

ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»

Факультет компьютерных наук
Департамент программной инженерии

Пояснительная записка к домашнему заданию
по дисциплине «Архитектура вычислительных систем»

Программа, которая на основе заданной ASCII-строки символов,
решает вопрос, является ли данная строка палиндромом.

Исполнитель:
студент группы
БПИ193(1)
Полянская П. А.
02.11.2020 г.

Текст задания.

Разработать программу, которая на основе заданной ASCII-строки символов, решает вопрос, является ли данная строка палиндромом.

Используемые источники.

- 1) SoftCraft, сайт по учебной дисциплине. [Электронный ресурс]
<http://softcraft.ru/> (дата обращения: 02.11.2020)
- 2) Ravesli, уроки по ассемблеру [Электронный ресурс]
[tps://ravesli.com/uroki-assemblera/](https://ravesli.com/uroki-assemblera/) (дата обращения: 02.11.2020)
- 3) fasm - основное руководство [Электронный ресурс]
<http://flatassembler.narod.ru/fasm.htm> (дата обращения: 02.11.2020)

Идея проверки строки (является палиндромом или нет).

Проверяемую строку необходимо перевернуть и сравнить с исходной строкой, если они равны, то исходная строка является палиндромом, иначе - нет.

Назначения отдельных кусков кода.

- 1) Данный код переворачивает исходную строку.

```
strcpy:
    mov     esi, [esp+4]
    mov     edi, esi
    mov     edx, [esp+8]

    mov     ecx, -1
    xor     al, al
    cld
    repne   scasb
    sub     edi, 2
    neg     ecx
    sub     ecx, 2

    mov     esi, edi
    mov     edi, edx

loopstrcpy:
    mov     al, [esi]
    mov     [edi], al
    sub     esi, 1
    add     edi, 1
    cmp     ecx, 0
    jle     endloopstrcpy
    sub     ecx, 1
    jmp     loopstrcpy

endloopstrcpy:
    xor     eax, eax
    mov     [edi], al
    ret
```

2) Данный код сравнивает исходную и перевернутую строку.

```
streq:
    mov     esi, [esp+4]
    mov     edi, [esp+8]
    cld
    xor     eax, eax
loopStrEq:
    cmp     al, [esi]
    je      endSrc
    cmp     al, [edi]
    je      isNe
    cmpsb
    je      loopStrEq
    jmp     isNe
endSrc:
    cmp     al, [edi]
    je      isEq
    jmp     isNe
isEq:
    mov     eax, 1
    ret
isNe:
    mov     eax, 0
    ret
```

3) Если строка оказалась палиндромом, то происходит переход по метке Palindrom и выводится в консоль строка “This is palindrom!”.

```
Palindrom:
push palindrom
call[printf]
add esp, 4
jmp finish
```

4) Если строка оказалась не палиндромом, то происходит переход по метке NotPalindrom и выводится в консоль строка “This is not a palindrom!”.

```
NotPalindrom:
push notPalindrom
call[printf]
add esp, 4
jmp finish
```

Тестирование различных входных данных.

В консоль вводится строка для проверки, а выводится сама строка, перевернутая строка и строка о том, является ли входная строка палиндромом.

1) Вводится один символ. Он всегда является палиндромом.

```
Write string
a
Your string is: a
The opposite string is: a
This is palindrom!
```

2) Вводится строка, не являющаяся палиндромом.

```
Write string
123456789
Your string is: 123456789
The opposite string is: 987654321
This is not a palindrom!
```

3) Вводится строка, не являющаяся палиндромом.

```
Write string
dhiutyhtrweegqhqwet
Your string is: dhiutyhtrweegqhqwet
The opposite string is: tewqhqeewrthytuyihd
This is not a palindrom!
```

4) Вводится строка, не являющаяся палиндромом.

```
Write string
Привет!
Your string is: Привет!
The opposite string is: !тевирП
This is not a palindrom!
```

5) Вводится строка, являющаяся палиндромом.

```
Write string
anna
Your string is: anna
The opposite string is: anna
This is palindrom!
```

6) Вводится строка, являющаяся палиндромом.

```
Write string
анна
Your string is: анна
The opposite string is: анна
This is palindrom!
```

7) Вводится строка, являющаяся палиндромом.

```
Write string
1ϕm..mϕ1
Your string is: 1ϕm..mϕ1
The opposite string is: 1ϕm..mϕ1
This is palindrom!
```

8) Вводится строка, являющаяся палиндромом.

```
Write string
m.,.m
Your string is: m.,.m
The opposite string is: m.,.m
This is palindrom!
```

9) Если строка содержит больше одного слова, то рассматривается только первое слово.

```
Write string
StktS grqvg
Your string is: StktS
The opposite string is: StktS
This is palindrom!
```

10) Если строка содержит больше одного слова, то рассматривается только первое слово.

```
Write string
13544 hH
Your string is: 13544
The opposite string is: 44531
This is not a palindrom!
```

11) Если строка содержит больше одного слова, то рассматривается только первое слово.

```
Write string
1 2 3 4 5
Your string is: 1
The opposite string is: 1
This is palindrom!
```

Исходный код программы на языке ассемблера FASM.

Примечание: считаю, что вводится строка длиной не больше 255 символов.

;Полянская Полина БПИ193 1 подгруппа

;Разработать программу, которая на основе заданной ASCII-строки символов, решает вопрос, является ли данная строка палиндромом

;17 вариант

format PE console

entry start

include 'win32a.inc'

section '.data' data readable writable

input db 'Write string',10,0

; строка, чтобы вывести перевернутую строку

formatStr db '%s', 0 ; для считывания строки с консоли

thisString db 'Your string is: %s',10,0

; строка, чтобы вывести исходную строку

oppositeString db 'The opposite string is: %s',10,0

; строка, чтобы вывести перевернутую строку

palindrom db 'This is palindrom!',10,0

; строка, чтобы сообщить о том, что исходная строка - палиндром

```

notPalindrom db 'This is not a palindrom!',10,0
; строка, чтобы сообщить о том, что исходная строка - не палиндром
nm rb 256 ; исходная строка
nm2 rb 256 ; перевернутая строка

;-----
; Main program
section '.code' code readable executable
start:
    push input
    call [printf]
    add esp, 4
    push nm ; считываем строку с консоли
    push formatStr
    call [scanf]
    add esp, 8
    push nm ; выводим исходную строку
    push thisString
    call [printf]
    add esp, 8
    stdcall strcpy, nm, nm2 ; переворачиваем исходную строку
    push nm2
    push oppositeString
    call [printf] ; выводим перевернутую строку
    stdcall strcmp, nm, nm2
    ; сравниваем строки
    cmp eax, 0 ; если значение в eax = 0, то переходим по метке NotPalindrom
    je NotPalindrom
    cmp eax, 1 ; если значение в eax = 1, то переходим по метке Palindrom
    je Palindrom

;-----

Palindrom:
    push palindrom
    call [printf] ; выводим строку, о том, что строка - палиндром
    add esp, 4
    jmp finish ; переходим на метку finish

NotPalindrom:
    push notPalindrom
    call [printf] ; выводим строку, о том, что строка - не палиндром
    add esp, 4
    jmp finish ; переходим на метку finish

```

finish:

call [getch] ; при введении пользователем символа - завершаем программу

push 0

call [ExitProcess]

strcpy:

mov esi, [esp+4]

mov edi, esi

mov edx, [esp+8]

mov ecx, -1

xor al, al ; al=0

cld ; направление от начала до конца

repne scasb

sub edi, 2

neg ecx

sub ecx, 2

mov esi, edi

mov edi, edx

loopstrcpy:

mov al, [esi]

mov [edi], al

sub esi, 1

add edi, 1

cmp ecx, 0

jle endloopstrcpy ; если значение в ecx меньше или равно 0, то переходим по метке

;endloopstrcpy

sub ecx, 1

jmp loopstrcpy ; переходим по метке loopstrcpy

endloopstrcpy:

xor eax, eax ; eax=0

mov [edi], al

ret ; возвращаемся

streq:

mov esi, [esp+4]

mov edi, [esp+8]

cld ; направление от начала до конца

xor eax, eax ; eax=0

loopStrEq:


```

    cmp    al, [esi]
    je     endSrc ; если al=[esi], то переходим по метке endSrc
    cmp    al, [edi]
    je     isNe ; если al=[edi], то переходим по метке isNe
    cmpsb
    je     loopStrEq
    jmp    isNe ; переходим по метке isNe
endSrc:
    cmp    al, [edi]
    je     isEq ;если al=[edi], то переходим по метке isEq
    jmp    isNe ; переходим по метке isNe
isEq:
    mov    eax, 1 ; перемещаем в eax 1
    ret ; возвращаемся
isNe:
    mov    eax, 0 ; перемещаем в eax 0
    ret ; возвращаемся
;-----
; Including External Api
section '.idata' import data readable
    library kernel, 'kernel32.dll',\
        msvcrt, 'msvcrt.dll'

include 'api\kernel32.inc'

import kernel,\
    ExitProcess, 'ExitProcess'
import msvcrt,\
    printf, 'printf',\
    scanf, 'scanf',\
    getch, '_getch'

```