

Отчет по лабораторной работе №4

Дисциплина: архитектура компьютера

Бизев Никита Владимирович

Содержание

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Цель работы | 5 |
| 2 | Задание | 6 |
| 3 | Теоретическое введение | 7 |
| 4 | Выполнение лабораторной работы | 10 |
| 4.1 | Создание программы Hello world! | 10 |
| 4.2 | Работа с транслятором NASM | 12 |
| 4.3 | Работа с расширенным синтаксисом командной строки NASM . . | 13 |
| 4.4 | Работа с компоновщиком LD | 15 |
| 4.5 | Запуск исполняемого файла | 18 |
| 4.6 | Задание для самостоятельной работы | 18 |
| 5 | Выводы | 20 |
| 6 | Список литературы | 21 |

Список иллюстраций

| | | |
|------|---|----|
| 4.1 | Перемещение между директориями | 10 |
| 4.2 | Создание пустого файла | 11 |
| 4.3 | Открытие файла в текстовом редакторе | 11 |
| 4.4 | Заполнение файла | 12 |
| 4.5 | Компиляция текста программы | 12 |
| 4.6 | Проверка | 13 |
| 4.7 | Компиляция текста программы | 14 |
| 4.8 | Проверка | 14 |
| 4.9 | Передача объектного файла на обработку компоновщику | 15 |
| 4.10 | Проверка | 16 |
| 4.11 | Передача объектного файла на обработку компоновщику | 17 |
| 4.12 | Проверка | 17 |
| 4.13 | Запуск исполняемого файла | 18 |
| 4.14 | Копирование файла | 18 |
| 4.15 | Изменение файла с заданными условиями | 19 |
| 4.16 | Изменение файла с заданными условиями | 19 |
| 4.17 | Копирование файлов в каталог | 19 |

Список таблиц

1 Цель работы

Цель данной лабораторной работы - освоить процедуры компиляции и сборки программ, написанных на ассемблере NASM.

2 Задание

1. Создание программы Hello world!
2. Работа с транслятором NASM
3. Работа с расширенным синтаксисом командной строки NASM
4. Работа с компоновщиком LD
5. Запуск исполняемого файла
6. Выполнение заданий для самостоятельной работы.

3 Теоретическое введение

Основными функциональными элементами любой ЭВМ являются центральный процессор, память и периферийные устройства. Взаимодействие этих устройств осуществляется через общую шину, к которой они подключены. Физически шина представляет собой большое количество проводников, соединяющих устройства друг с другом. В современных компьютерах проводники выполнены в виде электропроводящих дорожек на материнской плате. Основной задачей процессора является обработка информации, а также организация координации всех узлов компьютера. В состав центрального процессора входят следующие устройства: - арифметико-логическое устройство (АЛУ) — выполняет логические и арифметические действия, необходимые для обработки информации, хранящейся в памяти; - устройство управления (УУ) — обеспечивает управление и контроль всех устройств компьютера; - регистры — сверхбыстрая оперативная память небольшого объёма, входящая в состав процессора, для временного хранения промежуточных результатов выполнения инструкций; регистры процессора делятся на два типа: регистры общего назначения и специальные регистры. Для того, чтобы писать программы на ассемблере, необходимо знать, какие регистры процессора существуют и как их можно использовать. Большинство команд в программах написанных на ассемблере используют регистры в качестве операндов. Практически все команды представляют собой преобразование данных хранящихся в регистрах процессора, это например пересылка данных между регистрами или между регистрами и памятью, преобразование

(арифметические или логические операции) данных хранящихся в регистрах. Доступ к регистрам осуществляется не по адресам, как к основной памяти, а по именам. Каждый регистр процессора архитектуры x86 имеет свое название, состоящее из 2 или 3 букв латинского алфавита. В качестве примера приведем названия основных регистров общего назначения (именно эти регистры чаще всего используются при написании программ): - RAX, RCX, RDX, RBX, RSI, RDI — 64-битные - EAX, ECX, EDX, EBX, ESI, EDI — 32-битные - AX, CX, DX, BX, SI, DI — 16-битные - AH, AL, CH, CL, DH, DL, BH, BL — 8-битные

Другим важным узлом ЭВМ является оперативное запоминающее устройство (ОЗУ). ОЗУ — это быстродействующее энергозависимое запоминающее устройство, которое напрямую взаимодействует с узлами процессора, предназначенное для хранения программ и данных, с которыми процессор непосредственно работает в текущий момент. ОЗУ состоит из одинаковых пронумерованных ячеек памяти. Номер ячейки памяти — это адрес хранящихся в ней данных. Периферийные устройства в составе ЭВМ: - устройства внешней памяти, которые предназначены для долговременного хранения больших объёмов данных. - устройства ввода-вывода, которые обеспечивают взаимодействие ЦП с внешней средой.

В основе вычислительного процесса ЭВМ лежит принцип программного управления. Это означает, что компьютер решает поставленную задачу как последовательность действий, записанных в виде программы.

Коды команд представляют собой многоразрядные двоичные комбинации из 0 и 1. В коде машинной команды можно выделить две части: операционную и адресную. В операционной части хранится код команды, которую необходимо выполнить. В адресной части хранятся данные или адреса данных, которые участвуют в выполнении данной операции. При выполнении каждой команды процессор выполняет определённую последовательность стандартных действий, которая называется командным циклом процессора. Он заключается в следующем: 1. формирование адреса в памяти очередной команды; 2.

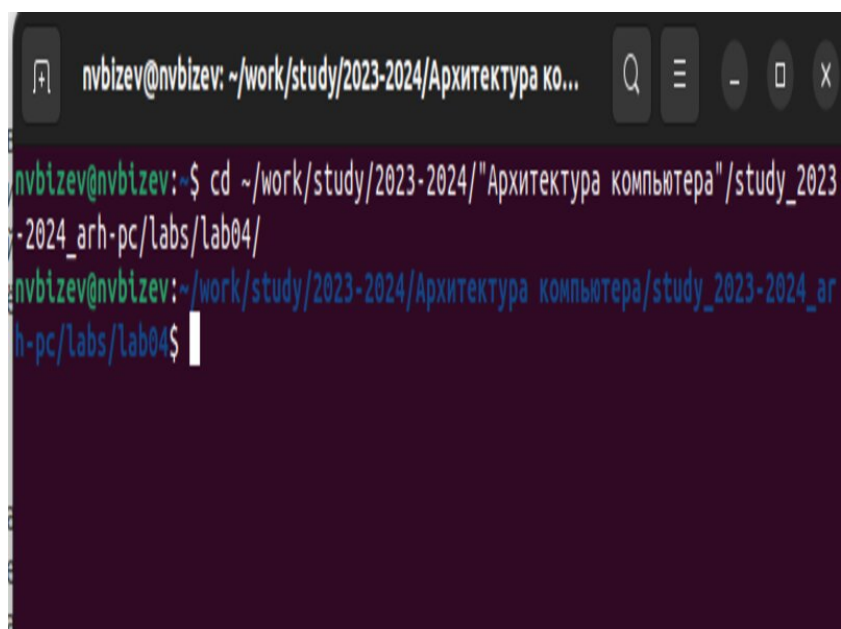
считывание кода команды из памяти и её дешифрация; 3. выполнение команды; 4. переход к следующей команде.

Язык ассемблера (assembly language, сокращённо asm) — машинно-ориентированный язык низкого уровня. NASM — это открытый проект ассемблера, версии которого доступны под различные операционные системы и который позволяет получать объектные файлы для этих систем. В NASM используется Intel-синтаксис и поддерживаются инструкции x86-64.

4 Выполнение лабораторной работы

4.1 Создание программы Hello world!

С помощью утилиты `cd` перемещаюсь в каталог, в котором буду работать (рис. [4.1]).



```
nvbizev@nvbizev: ~/work/study/2023-2024/Архитектура ко...
nvbizev@nvbizev:~$ cd ~/work/study/2023-2024/"Архитектура компьютера"/study_2023-2024_arh-pc/labs/lab04/
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_arh-pc/labs/lab04$
```

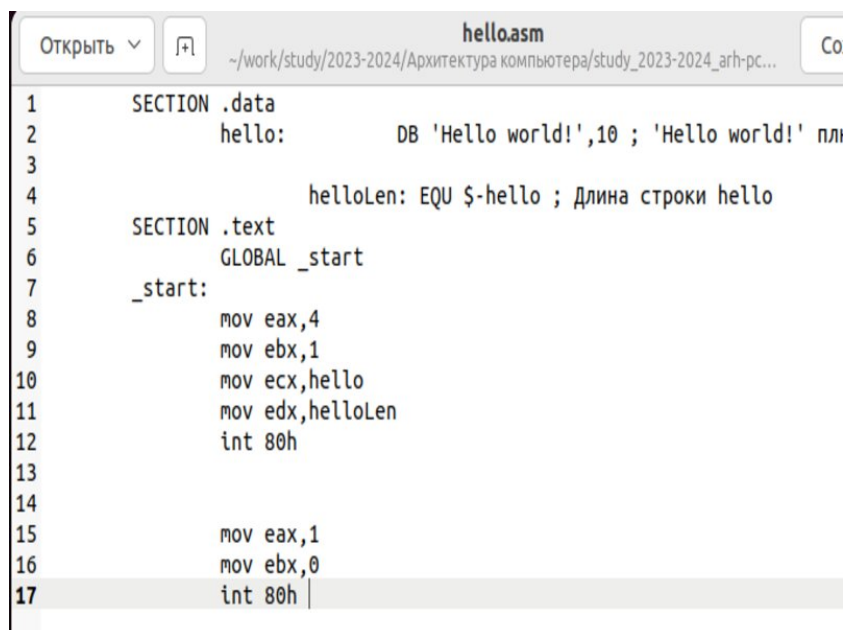
Рис. 4.1: Перемещение между директориями

Создаю в текущем каталоге пустой текстовый файл `hello.asm` с помощью утилиты `touch` (рис. [4.2]).

```
h-pc/labs/lab04$ touch hello.asm
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar
h-pc/labs/lab04$
```

Рис. 4.2: Создание пустого файла

Открываю созданный файл в текстовом редакторе. (рис. [4.3]).



The screenshot shows a text editor window titled 'hello.asm'. The file path is '~/.work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_arh-pc...'. The code is as follows:

```
1 SECTION .data
2     hello:      DB 'Hello world!',10 ; 'Hello world!' пл
3
4     helloLen: EQU $-hello ; Длина строки hello
5 SECTION .text
6     GLOBAL _start
7     _start:
8         mov eax,4
9         mov ebx,1
10        mov ecx,hello
11        mov edx,helloLen
12        int 80h
13
14
15        mov eax,1
16        mov ebx,0
17        int 80h |
```

Рис. 4.3: Открытие файла в текстовом редакторе

Заполняю файл, вставляя в него программу для вывода “Hello word!” (рис.

[4.4]).

Заполнение файла

Рис. 4.4: Заполнение файла

4.2 Работа с транслятором NASM

Превращаю текст программы для вывода “Hello world!” в объектный код с помощью транслятора NASM, используя команду `nasm -f elf hello.asm`, ключ `-f` указывает транслятору `nasm`, что требуется создать бинарный файл в формате ELF (рис. [4.5]). Далее проверяю правильность выполнения команды с помощью утилиты `ls`: действительно, создан файл “`hello.o`”.

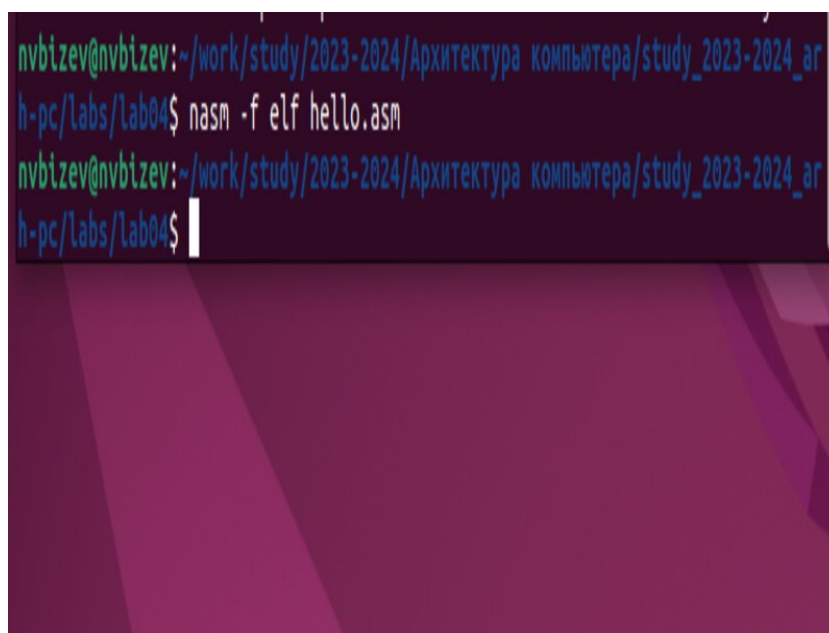
A screenshot of a terminal window with a dark background and light-colored text. The prompt is `nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar`. The user enters the command `h-pc/labs/lab04$ nasm -f elf hello.asm`. The prompt changes to `nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar` and the user enters `h-pc/labs/lab04$` followed by a cursor.

Рис. 4.5: Компиляция текста программы

Проверяю выполнение команды. (рис. [4.6])

```
h-pc/labs/lab04$ ls
hello.asm hello.o presentation report
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar
h-pc/labs/lab04$
```

Рис. 4.6: Проверка

4.3 Работа с расширенным синтаксисом командной строки NASM

Ввожу команду, которая скомпилирует файл `hello.asm` в файл `obj.o`, при этом в файл будут включены символы для отладки (ключ `-g`), также с помощью ключа `-l` будет создан файл листинга `list.lst` (рис. [4.7]). Далее проверяю с помощью утилиты `ls` правильность выполнения команды.

```
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar  
h-pc/labs/lab04$ nasm -o obj.o -f elf -g -l list.lst hello.asm  
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar  
h-pc/labs/lab04$
```

Рис. 4.7: Компиляция текста программы

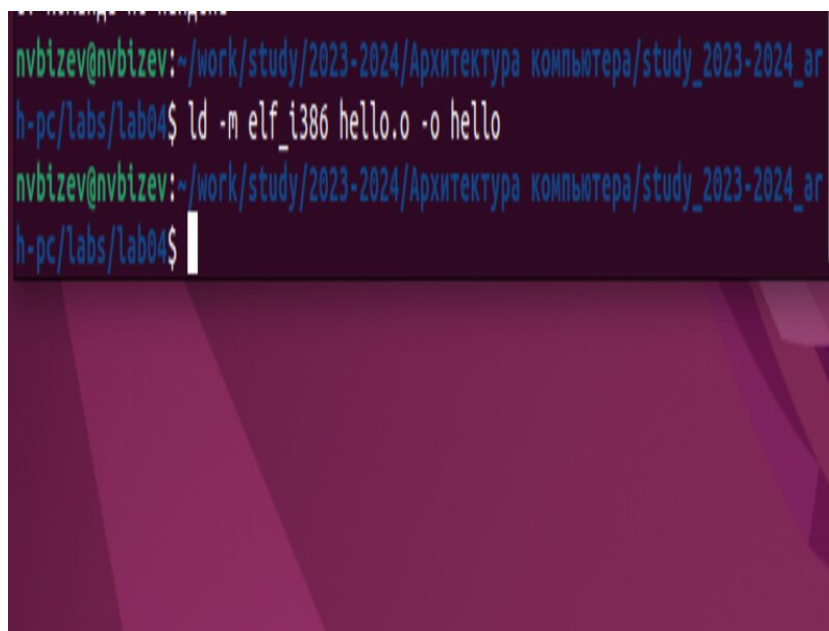
Проверяю выполнение команды. (рис. [4.8])

```
h-pc/labs/lab04$ ls  
hello.asm hello.o list.lst obj.o presentation report  
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar  
h-pc/labs/lab04$
```

Рис. 4.8: Проверка

4.4 Работа с компоновщиком LD

Передаю объектный файл hello.o на обработку компоновщику LD, чтобы получить исполняемый файл hello (рис. [4.9]). Ключ -o задает имя создаваемого исполняемого файла. Далее проверяю с помощью утилиты ls правильность выполнения команды.



```
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar  
h-pc/labs/lab04$ ld -m elf_i386 hello.o -o hello  
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar  
h-pc/labs/lab04$
```

Рис. 4.9: Передача объектного файла на обработку компоновщику

Проверяю выполнение команды. (рис. [4.10])

```
h-pc/labs/lab04$ ls
hello hello.asm hello.o list.lst obj.o presentation report
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar
h-pc/labs/lab04$
```

Рис. 4.10: Проверка

Выполняю следующую команду (рис. [4.11]). Исполняемый файл будет иметь имя `main`, т.к. после ключа `-o` было задано значение `main`. Объектный файл, из которого собран этот исполняемый файл, имеет имя `obj.o`


```
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar  
h-pc/labs/lab04$ ld -m elf_i386 obj.o -o main  
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar  
h-pc/labs/lab04$
```

Рис. 4.11: Передача объектного файла на обработку компоновщику

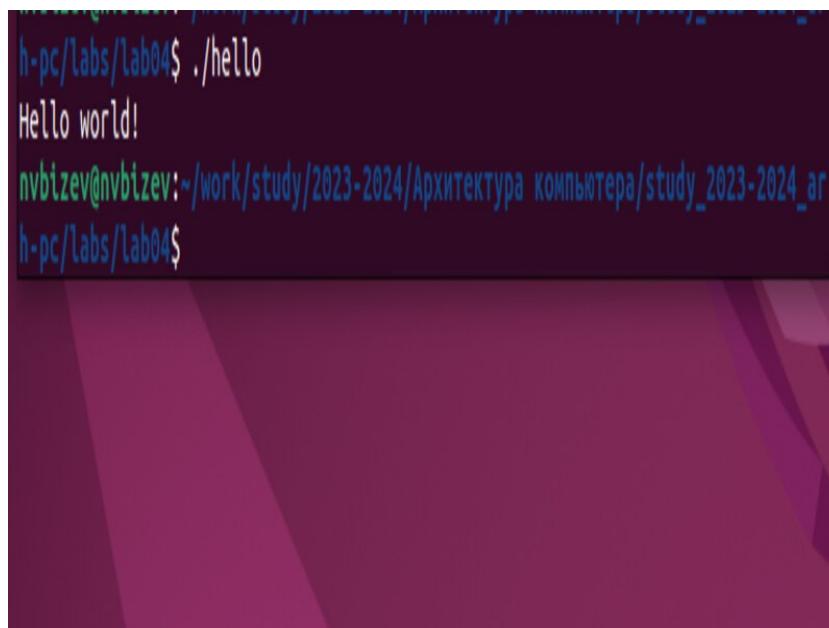
Проверяю выполнение команды. (рис. [4.12])

```
h-pc/labs/lab04$ ls  
hello hello.asm hello.o list.lst main obj.o presentation report  
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar  
h-pc/labs/lab04$
```

Рис. 4.12: Проверка

4.5 Запуск исполняемого файла

Запускаю на выполнение созданный исполняемый файл hello (рис. [4.13]).

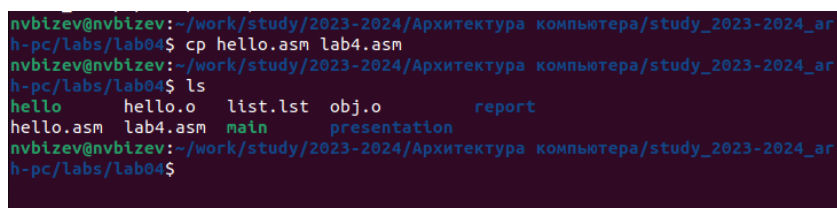


```
h-pc/labs/lab04$ ./hello
Hello world!
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar
h-pc/labs/lab04$
```

Рис. 4.13: Запуск исполняемого файла

4.6 Задание для самостоятельной работы

1. В каталоге ~/work/arch-pc/lab04 с помощью команды cp создаю копию файла hello.asm с именем lab4.asm. (рис. 4.14)



```
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar
h-pc/labs/lab04$ cp hello.asm lab4.asm
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar
h-pc/labs/lab04$ ls
hello      hello.o    list.lst  obj.o      report
hello.asm  lab4.asm  main      presentation
nvbizev@nvbizev:~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/study_2023-2024_ar
h-pc/labs/lab04$
```

Рис. 4.14: Копирование файла

2. С помощью текстового редактора вношу изменения в текст программы в

файле lab4.asm так, чтобы вместо Hello world! на экран выводилась строка с моими фамилией и именем. (рис. 4.15)

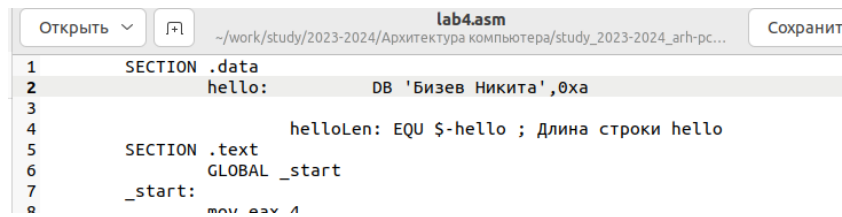


Рис. 4.15: Изменение файла с заданными условиями

3. Компилирую полученный текст программы lab4.asm в объектный файл. Выполняю компоновку объектного файла и запускаю получившийся исполняемый файл. (рис. 4.16)

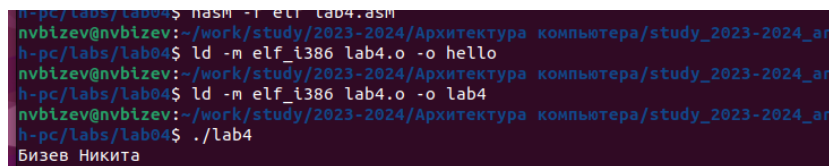


Рис. 4.16: Изменение файла с заданными условиями

4. Копирую файлы hello.asm и lab4.asm в локальный репозиторий в каталог ~/work/study/2023-2024/“Архитектура компьютера”/arch-pc/labs/lab04/. (рис. 4.17)

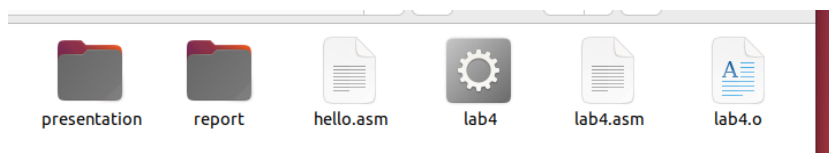


Рис. 4.17: Копирование файлов в каталог

5 Выводы

При выполнении данной лабораторной работы я освоил процедуры компиляции и сборки программ, написанных на ассемблере NASM.

6 Список литературы

1. GDB: The GNU Project Debugger. — URL: <https://www.gnu.org/software/gdb/>.
2. GNU Bash Manual. — 2016. — URL: <https://www.gnu.org/software/bash/manual/>.
3. Midnight Commander Development Center. — 2021. — URL: <https://midnight-commander.org/>.
4. NASM Assembly Language Tutorials. — 2021. — URL: <https://asmtutor.com/>.
5. Newham C. Learning the bash Shell: Unix Shell Programming. — O'Reilly Media, 2005. — 354 с. — (In a Nutshell). — ISBN 0596009658. — URL: <http://www.amazon.com/Learning-bash-Shell-Programming-Nutshell/dp/0596009658>.
6. Robbins A. Bash Pocket Reference. — O'Reilly Media, 2016. — 156 с. — ISBN 978-1491941591.
7. The NASM documentation. — 2021. — URL: <https://www.nasm.us/docs.php>.
8. Zarrelli G. Mastering Bash. — Packt Publishing, 2017. — 502 с. — ISBN 9781784396879.
9. Колдаев В. Д., Lupin С. А. Архитектура ЭВМ. — М. : Форум, 2018.
10. Куляс О. Л., Никитин К. А. Курс программирования на ASSEMBLER. — М. : Солон-Пресс,
- 11.
12. Новожилов О. П. Архитектура ЭВМ и систем. — М. : Юрайт, 2016.
13. Расширенный ассемблер: NASM. — 2021. — URL: <https://www.opennet.ru/docs/RUS/nasm/>.
14. Робачевский А., Немнюгин С., Стесик О. Операционная система UNIX. — 2-е изд. — БХВ- Петербург, 2010. — 656 с. — ISBN 978-5-94157-538-1.
15. Столяров А. Программирование на языке ассемблера NASM для ОС Unix. —

- 2-е изд. — М. : МАКС Пресс, 2011. — URL: http://www.stolyarov.info/books/asm_unix.
16. Таненбаум Э. Архитектура компьютера. — 6-е изд. — СПб. : Питер, 2013. — 874 с. — (Классика Computer Science).
17. Таненбаум Э., Бос Х. Современные операционные системы. — 4-е изд. — СПб. : Питер,
18. — 1120 с. — (Классика Computer Science)