### Отчёта по лабораторной работе 6

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

Абрикосов Артем Камович

# Содержание

1	Цель работы	5
2	Задание	6
3	Теоретическое введение	7
4	Выполнение лабораторной работы	8
5	Выводы	16
Сп	исок литературы	17

## Список иллюстраций

4.1	Создание файлов в Midnight Commander	•	•	•		•		8
4.2	Редактирование файла 1 в Midnight Commander							9
4.3	Проверка программы 1							10
	Файл in_out.asm							10
4.5	Редактирование файла 2 в Midnight Commander							11
4.6	Проверка программы 2							11
4.7	Редактирование файла 3 в Midnight Commander							12
4.8	Проверка программы 3							12
4.9	Редактирование файла 4 в Midnight Commander							13
4.10	Проверка программы 4							14
4.11	Редактирование файла 5 в Midnight Commander							15
4.12	Проверка программы 5							15

### Список таблиц

### 1 Цель работы

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

## 2 Задание

- 1. Изучите как работать в Midnight Commander.
- 2. Изучите примеры программ из задания к работе.
- 3. Дополните примеры в соответсвии с заданием.
- 4. Загрузите файлы на GitHub.

#### 3 Теоретическое введение

Midnight Commander - это программа, предназначенная для просмотра содержимого каталогов и выполнения основных функций управления файлами в UNIX-подобных операционных системах.

Главное окно программы Midnight Commander состоит из трех полей. Два поля, называемые "панелями", идентичны по структуре и обычно отображают перечни файлов и подкаталогов каких-то двух каталогов файловой структуры. Эти каталоги в общем случае различны, хотя, в частности, могут и совпасть. Каждая панель состоит из заголовка, списка файлов и информационной строки.

Третье поле экрана, расположенное в нижней части экрана, содержит командную строку текущей оболочки. В этом же поле (самая нижняя строка экрана) содержится подсказка по использованию функциональных клавиш F1 - F10. Самая верхняя строка экрана содержит строку горизонтального меню.

Эта строка может не отображаться на экране; в этом случае доступ к ней можно получить, щелкнув мышью по верхней рамке или нажав клавишу F9.

Панели Midnight Commander обеспечивают просмотр одновременно двух каталогов. Одна из панелей является активной в том смысле, что пользователь может выполнять некоторые операции с отображаемыми в этой панели файлами и каталогами.

#### 4 Выполнение лабораторной работы

1. Создадим новый подкаталог с именем lab06 и в нем файл lab6-1.asm. (рис. 4.1)

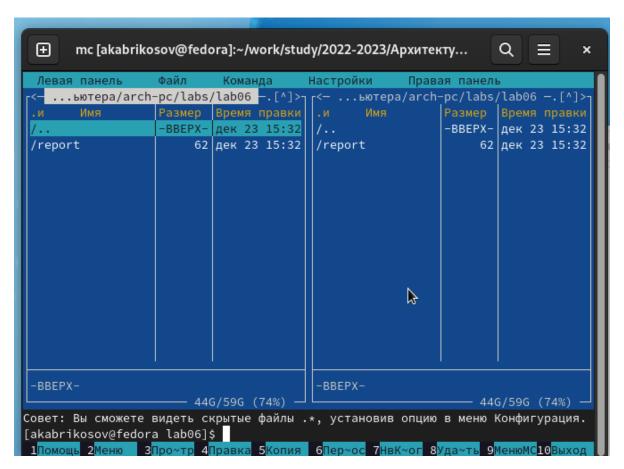


Рис. 4.1: Создание файлов в Midnight Commander

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. 4.2, 4.3)

```
\oplus
        mc [akabrikosov@fedora]:~/work/study/2022-2023/A
lab06-1.asm
                      [----] 0 L:[ 1+10 11/30] *(129
SECTION .data
   msg:<---->DB 'Input text',10
msgLen<--->EQU $-msg
SECTION .bss
bufl:<---->RESB 80
SECTION .text
    GLOBAL _start
_start:
    mov ecx,msg
    mov edx,msgLen
 1Помощь 2Сох~ть <mark>З</mark>Блок 4Замена <mark>5</mark>Копия 6Пер~ть 7Пои
```

Рис. 4.2: Редактирование файла 1 в Midnight Commander

```
# akabrikosov@fedora:~/work/study/2022-2023/Архитектура ко... Q = ×

[akabrikosov@fedora lab06]$ nasm -f elf lab06-1.asm
[akabrikosov@fedora lab06]$ ld -m elf_i386 -o lab06-1 lab06-1.o
[akabrikosov@fedora lab06]$ ./lab06-1

Input text

Artem
[akabrikosov@fedora lab06]$
[akabrikosov@fedora lab06]$
[akabrikosov@fedora lab06]$
```

Рис. 4.3: Проверка программы 1

3. Скачали с туис доп файл, скопировали программу. (рис. 4.4)

Левая панель	Файл			вая панель	
<ьютера/arc			[<ьютера/ard		
.и Имя	Размер	Время правки	.и Имя	Размер Врем	я правк
/	-BBEPX-	дек 23 15:32	/	-ВВЕРХ- дек	23 15:3
/report	62	дек 23 15:32	/report	62 дек	23 15:3
in_out.asm	3775	дек 23 16:10	in_out.asm	3775 дек	
*lab06-1	8728	дек 23 16:09	*lab06-1	8728 дек	23 16:0
		дек 23 16:08	lab06-1.asm	329 дек	
lab06-1.o	736	дек 23 16:09	lab06-1.o	736 дек	23 16:0
		дек 23 16:10	lab06-2.asm	230 дек	

Рис. 4.4: Файл in out.asm

4. Изменили код программы. (рис. 4.5, 4.6)

```
\oplus
       mc [akabrikosov@fedora]:~/work/study/2022-2023/Архитекту
                   [----] 17 L:[ 1+15 16/18] *(227 / 230b
lab06-2.asm
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
      ->msg: DB 'Введите строку: ',0h
SECTION .bss
    --->buf1: RESB 80
SECTION .text
       >GLOBAL _start
        _start:
        mov eax, msg
       call sprintLF
        mov ecx, buf1
        mov edx, 80
        call sread
        call quit
```

Рис. 4.5: Редактирование файла 2 в Midnight Commander

```
[akabrikosov@fedora lab06]$
[akabrikosov@fedora lab06]$ nasm -f elf lab06-2.asm
[akabrikosov@fedora lab06]$ ld -m elf_i386 -o lab06-2 lab06-2.o
[akabrikosov@fedora lab06]$ ./lab06-2
Введите строку:
Artem
[akabrikosov@fedora lab06]$
[akabrikosov@fedora lab06]$
[akabrikosov@fedora lab06]$
```

Рис. 4.6: Проверка программы 2

 Изменили вызов подпрограммы. Теперь ввод и вывод в одну строку. (рис. 4.7, 4.8)

```
Œ.
       mc [akabrikosov@fedora]:~/work/study/2022-2023/Архитекту...
lab06-3.asm
                   [----] 0 L:[ 1+16 17/17] *(226 / 226b) <EOF>
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
      ->msg: DB 'Введите строку: ',0h
SECTION .bss
      ->buf1: RESB 80
SECTION .text
       GLOBAL _start
        start:
        mov eax, msg
        call sprint
        mov ecx, buf1
        mov edx, 80
        call sread
        call quit
```

Рис. 4.7: Редактирование файла 3 в Midnight Commander

```
[akabrikosov@fedora lab06]$
[akabrikosov@fedora lab06]$ nasm -f elf lab06-3.asm
[akabrikosov@fedora lab06]$ nasm -f elf lab06-3.asm
[akabrikosov@fedora lab06]$ ld -m elf_i386 -o lab06-3 lab06-3.o
[akabrikosov@fedora lab06]$ ./lab06-3
Введите строку: Artem
[akabrikosov@fedora lab06]$
[akabrikosov@fedora lab06]$
[akabrikosov@fedora lab06]$
```

Рис. 4.8: Проверка программы 3

6. Внесем изменения в программу (без использования внешнего файла in out.asm), так чтобы она работала по следующему алгоритму: (рис. 4.9,

4.10)

- вывести приглашение типа "Введите строку:";
- ввести строку с клавиатуры;
- вывести введённую строку на экран.

```
\oplus
       mc [akabrikosov@fedora]:~/work/study/2022-2023/Архитекту...
lab06-4.asm
                    [----] 0 L:[ 1+18 19/40] *(214 / 406b) 00
SECTION .data
   msg:<---->DB 'Input text',10
msgLen<--->EQU $-msg
SECTION .bss
SECTION .text
start:
    mov ecx, msg
    mov edx,msgLen
                           A
    mov ecx,buf1
    mov ecx, buf1
 1Помошь 2Сох~ть 3Блок 4Замена 5Копия 6Пер~ть 7Поиск
```

Рис. 4.9: Редактирование файла 4 в Midnight Commander

```
[akabrikosov@fedora lab06]$
[akabrikosov@fedora lab06]$
[akabrikosov@fedora lab06]$ nasm -f elf lab06-4.asm
[akabrikosov@fedora lab06]$ ld -m elf_i386 -o lab06-4 lab06-4.o
[akabrikosov@fedora lab06]$ ./lab06-4
Input text
Artem
Artem
[akabrikosov@fedora lab06]$
```

Рис. 4.10: Проверка программы 4

7. Сделаем тоже самое с файлом in\_out.asm (рис. 4.11, 4.12)

```
⊞
       mc [akabrikosov@fedora]:~/work/study/2022-2023/Архитекту...
lab06-5.asm
                   [----] 0 L:[ 1+21 22/22] *(288 / 288b) <EOF
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
   ---->msg: DB 'Введите строку: ',0h
SECTION .bss
   --->buf1: RESB 80
SECTION .text
   --->GLOBAL _start
      ->_start:
    <-->mov eax,msg
    <-->call sprint
    <-->mov ecx,buf1
   <-->mov edx,80
   <-->call sread
   <-->mov eax,buf1
   <-->call sprintLF
     -->call quit
                                 D
```

Рис. 4.11: Редактирование файла 5 в Midnight Commander

```
[akabrikosov@fedora laboo]$
[akabrikosov@fedora labo6]$ nasm -f elf labo6-5.asm
[akabrikosov@fedora labo6]$ ld -m elf_i386 -o labo6-5 labo6-5.o
[akabrikosov@fedora labo6]$ ./labo6-5
Введите строку: Artem
Artem
[akabrikosov@fedora labo6]$
```

Рис. 4.12: Проверка программы 5

# 5 Выводы

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

# Список литературы

- 1. Справочная система по языку Assembler
- 2. Midnight Commander