

นาย อัครพัทธ์ ชัยอมรเวทย์ 62010684
นาย ฤกษ์นัท เพ็ญสุข. 62010710

ภาคผนวก G

การทดลองที่ 7 การเรียกใช้และสร้างฟังก์ชันในโปรแกรมภาษาแอสเซมบลี

ผู้อ่านควรจะต้องทำความเข้าใจเนื้อหาของบทที่ 4 หัวข้อ 4.8 และ ทำการทดลองที่ 5 และการทดลองที่ 6 ในภาคผนวกก่อนหน้า โดยการทดลองนี้จะเสริมความเข้าใจของผู้อ่านให้เพิ่มมากขึ้น ตามวัตถุประสงค์เหล่านี้

- เพื่อพัฒนาโปรแกรมภาษาแอสเซมบลีร่วมกับตัวแปรเดี่ยว
- เพื่อพัฒนาโปรแกรมแอสเซมบลีโดยใช้ตัวแปรอะเรียรี
- เพื่อฟังก์ชันจากไลบรารีพื้นฐานทางโปรแกรมภาษาแอสเซมบลี
- เพื่อสร้างฟังก์ชันเสริมในโปรแกรมภาษาแอสเซมบลี

G.1 การใช้งานตัวแปรเดี่ยวชนิดโกลบอลในหน่วยความจำ

ตัวแปรต่างๆ ที่ประกาศโดยใช้ชื่อ **เลเบล** ต้องการพื้นที่ในหน่วยความจำสำหรับจัดเก็บค่าตามที่ได้สรุปในตารางที่ 2.1 ตัวแปรทั้งสองชนิดแบ่งตามพื้นที่ในการจัดเก็บค่า คือ

- **ตัวแปรตัวแปรชนิดโกลบอล (Global Variable)** พื้นที่สำหรับเก็บค่าของตัวแปรเหล่านี้ เรียกว่า **ดาตาเซ็กเมนต์ (Data Segment)** ซึ่งผู้เขียนได้กล่าวไปแล้วในบทที่ 4 และ
- **ตัวแปรชนิดโลคอล (Local Variable)** อาศัยพื้นที่ภายใน **สแต็คเซ็กเมนต์ (Stack Segment)** ในการจัดเก็บค่าชั่วคราว เนื่องจากฟังก์ชันคือโปรแกรมย่อยที่ฟังก์ชัน `main()` เป็นผู้เรียกใช้ และเมื่อทำงานเสร็จสิ้น ฟังก์ชันใดๆ จะต้องรีเทิร์นกลับมาหาฟังก์ชัน `main()` ในที่สุด ดังนั้น ตัวแปรชนิดโลคอลจึงใช้พื้นที่จัดเก็บค่าในสแต็คเฟรมภายในสแต็คเซ็กเมนต์แทน เพราะสแต็คเฟรมจะมีการจองพื้นที่และคืนพื้นที่ในรูปแบบ Last In First Out ตามที่อธิบายในหัวข้อที่ 3.2.3 และ 3.2.3 ทำให้ไม่จำเป็นต้องใช้พื้นที่ในบริเวณดาตาเซ็กเมนต์ ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจหัวข้อนี้เพิ่มเติมในการทดลองที่ 8 ภาคผนวก H

G.1.1 การโหลดค่าตัวแปรจากหน่วยความจำมาพักในรีจิสเตอร์

1. ย้ายไดเรกทอรีไปยัง `$ cd /home/pi/Assembly`
2. สร้างไดเรกทอรี **Lab7** ภายใต้อำนาจ `$ cd /home/pi/Assembly`
3. ย้ายไดเรกทอรีเข้าไปใน **Lab7**
4. ตรวจสอบว่าไดเรกทอรีปัจจุบันโดยใช้คำสั่ง `pwd`
5. สร้างไฟล์ **Lab7_1.s** ตามโค้ดต่อไปนี้ ผู้อ่านสามารถข้ามประโยคคอมเมนต์ก็ได้ เมื่อทำความเข้าใจแต่ละคำสั่งแล้ว

```
.data
.balign 4      @ Request 4 bytes of space
fifteen:      .word 15      @ fifteen = 15

.balign 4      @ Request 4 bytes of space
thirty:      .word 30      @ thirty = 30

.text
.global main
main:
    LDR R1, addr_fifteen    @ R1 <- address_fifteen
    LDR R1, [R1]            @ R1 <- Mem[address_fifteen]
    LDR R2, addr_thirty     @ R2 <- address_thirty
    LDR R2, [R2]            @ R2 <- Mem[address_thirty]
    ADD R0, R1, R2
end:
    BX LR

addr_fifteen: .word fifteen
addr_thirty:  .word thirty
```

6. สร้าง makefile ภายในไดเรกทอรี Lab7 และกรอกคำสั่งดังนี้

```
Lab7_1:
    gcc -o Lab7_1 Lab7_1.s
```

7. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

```
$ make Lab7_1
```

```
$ ./Lab7_1
```

```
$ echo $?
```

Ano: 45 ✖

บันทึกผลและอธิบายผลที่เกิดขึ้น ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำสั่ง SWI (Software Interrupt)

8. สร้างไฟล์ **Lab7_2.s** ตามโค้ดต่อไปนี้จากไฟล์ **Lab7_1.s** ผู้อ่านสามารถข้ามประโยคคอมเมนต์ที่ได้ เมื่อทำความเข้าใจแต่ละคำสั่งแล้ว

```
.data
    .balign 4          @ Request 4 bytes of space
fifteen: .word 0       @ fifteen = 0
    .balign 4          @ Request 4 bytes of space
thirty:  .word 0       @ thirty = 0

.text
.global main
main:
    LDR R1, addr_fifteen @ R1 <- address_fifteen
    MOV R3, #15          @ R3 <- 15
    STR R3, [R1]          @ Mem[address_fifteen] <- R3
    LDR R2, addr_thirty  @ R2 <- address_thirty
    MOV R3, #30          @ R3 <- 30
    STR R3, [R2]          @ Mem[address_thirty] <- R2

    LDR R1, addr_fifteen @ Load address
    LDR R1, [R1]          @ R1 <- Mem[address_fifteen]
    LDR R2, addr_thirty  @ Load address
    LDR R2, [R2]          @ R2 <- Mem[address_thirty]
    ADD R0, R1, R2

end:
    BX LR

@ Labels for addresses in the data section
addr_fifteen: .word fifteen
addr_thirty:  .word thirty
```

9. เพิ่มต่อไปนี้ประโยคใน makefile ให้รองรับ Lab7_2

```
Lab7_2:
```

```
    gcc -o Lab7_2 Lab7_2.s
```

10. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

```
$ make Lab7_2
$ ./Lab7_2
$ echo $?
```

Ans: 45 ✖

บันทึกผลและอธิบายผลที่เกิดขึ้นเพื่อเปรียบเทียบกับข้อที่แล้ว

G.1.2 การใช้งานตัวแปรอะเรย์

ชนิดของตัวแปรจะกำหนดตามหลังชื่อตัวแปร เช่น `.word`, `.hword`, และ `.byte` ใช้กำหนดขนาดของตัวแปรนั้นๆ ขนาด 32, 16 และ 8 บิตตามลำดับ ยกตัวอย่าง คือ:

```
numbers: .word 1,2,3,4
```

Assembly

เป็นการประกาศและตั้งค่าตัวแปรชนิดอะเรย์ของ Word ซึ่งต้องการพื้นที่ 4 ไบต์ต่อข้อมูลแต่ละค่า ซึ่งจะตรงกับประโยคต่อไปในภาษา C

```
int numbers={1,2,3,4}
```

C

1. สร้างไฟล์ `Lab7_3.s` ตามโค้ดต่อไปนี้ ผู้อ่านสามารถข้ามประโยคคอมเมนต์ที่ได้ เมื่อทำความเข้าใจแต่ละคำสั่งแล้ว

```
.data
primes:
    .word 2
    .word 3
    .word 5
    .word 7

.text
.global main

main:
    LDR R3, =primes @ Load the address for the data in R3
    LDR R0, [R3, #4] @ Get the next item in the list
end:
    BX LR
```



← `primes` data (address)

∴ R0 = 3

2. เพิ่มประโยคต่อไปใน `makefile` ให้รองรับ `Lab7_3`

Lab7_3:

gcc -o Lab7_3 Lab7_3.s

3. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

\$ make Lab7_3

\$./Lab7_3

\$ echo \$?

Ans: 3 ✖

G.1.3 การใช้งานตัวแปรอะเรย์ชนิด Byte

คำสั่ง **LDRB** ทำงานคล้ายกับคำสั่ง **LDR** แต่เป็นการอ่านค่าของตัวแปรอะเรย์ชนิด byte

1. สร้างไฟล์ **Lab7_4.s** ตามโค้ดต่อไปนี้ ผู้อ่านสามารถข้ามประโยคคอมเมนต์ที่ได้ เมื่อทำความเข้าใจแต่ละคำสั่งแล้ว

```
.data      mn. 0 1 2 3 4
numbers:  .byte 1, 2, 3, 4, 5

.text
.global main
main:
    LDR R3, =numbers      @ Get address
    LDRB R0, [R3, #2]      @ Get next two bytes
end:
    BX LR
```

↘ ค่าแทนที่ ... ∴ PC = 3

2. เพิ่มต่อไปนี้อยู่ใน makefile ให้รองรับ Lab7_4

Lab7_4:

gcc -o Lab7_4 Lab7_4.s

3. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

\$ make Lab7_4

\$./Lab7_4

\$ echo \$?

Ans: 3 ✖

G.2 การเรียกใช้ฟังก์ชันและตัวแปรชนิดประโยค

ฟังก์ชันสำเร็จรูปที่เข้าใจง่ายและใช้สำหรับเรียนรู้การพัฒนาโปรแกรมภาษา C เบื้องต้น คือ ฟังก์ชัน printf ซึ่งถูกกำหนดอยู่ในไฟล์เฮดเดอร์ stdio.h ตามตัวอย่างซอร์สโค้ด ในรูปที่ 3.16 และการทดลองที่ 5 ภาคผนวก E ในการทดลองต่อไปนี้ ผู้อ่านจะสังเกตเห็นว่าการเรียกใช้ฟังก์ชัน printf ในภาษาแอสเซมบลี โดยอาศัยตัวแปรชนิดประโยค (String) โดยใช้คำสำคัญ (Key Word) เหล่านี้ คือ **.ascii** และ **.asciz** ตัวแปรชนิด **asciz** จะมีตัวอักษรพิเศษ เรียกว่า อักษร NULL หรือ /0 ปิดท้ายประโยคเสมอ และอักษร NULL จะมีรหัส ASCII เท่ากับ 00₁₆ ตามตารางรหัส ASCII ในรูปที่ 2.12

1. กรอกรหัสต่อไปนี้ลงในไฟล์ชื่อ **Lab7_5.s** และทำความเข้าใจประโยคคอมเมนต์แต่ละบรรทัด

```
.data
.balign 4
question: .asciz "What is your favorite number?"

.balign 4
message: .asciz "%d is a great number \n"

.balign 4
pattern: .asciz "%d"

.balign 4
number: .word 0

.balign 4
lr_bu: .word 0

.text @ Text segment begins here

@ Used by the compiler to tell libc where main is located
.global main
.func main

main:
    @ Backup the value inside Link Register
    LDR R1, addr_lr_bu
    STR lr, [R1]    @ Mem[addr_lr_bu] <- LR

    @ Load and print question
    LDR R0, addr_question
    BL printf
```

```

@ Define pattern to scanf and where to store number
LDR R0, addr_pattern
LDR R1, addr_number
BL scanf

@ Print the message with number
LDR R0, addr_message
LDR R1, addr_number
LDR R1, [R1]
BL printf

@ Load the value of lr_bu to LR
LDR lr, addr_lr_bu
LDR lr, [lr]      @ LR <- Mem[addr_lr_bu]
BX lr            @ Return to main function

@ Define addresses of variables
addr_question:   .word question
addr_message:    .word message
addr_pattern:    .word pattern
addr_number:     .word number
addr_lr_bu:      .word lr_bu

@ Declare printf and scanf functions to be linked with
.global printf
.global scanf

```

2. เพิ่มประโยคใน makefile ให้รองรับ Lab7_5

```

Lab7_5:
    gcc -o Lab7_5 Lab7_5.s

```

3. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

```

$ make Lab7_5
$ ./Lab7_5
%$ echo $?

```

4. คำสั่ง echo \$? มีไว้เพื่ออะไร

↳ Ans: return ค่าของคำสั่งสุดท้ายใน command #

G.3 การสร้างฟังก์ชันเสริมด้วยภาษาแอสเซมบลี

หัวข้อที่ 4.8 อธิบายโฟลว์การทำงานของฟังก์ชัน โดยอาศัย การใช้งานรีจิสเตอร์ R0 - R12 ดังนี้

- รีจิสเตอร์ R0, R1, R2, และ R3 การส่งผ่านพารามิเตอร์ผ่านทางรีจิสเตอร์ R0 ถึง R3 ตามลำดับไปยังฟังก์ชันที่ถูกเรียก (Callee Function) ฟังก์ชันบางตัวต้องการจำนวนพารามิเตอร์มากกว่า 4 ค่า โปรแกรมเมอร์สามารถส่งพารามิเตอร์ผ่านทางสแต็คโดยคำสั่ง PUSH หรือคำสั่งที่ใกล้เคียง
- รีจิสเตอร์ R0 สำหรับรีเทิร์นหรือส่งค่ากลับไปหาฟังก์ชันผู้เรียก (Caller Function)
- R4 - R12 สำหรับการใช้งานทั่วไป การใช้งานรีจิสเตอร์เหล่านี้ ควรตั้งค่าเริ่มต้นก่อนแล้วจึงสามารถนำค่าไปคำนวณต่อได้
- รีจิสเตอร์เฉพาะหน้าที่ ได้แก่ Stack Pointer (SP หรือ R13) Link Register (LR หรือ R14) และ Program Counter (PC หรือ R15) โปรแกรมเมอร์จะต้องบันทึกค่าของรีจิสเตอร์เหล่านี้เก็บไว้ (Back up) โดยเฉพาะรีจิสเตอร์ LR ก่อนเรียกใช้ฟังก์ชันใดๆ และคืนค่า (Restore) ที่บันทึกเก็บไว้กลับไปให้รีจิสเตอร์ LR ก่อนจะรีเทิร์นกลับ

ผู้อ่านสามารถสำเนาซอร์สโค้ดในการทดลองที่แล้วมาปรับแก้เป็นการทดลองนี้ได้

1. ปรับแก้ Lab7_5.s ที่มีให้เป็น Lab7_6.s ดังต่อไปนี้

```
.data
@ Define all the strings and variables
.balign 4
get_num_1: .asciz "Number 1 :\n"

.balign 4
get_num_2: .asciz "Number 2 :\n"

@ printf and scanf use %d in decimal numbers
.balign 4
pattern: .asciz "%d"

@ Declare and initialize variables: num_1 and num_2
.balign 4
num_1: .word 0

.balign 4
num_2: .word 0

@ Output message pattern
.balign 4
```



```

    output: .asciz "Resulf of %d + %d = %d\n"

    @ Variables to backup link register
    .balign 4
    lr_bu: .word 0

    .balign 4
    lr_bu_2: .word 0

    .text
sum_func:
    @ Save (Store) Link Register to lr_bu_2
    LDR R2, addr_lr_bu_2
    STR lr, [R2]      @ Mem[addr_lr_bu_2] <- LR

    @ Sum values in R0 and R1 and return in R0
    ADD R0, R0, R1

    @ Load Link Register from back up 2
    LDR lr, addr_lr_bu_2
    LDR lr, [lr]      @ LR <- Mem[addr_lr_bu_2]

    BX lr

    @ address of Link Register back up 2
    addr_lr_bu_2: .word lr_bu_2

    @ main function
    .global main

main:
    @ Store (back up) Link Register
    LDR R1, addr_lr_bu
    STR lr, [R1]      @ Mem[addr_lr_bu] <- LR

    @ Print Number 1 :
    LDR R0, addr_get_num_1
    BL printf

    @ Get num_1 from user via keyboard

```

```
LDR R0, addr_pattern
LDR R1, addr_num_1
BL scanf
```

```
@ Print Number 2 :
LDR R0, addr_get_num_2
BL printf
```

```
@ Get num_2 from user via keyboard
LDR R0, addr_pattern
LDR R1, addr_num_2
BL scanf
```

```
@ Pass values of num_1 and num_2 to add
LDR R0, addr_num_1
LDR R0, [R0]      @ R0 <- Mem[addr_num_1]
LDR R1, addr_num_2
LDR R1, [R1]      @ R1 <- Mem[addr_num_2]
BL sum_func
```

```
@ Copy returned value from sum_func to R3
MOV R3, R0      @ to printf
```

```
@ Print the output message, num_1, num_2 and result
LDR R0, addr_output
LDR R1, addr_num_1
LDR R1, [R1]
LDR R2, addr_num_2
LDR R2, [R2]
BL printf
```

```
@ Restore Link Register to return
LDR lr, addr_lr_bu
LDR lr, [lr]      @ LR <- Mem[addr_lr_bu]
BX lr
```

```
@ Define pointer variables
addr_get_num_1: .word get_num_1
addr_get_num_2: .word get_num_2
addr_pattern:   .word pattern
```

```

addr_num_1:    .word num_1
addr_num_2:    .word num_2
addr_output:   .word output
addr_lr_bu:    .word lr_bu

```

```

@ Declare printf and scanf functions to be linked with
.global printf
.global scanf

```

2. เพิ่มประโยคใน makefile ให้รองรับ Lab7_6

```

Lab7_6:
    gcc -o Lab7_6 Lab7_6.s

```

3. ทำการ make และรันโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง

```

$ make Lab7_6
$ ./Lab7_6
%$ echo $?

```

4. ระบุซอร์สโค้ดใน Lab7_6.s ว่าตรงกับประโยคภาษา C ต่อไปนี้

```

int num1, num2

```

Ans:

```

.balign 4
lr_bu: .word 0

.balign 4
lr_bu_2: .word 0

```

#

5. ระบุซอร์สโค้ดใน Lab7_6.s ว่าตรงกับประโยคภาษา C ต่อไปนี้ sum = num1 + num2

Ans:

```

ADD R0, R0, R1

```

#

6. เหตุใดจึงผู้อ่านจึงไม่ต้องใช้คำสั่ง echo \$? แล้ว

↳ เพราะ function 'sum_func' มีการ return ค่าออกมาแล้ว
 เราจึงไม่จำเป็นต้องใส่คำสั่ง echo \$? เพื่อ return ค่า

#

G.4 กิจกรรมท้ายการทดลอง

1. จงเปรียบเทียบการเรียกใช้ฟังก์ชัน printf และ scanf ในภาษา C จากการทดลองที่ 5 ภาคผนวก E กับ การทดลองนี้ด้านการส่งพารามิเตอร์

2. จงบอกความแตกต่างระหว่างการส่งค่าพารามิเตอร์แบบ Pass by Values และ Pass by Reference

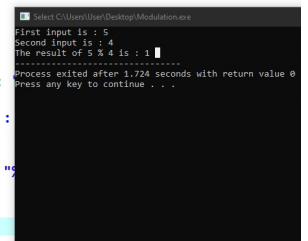
3. จงยกตัวอย่างการเรียกใช้ฟังก์ชัน printf ด้วยการส่งค่าพารามิเตอร์แบบ Pass by Values
4. จงยกตัวอย่างการเรียกใช้ฟังก์ชัน scanf ด้วยการส่งค่าพารามิเตอร์แบบ Pass by Reference

5. จงพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา C เพื่อรับตัวเลขจำนวน 2 ตัวจากผู้ใช้ผ่านทางคีย์บอร์ด เรียกว่า A และ B แล้วคำนวณและแสดงผลลัพธ์ ตามตารางต่อไปนี้ "A % B = <Result>".

Input	Output
5 2	5 % 2 = 1
18 6	18 % 6 = 0
5 10	5 % 10 = 5
10 5	10 % 5 = 0

```
#include<stdio.h>
```

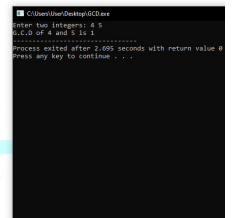
```
int main()
{
    int A;
    int B;
    printf("First input is : ");
    scanf("%d", &A);
    printf("Second input is : ");
    scanf("%d", &B);
    int answer = A % B;
    printf("The result of " " ");
    printf("%d", answer);
    return 0;
}
```



6. จงพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา C เพื่อรับตัวเลขจำนวน 2 ตัวจากผู้ใช้ผ่านทางคีย์บอร์ด เรียกว่า A และ B แล้วคำนวณหาค่า หาร่วมมาก (Greatest Common Divisor) หรือ หรม (GCD) และแสดงผลลัพธ์ตาม ตัวอย่างในตารางต่อไปนี้

Input	Output
5 2	1
18 6	6
49 42	7
81 18	9

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int n1, n2, i, gcd;
    printf("Enter two integers: ");
    scanf("%d %d", &n1, &n2);
    for(i=1; i <= n1 && i <= n2; ++i)
    {
        // Checks if i is factor of both integers
        if(n1%i==0 && n2%i==0)
            gcd = i;
    }
    printf("G.C.D of %d and %d is %d", n1, n2, gcd);
    return 0;
}
```



7. จงพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา Assembly เพื่อรับตัวเลขจำนวน 2 ตัวจากผู้ใช้ผ่านทางคีย์บอร์ด เรียกว่า A และ B และแสดงผลลัพธ์ A หรือ B ที่มีค่ามากกว่าด้วยคำสั่งภาษาแอสเซมบลี
8. จงพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา Assembly เพื่อรับตัวเลขจำนวน 2 ตัวจากผู้ใช้ผ่านทางคีย์บอร์ด เรียกว่า A และ B และแสดงผลลัพธ์ค่า A modulus B ซึ่งเท่ากับ ค่าเศษจากการคำนวณ A/B ด้วยคำสั่งภาษาแอสเซมบลี
9. จงพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา Assembly เพื่อรับตัวเลขจำนวน 2 ตัวจากผู้ใช้ผ่านทางคีย์บอร์ด เรียกว่า A และ B แล้วคำนวณหาค่า หาร่วมมาก (Greatest Common Divisor) หรือ หรม (GCD) ด้วยคำสั่งภาษาแอสเซมบลีและแสดงผลลัพธ์ ตามตารางในข้อ 3