

---

## Front matter

title: "Отчёт по лабораторной работе №5"  
subtitle: "Архитектура вычислительных систем"  
author: "Кузнецова Александра Сергеевна"

## Generic otions

lang: ru-RU  
toc-title: "Содержание"

## Bibliography

bibliography: bib/cite.bib  
csl: pandoc/csl/gost-r-7-0-5-2008-numeric.csl

## Pdf output format

toc: true # Table of contents  
toc-depth: 2  
lof: true # List of figures  
lot: true # List of tables  
fontsize: 12pt  
linestretch: 1.5  
papersize: a4  
documentclass: scrreprt

## l18n polyglossia

polyglossia-lang:  
name: russian  
options:

- spelling=modern
- babelshorthands=true

polyglossia-otherlangs:  
name: english

## l18n babel

babel-lang: russian  
babel-otherlangs: english

## Fonts

mainfont: PT Serif  
romanfont: PT Serif  
sansfont: PT Sans  
monofont: PT Mono  
mainfontoptions: Ligatures=TeX  
romanfontoptions: Ligatures=TeX

sansfontoptions: Ligatures=TeX,Scale=MatchLowercase  
monofontoptions: Scale=MatchLowercase,Scale=0.9

## Biblatex

biblatex: true  
biblio-style: "gost-numeric"  
biblatexoptions:

- parenttracker=true
- backend=biber
- hyperref=auto
- language=auto
- autolang=other\*
- citestyle=gost-numeric

## Pandoc-crossref LaTeX customization

figureTitle: "Рис."  
tableTitle: "Таблица"  
listingTitle: "Листинг"  
lofTitle: "Список иллюстраций"  
lotTitle: "Список таблиц"  
lolTitle: "Листинги"

## Misc options

indent: true  
header-includes:

- \usepackage{indentfirst}
- \usepackage{float} # keep figures where there are in the text
- \floatplacement{figure}{H} # keep figures where there are in the text

---

## Цель работы

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

## Задание

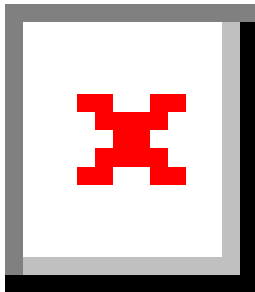
1. Создайте копию файла lab6-1.asm. Внесите изменения в программу (без использования внешнего файла in\_out.asm), так чтобы она работала по следующему алгоритму:
  - вывести приглашение типа "Введите строку:";
  - ввести строку с клавиатуры;
  - вывести введённую строку на экран

2. Получите исполняемый файл и проверьте его работу. На приглашение ввести строку введите свою фамилию.
3. оздайте копию файла lab6-2.asm. Исправьте текст программы с использование подпрограмм из внешнего файла in\_out.asm, так чтобы она работала по следующему алгоритму:
  - вывести приглашение типа “Введите строку:”;
  - ввести строку с клавиатуры;
  - вывести введённую строку на экран.
4. Создайте исполняемый файл и проверьте его работу.

## Теоретическое введение

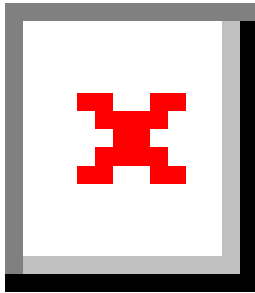
### Выполнение лабораторной работы

1. Я открыла тс, в каталог ~/work/arch-рс созданный при выполнении лабораторной работы No4, создала lab05



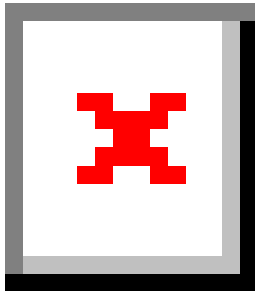
{ #fig:001 width=90% }

2. Пользуясь строкой ввода и командой touch создала файл lab5-1.asm

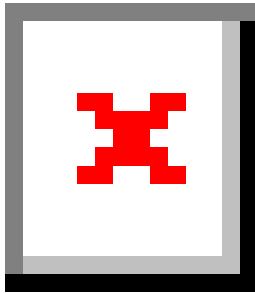


{ #fig:002 width=90% }

3. Я открыла файл lab5-1.asm для редактирования во встроенном редакторе и проверила его

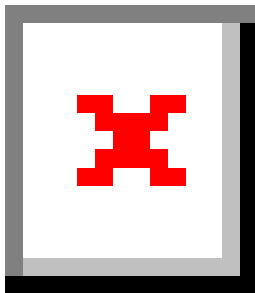


{ #fig:003 width=90% }



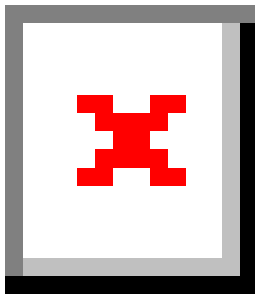
{ #fig:004 width=90% }

4. Ввела текст программы из листинга 6.1, сохранила изменения и закрыл файл.



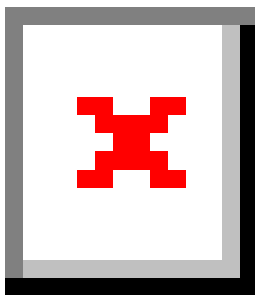
{ #fig:005 width=90% }

5. Я Оттранслировала текст программы lab5-1.asm в объектный файл. Выполните компоновку объектного файла и запустил получившийся исполняемый файл

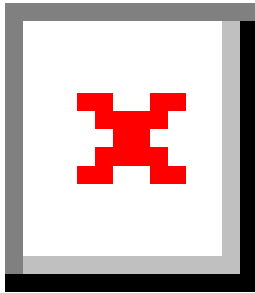


{ #fig:006 width=90% }

6. Скачала и подключила in\_out.asm

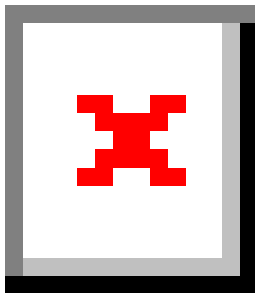


{ #fig:007 width=90% }



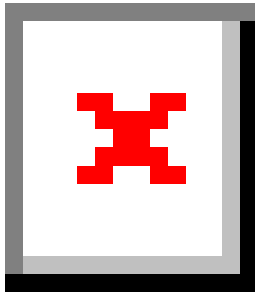
{ #fig:008 width=90% }

7. Создала копию файла lab6-1.asm с именем lab6-2.asm



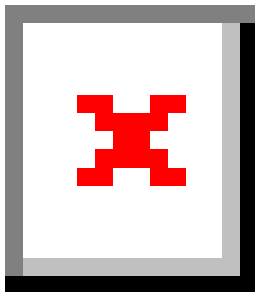
{ #fig:009 width=90% }

8. Исправила текст программы в файле lab6-2.asm с использованием подпрограмм из внешнего файла in\_out.asm



{ #fig:010 width=90% }

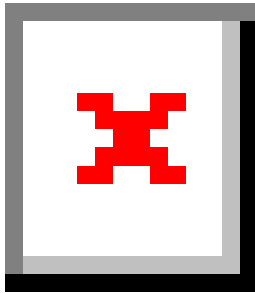
9. В lab6-2.asm заменила подпрограмму sprintLF на sprint, создала исполняемый файл и выявила разницу - она заключается в выводе текста (отступ для ввода либо пробелом, либо новой строчкой)



{ #fig:011 width=90% }

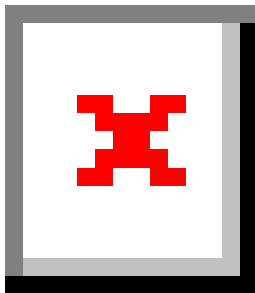
10. Я создала копию файла lab6-1.asm и внесла изменения в программу





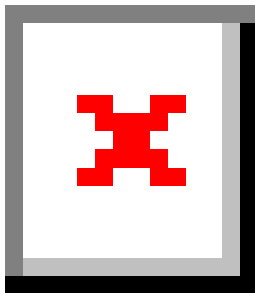
{ #fig:012 width=90% }

11. Я получила исполняемый файл и проверила его работу



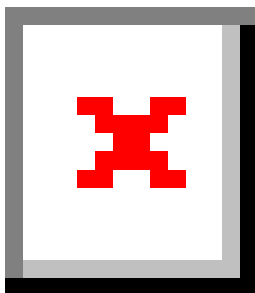
{ #fig:013 width=90% }

12. Создал копию файла lab6-2.asm. Исправил текст программы с использованием подпрограмм из внешнего файла in\_out.asm



{ #fig:014 width=90% }

12. Создала исполняемый файл и проверил его работу



{ #fig:016 width=90% }

## Выводы

Мы приобрели практические навыки работы в Midnight Commander. И освоили инструкции языка ассемблера mov и int.

## Список литературы{.unnumbered}

... {#refs}  
...  
...