Выполнение лабораторной работы №9

Дисциплина: Архитектура компьютера

Ефремова Полина Александровна

Содержание

1	Цель работы	5	
2	Задание	6	
3	Теоретическое введение	7	
4	Выполнение лабораторной работы 4.1 Реализация подпрограмм в NASM 4.2 Отладка программам с помощью GDB 4.2.1 Добавление точек останова 4.2.2 Работа с данными программы в GDB 4.3 Задание для самостоятельной работы	8 15 24 25 30	
5	Выводы	38	
Сг	Список литературы		

Список иллюстраций

4.1	Создание файла	8
4.2	Ввод программы	9
4.3	Запуск программы	11
4.4	Ввод программы	12
4.5	Проверка программы	13
4.6	Создание файла с текстом программы	16
4.7	Трансляция программы	18
4.8	Загрузка в gdb	19
4.9	Использование команды run	20
4.10	Установка брекпоинта	21
4.11	Просмотр кода программы	22
4.12	Программы с синтаксисом Intel	23
4.13	Режим псеводграфики	24
4.14	установка еще одного breakpoint	24
4.15	Использование программы si	25
4.16	info registers	26
	Содержимое переменных	26
4.18	Изменение содержимого переменных	27
	Вывод значений	27
4.20	Изменение значений	28
	Новый файл	29
4.22	работа с файлом lab09-3	30
4.23	задание 1 ср	31
4.24	Запуск программы с ошибкой	33
	Нахождение ошибки	35
	Проверка	37

Список таблиц

1 Цель работы

Приобретение навыков написания программ с использованием подпрограмм. Знакомство с методами отладки при помощи GDB и его основными возможностями.

2 Задание

- 1. Реализация подпрограмм в NASM
- 2. Отладка программ с помощью GDB
- 3. Самостоятельное выполнение заданий по материалам лабораторной работы

3 Теоретическое введение

Отладка — это процесс поиска и исправления ошибок в программе. В общем случае его можно разделить на четыре этапа:

• обнаружение ошибки; • поиск её местонахождения; • определение причины ошибки; • исправление ошибки.

Можно выделить следующие типы ошибок:

• синтаксические ошибки — обнаруживаются во время трансляции исходного кода и вызваны нарушением ожидаемой формы или структуры языка; • семантические ошибки — являются логическими и приводят к тому, что программа запускается, отрабатывает, но не даёт желаемого результата; • ошибки в процессе выполнения — не обнаруживаются при трансляции и вызывают пре- рывание выполнения программы (например, это ошибки, связанные с переполнением или делением на ноль).

Второй этап — поиск местонахождения ошибки. Некоторые ошибки обнаружить доволь- но трудно. Лучший способ найти место в программе, где находится ошибка, это разбить программу на части и произвести их отладку отдельно друг от друга.

Третий этап — выяснение причины ошибки. После определения местонахождения ошибки обычно проще определить причину неправильной работы программы. Последний этап — исправление ошибки. После этого при повторном запуске программы, может обнаружиться следующая ошибка, и процесс отладки начнётся заново.

4 Выполнение лабораторной работы

4.1 Реализация подпрограмм в NASM

1. Создаю файл в папке для программ лабораторной работы №9 (рис. 4.1).

```
paefremova@fedora:~$ mkdir ~/work/arch-pc/lab09
paefremova@fedora:~$ cd ~/work/arch-pc/lab09
paefremova@fedora:~/work/arch-pc/lab09$ touch lab09-1.asm
```

Рис. 4.1: Создание файла

2. В созданный файл вставляю программу с листинга 9.1 (рис. 4.2).

```
GNU nano 7.2 /home/paefremova/work/arch-pc/lab09/lab09-1.asm
include 'in_out.asm'
                                                                                                Изменён
          'Введите х: ',0
DB '2x+7=',0
          .bss
          80
SB 80
 Основная программа
mov eax, msg
call sprint
mov ecx, x
mov edx, 80
call sread
mov eax,x
call atoi
call _calcul ; Вызов подпрограммы _calcul
mov eax,result
call sprint
mov eax,[res]
call iprintLF
call quit
; Подпрограмма вычисления
; выражения "2х+7"
mov ebx,2
add eax,7
^G Справка
^X Выход
                 ^О Записать
^R ЧитФайл
                                   ^₩ Поиск
^\ Замена
                                                     ^К Вырезать
^U Вставить
                                                                      ^Т Выполнить ^C Позиция
^Ј Выровнять ^/ К строке
```

Рис. 4.2: Ввод программы

Листинг 9.1. Пример программы с использованием вызова подпрограммы

```
%include 'in_out.asm'

SECTION .data

msg: DB 'Введите х: ',0

result: DB '2x+7=',0

SECTION .bss
```

```
x: RESB 80
res: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
; Основная программа
;-----
mov eax, msg
call sprint
mov ecx, x
mov edx, 80
call sread
mov eax,x
call atoi
call _calcul ; Вызов подпрограммы _calcul
mov eax, result
call sprint
mov eax,[res]
call iprintLF
call quit
;-----
; Подпрограмма вычисления
```

```
; выражения "2x+7"
_calcul:
mov ebx,2
mul ebx
add eax,7
mov [res],eax
```

ret ; выход из подпрограммы

3. Теперь запускаю программу и проверяю ее работу (рис. 4.3).

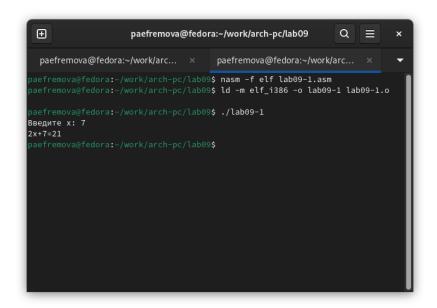


Рис. 4.3: Запуск программы

4. Меняю код программы так, чтобы вычислить f(g(x)), где \square вводится с клавиатуры, f(x) = 2x + 7, g(x) = 3x - 1. Т.е. \square передается в подпрограмму _calcul из нее в подпрограмму _subcalcul, где вычисляется выражение g(x), результат возвращается в _calcul и вычисляется выражение f(g(x)). Результат возвращается в основную программу для вывода результата на экран. (рис. 4.4).

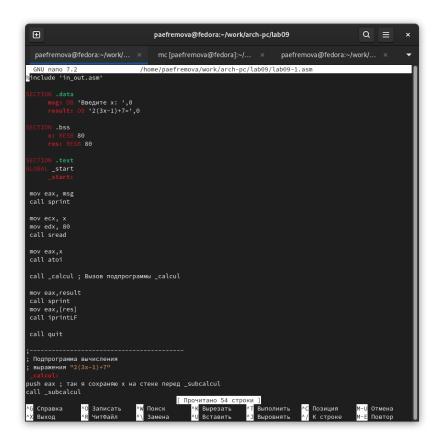


Рис. 4.4: Ввод программы

5. Теперь проверю программу на точность работы (рис. 4.5).

```
paefremova@fedora:~/work/arch-pc/lab09 Q = x

paefremo... × mc[paefr... × paefremo... × paefremo... × ▼

paefremova@fedora:~/work/arch-pc/lab09$ nasm -f elf lab09-l.asm
paefremova@fedora:~/work/arch-pc/lab09$ ld -m elf_i386 -o lab09-l lab09-l
.o
paefremova@fedora:~/work/arch-pc/lab09$ ./lab09-l
BBegute x: 4
2(3x-l)+7=29
paefremova@fedora:~/work/arch-pc/lab09$ ./lab09-l
BBegute x: 15
2(3x-l)+7=95
paefremova@fedora:~/work/arch-pc/lab09$
```

Рис. 4.5: Проверка программы

Ниже прикрепляю текст измененной программы:

```
%include 'in_out.asm'

SECTION .data
    msg: DB 'Введите х: ',0
    result: DB '2(3x-1)+7=',0

SECTION .bss
    x: RESB 80
    res: RESB 80

SECTION .text
GLOBAL _start
```

```
_start:
 mov eax, msg
 call sprint
mov ecx, x
mov edx, 80
 call sread
mov eax, x
 call atoi
 call _calcul ; Вызов подпрограммы _calcul
mov eax, result
 call sprint
mov eax,[res]
 call iprintLF
 call quit
; Подпрограмма вычисленияПриобретение навыков написания программ с использованием подп
с методами отладки при помощи GDB и его основными возможностями.
; выражения "2(3x-1)+7"
_calcul:
push eax ; так я coxpaняю x на cmeke neped \_subcalcul
call _subcalcul
```

```
mov ebx,2
mul ebx ; 2 * (3x - 1)
add eax,7 ; 2(3x - 1) + 7
mov [res],eax ; Сохраняю результат в res
pop eax ; Получаю результат из _subcalcul
ret

; Подпрограмма вычисления 3x - 1
_subcalcul:
mov ebx,3
mul ebx ; 3x
sub eax,1 ; 3x - 1
ret
```

4.2 Отладка программам с помощью GDB

6. Создаю файл lab09-2.asm с текстом программы из Листинга 9.2. (рис. 4.6).



Рис. 4.6: Создание файла с текстом программы

Текст программы:

```
msg1: db "Hello, ",0x0
msg1Len: equ $ - msg1

msg2: db "world!",0xa
msg2Len: equ $ - msg2

SECTION .text
global _start
_start:
```

```
        mov
        eax, 4

        mov
        ecx, msg1

        mov
        edx, msg1Len

        int
        0x80

        mov
        eax, 4

        mov
        ebx, 1

        mov
        edx, msg2

        mov
        edx, msg2Len

        int
        0x80

        mov
        ebx, 1

        mov
        eax, 1

        mov
        ebx, 0

        int
        0x80
```

7. Для работы с GDB в исполняемый файл необходимо добавить отладочную информацию, для этого трансляцию программ необходимо проводить с ключом '-g'. (рис. 4.7).



Рис. 4.7: Трансляция программы

8. Загружаю исполняемый файл в отладчик gdb. (рис. 4.8).

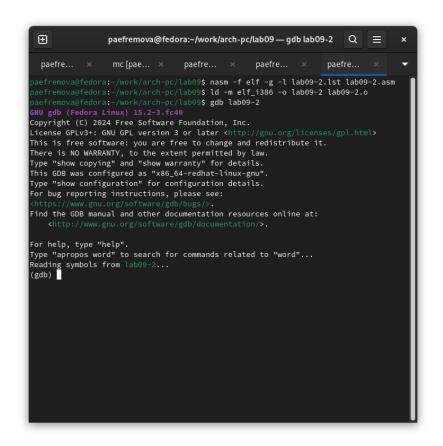


Рис. 4.8: Загрузка в gdb

9. Проверяю работу программы, запустив ее в оболочке GDB с помощью команды run (сокращённо r) (рис. 4.9).

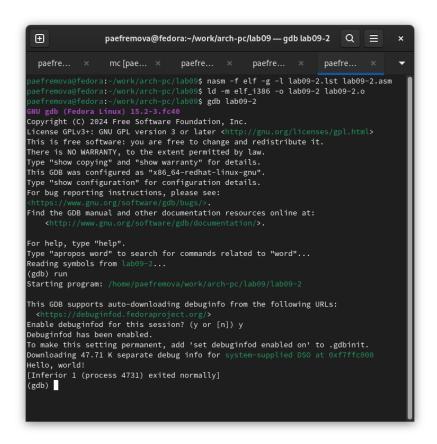


Рис. 4.9: Использование команды run

10. Для более подробного анализа программы установливаю брейкпоинт на метку _start, с которой начинается выполнение любой ассемблерной программы, и запускаю её. (рис. 4.10).

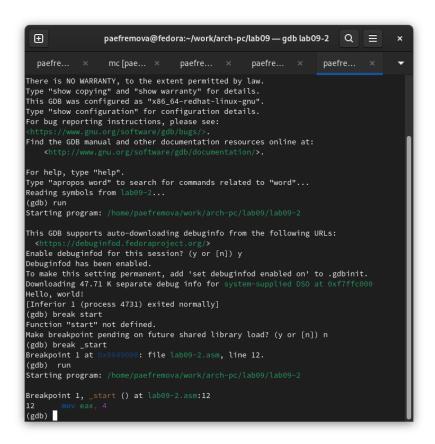


Рис. 4.10: Установка брекпоинта

11. Посмотрю дисассимилированный код программы с помощью команды disassemble, начиная с метки _start (рис. 4.11).

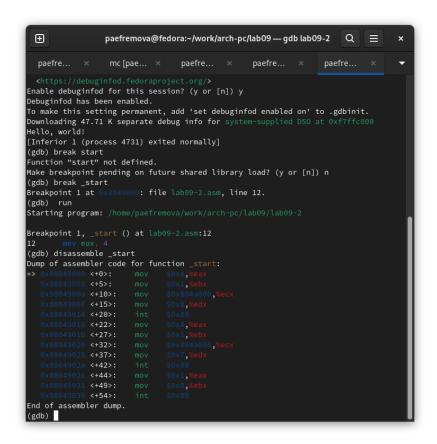


Рис. 4.11: Просмотр кода программы

12. Переключаюсь на отображение команд с Intel'овским синтаксисом, введя команду set disassembly-flavor intel (рис. 4.12).

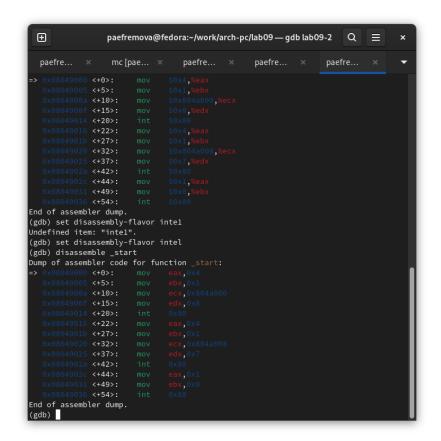


Рис. 4.12: Программы с синтаксисом Intel

Теперь посмотрим на различия отображения синтаксиса машинных команд в режимах ATT и Intel:

Порядок операндов: Intel: назначение, источник; АТТ: источник, назначение.

Регистры: Intel: eax; ATT: %eax.

Размер операндов:(ТТ - размер операндов указывается явно с помощью суффиксов, Intel - Размер операндов неявно определяется контекстом.

Константы: Intel: mov eax, 10; ATT: mov \$10, %eax.

Главное отличие — порядок операндов.

Включу режим псевдографики для более удобного анализа программы (рис.
 4.13).

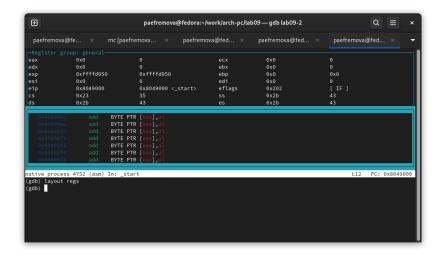


Рис. 4.13: Режим псеводграфики

4.2.1 Добавление точек останова

С помощью i b (info breakpoints) убеждаюсь в том, что создала первую точку break.

14. Теперь установлю еще одну точку останова по адресу инструкции и ввожу і b, которая показывает, что обе точки останова созданы. (рис. 4.14).



Рис. 4.14: установка еще одного breakpoint

4.2.2 Работа с данными программы в GDB

15. Выполнила 5 инструкций с помощью команды stepi (или si) и проследила за изменением значений регистров. Поменялось значение регистра есх,0х804а008. Я поняла изменения так, каждый раз выводится значение последнего обработанного регистра (крайнего). Если ввести і г для регистра, который находится после текущего положения и(иногда) в текущем положении, то значение регистра будет засчитано как 0. Ниже прикрепила скрин того, как выполняла это. (рис. 4.15).

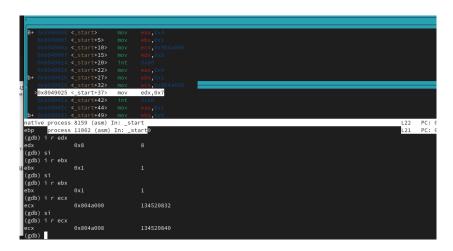


Рис. 4.15: Использование программы si

16. Просмотр содержимого регистров. (рис. 4.16).

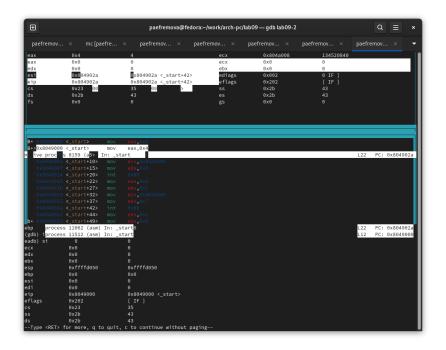


Рис. 4.16: info registers

17. Смотрю содержимое переменных по имени и по адресу (рис. 4.17).

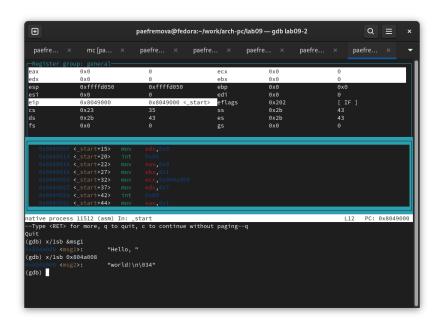


Рис. 4.17: Содержимое переменных

18. Меняю содержимое переменных по имени и по адресу. (рис. 4.18).

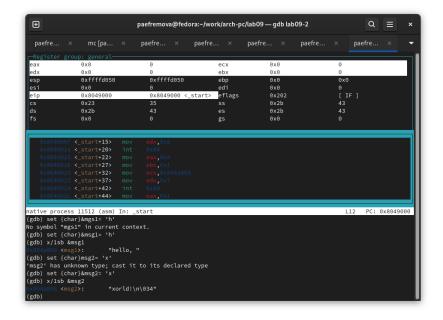


Рис. 4.18: Изменение содержимого переменных

19. Вывожу в различных форматах значение регистра edx. (рис. 4.19).

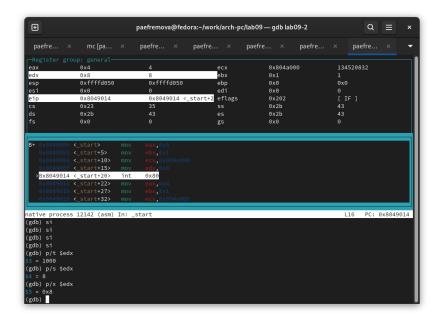


Рис. 4.19: Вывод значений

20. С помощью команды set изменяю значение регистра ebx (рис. 4.20).

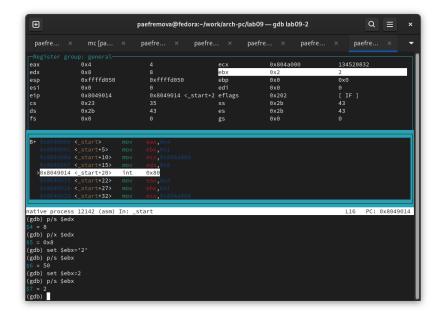


Рис. 4.20: Изменение значений

Команда p/s \$ebx не имеет единственного "правильного" вывода. Результат полностью зависит от того, что содержится в регистре ebx. Только если ebx указывает на действительный нуль-терминированный массив символов в памяти, вы увидите осмысленный вывод.

Завершаю выполнение программы с помощью команды continue (сокращенно c) и выхожу из GDB с помощью команды quit (сокращенно q)

21. Копирую файл lab8-2.asm, созданный при выполнении лабораторной работы №8, с программой выводящей на экран аргументы командной строки (Листинг 8.2) в файл с именем lab09-3.asm. А также создаю исполняемый файл. (рис. 4.21).

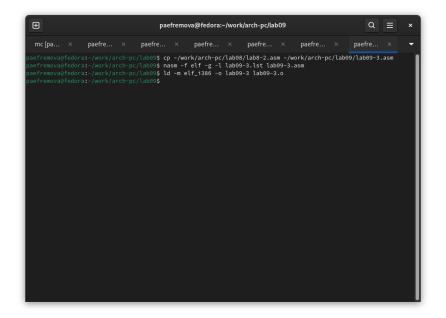


Рис. 4.21: Новый файл

22. Загрузите исполняемый файл в отладчик, указав аргументы. Затем установим точку останова перед первой инструкцией в программе и запустим. Адрес вершины стека храниться в регистре esp и по этому адресу располагается число равное количеству аргументов командной строки (включая имя программы) ее. Посмотрю остальные позиции стека – по адесу [esp+4] располагается адрес в памяти где находиться имя программы, по адесу [esp+8] храниться адрес первого аргумента, по аресу [esp+12] – второго и т.д (рис. 4.22).

```
mc[pa... × paefre... × paefr
```

Рис. 4.22: работа с файлом lab09-3

Шаг изменения адреса, равный 4 байтам в выражениях типа [esp+4], [esp+8], [esp+12] и т.д., обусловлен размером указателя (и большинства других основных типов данных) в 32-битных архитектурах.

4.3 Задание для самостоятельной работы

1. Меняю программу самостоятельной части предыдущей лабораторной работы с использованием подпрограммы(рис. 4.23).

Рис. 4.23: задание 1 ср

Вот код программы:

```
%include 'in_out.asm'

SECTION .data
msg_func db "Функция: f(x)=4x+3", 0xA, 0
msg_result db "Результат: ", 0

SECTION .text
global _start

; Подпрограмма для вычисления f(x) = 4x + 3
f_x:
    push ebp
    mov ebp, esp
    mov eax, [ebp+8] ; Аргумент x передается в еаx
```

```
mov ebx, 4
  mul ebx ; 4 * x
  add eax, 3 ; 4x + 3
  mov esp, ebp
  pop ebp
  ret
_start:
  ; кол-во аргументов
  pop ecx
  pop edx
  \operatorname{sub}\ \operatorname{ecx},\ 1
  ; Инициализация суммы
  mov esi, ⊙
  ; вывод сообщения
  mov eax, msg_func
  call sprint
next:
  cmp ecx, ⊙
  jz _end
  ; Извлекаю аргумент со стека
  pop eax
  ; Преобразую аргумент в число
  push eax
  call atoi
  add esp, 4
```

```
; Вычисляю f(x) используя подпрограмму

push eax

call f_x

add esp, 4

add esi, eax; Добавляем результат функции к сумме

loop next

_end:

mov eax, msg_result

call sprint

mov eax, esi

call iprintLF

call quit
```

В листинге 9.3 приведена программа вычисления выражения (3+ 2)*4 + 5.
 При запуске данная программа дает неверный результат. Проверяю это.
 Для этого создаю файл, куда ввожу программу из листинга 9.3. Запускаю и проверяю. (рис. 4.24).

```
| SECTION .data | data | data
```

Рис. 4.24: Запуск программы с ошибкой

Код программы с ошибкой:

```
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
div: DB 'Результат: ',0
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
; ---- Вычисление выражения (3+2)*4+5
mov ebx,3
mov eax,2
add ebx, eax
mov ecx,4
mul ecx
add ebx,5
mov edi,ebx
;----Вывод результата на экран
mov eax, div
call sprint
mov eax, edi
call iprintLF
call quit
```

С помощью отладчика GDB, анализируя изменения значений регистров, определяю ошибку и исправляю ее.. При выполнении инструкции mul есх можно заметить, что результат умножения записывается в регистр еах, но также меняет и еdх. Значение регистра ebx не обновляется напрямую, поэтому результат программа неверно подсчитывает функцию. (рис. 4.25).

```
paefremova@fedora:~/work/arch-pc/lab09 — gdb lab09-5 Q =
                      paefre... ×
                                         paefre... × paefre... × paefre... ×
  aefremova@fedora:~/work/arch-pc/lab09$ gdb lab09-5
GNU gdb (Fedora Linux) 15.2-3.fc40
Copyright (C) 2024 Free Software Foundation, Inc.
License GPLv3+: GNU GPL version 3 or later <a href="http://gnu.org/licenses/gpl.html">http://gnu.org/licenses/gpl.html</a>
This is free software: you are free to change and redistribute it. There is NO WARRANTY, to the extent permitted by law.

Type "show copying" and "show warranty" for details.

This GDB was configured as "x86_64-redhat-linux-gnu".
Type "show configuration" for configuration details.
For bug reporting instructions, please see:
Find the GDB manual and other documentation resources online at:
Type "apropos word" to search for commands related to "word"...
Reading symbols from
(No debugging symbols found in lab09-5)
(gdb) run
Starting program: /home/paefremova/work/arch-pc/lab09/lab09-5
This GDB supports auto-downloading debuginfo from the following URLs:
<https://debuginfod.fedoraproject.org/>
Enable debuginfod for this session? (y or [n]) y
Debuginfod has been enabled.
To make this setting permanent, add 'set debuginfod enabled on' to .gdbinit.
Результат: 10
[Inferior 1 (process 13341) exited normally]
(gdb) break _start
Breakpoint 1 at 0x8
Starting program: /home/paefremova/work/arch-pc/lab09/lab09-5
Breakpoint 1, 0x080490e8 in _start ()
(gdb)
```

Рис. 4.25: Нахождение ошибки

Теперь исправлю это недоразумение Вот текст исправленной программы:

```
%include 'in_out.asm'

SECTION .data

div: DB 'Результат: ', 0

SECTION .text

GLOBAL _start
_start:

mov ebx, 3
```

```
mov eax, 2
add ebx, eax
mov eax, ebx
mov ecx, 4
mul ecx
add eax, 5
mov edi, eax

mov eax, div
call sprint
mov eax, edi
call iprintLF

call quit
```

Теперь проверяю изменения! (рис. 4.26).

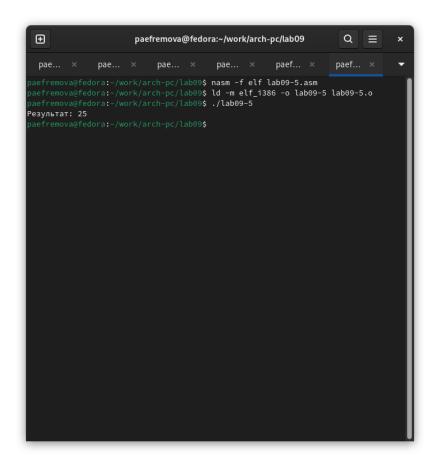


Рис. 4.26: Проверка

5 Выводы

В результате выполнения данной лабораторной работы я приобрела навыки написания программ с использованием подпрограмм, а так же познакомилась с методами отладки при поомщи GDB и его основными возможностями.

Список литературы

- 1. Курс на ТУИС
- 2. Лабораторная работа №9