

INF1600

Travail pratique 2

Architecture IA-32 et ASM

1 Introduction et sommaire

Ce travail pratique a pour but de vous familiariser avec les instructions d'assembleur IA-32 selon la syntaxe AT&T. Vous aurez à manipuler des chaînes de caractères et effectuer des calculs en virgule fixe et flottante. Les problèmes considérés traitent l'adressage de la mémoire, la gestion de la pile et les instructions arithmétiques de division et multiplication.

1.1 Remise

Voici les détails concernant la remise de ce travail pratique :

- Méthode : sur Moodle, une **seule remise par équipe**, incluant un rapport **PDF**. **Seules des équipes de deux (2) étudiants sont tolérées**, sauf avis contraire.
- Format: un dossier compressé intitulé <matricule1>-<matricule2>-<tp2_section_X>.**ZIP**, incluant les sources de vos programmes en C et en assembleur. En bref, vous devez remettre les mêmes fichiers que vous avez télécharger initialement en conservant l'arborescence des dossiers.
- **Attention** : L'équipe de deux que vous formez pour ce TP sera **définitive** jusqu'au TP5. Il **ne sera pas possible** de changer d'équipe au cours de la session (sauf avis contraire).

1.2 Barème

Le travaux pratiques 1 à 5 sont notés sur 4 points chacun, pour un total de 20/20. Le TP2 est noté selon le barème suivant. Reproduisez ce tableau dans le document PDF que vous allez remettre.

TP 2		/4,00
Partie 2		/2,5
	Q 2.2	/1,5
	Q 2.3	/1
Partie 3		/1,5
	Q 3.2	/0.5
	Q 3.3	/1

2 Manipulation des chaînes de caractères

Cette partie traite l'utilisation des instructions assembleurs de la famille IA-32 pour manipuler les chaînes de caractères.

2.1 Famille d'instructions IA-32 pour les chaînes de caractères.

Intel a créé une famille complète d'instructions à utiliser pour travailler avec des données de type « String ». Cette section introduit un nombre d'instructions assembleur pour manipuler les chaînes de caractères de l'IA-32.

Ce type d'instructions utilisent les registres %ESI et %EDI comme pointeurs pour effectuer les opérations : Cela veut dire que ces registres doivent pointer vers les emplacements mémoires des chaînes de caractères à vouloir traiter. À chaque fois qu'une instruction est utilisée (Voir tableau ci-dessous), les registres %ESI et %EDI sont automatiquement modifiés. La modification implique soit une incrémentation ou une décrémentation automatique de leurs valeurs, par la taille des données spécifiées, selon la valeur du Flag DF dans le registre EFLAGS.

- Si le Flag DF est effacé (mise à 0), %ESI et %EDI sont incrémentés après chaque instruction de chaîne de caractère, par la taille des données spécifiées.
- Si le Flag DF est activé (mise à 1), %ESI et %EDI sont décrémentés après chaque instruction de chaîne de caractère, par la taille des données spécifiées.

Le tableau 1 explique les 5 instructions principales pour le traitement des chaînes de caractères : Les suffixes *B*, *W* et *L* spécifient la taille des données à traiter : *B* pour *Byte* (8 bits), *W* pour *Word* (16 bits) et *L* pour *Long* (32 bits).

Table 1: Instructions assembleur(IA-32) pour le traitement des chaînes de caractères

Mnémonique	Signification	Utilisation
LODS	Déplace la valeur de la chaîne en mémoire d'adresse %ESI dans le registre %AL/%AX/%EAX selon la taille des données spécifiées.	LODSB
		LODSW
		LODSL
STOS	Déplace la valeur de la chaîne en %AL/%AX/%EAX selon la taille des données spécifiées dans la mémoire d'adresse %EDI.	STOSB
		STOSW
		STOSL
MOVS	Déplace la valeur de la chaîne en mémoire d'adresse %ESI, vers l'emplacement mémoire d'adresse %EDI.	MOVSB
		MOVSW
		MOVSL
SCAS	Compare la valeur de la chaîne en mémoire d'adresse %EDI,	SCASB
		SCASW

	avec le registre %AL/%AX/%EAX selon le type spécifié.	SCASL
CMPS	Compare la valeur de la chaîne en mémoire d'adresse %ESI, avec la valeur de la chaîne en mémoire d'adresse %EDI.	CMPSB
		CMPSW
		CMPSL

La mise à zéro ou à un du drapeau DF se fait par biais des instructions suivantes :

Instruction	Description
CLD	DF = 0 (routine d'incrémentement de %esi et %edi)
STD	DF = 1 (routine de décrémentement de %esi et %edi)

Une autre instruction souvent utilisée pour manipuler les chaînes de caractères est l'instruction REP. Elle est utilisée pour répéter une instruction de chaîne un nombre spécifique de fois, contrôlé par la valeur du registre %ECX, de la même manière qu'une boucle, mais sans l'instruction LOOP supplémentaire.

L'instruction REP répète l'instruction de chaîne qui la suit immédiatement jusqu'à ce que la valeur du registre %ECX soit égale à zéro. Elle est généralement appelée un préfixe. L'exemple suivant illustre son utilisation :

```
movl $23,%ecx    # Nombre d'itérations
rep movsb        # Répéter l'instruction movsb 23 fois
```

Il existe des instructions REP qui vérifient l'état du Flag zéro (ZF) pour répéter l'instruction. Le tableau suivant décrit d'autres instructions REP qui peuvent être utilisées :

Table 2: Autres instructions de type REP

Instruction	Description
REPE	Répéter tant que égale
REPNE	Répéter tant que ce n'est pas égale

Le code ASCII permet de définir 128 codes numériques, donc 128 caractères. Les 32 premiers codes, de 0 à 31, ne sont pas des caractères imprimables mais des caractères "de contrôle". À partir du code 32, suivent des signes de ponctuation et quelques symboles mathématiques comme ! ou + ou /, puis les chiffres arabes de 0 à 9, ainsi que les 26 lettres de l'alphabet latin, en capitales puis en minuscules.

Voici la table des codes ASCII d'utilité pour cette partie :

Caractères	ASCII (en hexadécimal)
------------	------------------------

Lettres minuscules : de 'a' à 'z'	0x61 à 0x7a
Lettres majuscules : de 'A' à 'Z'	0x41 à 0x5a

La manipulation des chaînes de caractères demande dans certains cas de manipuler les codes *ASCII* pour parvenir à faire certaines tâches. L'une d'elles serait de pouvoir aller chercher n'importe quel caractère à partir d'un caractère initial.

2.2 Palindrome:

Un palindrome est un mot, une phrase, un nombre, ou une séquence de mots qui peut être lu de la même manière dans les deux sens, de gauche à droite comme de droite à gauche, en ignorant les espaces, les ponctuations et les majuscules. Les palindromes sont souvent utilisés dans des jeux de mots et des énigmes, et leur caractéristique unique les rend intrigants et intéressants à étudier.

Par exemple, le mot "kayak" est un palindrome car il reste le même qu'on le lise de l'avant vers l'arrière ou de l'arrière vers l'avant. De même, la phrase "Ésope reste ici et se repose" est un palindrome si on ignore les espaces et la ponctuation.

Q2.2 / Réaliser le code dans le fichier *palindrome.s* présent dans le chemin suivant : *CdC/palindrome/*

2.3 Chiffrement de César :

Le chiffrement de César est une technique de cryptographie simple et l'une des plus anciennes méthodes de chiffrement par substitution. Elle porte le nom de Jules César, qui l'utilisait pour communiquer avec ses généraux. Ce type de chiffrement consiste à décaler les lettres de l'alphabet d'un nombre fixe de positions. Par exemple, avec un décalage de trois positions, la lettre 'A' serait remplacée par 'D', 'B' deviendrait 'E', et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'alphabet, où 'Z' serait transformé en 'C'.

La sécurité du chiffrement de César repose sur la clé de décalage, qui doit être connue du destinataire pour qu'il puisse déchiffrer le message correctement. Bien que ce chiffrement ait été efficace à l'époque de César, il est aujourd'hui très facile à briser, même sans l'aide de l'informatique, simplement par analyse de fréquence des lettres ou par essai et erreur. Malgré sa vulnérabilité, le chiffrement de César est souvent enseigné comme une introduction à la cryptographie en raison de sa simplicité et de son histoire intéressante.

Q2.3 / Réaliser le code dans le fichier *caesar.s* présent dans le chemin suivant : *CdC/caesar/*

3 Approximation de la valeur de e par une série entière

Cette partie traite l'utilisation des instructions arithmétiques de l'assembleur de la famille IA-32 pour approximer le calcul de la valeur de e .

3.1 La formule de la série entière

La définition de e peut être définie par la série suivante :

$$\sum_{n=0}^{+\infty} \frac{1}{n!} = 1 + \frac{1}{1} + \frac{1}{1 \times 2 \times 3} + \frac{1}{1 \times 2 \times 3 \times 4} + \dots$$

On pourrait choisir $n = 10$ pour 3.2 et $n = 3$ pour 3.3. Ce qui nous permettra d'obtenir une approximation de la valeur de e .

Note : Vous pouvez avoir une étiquette avec la valeur 1 pour le cas $\frac{1}{0!}$ **seulement**.

3.2 Approximation entière de la valeur de e

Q3.2/ Complétez le programme `e_euler_entiere.s` qui approxime le calcul de la valeur de e . Votre programme doit impérativement utiliser l'instruction `DIV`.

3.3 Approximation flottante de la valeur de e :

L'architecture IA-32 implémente un coprocesseur spécialisé pour le calcul scientifique, appelé la FPU (*Floating Point Unit*). La FPU se compose de 8 registres à virgule flottante, chacun de 80 bits, qui sont organisés en pile : c'est-à-dire chaque registre représente un élément de la pile.

La notation `st` réfère à un registre sur la pile, par exemple `st[0]` pointe vers le premier registre en haut de la pile, `st[1]` pointe vers le deuxième registre à partir du haut de la pile, jusqu'à `st[7]` qui pointe vers le dernier registre à partir du haut de la pile. La table 1 illustre ce concept.

Table 3: pile de la FPU

ST[0]
ST[1]
...
ST[7]

`ST[n]` signifie n positions en dessous du sommet de la pile. Faire un `push` dans la pile du FPU déplace `ST[0]` vers `ST[1]`, `ST[1]` vers `ST[2]`, `ST[2]` vers `ST[3]`, etc.

Toutes les opérations arithmétiques dans la FPU se font entre le haut de la pile, donc `ST[0]` et l'un des registres `ST[i]`, avec i allant de 1 à 7. Ou encore entre `ST[0]` et la mémoire.

Notez bien qu'il n'y a pas de registre à usage général dans la FPU comme `%eax`, `%ebx`, etc ou d'opérandes immédiats. La FPU consiste uniquement en un ensemble de registres gérés en pile, comme expliqué en dessus.

La FPU étend le jeu d'instruction x86 en ajoutant des instructions supplémentaires. Le tableau ci-dessous liste les instructions de la FPU pertinentes pour cette partie.

Instruction	Description
<code>flds <i>adr</i></code>	Ajoute au-dessus de la pile l'entier à l'adresse mémoire <i>adr</i> . (<code>st[1]</code> prend la valeur de <code>st[0]</code> et <code>st[0]</code> devient la nouvelle valeur chargée de la mémoire.) (c'est équivalent à Push utilisée pour la pile principale)
<code>fstps <i>adr</i></code>	Retire l'élément <code>st[0]</code> pour le mettre en mémoire principale à l'adresse <i>adr</i> . <code>st[1]</code> devient <code>st[0]</code> (c'est équivalent à Pop utilisée pour la pile principale)
<code>faddp</code>	<code>st[0]</code> est additionné à <code>st[1]</code> et le résultat remplace <code>st[0]</code> . <code>st[1]</code> est libéré.
<code>fsubp</code>	<code>st[1]</code> est soustrait à <code>st[0]</code> et le résultat remplace <code>st[0]</code> . <code>st[1]</code> est libéré.
<code>fsubrp</code>	<code>st[0]</code> est soustrait à <code>st[1]</code> et le résultat remplace <code>st[0]</code> . <code>st[1]</code> est libéré.
<code>fmlp</code>	<code>st[0]</code> est multiplié avec <code>st[1]</code> et le résultat remplace <code>st[0]</code> . <code>st[1]</code> est libéré.
<code>fdivp</code>	<code>st[0]</code> est divisé par <code>st[1]</code> et le résultat remplace <code>st[0]</code> . <code>st[1]</code> est libéré.
<code>fdivrp</code>	<code>st[1]</code> est divisé par <code>st[0]</code> et le résultat remplace <code>st[0]</code> . <code>st[1]</code> est libéré.

Q3.3/ Complétez le programme `e_euler_flottante.s` qui approxime le calcul de la valeur de e par la série entière en utilisant la FPU.

4 Modalité de remise

Vous devez remettre le TP de la même manière dont vous l'avez téléchargé. Cela veut dire qu'on s'attend aux mêmes dossiers avec les mêmes fichiers et les mêmes noms. D'ailleurs, avant votre remise effectuée un `make clean` dans chaque question que vous avez complétée. Nommez le dossier `Matricule1_Matricule2_TP2_#Gr.` **0,25 point peut être enlevé.**