

Отчёт по лабораторной работе №7

дисциплина: Архитектура компьютера

Гайдук Софья Сергеевна

Содержание

1	Цель работы	5
2	Выполнение лабораторной работы	6
3	Задания для самостоятельной работы	14
4	Выводы	16

Список иллюстраций

2.1	image1	6
2.2	image2	7
2.3	image3	7
2.4	image4	8
2.5	image5	8
2.6	image6	9
2.7	image7	9
2.8	image8	9
2.9	image9	10
2.10	image10	10
2.11	image11	10
2.12	image12	11
2.13	image13	11
2.14	image14	12
2.15	image15	12
3.1	image16	14
3.2	image17	14
3.3	image18	15
3.4	image19	15
3.5	image20	15

Список таблиц

1 Цель работы

Изучить команды условного и безусловного переходов. Освоить навыки написания программ с использованием переходов. Познакомиться с назначением и структурой файла листинга.

2 Выполнение лабораторной работы

Создадим каталог для программ лабораторной работы № 7, перейдем в него и создадим файл lab7-1.asm. Проверим его наличие (рис. 2.1).



```
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work $ cd ~  
ssgayjduk1@dk6n14 ~ $ mkdir ~/work/arch-pc/lab07  
ssgayjduk1@dk6n14 ~ $ cd ~/work/arch-pc/lab07  
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ touch lab7-1.asm  
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ls  
lab7-1.asm  
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $
```

Рисунок 2.1: image1

Введем в файл lab7-1.asm текст программы из листинга 7.1 (рис. 2.2).

```

C: \.dk.sci.pfu.edu.ru/home/s/ssgayjduk1/work/arch-pc/lab07/lab7
%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

```

Рисунок 2.2: image2

Создадим исполняемый файл и запустим его (рис. 2.3).

```

ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ nasm -f elf lab7-1.asm
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ld -m elf_i386 -o lab7-1 lab7-1.o
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ./lab7-1
Сообщение № 2
Сообщение № 3
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $

```

Рисунок 2.3: image3

Изменим текст программы в соответствии с листингом 7.2 (рис. 2.4).

```
.../.dk.sci.pfu.edu.ru/home/s/ssgayjduk1/work/arch-pc/lab07/lab7-1.asm Изме
GLOBAL _start
_start:
jmp _label2
_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'
_end:
inc
```

Ctrl+G	Справка	Ctrl+O	Записать	Ctrl+F	Поиск	Ctrl+K	Вырезать	Ctrl+T	Выполнить	Ctrl+U	Отмена
Ctrl+X	Выход	Ctrl+R	ЧитФайл	Ctrl+N	Замена	Ctrl+V	Вставить	Ctrl+C	Позиция	Ctrl+E	Повтор

Рисунок 2.4: image4

Создадим исполняемый файл и проверим его работу (рис. 2.5).

```
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ nasm -f elf lab7-1.asm
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ld -m elf_i386 -o lab7-1 lab7-1.o
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ./lab7-1
Сообщение № 2
Сообщение № 1
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $
```

Рисунок 2.5: image5

Изменим текст программы добавив и изменив инструкции `jmp`, чтобы вывод программы был следующим: Сообщение № 3 Сообщение № 2 Сообщение № 1 (рис. 2.6).


```
.../.dk.sci.pfu.edu.ru/home/s/s/ssgayjduk1/work/arch-pc/lab07/lab7-1.asm Изме
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:

^G Справка ^O Записать ^F Поиск ^K Вырезать ^T Выполнить M-U Отмена
^X Выход ^R ЧитФайл ^\ Замена ^U Вставить ^C Позиция M-E Повтор
```

Рисунок 2.6: image6

Создадим исполняемый файл и проверим его работу (рис. 2.7).

```
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ nasm -f elf lab7-1.asm
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ld -m elf_i386 -o lab7-1 lab7-1.o
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ./lab7-1
Сообщение № 3
Сообщение № 2
Сообщение № 1
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $
```

Рисунок 2.7: image7

Создадим файл lab7-2.asm в каталоге ~/work/arch-pc/lab07. Введем в lab7-2.asm текст из листинга 7.3 (рис. 2.8).

```
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ touch lab7-2.asm
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ls
in_out.asm lab7-1 lab7-1.asm lab7-1.o lab7-2.asm
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $
```

Рисунок 2.8: image8

```

.../.dk.sci.pfu.edu.ru/home/s/ssgayjduk1/work/arch-pc/lab07/lab7-2.asm
%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
inc

```

^G Справка ^O Записать ^F Поиск ^K Вырезать ^T Выполнить M-U Отмена
^X Выход ^R ЧитФайл ^\ Замена ^U Вставить ^C Позиция M-E Повтор

Рисунок 2.9: image9

Создадим исполняемый файл и проверим его работу для разных значений B (рис. 2.10).

```

ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ nasm -f elf lab7-2.asm
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ld -m elf_i386 -o lab7-2 lab7-2.o
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ./lab7-2
Введите B: 1
Наибольшее число: 50
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ./lab7-2
Введите B: 1000
Наибольшее число: 1000
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ./lab7-2
Введите B: 30
Наибольшее число: 50
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $

```

Рисунок 2.10: image10

Создадим файл листинга для программы из файла lab7-2.asm, указав ключ -l и задав имя файла листинга lab7-2.lst (рис. 2.11).

```

ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ nasm -f elf -l lab7-2.lst lab7-2.asm
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ mcedit lab7-2.lst

ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $

```

Рисунок 2.11: image11

Откроем файл листинга lab7-2.lst с помощью текстового редактора mscedit (рис. 2.12).

Рисунок 2.12: image12

Объясним содержимое трёх строк (17, 18, 19) файла листинга lab7-2.lst (рис. 2.13).

Рисунок 2.13: image13

17 - это номер строки

000000F2 - это адрес (смещение машинного кода от начала текущего сегмента)

B9[0A000000] - машинный код (ассемблированную исходную строку в виде шестнадцатеричной последовательности)

mov ecx, B - исходный текст программы

mov - это команда пересылки данных на языке ассемблера.

ecx - это регистр (сверхбыстрая оперативная память небольшого объёма, для хранения переменных (результата), максимальная длина которой — 32 бита). В него мы

запишем адрес В.

„В“ - это введенная нами переменная.

18 - это номер строки

000000F7 - это адрес (смещение машинного кода от начала текущего сегмента)

BA0A000000 - машинный код (ассемблированную исходную строку в виде шестнадцатеричной последовательности)

mov edx, 10 - исходный текст программы

mov - это команда пересылки данных на языке ассемблера.

edx - это регистр (сверхбыстрая оперативная память небольшого объёма, для хранения переменной (результата), максимальная длина которой — 32 бита). В него мы запишем длину В.

10 - это длина переменной В.

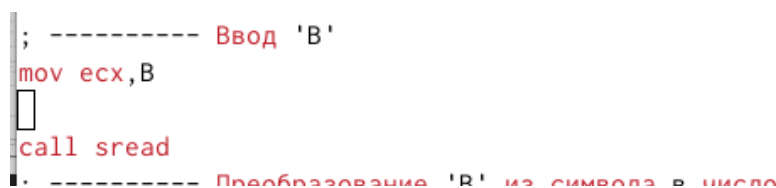
19 - это номер строки

000000FC - это адрес (смещение машинного кода от начала текущего сегмента)

E842FFFFFF - машинный код (ассемблированную исходную строку в виде шестнадцатеричной последовательности)


call sread - это вызов подпрограммы из внешнего файла для считывания ввода с клавиатуры.

Откроем файл с программой lab7-2.asm и в инструкции с двумя операндами удалим один операнд (удалим строку mov edx, 10). Выполним трансляцию с получением файла листинга (рис. 2.14).



```
; ----- Ввод 'В'
mov ecx, В
;
call sread
. ----- Преобразование 'В' из символа в число
```

Рисунок 2.14: image14



```
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ nasm -f elf -l lab7-2.lst lab7-2.asm
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $
```

Рисунок 2.15: image15

В листинге изменится машинный код так, как мы удалили одну строку, следовательно, код программы меняется.

3 Задания для самостоятельной работы

1. Создадим файл lab7-3.asm. Напишем программу нахождения наименьшей из 3 целочисленных переменных A, B, C. Значения переменных будут равны A=79, B=83, C=41 из таблицы 7.5 вариант 6, полученным при выполнении лабораторной работы №6. Создадим исполняемый файл и проверим его работу (рис. 3.1).

```
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ touch lab7-3.asm
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $
```

Рисунок 3.1: image16

```
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ nasm -f elf lab7-3.asm
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ld -m elf_i386 -o lab7-3 lab7-3.o
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ./lab7-3
Введите B: 83
Наименьшее число: 41
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $
```

Рисунок 3.2: image17

2. Создадим файл lab7-4.asm. Напишем программу, которая для введенных с клавиатуры значений x и a вычисляет значение заданной функции $f(x)$ и выводит результат вычислений. Вид функции $f(x)$ и значения x и a выберем из таблицы 7.6 вариант 6, полученным при выполнении лабораторной работы №6. Создадим исполняемый файл и проверим его работу. При $x=a$ вывести $x+a$, при $x \neq a$ вывести $5x$ (рис. 3.3).

```
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ touch lab7-4.asm
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $
```

Рисунок 3.3: image18

$$6 \quad \begin{cases} x + a, & x = a \\ 5x, & x \neq a \end{cases} \quad (2;2) \quad (2;1)$$

Рисунок 3.4: image19

```
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ nasm -f elf lab7-4.asm
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ld -m elf_i386 -o lab7-4 lab7-4.o
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ./lab7-4
Введите а: 2
Введите х: 2
Итого: 4
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $ ./lab7-4
Введите а: 1
Введите х: 2
Итого: 10
ssgayjduk1@dk6n14 ~/work/arch-pc/lab07 $
```

Рисунок 3.5: image20

4 Выводы

Мы изучили команды условного и безусловного переходов. Научились писать программы с использованием переходов. Познакомились с назначением и структурой файла листинга.