



01101001
01101111
01100011
01101100
01100001

Tema 1

- Deadline: Joi, 16.11.2017 23:55
- Data publicării: 02.11.2017, 23:55
- Data ultimei modificări: 12.11.2017, 10:57
- Responsabili:
 -  Claudiu Ghioc
 -  Răzvan Cojocaru

Enunț

Să se implementeze un program în limbaj de asamblare care efectuează conversia unor numere într-o bază dată și afișează rezultatele. Numerele ce trebuie convertite sunt numere întregi, pozitive, pe 32 de biți, iar baza poate să fie între 2 și 16.

Implementare

Programul va folosi doi vectori, unul pentru numerele ce trebuie convertite și unul pentru bazele folosite la conversie. Se va converti numărul de pe poziția **i** din vectorul de numere în baza de pe poziția **i** din vectorul de baze. În final se vor afișa pe câte o linie numerele obținute, sub forma unor șiruri de caractere (0..9, a..f). În cazul în care baza nu este una validă se va afișa mesajul "Baza incorectă".

În momentul asamblării, programul va include un fișier ce conține un input format din trei variabile:

- Anunțuri
- Bune practici
- Calendar
- Catalog
- Feed RSS
- IOCLA Need to Know
- Reguli și notare
- Resurse utile

Cursuri

- Capitol 01: Introducere
- Capitol 02: Reprezentarea datelor în sistemele de calcul
- Capitol 03: Arhitectura unui sistem de calcul
- Capitol 04: Arhitectura x86
- Capitol 05: Moduri de adresare
- Capitol 06: Setul de instrucțiuni
- Capitol 07: Dezvoltarea în limbaj de asamblare pe x86

- dimensiunea vectorului de numere: variabila **nums**
- vectorul de numere ce trebuie convertite: variabila **nums_array**
- vectorul de baze în care se va face conversia: variabila **base_array**.

Acest fișier se va numi **input.inc** și trebuie să fie inclus în fișierul sursă ce conține implementarea temei, în secțiunea de date (imediat după section .data). Găsiți în [arhiva cu resursele temei](#) un fișier de la care puteți începe implementarea.

Exemplu de fișier de input:

```
nums dd 4
nums_array dd 612, 1330, 7, 12988
base_array dd 16, 1, 2, 14
```

Exemplu de fișier de output:

```
264
Baza incorecta
111
4a3a
```

Testare

Tema se poate testa pe platforma vmchecker sau local folosind checker-ul din [arhiva cu resursele temei](#).

Arhiva conține o serie de fișiere de intrare în directorul **inputs** și fișiere ce conțin rezultatele așteptate pentru fiecare test, în directorul **outputs**. Verificarea acestor teste este făcută automat de către checker.

Fișierul **README** din arhivă conține instrucțiuni despre folosirea checker-ului.

Trimitere și notare

- Capitol 08: Inginerie inversă și exploatarea memoriei
- Capitol 09: Optimizări

Laboratoare

- Laborator 01: Introducere
- Laborator 02: Toolchain
- Laborator 03: First baby steps
- Laborator 04: Rolul registrelor, adresare directă și bazată
- Laborator 05: Lucrul cu stiva
- Laborator 06: Apeluri de funcții
- Laborator 07: Structuri, vectori. Recapitulare
- Laborator 08: Interacțiunea C-assembly
- Laborator 09: Interfața în linia de comandă, analiza statică și dinamică
- Laborator 10: Gestiunea bufferelor. Buffer overflow
- Laborator 11: Exploatarea memoriei. Shellcodes

Temele vor trebui încărcate pe platforma  [vmchecker](#) (în secțiunea IOCLA) și vor fi testate automat. Arhiva încărcată trebuie să fie o arhivă `.zip` care să conțină:

- fișierul sursă ce conține implementarea temei, denumit `tema1.asm`
- fișier `README` ce conține descrierea implementării

Punctajul final acordat pe o temă este compus din:



- punctajul obținut prin testarea automată de pe [vmchecker](#) - 80%
- coding style - 10%. Se va ține cont de:
 - claritatea codului
 - indentare coerentă
 - comentarii
 - nume sugestive pentru label-uri
- fișier `README` - 10%

Temele care nu trec de procesul de asamblare (*build*) nu vor fi luate în considerare.



Mașina virtuală folosită pentru testarea temelor de casă pe [vmchecker](#) este descrisă în secțiunea [Mașini virtuale](#) din pagina de resurse.

Precizări suplimentare

- Dacă folosiți `SASM` pe Windows, pentru a putea testa va trebui să puneți fișierul ce conține inputul, `input.inc`, în directorul `include` care se află în directorul în care este instalat `SASM` (de exemplu `C:\Program Files (x86)\SASM\include`).
- Metodele de conversie din baza 10 în altă bază sunt prezentate în laboratorul 1.
- Pentru afișarea unui caracter din rezultat (ex. "1234", "abcd") trebuie să folosiți macro-ul `PRINT_CHAR` din `SASM` (găsiți  [aici](#) mai multe detalii). Alte metode de afișare sunt depunctate.
- Pentru afișarea mesajului "Baza incorectă" puteți folosi macro-ul `PRINT_STRING` din `SASM` sau funcții precum `printf`, `puts`.
-  [Aici](#) puteți găsi un cheatsheet, recomandări, o serie de bug-uri frecvente, etc.

- [Laborator 12: Operații pe numere mari](#)

Teme

- [Tema 1](#)
- [Tema 2](#)
- [Tema 3](#)

Table of Contents

- [Tema 1](#)
 - Enunț
 - Implementare
 - Testare
 - Trimitere și notare
 - Precizări suplimentare
 - Resurse

- Împărțirea cu rest se poate efectua folosind instrucțiunea `div`, care funcționează conform tabelului de mai jos:

Deîmpărțit	Împărțitor	Cât	Rest
AX	Registru pe 8 biți	AL	AH
DX:AX	Registru pe 16 biți	AX	DX
EDX:EAX	Registru pe 32 de biți	EAX	EDX

Cu alte cuvinte, în funcție de dimensiunea deîmpărțitului și a împărțitorului, trebuie să plasăm numărul pe care dorim să îl împărțim în:

- AX - dacă dorim să împărțim la un număr pe 8 biți
- DX:AX (primii cei mai semnificativi 16 biți în DX, ultimii 16 în AX) - dacă dorim să împărțim un număr pe 32 biți la unul pe 16 biți
- EDX:EAX (primii 32 biți în EDX, ultimii în EAX) - dacă dorim să împărțim un număr pe 64 de biți la unul pe 32 de biți.

Registru cu care dorim să împărțim este dat ca argument instrucțiunii `div`.

Exemple:

- **`div BX`** împarte valoarea din DX:AX la valoarea din BX și stochează câtul în AX și restul în DX.
- **`div BH`** împarte valoarea din AL:AH (AX) la valoarea din BH și stochează câtul în AL și restul în AH.

Resurse

Arhiva ce conține checker-ul, testele și fișierul de la care puteți începe implementarea este  aici.

iocla/teme/tema-1.txt · Last modified: 2017/11/12 20:18 by constantin.ghioc

 Old revisions

 Media Manager  Back to top

