirtualBox: ~/lab06
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf lab6-3.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o lab6-3 lab6-3.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./lab6-3
Результат: 4
Остаток от деления: 1
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf lab6-3.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o lab6-3 lab6-3.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./lab6-3
Результат: 5
Остаток от деления: 1
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
```

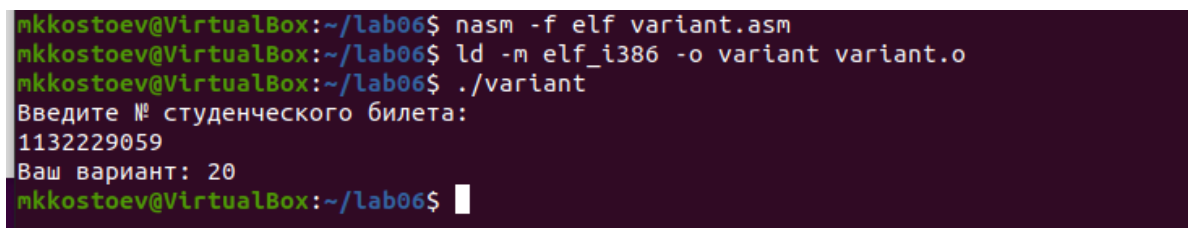
Рис. 2.13: Работа программы

7. В качестве другого примера рассмотрим программу вычисления варианта задания по номеру студенческого билета, работающую по следующему алгоритму: (рис. 2.14, рис. 2.15)



```
1 %include 'in_out.asm'
2 SECTION .data
3 msg: DB 'Введите № студенческого билета: ',0
4 rem: DB 'Ваш вариант: ',0
5 SECTION .bss
6 x: RESB 80
7 SECTION .text
8 GLOBAL _start
9 _start:
10 mov eax, msg
11 call sprintf
12 mov ecx, x
13 mov edx, 80
14 call sread
15 mov eax, x ; вызов подпрограммы преобразования
16 call atoi ; ASCII кода в число, `eax=x`
17 xor edx, edx
18 mov ebx, 20
19 div ebx
20 inc edx
21 mov eax, rem
22 call sprintf
23 mov eax, edx
24 call iprintLF
25 call quit
26
```

Рис. 2.14: Пример программы



```
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf variant.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o variant variant.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./variant
Введите № студенческого билета:
1132229059
Ваш вариант: 20
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
```

Рис. 2.15: Работа программы

- Какие строки листинга 7.4 отвечают за вывод на экран сообщения 'Ваш

вариант:’? – `mov eax,rem` – перекладывает в регистр значение переменной с фразой ‘Ваш вариант:’ `call sprint` – вызов подпрограммы вывода строки

- Для чего используются следующие инструкции? `nasmmov ecx, xmov edx, 80call sread`

Считывает значение студбилета в переменную X из консоли

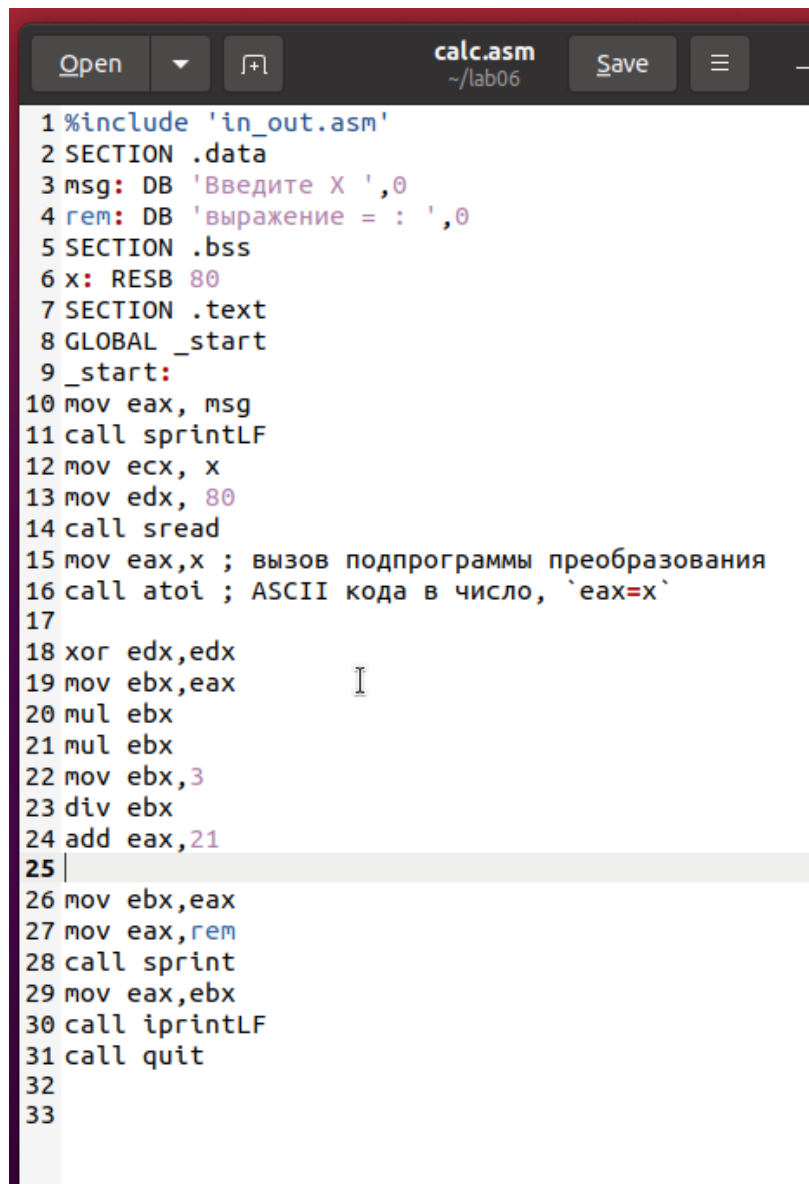
- Для чего используется инструкция “`call atoi`”? - эта подпрограмма переводит введенные символы в числовой формат
- Какие строки листинга 7.4 отвечают за вычисления варианта? `xor edx, edxmov ebx, 20div ebx`
- В какой регистр записывается остаток от деления при выполнении инструкции “`div ebx`”? 1 байт AH 2 байта DX 4 байта EDX – наш случай
- Для чего используется инструкция “`inc edx`”? по формуле вычисления варианта нужно прибавить единицу
- Какие строки листинга 7.4 отвечают за вывод на экран результата вычислений `mov eax, edx` – результат перекладывается в регистр `eax` `call iprintLF` – вызов подпрограммы вывода

8. Написать программу вычисления выражения $y = f(x)$. Программа должна выводить выражение для вычисления, выводить запрос на ввод значения x , вычислять заданное выражение в зависимости от введенного x , выводить результат вычислений. Вид функции $f(x)$ выбрать из таблицы 6.3 вариантов заданий в соответствии с номером полученным при выполнении лабораторной работы. Создайте исполняемый файл и проверьте его работу для значений x_1 и x_2 из 6.3. (рис. 2.16, рис. 2.17)

Получили вариант 20 -

$$(x^3/3 + 21)$$

для $x=1$ и 3



```
1 %include 'in_out.asm'
2 SECTION .data
3 msg: DB 'Введите X ',0
4 rem: DB 'выражение = : ',0
5 SECTION .bss
6 x: RESB 80
7 SECTION .text
8 GLOBAL _start
9 _start:
10 mov eax, msg
11 call sprintf
12 mov ecx, x
13 mov edx, 80
14 call sread
15 mov eax,x ; вызов подпрограммы преобразования
16 call atoi ; ASCII кода в число, `eax=x`
17
18 xor edx,edx
19 mov ebx,eax
20 mul ebx
21 mul ebx
22 mov ebx,3
23 div ebx
24 add eax,21
25
26 mov ebx,eax
27 mov eax,rem
28 call sprintf
29 mov eax,ebx
30 call iprintLF
31 call quit
32
33
```

Рис. 2.16: Пример программы

```
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ nasm -f elf calc.asm
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ld -m elf_i386 -o calc calc.o
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./calc
Введите X
1
выражение = : 21
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$ ./calc
Введите X
3
выражение = : 30
mkkostoev@VirtualBox:~/lab06$
```

Рис. 2.17: Работа программы

3 Выводы

Изучили работу с арифметическими операциями