

Отчёт по лабораторной работе № 9

НММБД-02-22

Паулу Антонию Жоау

Содержание

1	Цель работы	4
2	Задание	5
3	Выполнение лабораторной работы	6
3.1	Реализация циклов в NASM	6
3.2	Обработка аргументов командной строки	11
3.3	Задание для самостоятельной работы	14
4	Выводы	16

Список иллюстраций

3.1	lab9-1.asm	6
3.2	Текст программы	7
3.3	Исполняемый файл	7
3.4	Текст программы	8
3.5	Исполняемый файл	8
3.6	Значения в цикле	9
3.7	Текст программы	10
3.8	Исполняемый файл	10
3.9	lab9-2.asm	11
3.10	Текст программы	12
3.11	Исполняемый файл	12
3.12	lab9-3.asm	12
3.13	Текст программы	13
3.14	Исполняемый файл	13
3.15	Текст программы	14
3.16	Исполняемый файл	14
3.17	Текст программы	15
3.18	Исполняемый файл	15

1 Цель работы

Приобретение навыков написания программ с использованием циклов и обработкой аргументов командной строки.

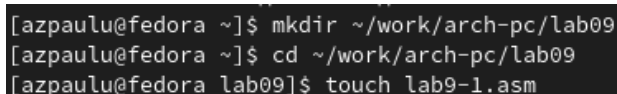
2 Задание

1. Реализовать циклы в NASM
2. Выполнить обработку аргументов командной строки
3. Выполнить задание для самостоятельной работы

3 Выполнение лабораторной работы

3.1 Реализация циклов в NASM

Создали каталог для программ лабораторной работы № 9, перейшли в него и создали файл lab9-1.asm: (рис. 3.1)

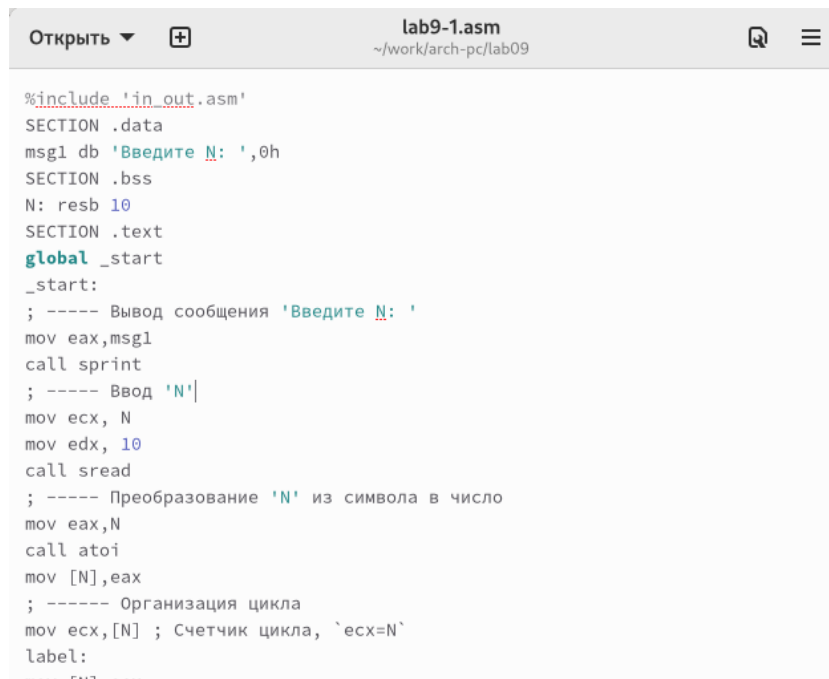


```
[azpaulu@fedora ~]$ mkdir ~/work/arch-pc/lab09  
[azpaulu@fedora ~]$ cd ~/work/arch-pc/lab09  
[azpaulu@fedora lab09]$ touch lab9-1.asm
```

Рис. 3.1: lab9-1.asm

При реализации циклов в NASM с использованием инструкции loop необходимо помнить о том, что эта инструкция использует регистр ecx в качестве счетчика и на каждом шаге уменьшает его значение на единицу. В качестве примера рассмотрели программу, которая выводит значение регистра ecx. Внимательно изучили текст программы (Листинг 9.1).

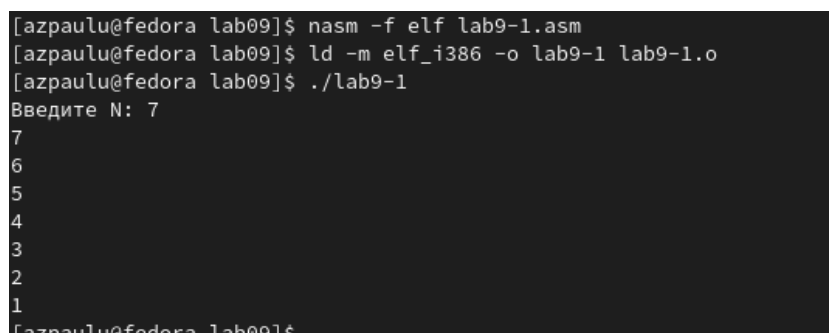
Ввели в файл lab9-1.asm текст программы из листинга 9.1. (рис. 3.2) Создали исполняемый файл и проверили его работу. (рис. 3.3)



```
Открыть ▾ + lab9-1.asm
~/work/arch-pc/lab09

%include 'in_out.asm'
SECTION .data
msg1 db 'Введите N: ',0h
SECTION .bss
N: resb 10
SECTION .text
global _start
_start:
; ----- Вывод сообщения 'Введите N: '
mov eax,msg1
call sprint
; ----- Ввод 'N'|
mov ecx, N
mov edx, 10
call sread
; ----- Преобразование 'N' из символа в число
mov eax,N
call atoi
mov [N],eax
; ----- Организация цикла
mov ecx,[N] ; Счетчик цикла, `ecx=N`
label:
mov [N],ecx
```

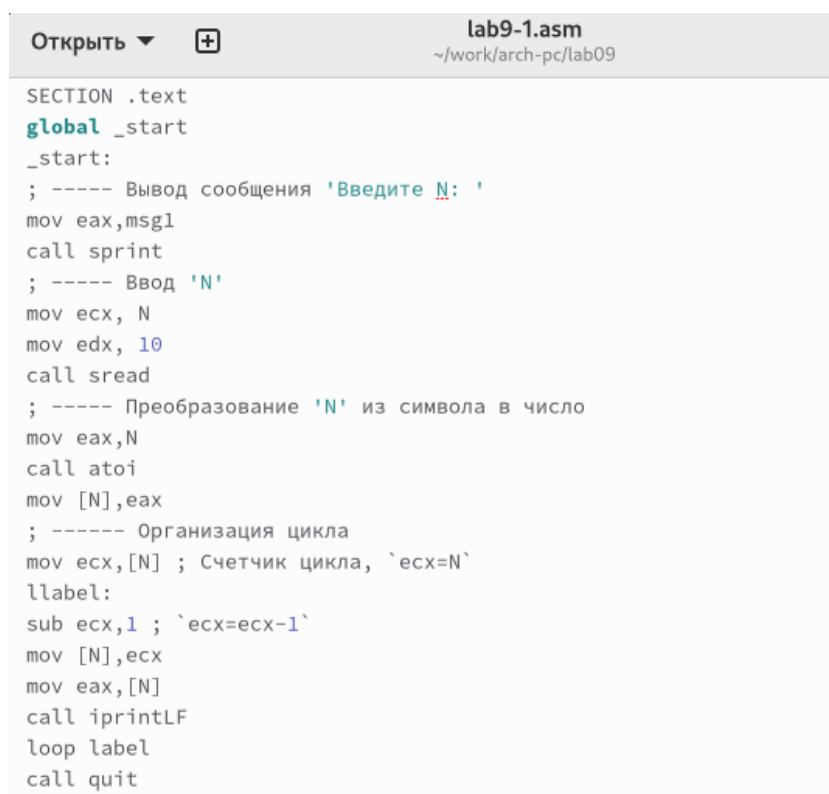
Рис. 3.2: Текст программы




```
[azpaulu@fedora lab09]$ nasm -f elf lab9-1.asm
[azpaulu@fedora lab09]$ ld -m elf_i386 -o lab9-1 lab9-1.o
[azpaulu@fedora lab09]$ ./lab9-1
Введите N: 7
7
6
5
4
3
2
1
[azpaulu@fedora lab09]$
```

Рис. 3.3: Исполняемый файл

Данный пример показывает, что использование регистра ecx в теле цикла loop может привести к некорректной работе программы. Изменили текст программы добавив изменение значения регистра ecx в цикле: (рис. 3.4)

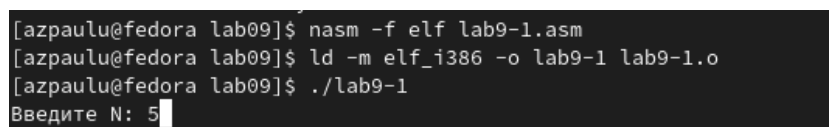


```
Открыть ▾  lab9-1.asm
~/work/arch-pc/lab09

SECTION .text
global _start
_start:
; ----- Вывод сообщения 'Введите N: '
mov eax,msg1
call sprint
; ----- Ввод 'N'
mov ecx, N
mov edx, 10
call sread
; ----- Преобразование 'N' из символа в число
mov eax,N
call atoi
mov [N],eax
; ----- Организация цикла
mov ecx,[N] ; Счетчик цикла, `ecx=N`
llabel:
sub ecx,1 ; `ecx=ecx-1`
mov [N],ecx
mov eax,[N]
call iprintLF
loop llabel
call quit
```

Рис. 3.4: Текст программы

Создали исполняемый файл и проверили его работу. (рис. 3.5) Регистр `ecx` принимает следующие значения в цикле: (рис. 3.6). Число проходов цикла не соответствует значению `N` введенному с клавиатуры.



```
[azpaulu@fedora lab09]$ nasm -f elf lab9-1.asm
[azpaulu@fedora lab09]$ ld -m elf_i386 -o lab9-1 lab9-1.o
[azpaulu@fedora lab09]$ ./lab9-1
Введите N: 5
```

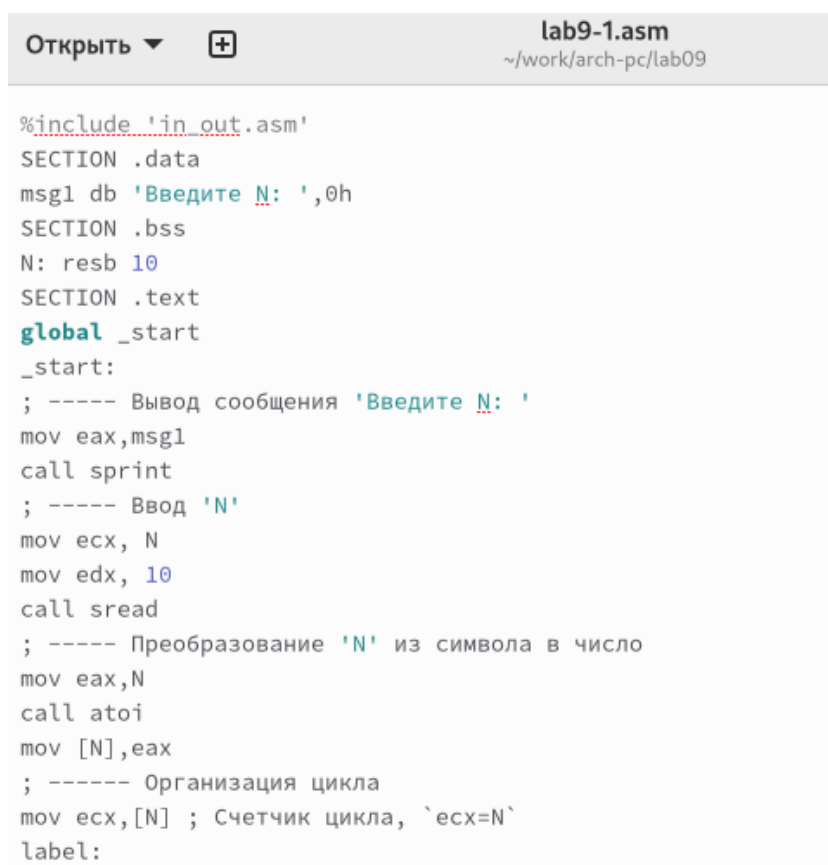
Рис. 3.5: Исполняемый файл


```
4294874706  
4294874704  
4294874702  
4294874700  
4294874698  
4294874696  
4294874694  
4294874692  
4294874690  
4294874688  
4294874686  
4294874684  
4294874682  
4294874680  
4294874678  
4294874676  
4294874674  
4294874672  
4294874670  
4294874668  
4294874666  
4294874664  
4294874662  
4294874660  
4294874658  
4294874656
```

Рис. 3.6: Значения в цикле

Для использования регистра `ecx` в цикле и сохранения корректности работы программы можно использовать стек. Внесли изменения в текст программы добавив команды `push` и `pop` (добавления в стек и извлечения из стека) для

сохранения значения счетчика цикла loop: (рис. 3.7)

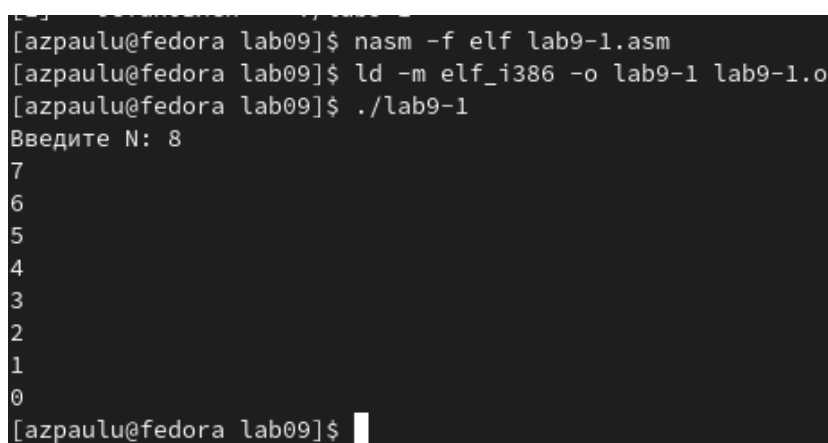


```
lab9-1.asm
~/work/arch-pc/lab09

%include 'in_out.asm'
SECTION .data
msg1 db 'Введите N: ',0h
SECTION .bss
N: resb 10
SECTION .text
global _start
_start:
; ----- Вывод сообщения 'Введите N: '
mov eax,msg1
call sprint
; ----- Ввод 'N'
mov ecx, N
mov edx, 10
call sread
; ----- Преобразование 'N' из символа в число
mov eax,N
call atoi
mov [N],eax
; ----- Организация цикла
mov ecx,[N] ; Счетчик цикла, `ecx=N`
label:
```

Рис. 3.7: Текст программы

Создали исполняемый файл и проверили его работу. (рис. 3.8) В данном случае число проходов цикла соответствует значению N введенному с клавиатуры.



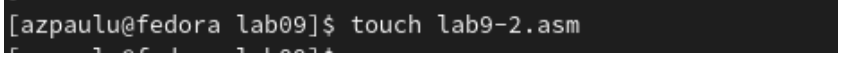
```
[azpaulu@fedora lab09]$ nasm -f elf lab9-1.asm
[azpaulu@fedora lab09]$ ld -m elf_i386 -o lab9-1 lab9-1.o
[azpaulu@fedora lab09]$ ./lab9-1
Введите N: 8
7
6
5
4
3
2
1
0
[azpaulu@fedora lab09]$
```

Рис. 3.8: Исполняемый файл

3.2 Обработка аргументов командной строки

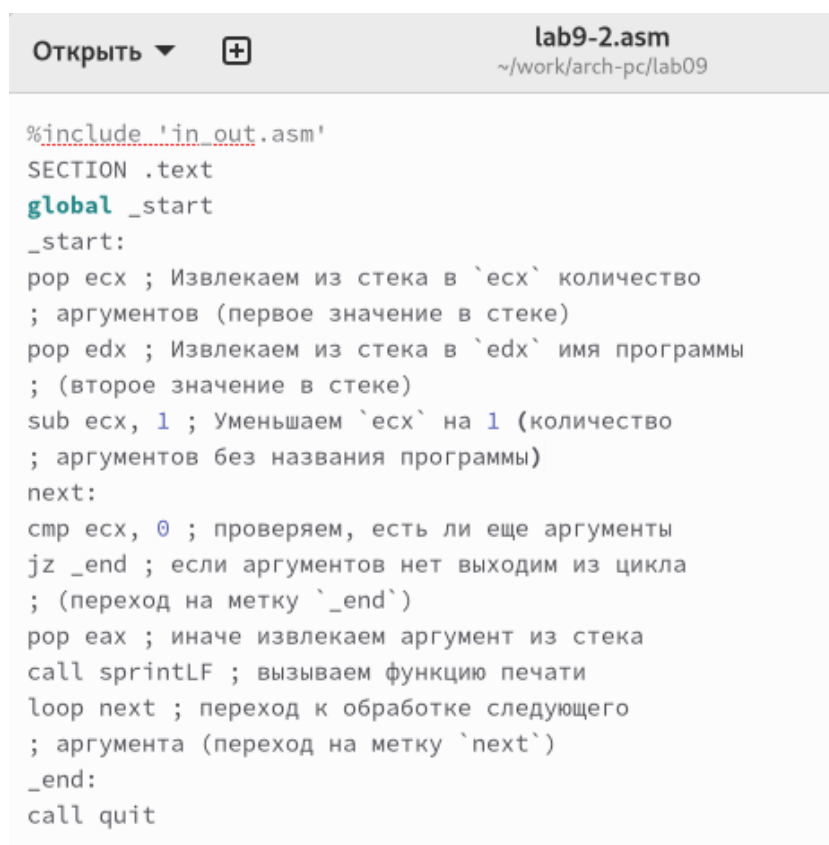
При разработке программ иногда встает необходимость указывать аргументы, которые будут использоваться в программе, непосредственно из командной строки при запуске программы. При запуске программы в NASM аргументы командной строки загружаются в стек в обратном порядке, кроме того в стек записывается имя программы и общее количество аргументов. Последние два элемента стека для программы, скомпилированной NASM, – это всегда имя программы и количество переданных аргументов. Таким образом, для того чтобы использовать аргументы в программе, их просто нужно извлечь из стека. Обработку аргументов нужно проводить в цикле. Т.е. сначала нужно извлечь из стека количество аргументов, а затем циклично для каждого аргумента выполнить логику программы. В качестве примера рассмотрели программу, которая выводит на экран аргументы командной строки. Внимательно изучили текст программы (Листинг 9.2).

Создали файл lab9-2.asm в каталоге ~/work/arch-pc/lab09 и ввели в него текст программы из листинга 9.2. (рис. 3.9), (рис. 3.10) Создали исполняемый файл и запустили его, указав аргументы: (рис. 3.11)



```
[azpaulu@fedora lab09]$ touch lab9-2.asm
```

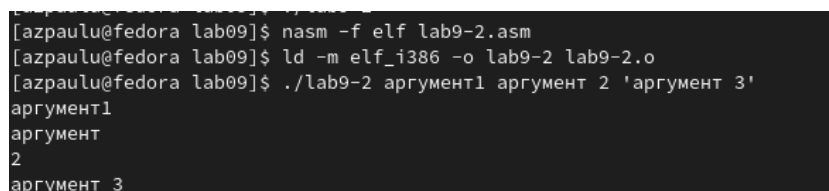
Рис. 3.9: lab9-2.asm



```
Открыть ▾ + lab9-2.asm
~/work/arch-pc/lab09

%include 'in_out.asm'
SECTION .text
global _start
_start:
pop ecx ; Извлекаем из стека в `ecx` количество
; аргументов (первое значение в стеке)
pop edx ; Извлекаем из стека в `edx` имя программы
; (второе значение в стеке)
sub ecx, 1 ; Уменьшаем `ecx` на 1 (количество
; аргументов без названия программы)
next:
cmp ecx, 0 ; проверяем, есть ли еще аргументы
jz _end ; если аргументов нет выходим из цикла
; (переход на метку `_end`)
pop eax ; иначе извлекаем аргумент из стека
call sprintf ; вызываем функцию печати
loop next ; переход к обработке следующего
; аргумента (переход на метку `next`)
_end:
call quit
```

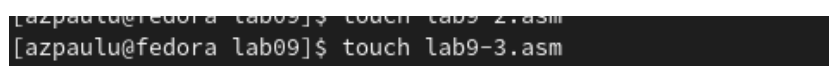
Рис. 3.10: Текст программы



```
[azpaulu@fedora lab09]$ nasm -f elf lab9-2.asm
[azpaulu@fedora lab09]$ ld -m elf_i386 -o lab9-2 lab9-2.o
[azpaulu@fedora lab09]$ ./lab9-2 аргумент1 аргумент 2 'аргумент 3'
аргумент1
аргумент
2
аргумент 3
```

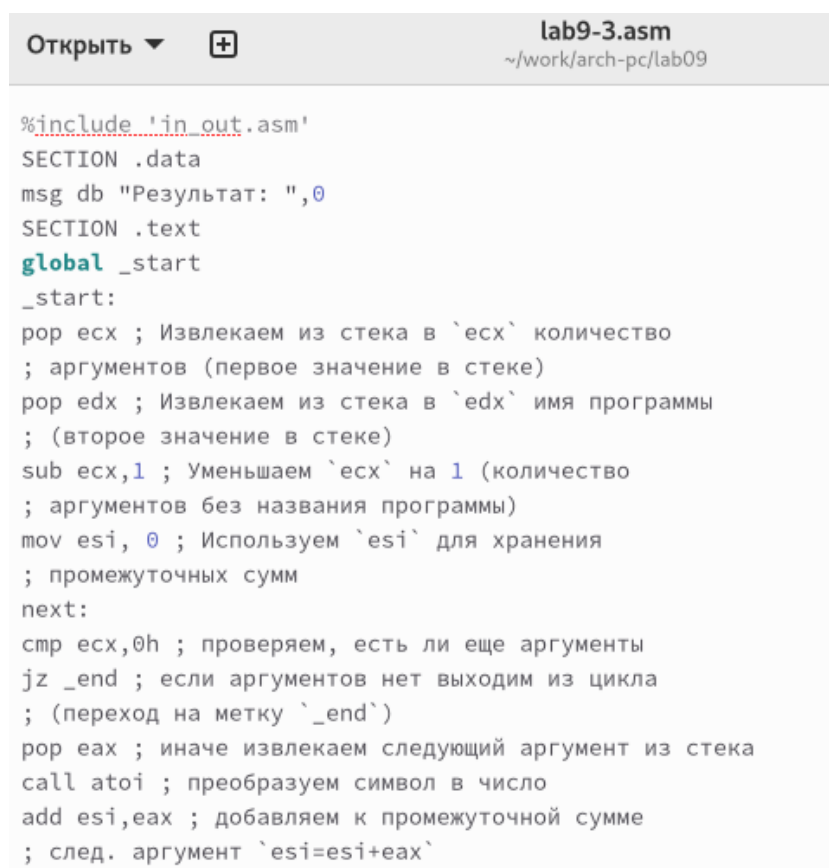
Рис. 3.11: Исполняемый файл

Четыре аргумента было обработано программой. Рассмотрим еще один пример программы, которая выводит сумму чисел, которые передаются в программу как аргументы. Создали файл lab9-3.asm в каталоге ~/work/arch-pc/lab09 и ввели в него текст программы из листинга 9.3. (рис. 3.12), (рис. 3.13)



```
[azpaulu@fedora lab09]$ touch lab9-2.asm
[azpaulu@fedora lab09]$ touch lab9-3.asm
```

Рис. 3.12: lab9-3.asm

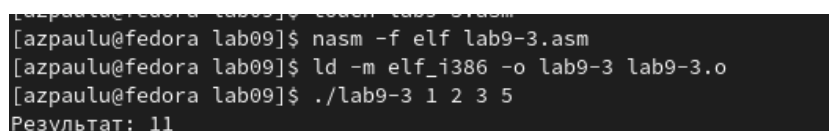


```
Открыть ▾ + lab9-3.asm
~/work/arch-pc/lab09

%include 'in_out.asm'
SECTION .data
msg db "Результат: ",0
SECTION .text
global _start
_start:
    pop ecx ; Извлекаем из стека в `ecx` количество
    ; аргументов (первое значение в стеке)
    pop edx ; Извлекаем из стека в `edx` имя программы
    ; (второе значение в стеке)
    sub ecx,1 ; Уменьшаем `ecx` на 1 (количество
    ; аргументов без названия программы)
    mov esi, 0 ; Используем `esi` для хранения
    ; промежуточных сумм
next:
    cmp ecx,0h ; проверяем, есть ли еще аргументы
    jz _end ; если аргументов нет выходим из цикла
    ; (переход на метку `_end`)
    pop eax ; иначе извлекаем следующий аргумент из стека
    call atoi ; преобразуем символ в число
    add esi,eax ; добавляем к промежуточной сумме
    ; след. аргумент `esi=esi+eax`
    jmp next
_end:
```

Рис. 3.13: Текст программы

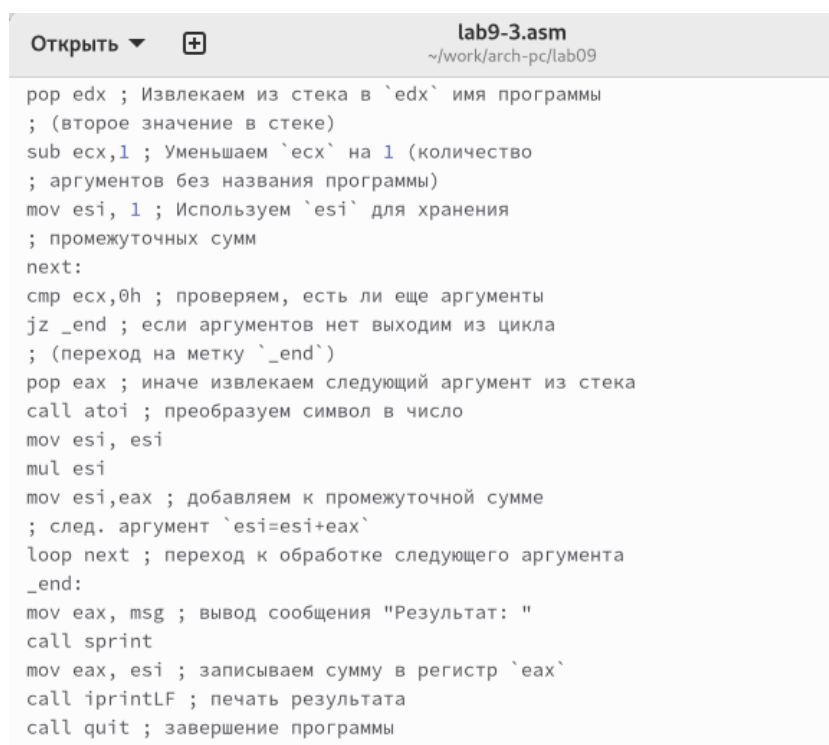
Создали исполняемый файл и запустили его, указав аргументы. (рис. 3.14)



```
[azpaulu@fedora lab09]$ cat lab9-3.asm
[azpaulu@fedora lab09]$ nasm -f elf lab9-3.asm
[azpaulu@fedora lab09]$ ld -m elf_i386 -o lab9-3 lab9-3.o
[azpaulu@fedora lab09]$ ./lab9-3 1 2 3 5
Результат: 11
```

Рис. 3.14: Исполняемый файл

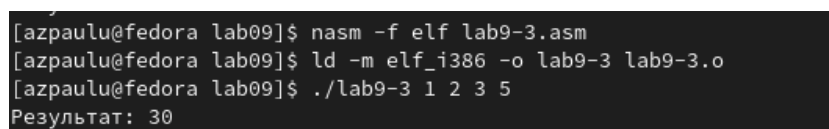
Изменили текст программы из листинга 9.3 для вычисления произведения аргументов командной строки. (рис. 3.15), (рис. 3.16)



```
Открыть ▾ + lab9-3.asm
~/work/arch-pc/lab09

pop edx ; Извлекаем из стека в `edx` имя программы
; (второе значение в стеке)
sub ecx,1 ; Уменьшаем `ecx` на 1 (количество
; аргументов без названия программы)
mov esi, 1 ; Используем `esi` для хранения
; промежуточных сумм
next:
cmp ecx,0h ; проверяем, есть ли еще аргументы
jz _end ; если аргументов нет выходим из цикла
; (переход на метку `_end`)
pop eax ; иначе извлекаем следующий аргумент из стека
call atoi ; преобразуем символ в число
mov esi, esi
mul esi
mov esi,eax ; добавляем к промежуточной сумме
; след. аргумент `esi=esi+eax`
loop next ; переход к обработке следующего аргумента
_end:
mov eax, msg ; вывод сообщения "Результат: "
call sprint
mov eax, esi ; записываем сумму в регистр `eax`
call iprintLF ; печать результата
call quit ; завершение программы
```

Рис. 3.15: Текст программы



```
[azpaulu@fedora lab09]$ nasm -f elf lab9-3.asm
[azpaulu@fedora lab09]$ ld -m elf_i386 -o lab9-3 lab9-3.o
[azpaulu@fedora lab09]$ ./lab9-3 1 2 3 5
Результат: 30
```

Рис. 3.16: Исполняемый файл

3.3 Задание для самостоятельной работы

Написали программу, которая находит сумму значений функции $f(x)$ для $x = x_1, x_2, \dots, x_n$ т.е. программа должна выводить значение $f(x_1) + f(x_2) + \dots + f(x_n)$. Значения x_i передаются как аргументы. Вид функции $f(x)$ выбрали из таблицы 9.1 вариантов заданий в соответствии с вариантом 13, полученным при выполнении лабораторной работы № 7. Создали исполняемый файл и проверили его работу на нескольких наборах. (рис. 3.17), (рис. 3.18)


```
Открыть ▾  lab9-4.asm  
~/work/arch-pc/lab09  
; аргументов без названия программы)  
mov esi, 0 ; Используем `esi` для хранения  
; промежуточных сумм  
mov eax, msg1 ;  
call sprintLF  
next:  
cmp ecx, 0h ; проверяем, есть ли еще аргументы  
jz _end ; если аргументов нет выходим из цикла  
; (переход на метку `_end`)  
pop eax ; иначе извлекаем следующий аргумент из стека  
call atoi ; преобразуем символ в число  
mov ebx, 12  
mul ebx  
sub eax, 7  
add esi, eax ; добавляем к промежуточной сумме  
; след. аргумент `esi=esi+eax`  
loop next ; переход к обработке следующего аргумента  
_end:  
mov eax, msg ; вывод сообщения "Результат: "  
call sprint  
mov eax, esi ; записываем сумму в регистр `eax`  
call iprintLF ; печать результата  
call quit ; завершение программы
```

Рис. 3.17: Текст программы

```
Результат: 0  
[azpaulu@fedora lab09]$ nasm -f elf lab9-4.asm  
[azpaulu@fedora lab09]$ ld -m elf_i386 -o lab9-4 lab9-4.o  
[azpaulu@fedora lab09]$ ./lab9-4 2 3 4  
f(x) = 12x - 7  
Результат: 87
```

Рис. 3.18: Исполняемый файл

4 Выводы

В ходе выполнения лабораторной работы были приобретены навыки написания программ с использованием циклов и обработкой аргументов командной строки.