Отчёта по лабораторной работе №5

Основы работы с Midnight Commander

Спелов Андрей Николаевич

Содержание

# 1 Цель работы

Освоить инструкции языка ассемблера mov.Приобрести знания использования Midnight Commander.

# 2 Задание

Написать 2 программы по примеру и впоследствии изменить их по условию.

# 3 Выполнение лабораторной работы

## 3.1 Порядок выполнения лабораторной работы

Открываем Midnight Commander (рис. [1](#fig:001)).

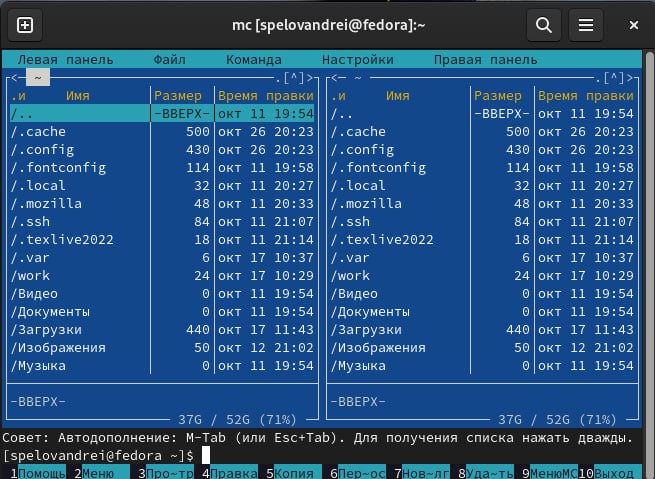


Figure 1: Вводим в консоль команду mc

Переходим в каталог, созданный при выполнении 4 ЛБ (рис. [2](#fig:002)).

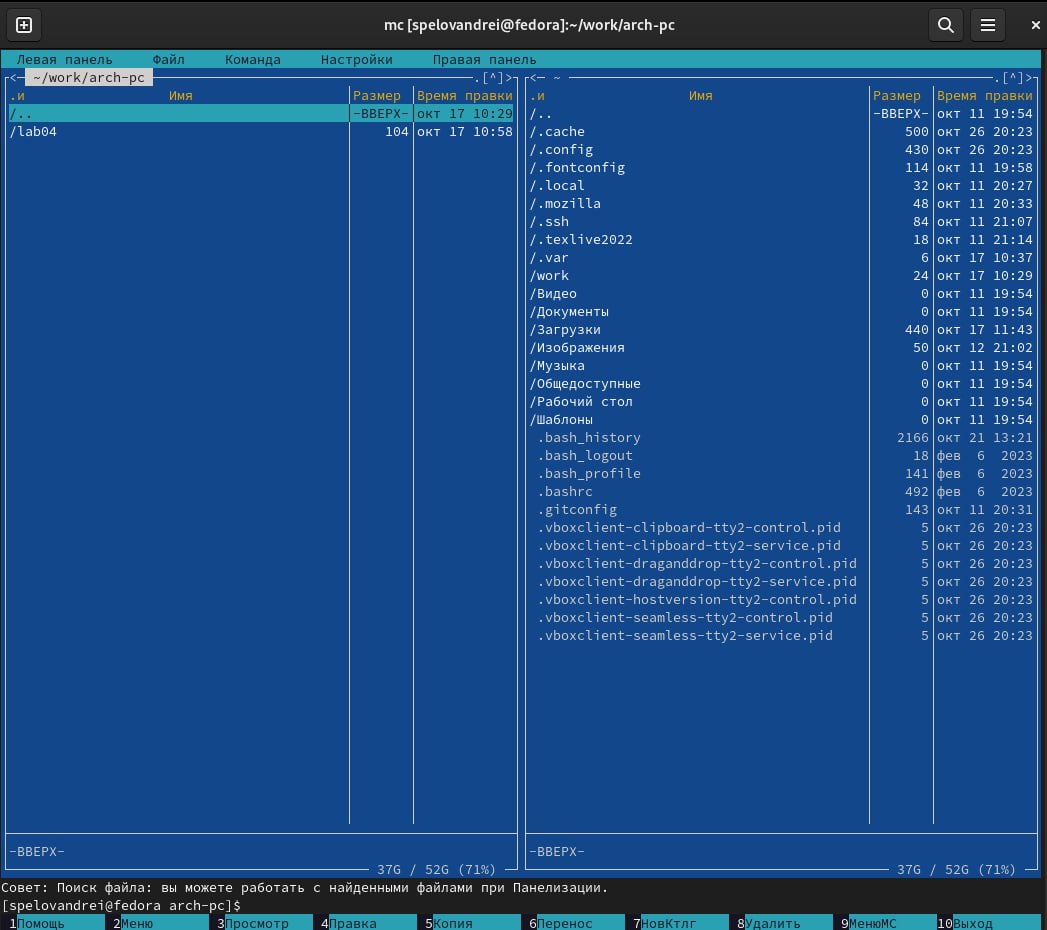


Figure 2: Переходим в каталог

Создаем каталог lab05 (рис. [3](#fig:003)).

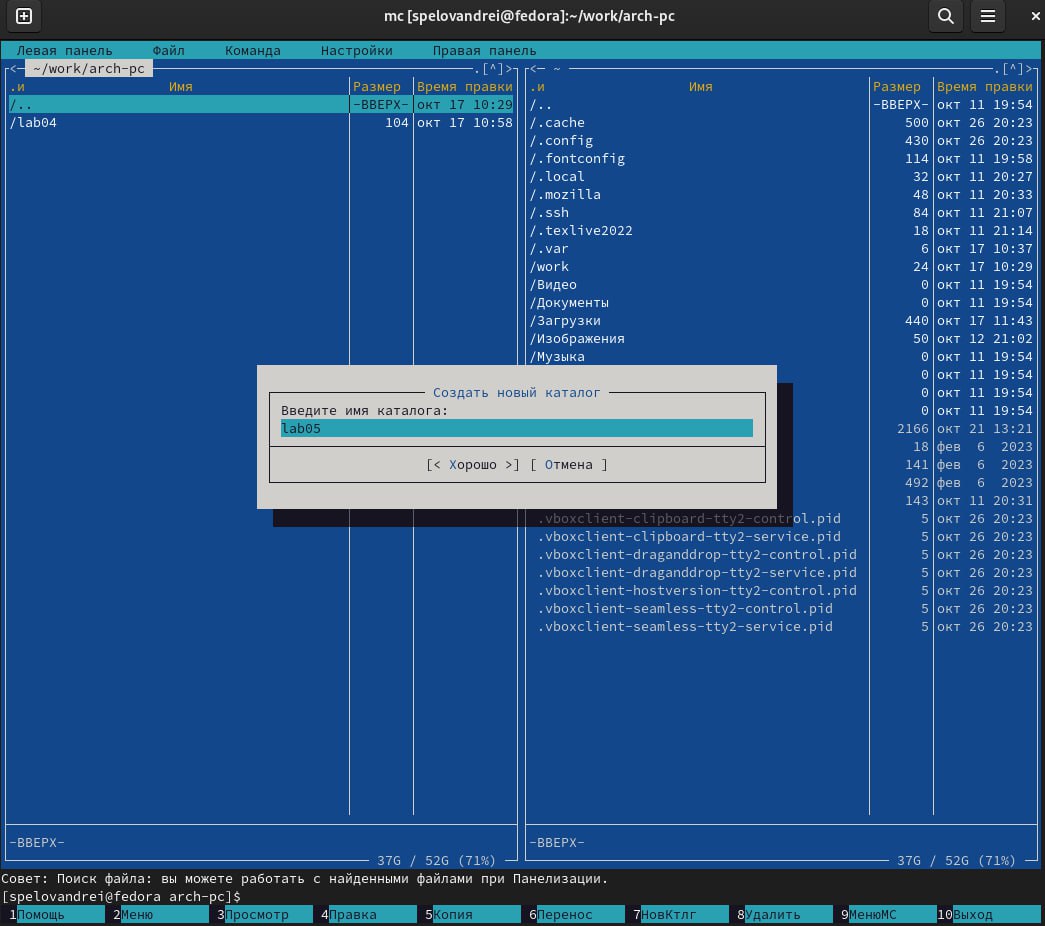


Figure 3: Создаем каталог функциональной клавишей F7

Создаем файл lab5-1.asm (рис. [4](#fig:004)).

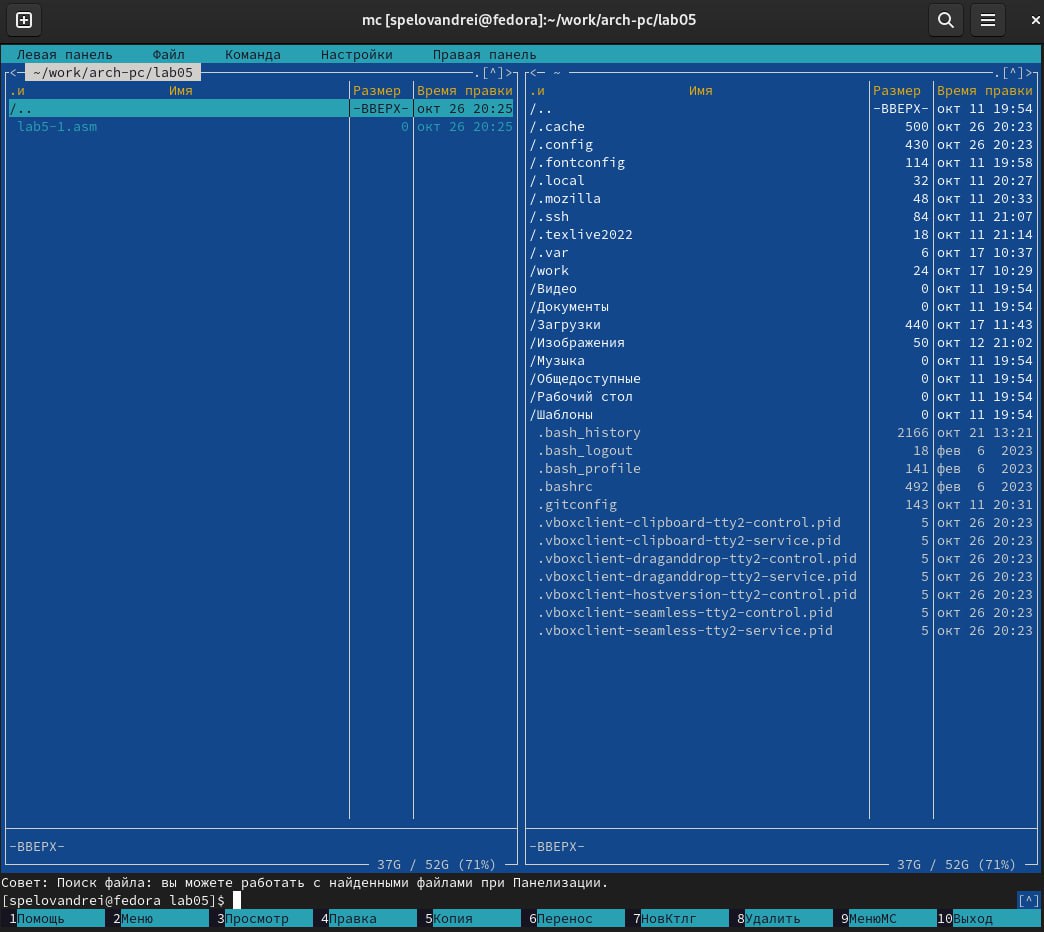


Figure 4: Воспользуемся командой touch

Открываем файл для редактирования и заполняем его по листингу (рис. [5](#fig:005)).

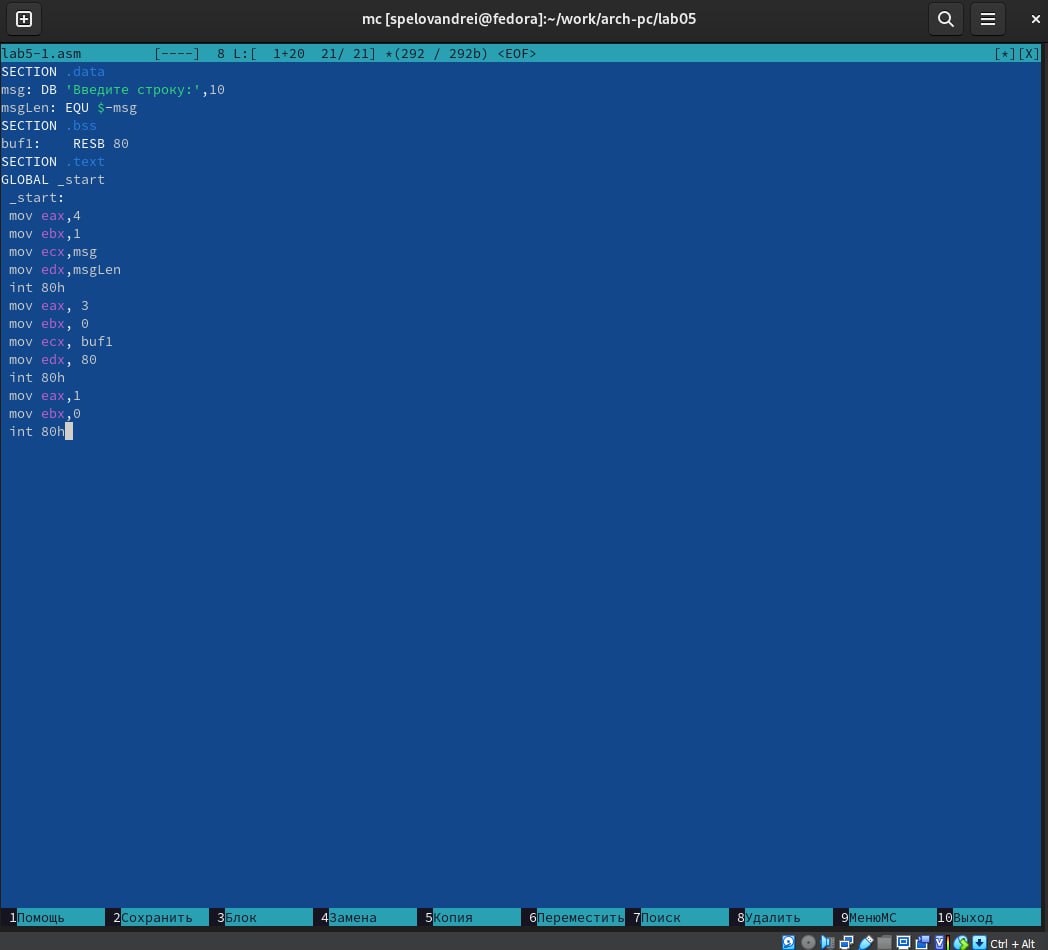


Figure 5: Открывем файл функциональной клавишей, заполняем и сохраняем

Открывем файл для просмотра (рис. [6](#fig:006)).

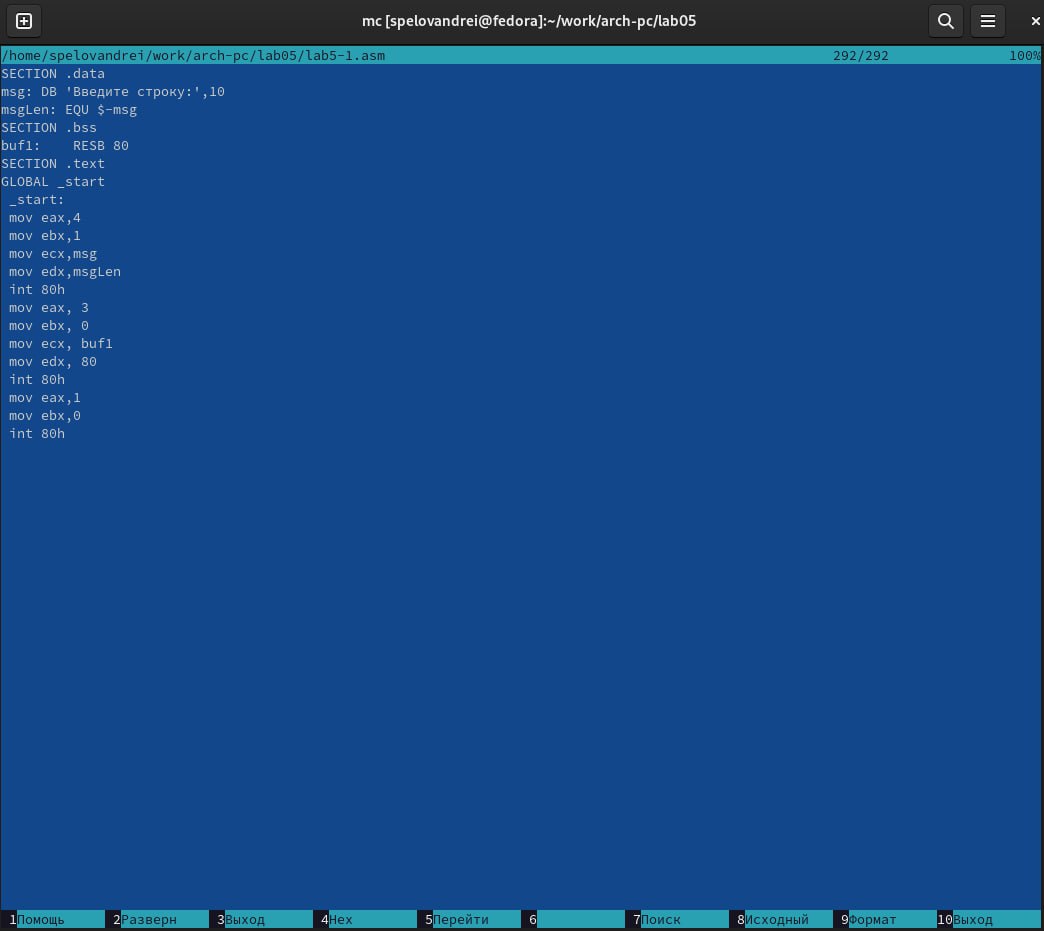


Figure 6: Открываем файл и убеждаемся, что файл содержит текст программы

Транслируем текст программы и запускаем исполняемый файл (рис. [7](#fig:007)).

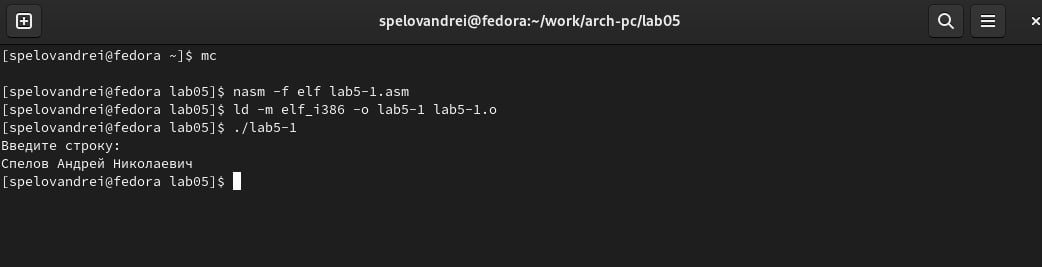


Figure 7: Проверяем, как работает данная программа

Скачиваем файл со страницы курса (рис. [8](#fig:008)).

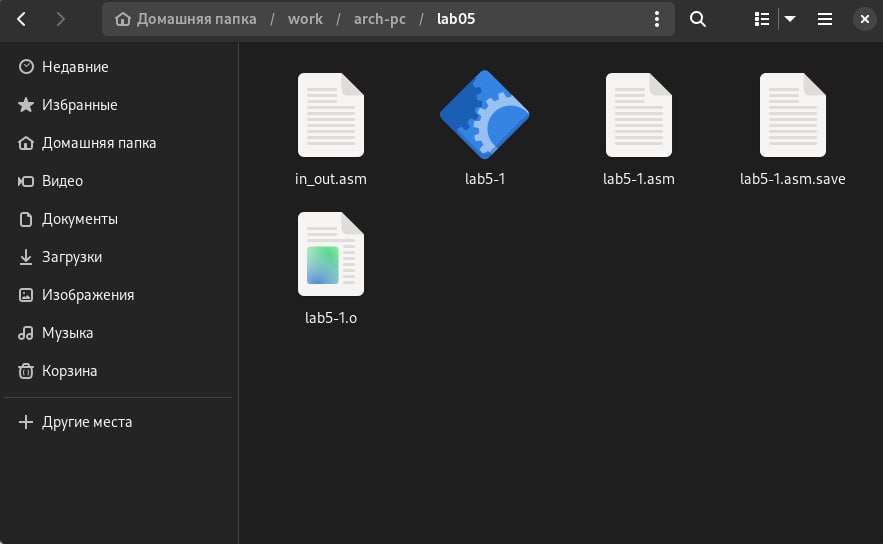


Figure 8: Скачиваем файл

Копируем файл в нужную директорию (рис. [9](#fig:009)).

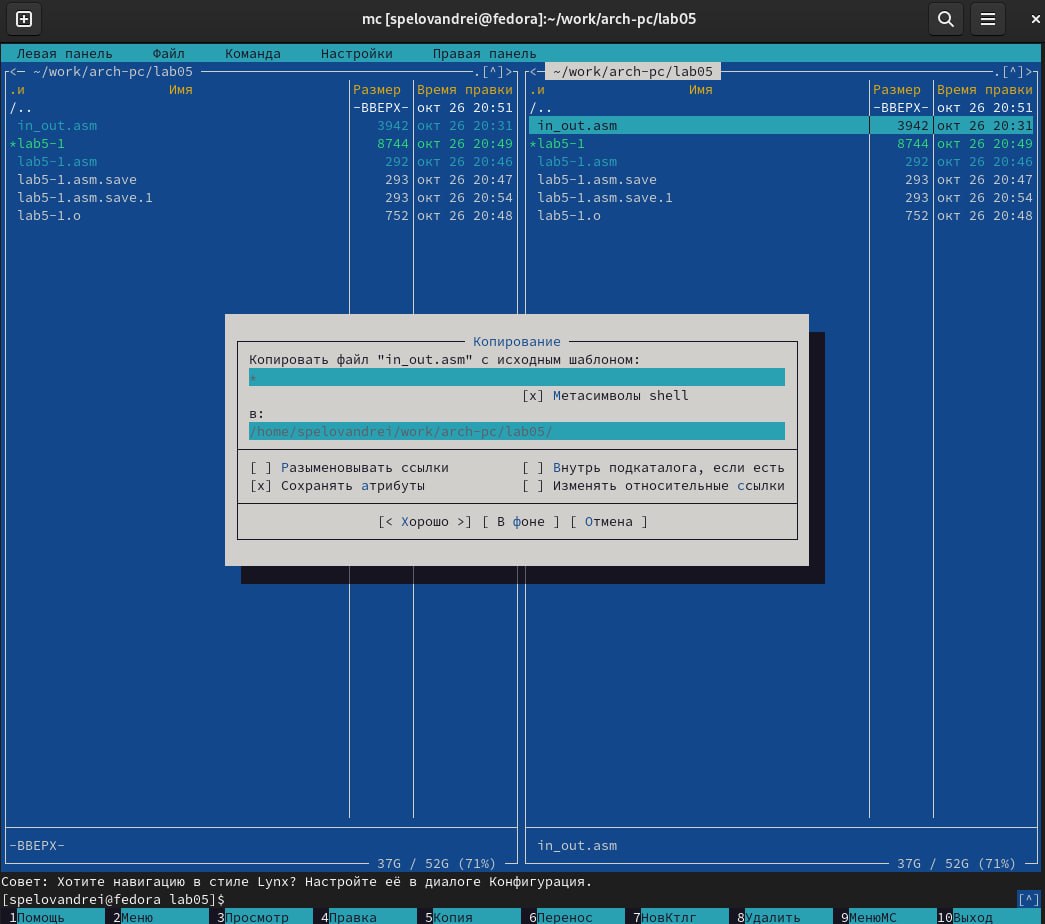


Figure 9: Копируем скаченный файл

Создаем копию файла lab5-1.asm (рис. [10](#fig:010)).

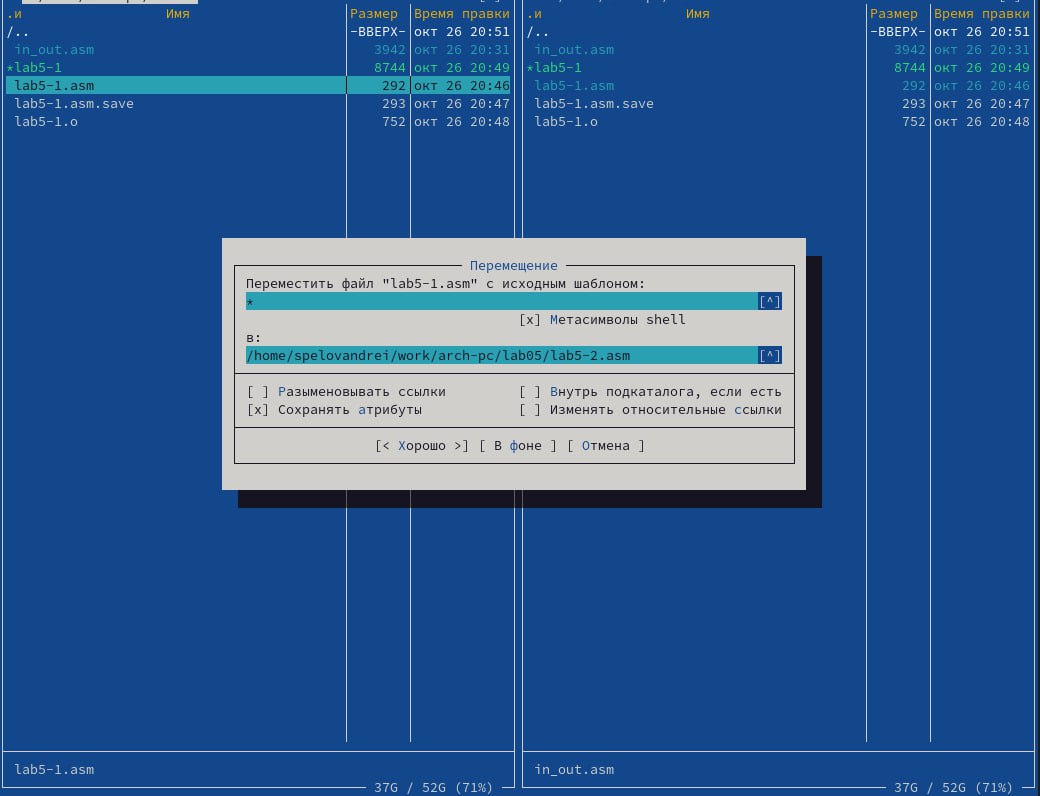


Figure 10: Создаем копию файла клавишей F6

Проверяем созданный файл (рис. [11](#fig:011)).

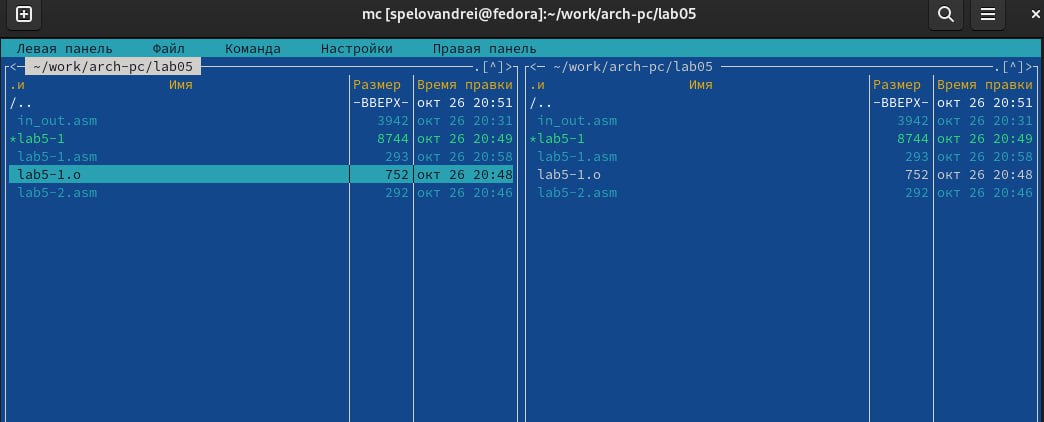


Figure 11: Проверяем скопировался ли файл

Открываем новый файл и заполняем его в соответствии с листингом (рис. [12](#fig:012)).

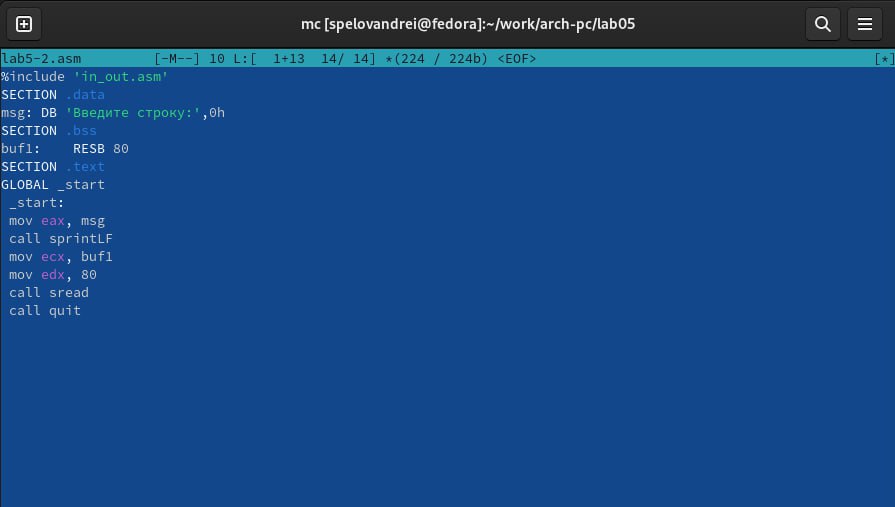


Figure 12: Открываем и заполняем файл

Транслируем и запускаем новый файл (рис. [13](#fig:013)).

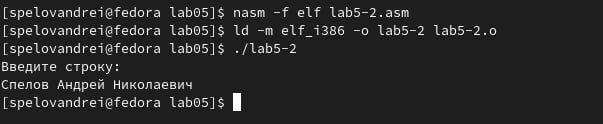


Figure 13: Смотрим, как сработала программа

Снова открываем файл для редактирования и меняем sprintLF на sprint( рис. [14](#fig:014)).

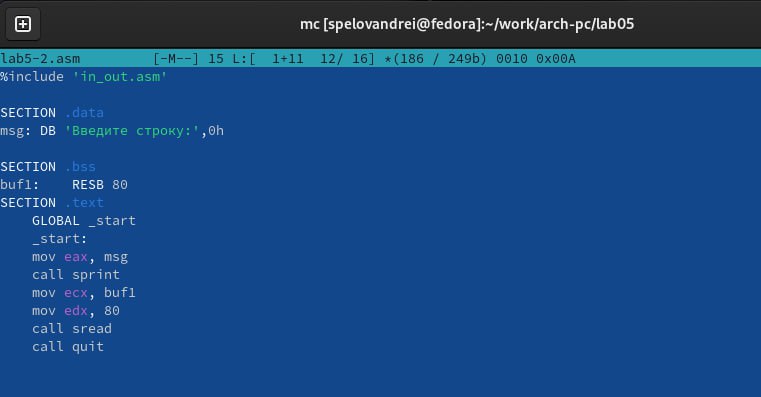


Figure 14: Редактируем файл

Транслируем и запускаем файл(рис. [15](#fig:015)).

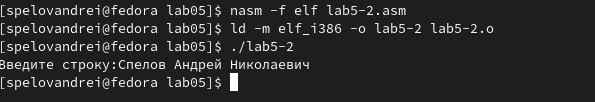


Figure 15: Смотрим, как сработал программа и сравниваем с прошлой

Таким образом можем понять, что команда sprint выводит текст в той же строке, а sprintLF переносит на новую строку.

## 3.2 Задание для самостоятельной работы

Создаем копию файла lab5-1.asm и наживаем его так же (рис. [16](#fig:016)).

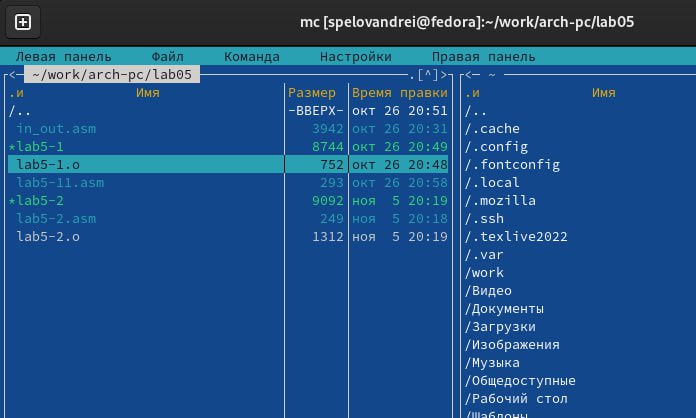


Figure 16: Создаем копию файла lab5-1.asm

Редактируем файл, чтобы введеный текст с клавиатуры выводился в консоль (рис. [17](#fig:017)).

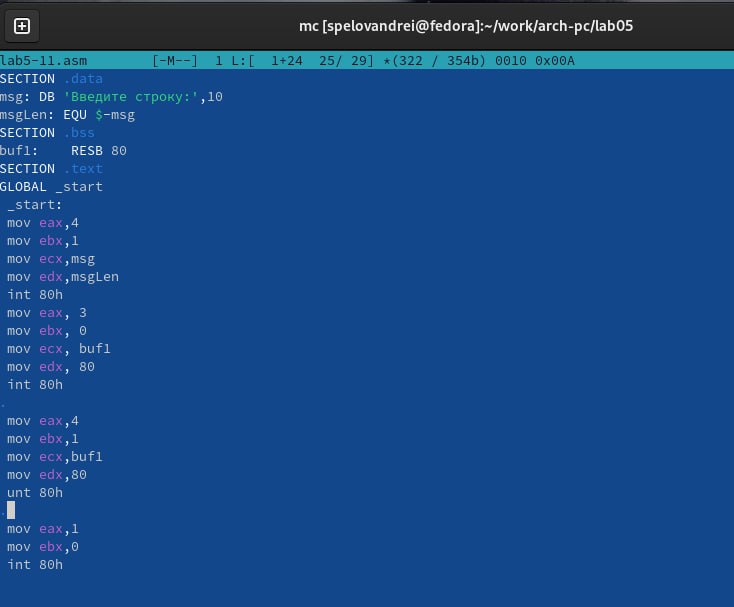


Figure 17: Редактируем файл

Транслируем файл и запускаем программу (рис. [18](#fig:018)).

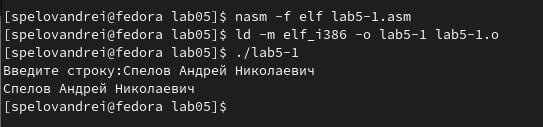


Figure 18: Проверяем правильность написания программы

Создаем копию файла lab5-2.asm и наживаем его так же (рис. [19](#fig:019)).

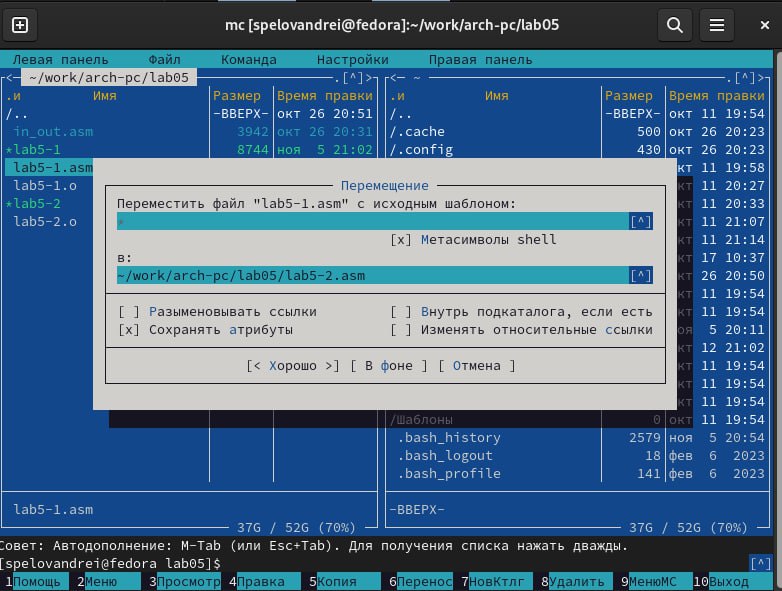


Figure 19: Создаем копию файла lab5-2.asm

Редактируем файл, чтобы введеный текст с клавиатуры выводился в консоль (рис. [20](#fig:020)).

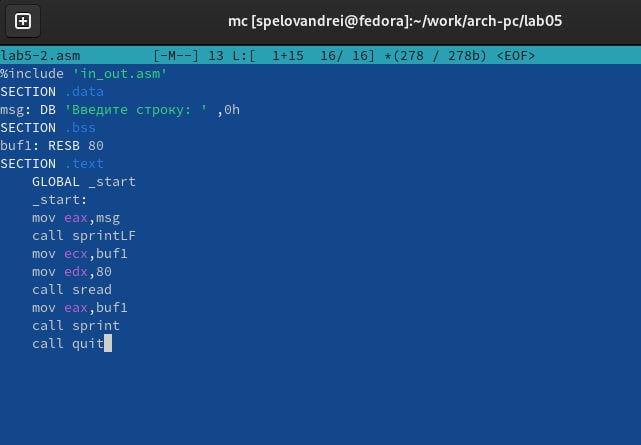


Figure 20: Редактируем файл

Транслируем файл и запускаем программу (рис. [21](#fig:021)).

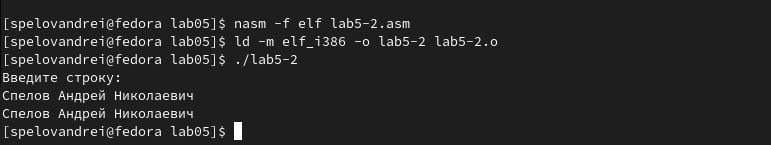


Figure 21: Проверяем правильность написания программы

# 4 Выводы

Мы приобрели навыки работы с Midnight Commander и осоили инструкции mov.