

Очёт по лабораторной работе № 8

Архитектура Компьютера

Егор Рыжов

Содержание

1	Цель работы	4
2	Задание	5
3	Выполнение лабораторной работы	6
3.1	Реализация переходов в NASM	6
3.2	Изучение структуры файлы листинга	11
3.3	Задание для самостоятельной работы	13
4	Выводы	16

Список иллюстраций

3.1	lab8-1.asm	6
3.2	Текст программы	7
3.3	Результат работы	7
3.4	Использование инструкций	8
3.5	Текст программы	8
3.6	Инструкции jmp	9
3.7	Исполняемый файл	9
3.8	lab8-2.asm	9
3.9	Текст программы	10
3.10	Исполняемый файл	10
3.11	Ключ -l	11
3.12	mcedit	11
3.13	lab8-2.lst	12
3.14	lab8-2.asm	13
3.15	mcedit	13
3.16	lab8-2.lst	13
3.17	lab8-3.asm	14
3.18	Исполняемый файл	14
3.19	lab8-4.asm	15
3.20	Исполняемый файл	15

1 Цель работы

Изучить команды условного и безусловного переходов. Приобрести навыков написания программ с использованием переходов. Ознакомиться с назначением и структурой файла листинга.

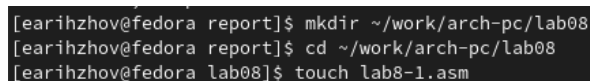
2 Задание

1. Реализовать переходы в NASM
2. Изучить структуру файлов листинга
3. Выполнить задание для самостоятельной работы

3 Выполнение лабораторной работы

3.1 Реализация переходов в NASM

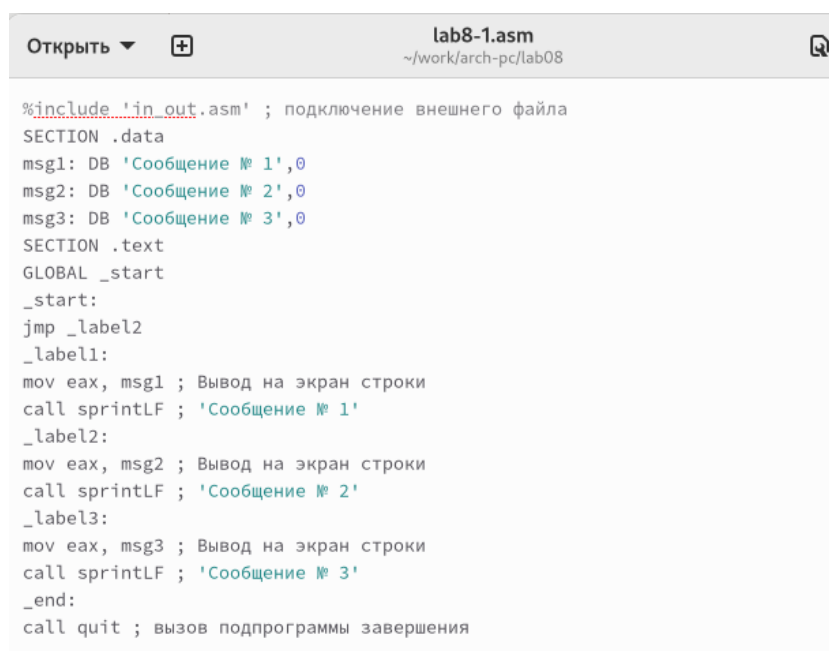
1. Создали каталог для программ лабораторной работы № 8, перешли в него и создали файл lab8-1.asm: (рис. 3.1)



```
[earihzhov@fedora report]$ mkdir ~/work/arch-pc/lab08  
[earihzhov@fedora report]$ cd ~/work/arch-pc/lab08  
[earihzhov@fedora lab08]$ touch lab8-1.asm
```

Рис. 3.1: lab8-1.asm

2. Инструкция `jmp` в NASM используется для реализации безусловных переходов. Рассмотрели пример программы с использованием инструкции `jmp`. Ввели в файл lab8-1.asm текст программы из листинга 8.1. (рис. 3.2)



```

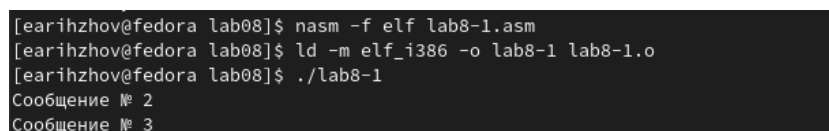
Открыть ▾ + lab8-1.asm
~/work/arch-pc/lab08

%include 'in_out.asm' ; подключение внешнего файла
SECTION .data
msg1: DB 'Сообщение № 1',0
msg2: DB 'Сообщение № 2',0
msg3: DB 'Сообщение № 3',0
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
jmp _label2
_label1:
mov eax, msg1 ; Вывод на экран строки
call sprintf ; 'Сообщение № 1'
_label2:
mov eax, msg2 ; Вывод на экран строки
call sprintf ; 'Сообщение № 2'
_label3:
mov eax, msg3 ; Вывод на экран строки
call sprintf ; 'Сообщение № 3'
_end:
call quit ; вызов подпрограммы завершения

```

Рис. 3.2: Текст программы

Создали исполняемый файл и запустили его. Результат работы данной программы следующий: (рис. 3.3)



```

[earihzhov@fedora lab08]$ nasm -f elf lab8-1.asm
[earihzhov@fedora lab08]$ ld -m elf_i386 -o lab8-1 lab8-1.o
[earihzhov@fedora lab08]$ ./lab8-1
Сообщение № 2
Сообщение № 3

```

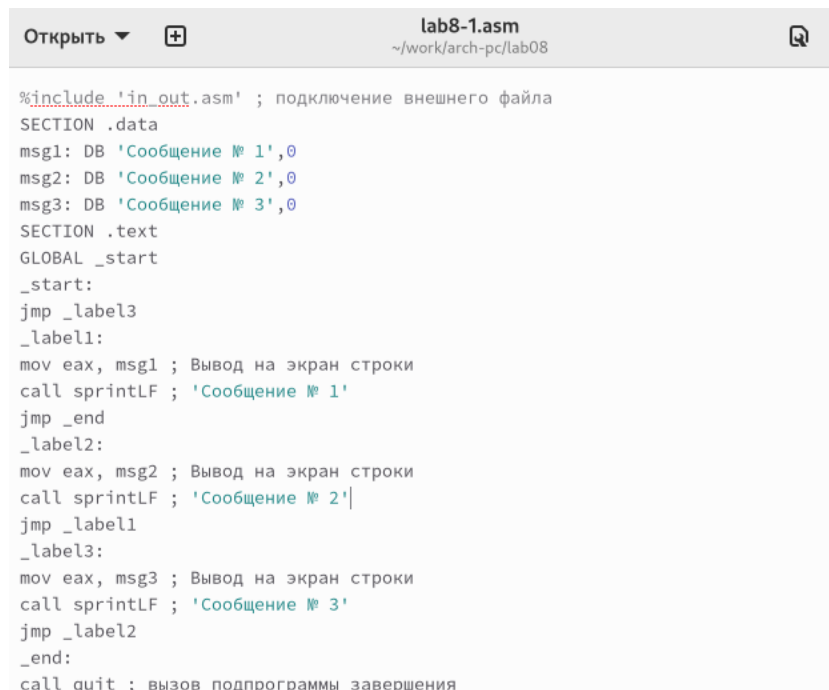
Рис. 3.3: Результат работы

Таким образом, использование инструкции `jmp _label2` меняет порядок исполнения инструкций и позволяет выполнить инструкции начиная с метки `_label2`, пропустив вывод первого сообщения. Инструкция `jmp` позволяет осуществлять переходы не только вперед но и назад. Изменили программу таким образом, чтобы она выводила сначала 'Сообщение № 2', потом 'Сообщение № 1' и завершала работу. Для этого в текст программы после вывода сообщения № 2 добавили инструкцию `jmp` с меткой `_label1` (т.е. переход к инструкциям вывода сообщения № 1) и после вывода сообщения № 1 добавили инструкцию `jmp` с меткой `_end` (т.е. переход к инструкции `call quit`). Изменили текст программы в соответствии с листингом 8.2 (рис. 3.4), (рис. 3.5)

Рис. 3.4: Использование инструкций

Рис. 3.5: Текст программы

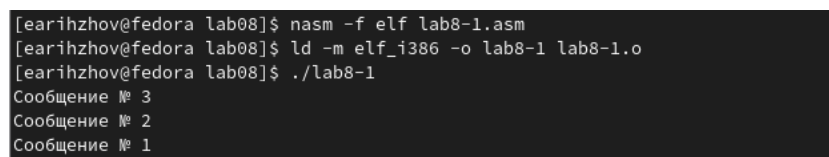
Измените текст программы добавив или изменив инструкции `jmp`. (рис. 3.6), (рис. 3.7)



```
Открыть ▾ + lab8-1.asm
~/work/arch-pc/lab08

%include 'in_out.asm' ; подключение внешнего файла
SECTION .data
msg1: DB 'Сообщение № 1',0
msg2: DB 'Сообщение № 2',0
msg3: DB 'Сообщение № 3',0
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
jmp _label3
_label1:
mov eax, msg1 ; Вывод на экран строки
call sprintf ; 'Сообщение № 1'
jmp _end
_label2:
mov eax, msg2 ; Вывод на экран строки
call sprintf ; 'Сообщение № 2'
jmp _label1
_label3:
mov eax, msg3 ; Вывод на экран строки
call sprintf ; 'Сообщение № 3'
jmp _label2
_end:
call quit ; вызов подпрограммы завершения
```

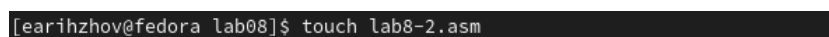
Рис. 3.6: Инструкции jmp



```
[earihzhov@fedora lab08]$ nasm -f elf lab8-1.asm
[earihzhov@fedora lab08]$ ld -m elf_i386 -o lab8-1 lab8-1.o
[earihzhov@fedora lab08]$ ./lab8-1
Сообщение № 3
Сообщение № 2
Сообщение № 1
```

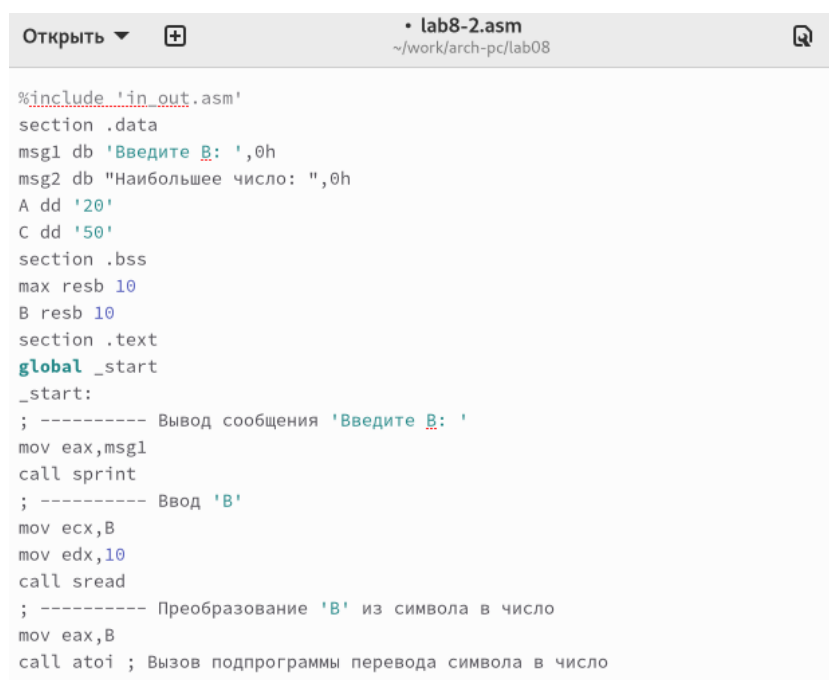
Рис. 3.7: Исполняемый файл

Использование инструкции jmp приводит к переходу в любом случае. Однако, часто при написании программ необходимо использовать условные переходы, т.е. переход должен происходить если выполнено какое-либо условие. В качестве примера рассмотрели программу, которая определяет и выводит на экран наибольшую из 3 целочисленных переменных: А,В и С. Значения для А и С задаются в программе, значение В вводится с клавиатуры. Создали файл lab8-2.asm в каталоге ~/work/arch-pc/lab08. (рис. 3.8) Внимательно изучили текст программы из листинга 8.3 и ввели в lab8-2.asm. (рис. 3.9)



```
[earihzhov@fedora lab08]$ touch lab8-2.asm
```

Рис. 3.8: lab8-2.asm



```

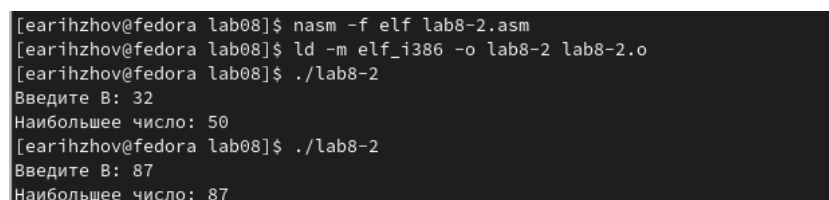
Открыть ▾ + • lab8-2.asm
~/work/arch-pc/lab08

%include 'in_out.asm'
section .data
msg1 db 'Введите B: ',0h
msg2 db "Наибольшее число: ",0h
A dd '20'
C dd '50'
section .bss
max resb 10
B resb 10
section .text
global _start
_start:
; ----- Вывод сообщения 'Введите B: '
mov eax,msg1
call sprint
; ----- Ввод 'B'
mov ecx,B
mov edx,10
call sread
; ----- Преобразование 'B' из символа в число
mov eax,B
call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число

```

Рис. 3.9: Текст программы

Создали исполняемый файл и проверили его работу для разных значений B.
(рис. 3.10)



```

[earihzhov@fedora lab08]$ nasm -f elf lab8-2.asm
[earihzhov@fedora lab08]$ ld -m elf_i386 -o lab8-2 lab8-2.o
[earihzhov@fedora lab08]$ ./lab8-2
Введите B: 32
Наибольшее число: 50
[earihzhov@fedora lab08]$ ./lab8-2
Введите B: 87
Наибольшее число: 87

```

Рис. 3.10: Исполняемый файл

Обратили внимание, в данном примере переменные A и C сравниваются как символы, а переменная B и максимум из A и C как числа (для этого используется функция `atoi` преобразования символа в число). Это сделано для демонстрации того, как сравниваются данные. Данную программу можно упростить и сравнивать все 3 переменные как символы (т.е. не использовать функцию `atoi`). Однако если переменные преобразовать из символов числа, над ними можно корректно проводить арифметические операции.

3.2 Изучение структуры файлы листинга

4. Обычно `nasm` создаёт в результате ассемблирования только объектный файл. Получить файл листинга можно, указав ключ `-l` и задав имя файла листинга в командной строке. Создали файл листинга для программы из файла `lab8-2.asm`. (рис. 3.11)

```
[earihzhov@fedora lab08]$ nasm -f elf -l lab8-2.lst lab8-2.asm
```

Рис. 3.11: Ключ `-l`

Открыли файл листинга `lab8-2.lst` с помощью текстового редактора `mcedit`: (рис. 3.12), (рис. 3.13)

```
[earihzhov@fedora lab08]$ mcedit lab8-2.lst
```

Рис. 3.12: `mcedit`

```

earihzhov@fedora:~/work/arch-pc/lab08 — mcedit lab8-2.lst
lab8-2.lst [----] 0 L: [179+ 0 179/226] *(10993/14499b) 0032 0x[*] [X]
4 0000002E D0BBD0BE3A2000.... A dd '20'
5 00000035 32300000 C dd '50'
6 00000039 35300000 section .bss
7 max resb 10
8 00000000 <res Ah> B resb 10
9 0000000A <res Ah> section .text
10 global _start
11 _start:
12 ; ----- Вывод сообщения 'Введите
13 14 000000E8 B8[00000000] mov eax,msg1
15 000000ED E81DFFFFFF call sprint
16 ; ----- Ввод 'B'
17 000000F2 B9[0A000000] mov ecx,B
18 000000F7 BA0A000000 mov edx,10
19 000000FC E842FFFFFF call sread
20 ; ----- Преобразование 'B' из си
21 00000101 B8[0A000000] mov eax,B
22 00000106 E891FFFFFF call atoi ; Вызов подпрограммы перево
23 0000010B A3[0A000000] mov [B],eax ; запись преобразованного
24 ; ----- Записываем 'A' в перемен
25 00000110 8B0D[35000000] mov ecx,[A] ; 'ecx = A'
26 00000116 890D[00000000] mov [max],ecx ; 'max = A'
27 ; ----- Сравниваем 'A' и 'C' (ка
28 0000011C 3B0D[39000000] cmp ecx,[C] ; Сравниваем 'A' и 'C'
29 00000122 7F0C jg check_B ; если 'A>C', то переход н
30 00000124 8B0D[39000000] mov ecx,[C] ; иначе 'ecx = C'
31 0000012A 890D[00000000] mov [max],ecx ; 'max = C'
32 ; ----- Преобразование 'max(A,C)
33 check_B:
34 00000130 B8[00000000] mov eax,max
35 00000135 E862FFFFFF call atoi ; Вызов подпрограммы перево
36 0000013A A3[00000000] mov [max],eax ; запись преобразованно
37 ; ----- Сравниваем 'max(A,C)' и
38 0000013F 8B0D[00000000] mov ecx,[max]
39 00000145 3B0D[0A000000] cmp ecx,[B] ; Сравниваем 'max(A,C)' и
1По-щ-ь 2Со-ть 3Блок 4Замена 5Копия 6Пе-ть 7Поиск 8Уда-ть 9МенюМС10Выход

```

Рис. 3.13: lab8-2.lst

Внимательно ознакомились с его форматом и содержимым. Содержимое трёх строк файла листинга: 1. 45 00000154 B8[13000000] mov eax, msg2 - строка 45, адрес 00000154, B8[13000000] - машинный код, mov eax, msg2 - исходный текст программы 2. 46 00000159 E8B1FEFFFF call sprint - строка 46, адрес 00000159, E8B1FEFFFF - машинный код, call sprint - исходный текст программы 3. 47 0000015E A1[00000000] mov eax,[max] - строка 47, адрес 0000015E, A1[00000000] - машинный код, mov eax,[max] - исходный текст программы

Открыли файл с программой lab8-2.asm и в инструкции mov с двумя операндами удалить один операнд. (рис. 3.14) Выполните трансляцию с получением файла листинга: (рис. 3.15), (рис. 3.16)

```

mov eax|
call sprint
; ----- Ввод 'В'
mov ecx,B
mov edx,10
call sread

```

Рис. 3.14: lab8-2.asm

```
[earihzhov@fedora lab08]$ nasm -f elf -l lab8-2.lst lab8-2.asm
```

Рис. 3.15: mcedit

```

4 0000002E D0BBD0BE3A2000..... A dd '20'
5 00000035 32300000 C dd '50'
6 00000039 35300000
7 section .bss
8 00000000 <res Ah> max resb 10
9 0000000A <res Ah> B resb 10
10 section .text
11 global _start
12 _start:
13 ; ----- Вывод сообщения 'Введите В: '
14 mov eax
14 ***** error: invalid combination of opcode and operands
15 000000E8 E822FFFFFF call sprint

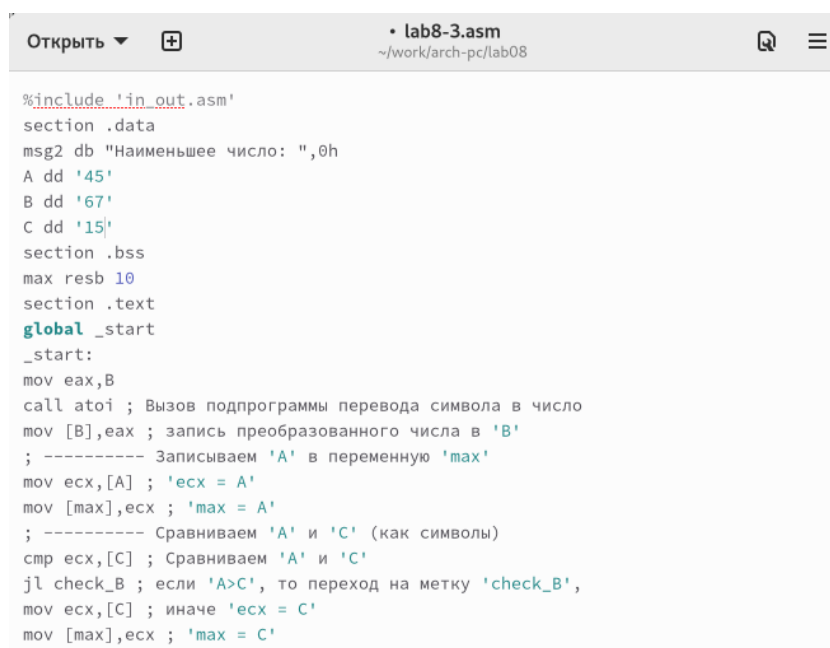
```

Рис. 3.16: lab8-2.lst

Создаётся выходной файл lst. В листинге добавляется сообщение об ошибке.

3.3 Задание для самостоятельной работы

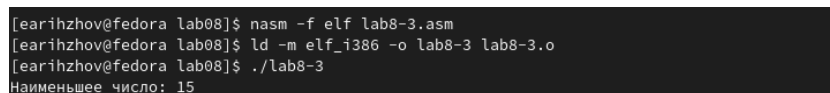
1. Написали программу нахождения наименьшей из 3 целочисленных переменных a, b и c. (рис. 3.17) Значения переменных выбрали из таблицы в соответствии с 7 вариантом, полученным при выполнении лабораторной работы № 7. Создали исполняемый файл и проверили его работу. (рис. 3.18)



```
Открыть ▾ + lab8-3.asm
~/work/arch-pc/lab08

%include 'in out.asm'
section .data
msg2 db "Наименьшее число: ",0h
A dd '45'
B dd '67'
C dd '15'
section .bss
max resb 10
section .text
global _start
_start:
mov eax,B
call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число
mov [B],eax ; запись преобразованного числа в 'B'
; ----- Записываем 'A' в переменную 'max'
mov ecx,[A] ; 'ecx = A'
mov [max],ecx ; 'max = A'
; ----- Сравниваем 'A' и 'C' (как символы)
cmp ecx,[C] ; Сравниваем 'A' и 'C'
jnl check_B ; если 'A>C', то переход на метку 'check_B',
mov ecx,[C] ; иначе 'ecx = C'
mov [max],ecx ; 'max = C'
```

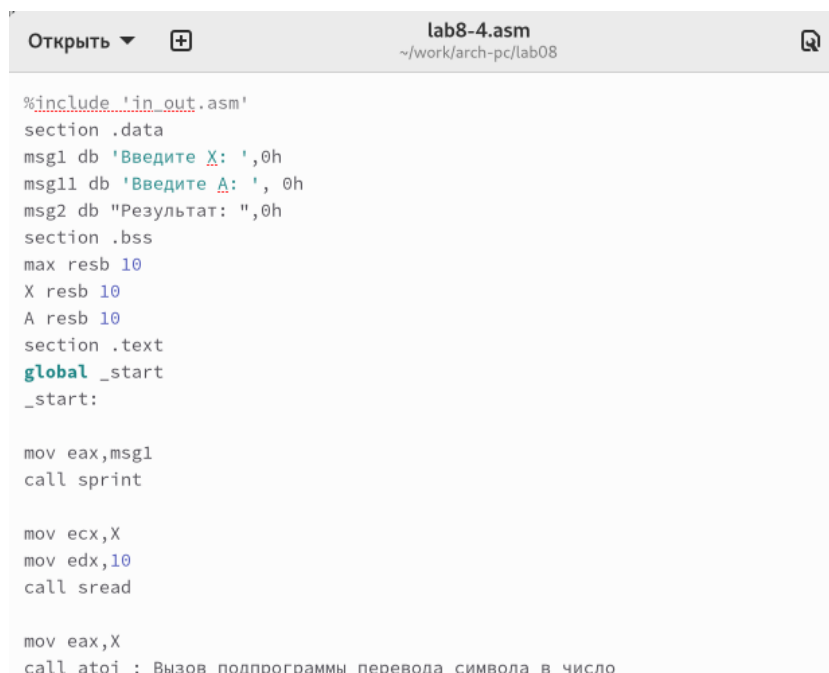
Рис. 3.17: lab8-3.asm



```
[earihzhov@fedora lab08]$ nasm -f elf lab8-3.asm
[earihzhov@fedora lab08]$ ld -m elf_i386 -o lab8-3 lab8-3.o
[earihzhov@fedora lab08]$ ./lab8-3
Наименьшее число: 15
```

Рис. 3.18: Исполняемый файл

2. Написали программу, которая для введенных с клавиатуры значений x и a вычисляет значение заданной функции $f(x)$ и выводит результат вычислений. (рис. 3.19) Вид функции $f(x)$ выбрали из таблицы вариантов заданий в соответствии с вариантом 7, полученным при выполнении лабораторной работы № 7. Создали исполняемый файл и проверили его работу для значений x и a . (рис. 3.20)



```
Открыть ▾ + lab8-4.asm
~/work/arch-pc/lab08

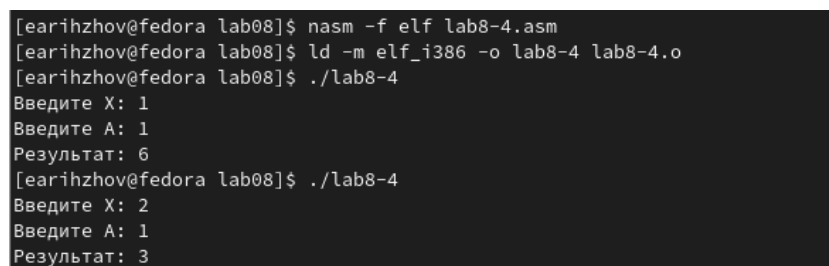
%include 'in_out.asm'
section .data
msg1 db 'Введите X: ',0h
msg11 db 'Введите A: ', 0h
msg2 db "Результат: ",0h
section .bss
max resb 10
X resb 10
A resb 10
section .text
global _start
_start:

mov eax,msg1
call sprint

mov ecx,X
mov edx,10
call sread

mov eax,X
call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число
```

Рис. 3.19: lab8-4.asm



```
[earihzhov@fedora lab08]$ nasm -f elf lab8-4.asm
[earihzhov@fedora lab08]$ ld -m elf_i386 -o lab8-4 lab8-4.o
[earihzhov@fedora lab08]$ ./lab8-4
Введите X: 1
Введите A: 1
Результат: 6
[earihzhov@fedora lab08]$ ./lab8-4
Введите X: 2
Введите A: 1
Результат: 3
```

Рис. 3.20: Исполняемый файл

4 Выводы

В ходе выполнения лабораторной работы были изучены команды условного и безусловного переходов. Были приобретены навыки написания программ с использованием переходов. Ознакомились с назначением и структурой файла листинга.