Отчёта по лабораторной работе 6

Основы работы с Midnight Commander (mc). Структура программы на языке ассемблера NASM

Агоссоу Вигнон Тримегистре Разиел НФИбд-05-22

Содержание

3	Выводы	14
2	Выполнение лабораторной работы	6
1	Цель работы	5

Список иллюстраций

2.1	Создание файлов в Midnight Commander	•	•	•	•	•		•	•	6
2.2	Редактирование файла 1 в Midnight Commander .									7
2.3	Проверка программы 1									8
	Файл in_out.asm									8
2.5	Редактирование файла 2 в Midnight Commander .									9
2.6	Проверка программы 2									9
2.7	Редактирование файла 3 в Midnight Commander .									10
2.8	Проверка программы 3									10
2.9	Редактирование файла 4 в Midnight Commander .									11
2.10	Проверка программы 4									12
2.11	Редактирование файла 5 в Midnight Commander .									12
2.12	Проверка программы 5									13

Список таблиц

1 Цель работы

Целью работы является приобретение практических навыков работы в Midnight Commander. Освоение инструкций языка ассемблера mov и int.

2 Выполнение лабораторной работы

1. Создадим новый подкаталог с именем lab06 и в нем файл lab6-1.asm. (рис. [2.1])

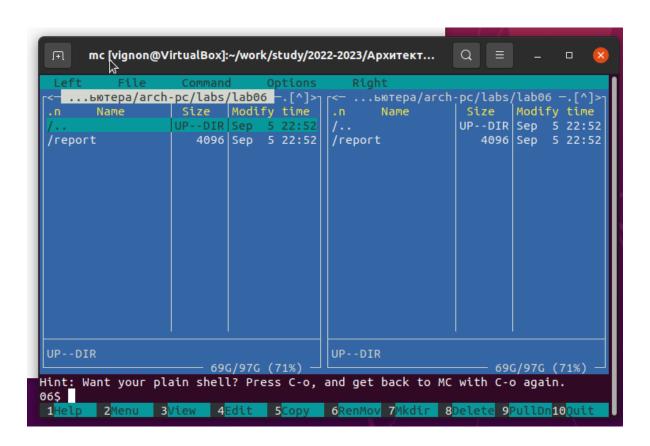


Рис. 2.1: Создание файлов в Midnight Commander

2. Введем в файл lab6-1.asm текст программы вывода сообщения на экран и ввода строки с клавиатуры (Листинг 1.). Создадим исполняемый файл и проверим его работу. (рис. [2.2], [2.3])

```
vignon@VirtualBox: ~/work/study/2022-2023/Архитектура к...
                                                               Q
 home/vi~06-1.asm        [----] 13 L:[ 1+27 28/ 34] *(316 / 333b) 0010 0x00A [*][X
SECTION .data
   msg:<---->DB 'Input text',10 msgLen<--->EQU $-msg
SECTION .bss
buf1:<---->RESB 80
SECTION .text
    GLOBAL _start
start:
    mov ecx,msg
    mov edx,msgLen
    mov eax,1
    mov ebx,0
                         ₩.
                 3Mark 4Replac 5Copy 6Move 7Search 8Delete 9PullDn10Quit
        2Save
```

Рис. 2.2: Редактирование файла 1 в Midnight Commander

Рис. 2.3: Проверка программы 1

3. Скачали с туис доп файл, скопировали программу. (рис. [2.4])

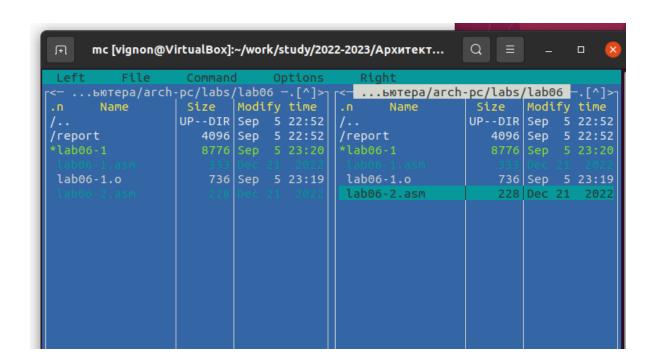


Рис. 2.4: Файл in out.asm

4. Изменили код программы. (рис. [2.5], [2.6])

Рис. 2.5: Редактирование файла 2 в Midnight Commander

```
vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab
06$
vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab
06$ nasm -f elf lab06-2.asm
vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab
06$ ld -m elf_i386 -o lab06-2 lab06-2.o
vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab
06$ ./lab06-2
Введите строку:
vignon
vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab
06$
```

Рис. 2.6: Проверка программы 2

5. Изменили вызов подпрограммы. Теперь ввод и вывод в одну строку. (рис. [2.7], [2.8])

Рис. 2.7: Редактирование файла 3 в Midnight Commander

```
Vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab 06$ nasm -f elf lab06-3.asm vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab 06$ ld -m elf_i386 -o lab06-3 lab06-3.o vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab 06$ ./lab06-3
Введите строку: Vignon vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab 06$
```

Рис. 2.8: Проверка программы 3

- 6. Внесем изменения в программу (без использования внешнего файла in_out.asm), так чтобы она работала по следующему алгоритму: (рис. [2.9], [2.10])
 - вывести приглашение типа "Введите строку:";
- ввести строку с клавиатуры;

• вывести введённую строку на экран.

Рис. 2.9: Редактирование файла 4 в Midnight Commander

```
Vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab
06$ nasm -f elf lab06-4.asm
vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab
06$ ld -m elf_i386 -o lab06-4 lab06-4.o
vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab
06$ ./lab06-4
Input text
Vignon
Vignon
Vignon
vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab
06$
```

Рис. 2.10: Проверка программы 4

7. Сделаем тоже самое с файлом in out.asm (рис. [2.11], [2.12])

```
mc[vignon@VirtualBox]:-/work/study/2022-2023/Архитект... Q = _ □ &

/home/vi-06-5.asm [----] 0 L:[ 1+21 22/ 22] *(288 / 288b) <EOF> [*][X]

%include 'in_out.asm'
SECTION .data
<----->msg: DB 'Введите строку: ',0h

SECTION .bss
<---->buf1: RESB 80

SECTION .text
<---->gtart:
---->gtart:
--->mov eax,msg
-->call sprint
---
--->mov edx,80
-->call sread
--->mov eax,buf1
--->call sprintLF
---->call sprintLF
```

Рис. 2.11: Редактирование файла 5 в Midnight Commander

```
vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab 06$ nasm -f elf lab06-5.asm vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab 06$ ld -m elf_i386 -o lab06-5 lab06-5.o vignon@VirtualBox:~/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab 06$ ./lab06-5 Введите строку: Vignon Vignon Vignon
```

Рис. 2.12: Проверка программы 5

3 Выводы

Научились писать базовые ассемблерные программы. Освоили ассемблерные инструкции mov и int.