Отчёт по лабораторной работе №7

Дисциплина: архитектура компьютеров и операционных систем

Шибаева Александра Алексеевна

Содержание

# 1 Цель работы

Изучение команд условного и безусловного переходов. Приобретение навыков написания программ с использованием переходов. Знакомство с назначением и структурой файла листинга.

# 2 Задание

1. Реализация переходов в NASM.
2. Изучение структуры файлы листинга.
3. Задания для самостоятельной работы.

# 3 Теоретическое введение

Для реализации ветвлений в ассемблере используются так называемые команды передачи управления или команды перехода. Можно выделить 2 типа переходов:

• условный переход – выполнение или не выполнение перехода в определенную точку программы в зависимости от проверки условия.

• безусловный переход – выполнение передачи управления в определенную точку программы без каких-либо условий.

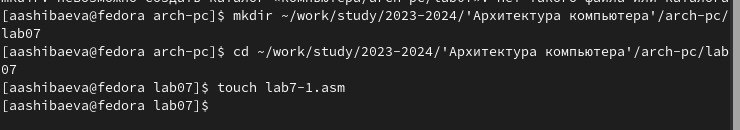
Безусловный переход выполняется инструкцией jmp. Инструкция cmp является одной из инструкций, которая позволяет сравнить операнды и выставляет флаги в зависимости от результата сравнения. Инструкция cmp является командой сравнения двух операндов и имеет такой же формат, как и команда вычитания.

Листинг (в рамках понятийного аппарата NASM) — это один из выходных файлов, создаваемых транслятором. Он имеет текстовый вид и нужен при отладке программы, так как кроме строк самой программы он содержит дополнительную информацию.

# 4 Выполнение лабораторной работы

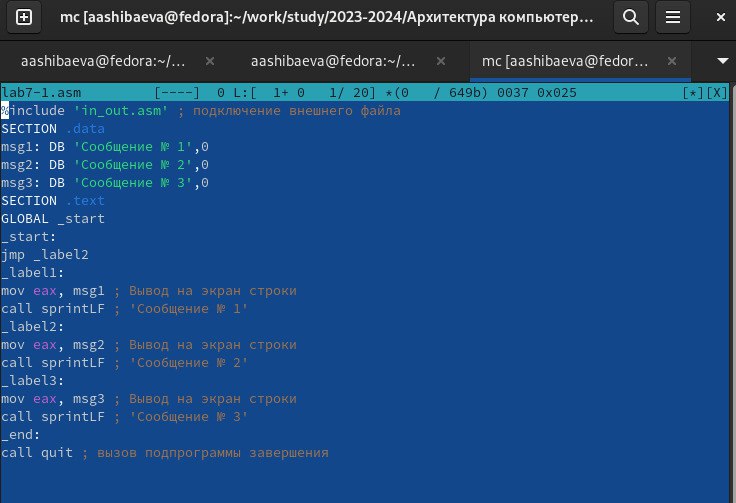
## 4.1 **Реализация переходов в NASM**

Создаю каталог для программ лабораторной работы № 7, перехожу в него и создаю файл lab7-1.asm. (рис. ??).



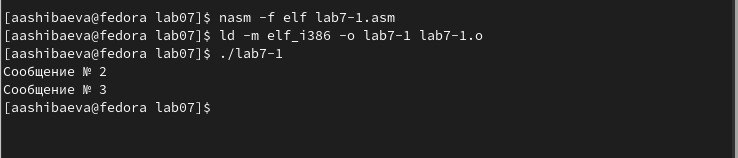
Создание файлов для лабораторной работы

Ввожу в файл lab7-1.asm текст программы из листинга 7.1. (рис. ??).



Ввод текста программы из листинга 7.1

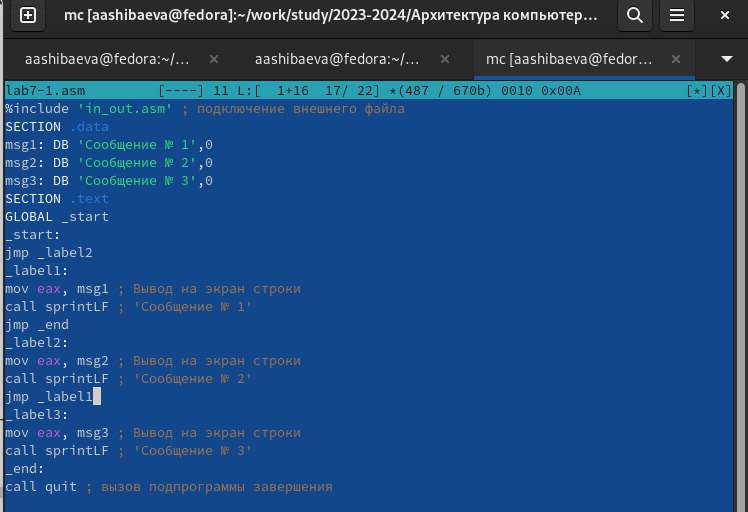
Создаю исполняемый файл и запускаю его. (рис. ??).



Запуск программного кода

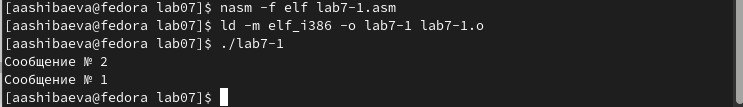
Таким образом, использование инструкции jmp \_label2 меняет порядок исполнения инструкций и позволяет выполнить инструкции начиная с метки \_label2, пропустив вывод первого сообщения.

Изменю программу таким образом, чтобы она выводила сначала ‘Сообщение № 2’, потом ‘Сообщение № 1’ и завершала работу. Для этого изменяю текст программы в соответствии с листингом 7.2. (рис. ??).



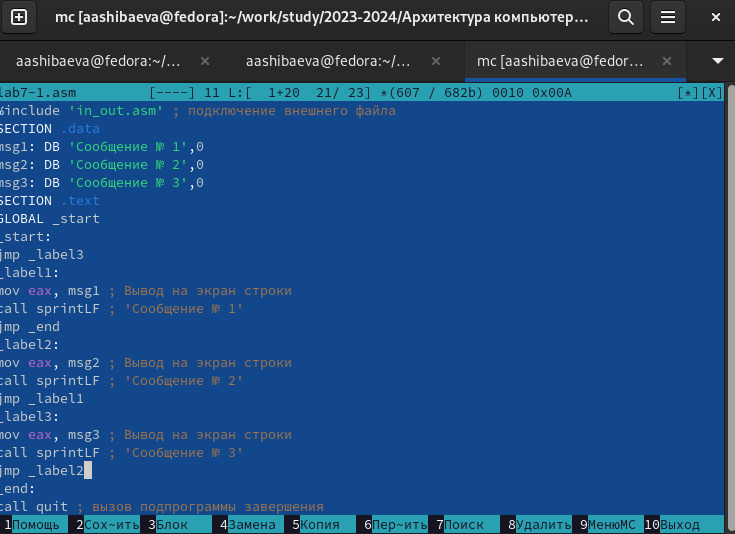
Изменение текста программы

Создаю исполняемый файл и проверяю его работу. (рис. ??).



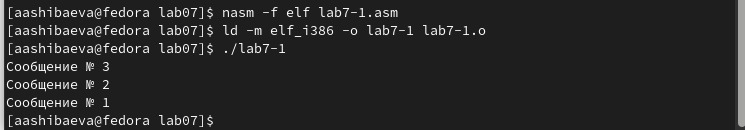
Создание исполняемого файла

Затем изменяю текст программы, добавив в начале программы jmp \_label3, jmp \_label2 в конце метки jmp \_label3, jmp \_label1 добавляю в конце метки jmp \_label2, и добавляю jmp \_end в конце метки jmp \_label1, (рис. ??).



Изменение текста программы

Bывод программы был следующим: (рис. ??).



Вывод программы

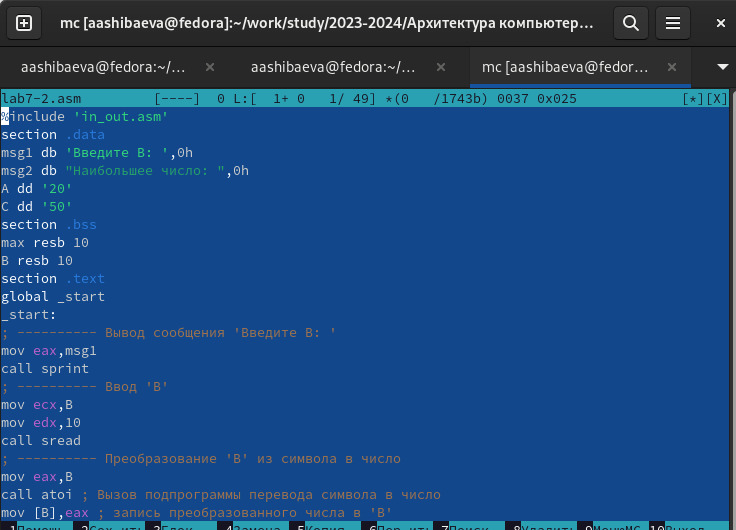
Рассмотрим программу, которая определяет и выводит на экран наибольшую из 3 целочисленных переменных: A,B и C. Значения для A и C задаются в программе, значение B вводиться с клавиатуры.

Создаю файл lab7-2.asm в каталоге ~/work/arch-pc/lab07. (рис. ??).

Создание файла

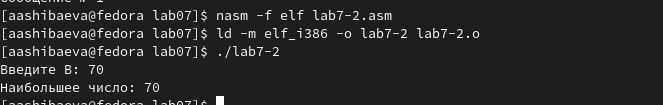
Создание файла

Текст программы из листинга 7.3 ввожу в lab7-2.asm. (рис. ??).



Ввод текста программы из листинга 7.3

Создаю исполняемый файл и проверьте его работу. (рис. ??).



Проверка работы файла

Файл работает корректно.

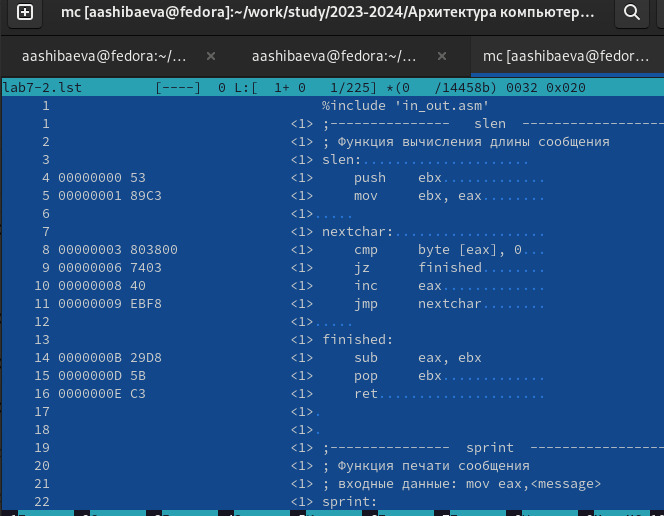
## 4.2 **Изучение структуры файлы листинга**

Создаю файл листинга для программы из файла lab7-2.asm. (рис. ??).

Создание файла листинга

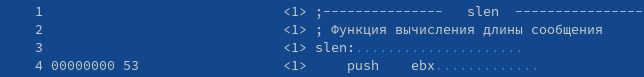
Создание файла листинга

Открываю файл листинга lab7-2.lst с помощью текстового редактора и внимательно изучаю его формат и содержимое. (рис. ??).



Изучение файла листинга

В представленных трех строчках содержаться следующие данные: (рис. ??).



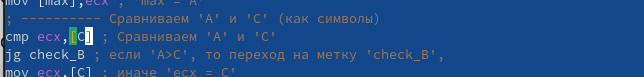
Выбранные строки файла

“2” - номер строки кода, “; Функция вычисления длинны сообщения” - комментарий к коду, не имеет адреса и машинного кода.

“3” - номер строки кода, “slen” - название функции, не имеет адреса и машинного кода.

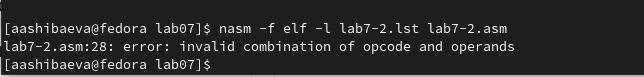
“4” - номер строки кода, “00000000” - адрес строки, “53” - машинный код, “push ebx” - исходный текст программы, инструкция “push” помещает операнд “ebx” в стек.

Открываю файл с программой lab7-2.asm и в выбранной мной инструкции с двумя операндами удаляю выделенный операнд. (рис. ??).



Удаление выделенного операнда из кода

Выполняю трансляцию с получением файла листинга. (рис. ??).

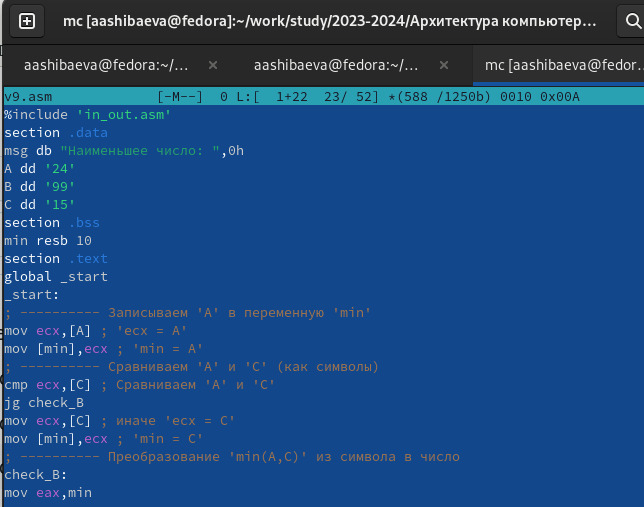


Получение файла листинга

На выходе я не получаю ни одного файла из-за ошибки:инструкция mov (единственная в коде содержит два операнда) не может работать, имея только один операнд, из-за чего нарушается работа кода.

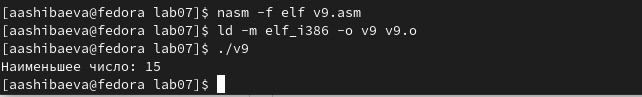
## 4.3 **Задания для самостоятельной работы**

1. Пишу программу нахождения наименьшей из 3 целочисленных переменных a, b и c. Значения переменных выбираю из табл. 7.5 в соответствии с вариантом, полученным при выполнении лабораторной работы № 7. Мой вариант под номером 9, поэтому мои значения - 24, 99 и 15. (рис. ??).



Написание программы

Создаю исполняемый файл и проверяю его работу, подставляя необходимые значение. (рис. ??).



Запуск файла и проверка его работы

Программа работает корректно.

Код программы:

%include ‘in\_out.asm’

section .data

msg db “Наименьшее число:”,0h

A dd ‘24’

B dd ‘99’

C dd ‘15’

section .bss

min resb 10

section .text

global \_start

\_start:

; ———- Записываем ‘A’ в переменную ‘min’

mov ecx,[A] ; ‘ecx = A’

mov [min],ecx ; ‘min = A’

; ———- Сравниваем ‘A’ и ‘С’ (как символы)

cmp ecx,[C] ; Сравниваем ‘A’ и ‘С’

jg check\_B

mov ecx,[C] ; иначе ‘ecx = C’

mov [min],ecx ; ‘min = C’

; ———- Преобразование ‘min(A,C)’ из символа в число

check\_B:

mov eax,min

call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число

mov [min],eax ; запись преобразованного числа в min

; ———- Сравниваем ‘min(A,C)’ и ‘B’ (как числа)

mov ecx,[min]

cmp ecx,[B] ; Сравниваем ‘min(A,C)’ и ‘B’

jl fin ; если ‘min(A,C)<B’, то переход на ‘fin’,

mov ecx,[B] ; иначе ‘ecx = B’

mov [min],ecx

; ———- Вывод результата

fin:

mov eax, msg

call sprint ; Вывод сообщения ‘Наименьшее число:’

mov eax,[min]

call iprintLF ; Вывод ‘min(A,B,C)’

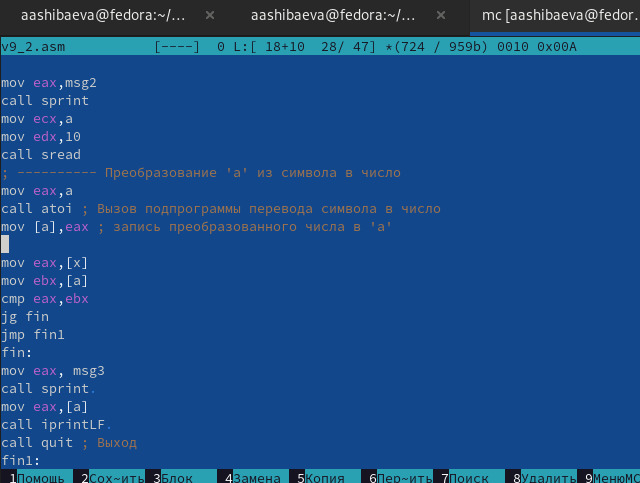
call quit ; Выход

1. Пишу программу, которая для введенных с клавиатуры значений х и а вычисляет значение и выводит результат вычислений заданной для моего варианта функции f(x):

a + x, если х <= a

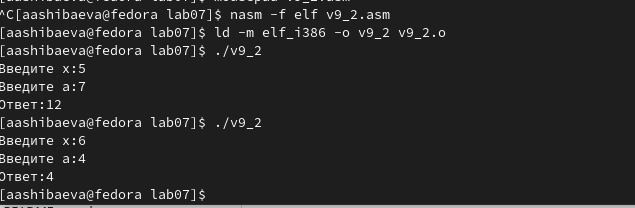
a, если х > a

(рис. ??).



Написание программы

Создаю исполняемый файл и проверяю его работу для значений х и а соответственно: (5;7), (6;4). (рис. ??).



Запуск файла и проверка его работы

Программа работает корректно.

Код программы:

%include ‘in\_out.asm’

section .data

msg1 db “Введите x:”,0h

msg2 db “Введите a:”,0h

msg3 db “Ответ:”,0h

section .bss

x resb 10

a resb 10

section .text

global \_start

\_start:

mov eax,msg1

call sprint

mov ecx,x

mov edx,10

call sread

mov eax,x

call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число

mov [x],eax ; запись преобразованного числа в ‘x’

mov eax,msg2

call sprint

mov ecx,a

mov edx,10

call sread

; ———- Преобразование ‘a’ из символа в число

mov eax,a

call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число

mov [a],eax ; запись преобразованного числа в ‘a’

mov eax,[x]

mov ebx,[a]

cmp eax,ebx

jg fin

jmp fin1

fin:

mov eax, msg3

call sprint

mov eax,[a]

call iprintLF

call quit ; Выход

fin1:

mov eax,msg3

call sprint

mov eax,[x]

mov ecx,[a]

add eax,ecx

call iprintLF

call quit ; Выход

# 5 Выводы

По итогам данной лабораторной работы я изучила команды условного и безусловного переходов, приобрела навыки написания программ с использованием переходов и ознакомилась с назначением и структурой файла листинга, что поможет мне при выполнении последующих лабораторных работ.

# 6 Список литературы

1. GDB: The GNU Project Debugger. — URL: https://www.gnu.org/software/gdb/.
2. GNU Bash Manual. — 2016. — URL: https://www.gnu.org/software/bash/manual/.
3. Midnight Commander Development Center. — 2021. — URL: https://midnight-commander. org/.
4. NASM Assembly Language Tutorials. — 2021. — URL: https://asmtutor.com/.
5. Newham C. Learning the bash Shell: Unix Shell Programming. — O’Reilly Media, 2005. — 354 с. — (In a Nutshell). — ISBN 0596009658. — URL: http://www.amazon.com/Learningbash-Shell-Programming-Nutshell/dp/0596009658.
6. Robbins A. Bash Pocket Reference. — O’Reilly Media, 2016. — 156 с. — ISBN 978-1491941591.
7. The NASM documentation. — 2021. — URL: https://www.nasm.us/docs.php.
8. Zarrelli G. Mastering Bash. — Packt Publishing, 2017. — 502 с. — ISBN 9781784396879.
9. Колдаев В. Д., Лупин С. А. Архитектура ЭВМ. — М. : Форум, 2018.
10. Куляс О. Л., Никитин К. А. Курс программирования на ASSEMBLER. — М. : Солон-Пресс, 2017.
11. Новожилов О. П. Архитектура ЭВМ и систем. — М. : Юрайт, 2016.
12. Расширенный ассемблер: NASM. — 2021. — URL: https://www.opennet.ru/docs/RUS/nasm/.
13. Робачевский А., Немнюгин С., Стесик О. Операционная система UNIX. — 2-е изд. — БХВПетербург, 2010. — 656 с. — ISBN 978-5-94157-538-1.
14. Столяров А. Программирование на языке ассемблера NASM для ОС Unix. — 2-е изд. — М. : МАКС Пресс, 2011. — URL: http://www.stolyarov.info/books/asm\_unix.
15. Таненбаум Э. Архитектура компьютера. — 6-е изд. — СПб. : Питер, 2013. — 874 с. — (Классика Computer Science).
16. Таненбаум Э., Бос Х. Современные операционные системы. — 4-е изд. — СПб. : Питер,2015. — 1120 с. — (Классика Computer Science).