Отчёт по лабораторной работе №5

Дисциплина: архитектура компьютера

Незами Ахмад Белал

Содержание

1	Цель работы			
2	Задание		7	
3	3.0.1 3.0.2	е лабораторной работы Изучение Midnight Commander		
4	4.0.1	е заданий для самостоятельной работы 1	17 17 20	
5	Выводы		23	
6	Список лит	ературы	24	

Список иллюстраций

3.1	Открытие Midnight Commander	8
3.2	Перехожу в каталог ~/work/arch-pc, используя файловый менеджер	0
	mc	9
3.3	С помощью функциональной клавиши F7 создаю каталог lab05	10
3.4	В строке ввода прописываю команду touch lab5-1.asm, чтобы со-	
	здать файл, в котором буду работать	11
3.5	С помощью функциональной клавиши F3 открываю файл для про-	4.0
	смотра, чтобы проверить, содержит ли файл текст программы	12
3.6	Запускаю исполняемый файл. Программа выводит строку "Введите	
	строку:" и ждет ввода с клавиатуры, я ввожу свои ФИО, на этом	10
	программа заканчивает свою работу	12
3.7	Скачиваю файл in_out.asm со страницы курса в ТУИС. Он сохра-	17
7.0	нился в каталог "Загрузки"	13
3.8	С помощью функциональной клавиши F6 переместил файл	17
7.0	in_out.asm из каталога Загрузки в созданный каталог lab05	13
3.9	С помощью функциональной клавиши F5 копирую файл lab5-1 в	
	тот же каталог, но с другим именем, для этого в появившемся окне	1 /
7 10	mc прописываю имя lab5-2.asm для копии файла	14 14
3.10	Harrana and an annual and the label of a second and a second a second and a second	14
5.11	Изменяю содержимое файла lab5-2.asm во встроенном редакторе	
	nano, чтобы в программе использовались подпрограммы из внешнего файла in out.asm	15
7 17	Транслирую текст программы файла в объектный файл командой	13
3.14	nasm -f elf lab5-2.asm. Создался объектный файл lab5-2.o. Выполняю	
	компоновку объектного файла с помощью команды ld -m elf i386	
	-o lab5-2 lab5-2.o Создался исполняемый файл lab5-2. Запускаю	
	исполняемый файл	15
3 13	Открываю файл lab5-2.asm для редактирования в nano функцио-	15
J.13	нальной клавишей F4. Изменяю в нем подпрограмму sprintLF на	
	sprint. Сохраняю изменения и открываю файл для просмотра, что-	
	бы проверить сохранение действий	16
3.14	Снова транслирую файл, выполняю компоновку созданного объ-	
	ектного файла, запускаю новый исполняемый файл	16
4.1	Создаю копию файла lab5-1.asm с именем lab5-1-1.asm с помощью	. –
	функциональной клавиши F5	17
4.2	Проверка	18

4.3	С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный	
	файл для редактирования. Изменяю программу так, чтобы кроме	
	вывода приглашения и запроса ввода, она выводила вводимую	
	пользователем строку	19
4.4	Создаю объектный файл lab5-1-1.o, отдаю его на обработку компо-	
	новщику, получаю исполняемый файл lab5-1-1, запускаю получен-	
	ный исполняемый файл. Программа запрашивает ввод, ввожу свои	
	ФИО, далее программа выводит введенные мною данные	20
4.5	Создаю копию файла lab5-2.asm с именем lab5-2-2.asm с помощью	
	функциональной клавиши F5	20
4.6	С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный	
	файл для редактирования. Изменяю программу так, чтобы кроме	
	вывода приглашения и запроса ввода, она выводила вводимую	
	пользователем строку	21
4.7	Создаю объектный файл lab5-2-2.o, отдаю его на обработку ком-	
	поновщику, получаю исполняемый файл lab6-2-2, запускаю по-	
	лученный исполняемый файл. Программа запрашивает ввод без	
	переноса на новую строку, ввожу свои ФИО, далее программа вы-	
	водит введенные мною данные	22

Список таблиц

1 Цель работы

Целью данной лабораторной работы является приобретение практических навыков работы в Midnight Commander, освоение инструкций языка ассемблера mov и int.

2 Задание

- 1. Открыть Midnight Commander.
- 2. Создать папку lab05, где будут храниться файлы лабортаорной работы №5.
- 3. Создать файл «lab5-1.asm», ввести текст программы. Оттранслировать текст программы, выполнить компоновку объектного файла и запустить получившийся исполняемый файл.
- 4. Скачать с ТУИС файл «in out.asm» и переместить его в каталог lab05.
- 5. Скопировать файл «lab5-1.asm» с именем «lab5-2.asm» и исправить текст программы так чтобы использовались программы из внешнего файла «in out.asm».
- 6. Создать исполняемый файл и проверить его работу.
- 7. Создать копию файла «lab5-1.asm». Внести измененя в программу (без использования внешнего файла «in_out.asm»), так чтобы она работа по определённому алгоритму.
- 8. Создать копию файла «lab5-2.asm». Также исправить текст программы, но уже с использованием подпрограмм из внешнего файла «in_out.asm», так чтобы она работала по определённуму алгоритму.
- 9. Создать исполняемые файлы и проверить их работу.

3 Выполнение лабораторной работы

3.0.1 Изучение Midnight Commander

Открываем Midnight Commander с помощью команды 'mc'



Рис. 3.1: Открытие Midnight Commander

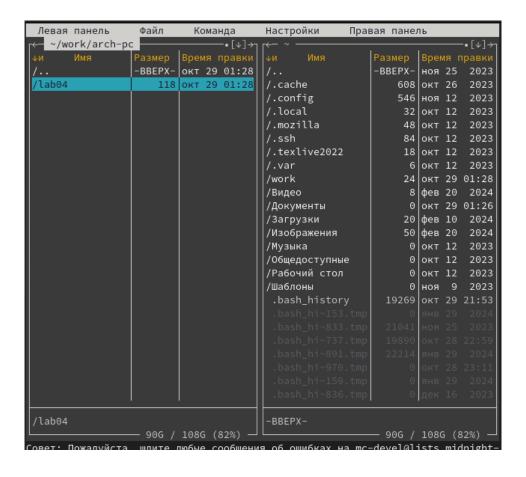


Рис. 3.2: Перехожу в каталог ~/work/arch-pc, используя файловый менеджер mc

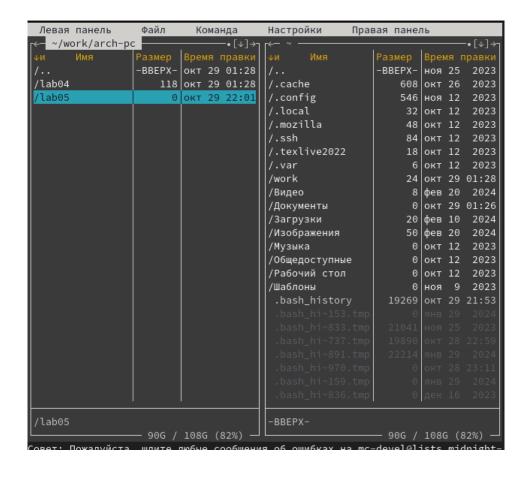


Рис. 3.3: С помощью функциональной клавиши F7 создаю каталог lab05

Перехожу в созданный каталог

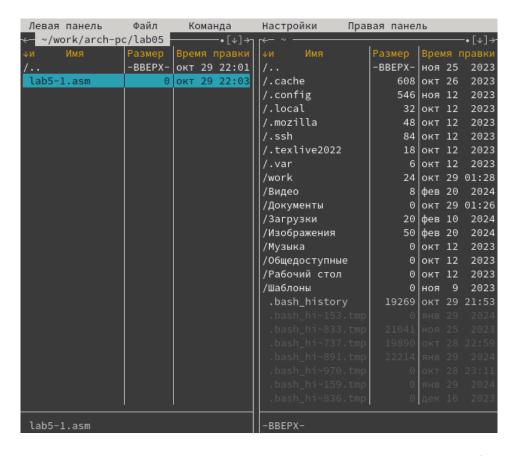


Рис. 3.4: В строке ввода прописываю команду touch lab5-1.asm, чтобы создать файл, в котором буду работать

3.0.2 Структура программы на языке ассемблера NASM

С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный файл для редактирования в редакторе nano. Ввожу в файл код программы для запроса строки у пользователя. Далее выхожу из файла (Ctrl+X), сохраняя изменения (Y, Enter).

```
lata ; Секция инициированных данных
     DB 'Введите строку:',10 ; сообщение плюс
  символ перевода строки
          ∪ $-msg ; Длина переменной 'msg'
        .bss ; Секция не инициированных данных
         В 80 ; Буфер размером 80 байт
        .text ; Код программы
      _start ; Начало программы
      : ; Точка входа в программ
nov eax,4 ; Системный вызов для записи (sys_write)
mov ebx,1 ; Описатель файла 1 - стандартный вывод
mov ecx,msg ; Адрес строки 'msg' в 'ecx'
mov edx,msgLen ; Размер строки 'msg' в 'edx'
int 80h ; Вызов ядра
mov eax, 3 ; Системный вызов для чтения (sys_read)
mov ebx, 0 ; Дескриптор файла 0 - стандартный ввод
mov ecx, buf1 ; Адрес буфера под вводимую строку
mov edx, 80 ; Длина вводимой строки
int 80h ; Вызов ядра
mov eax,1 ; Системный вызов для выхода (sys_exit)
mov ebx,0 ; Выход с кодом возврата 0 (без ошибок)
int 80h ; Вызов ядра
```

Рис. 3.5: С помощью функциональной клавиши F3 открываю файл для просмотра, чтобы проверить, содержит ли файл текст программы

Транслирую текст программы файла в объектный файл командой nasm -f elf lab5-1.asm. Создался объектный файл lab5-1.o. Выполняю компоновку объектного файла с помощью команды ld -m elf_i386 -o lab5-1 lab5-1.o. Создался исполняемый файл lab5-1.

```
[nezami.a@fedora lab05]$ nasm -f elf lab5-1.asm
[nezami.a@fedora lab05]$ ld -m elf_i386 -o lab5-1 lab5-1.o
[nezami.a@fedora lab05]$ ./lab5-1
Введите строку:
Незами Ахмад Белал
[nezami.a@fedora lab05]$
```

Рис. 3.6: Запускаю исполняемый файл. Программа выводит строку "Введите строку:" и ждет ввода с клавиатуры, я ввожу свои ФИО, на этом программа заканчивает свою работу

3.0.3 Подключение внешнего файла

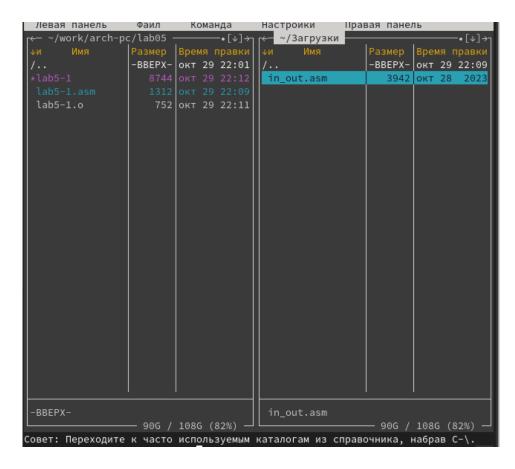


Рис. 3.7: Скачиваю файл in_out.asm со страницы курса в ТУИС. Он сохранился в каталог "Загрузки"

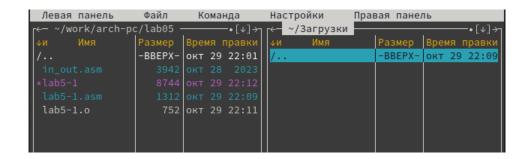


Рис. 3.8: С помощью функциональной клавиши F6 переместил файл in_out.asm из каталога Загрузки в созданный каталог lab05

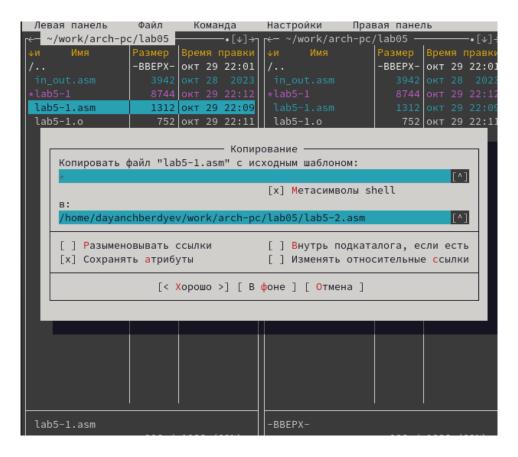


Рис. 3.9: С помощью функциональной клавиши F5 копирую файл lab5-1 в тот же каталог, но с другим именем, для этого в появившемся окне mc прописываю имя lab5-2.asm для копии файла

Левая панель	Файл	Команда	Настройки Прав	вая панел	1Ь	
r← ~/work/arch-po	← ~/work/arch-pc/lab05		r←- ~/work/arch-pc,	/lab05 —]→7
чи Имя	Размер	Время правки	√и Имя	Размер	Время прав	ки
/	-BBEPX-	окт 29 22:01	/	-BBEPX-	окт 29 22:	01
in_out.asm	3942	окт 28 2023		3942		23
*lab5-1	8744	окт 29 22:12	*lab5-1	8744		12
lab5-1.asm	1312	окт 29 22:09		1312		09
lab5-1.o	752	окт 29 22:11	lab5-1.o	752	окт 29 22:	11
lab5-2.asm	1312	окт 29 22:09		1312		09

Рис. 3.10:

```
lab5-2.asm
Открыть ▼
             \oplus
                                ~/work/arch-pc/lab05
SECTION .data ; Секция инициированных данных
msg: DB 'Введите строку: ',0h ; сообщение
SECTION .bss ; Секция не инициированных данных
buf1: RESB 80 ; Буфер размером 80 байт
SECTION .text ; Код программы
GLOBAL _start ; Начало программы
_start: ; Точка входа в программу
mov eax, msg ; запись адреса выводимого сообщения в `EAX`
call sprintLF ; вызов подпрограммы печати сообщения
mov ecx, buf1 ; запись адреса переменной в `EAX`
mov edx, 80 ; запись длины вводимого сообщения в `EBX`
call sread ; вызов подпрограммы ввода сообщения
call quit ; вызов подпрограммы завершения
```

Рис. 3.11: Изменяю содержимое файла lab5-2.asm во встроенном редакторе nano, чтобы в программе использовались подпрограммы из внешнего файла in out.asm.

```
[nezami.a@fedora lab05]$ nasm -f elf lab5-2.asm
[nezami.a@fedora lab05]$ ld -m elf_i386 -o lab5-2 lab5-2.o
[nezami.a@fedora lab05]$ ./lab5-2
Введите строку:
Незами Ахмад Белал
[nezami.a@fedora lab05]$
```

Рис. 3.12: Транслирую текст программы файла в объектный файл командой nasm -f elf lab5-2.asm. Создался объектный файл lab5-2.o. Выполняю компоновку объектного файла с помощью команды ld -m elf_i386 -o lab5-2 lab5-2.o Создался исполняемый файл lab5-2. Запускаю исполняемый файл

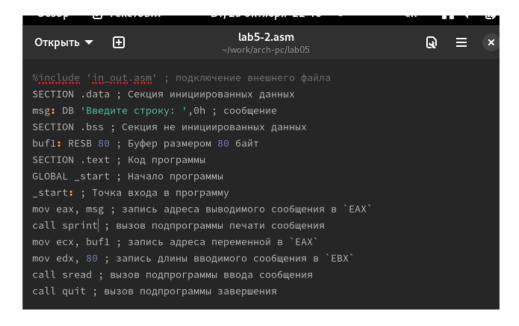


Рис. 3.13: Открываю файл lab5-2.asm для редактирования в nano функциональной клавишей F4. Изменяю в нем подпрограмму sprintLF на sprint. Сохраняю изменения и открываю файл для просмотра, чтобы проверить сохранение действий

```
[nezami.a@fedora lab05]$ nasm -f elf lab5-2.asm
[nezami.a@fedora lab05]$ ld -m elf_i386 -o lab5-2 lab5-2.o
[nezami.a@fedora lab05]$ ./lab5-2
Введите строку: Незами Ахмад Белал
[nezami.a@fedora lab05]$
```

Рис. 3.14: Снова транслирую файл, выполняю компоновку созданного объектного файла, запускаю новый исполняемый файл

Разница между первым исполняемым файлом lab5-2 и вторым lab5-2 в том, что запуск первого запрашивает ввод с новой строки, а программа, которая исполняется при запуске второго, запрашивает ввод без переноса на новую строку, потому что в этом заключается различие между подпрограммами sprintLF и sprint.

4 Выполнение заданий для самостоятельной работы

4.0.1 1

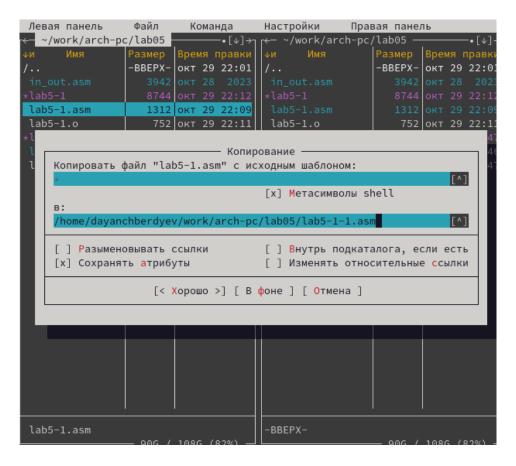


Рис. 4.1: Создаю копию файла lab5-1.asm с именем lab5-1-1.asm с помощью функциональной клавиши F5

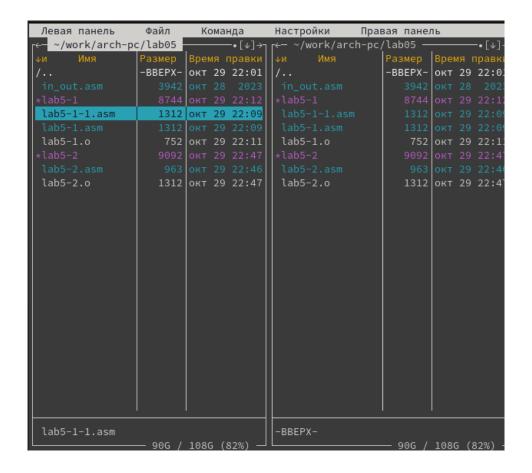


Рис. 4.2: Проверка

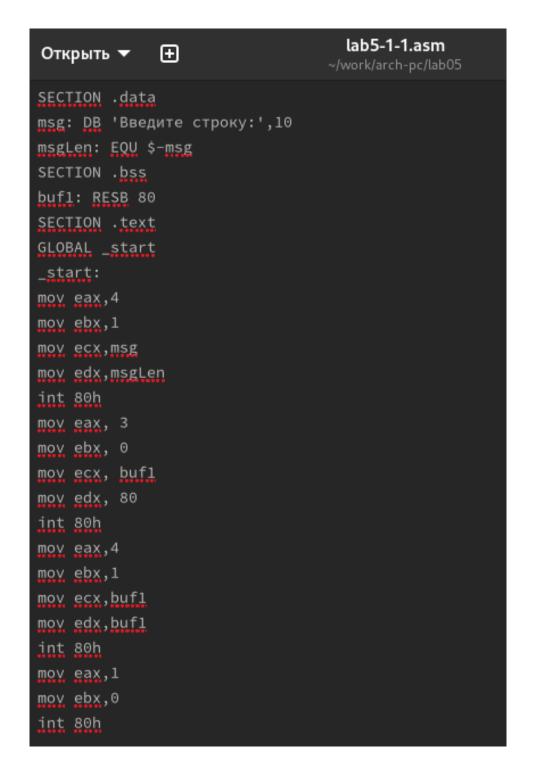


Рис. 4.3: С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный файл для редактирования. Изменяю программу так, чтобы кроме вывода приглашения и запроса ввода, она выводила вводимую пользователем строку

```
[nezami.a@fedora lab05]$ nasm -f elf lab5-1-1.asm
[nezami.a@fedora lab05]$ ld -m elf_i386 -o lab5-1-1 lab5-1-1.o
[nezami.a@fedora lab05]$ ./lab5-1-1
Введите строку:
Незами Ахмад Белал
Незами Ахмад Белал
[nezami.a@fedora lab05]$
```

Рис. 4.4: Создаю объектный файл lab5-1-1.o, отдаю его на обработку компоновщику, получаю исполняемый файл lab5-1-1, запускаю полученный исполняемый файл. Программа запрашивает ввод, ввожу свои ФИО, далее программа выводит введенные мною данные

4.0.2 2

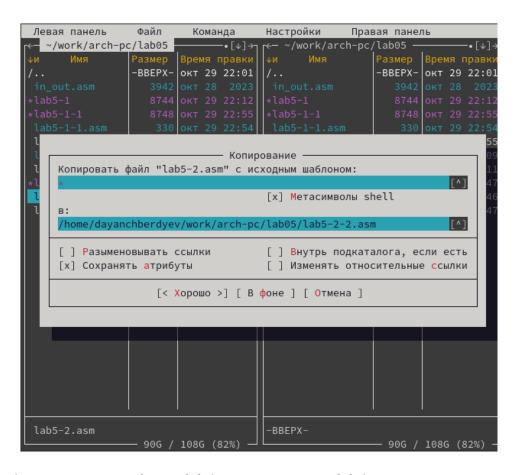


Рис. 4.5: Создаю копию файла lab5-2.asm с именем lab5-2-2.asm с помощью функциональной клавиши F5

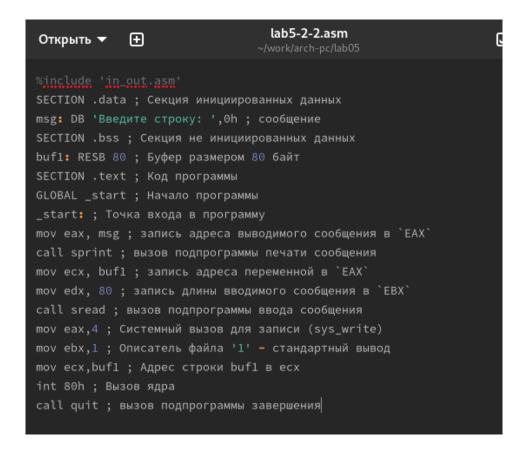


Рис. 4.6: С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный файл для редактирования. Изменяю программу так, чтобы кроме вывода приглашения и запроса ввода, она выводила вводимую пользователем строку

```
[nezami.a@fedora lab05]$ nasm -f elf lab5-2-2.asm
[nezami.a@fedora lab05]$ ld -m elf_i386 -o lab5-2-2 lab5-2-2.o
[nezami.a@fedora lab05]$ ./lab5-2-2
Введите строку: Незами Ахмад Белал
Незами Ахмад Белал
[nezami.a@fedora lab05]$
```

Рис. 4.7: Создаю объектный файл lab5-2-2.o, отдаю его на обработку компоновщику, получаю исполняемый файл lab6-2-2, запускаю полученный исполняемый файл. Программа запрашивает ввод без переноса на новую строку, ввожу свои ФИО, далее программа выводит введенные мною данные

5 Выводы

При выполнении данной лабораторной работы я приобрел практические навыки работы в Midnight Commander, а также освоил инструкции языка ассемблера mov и int.

6 Список литературы

- 1. GDB: The GNU Project Debugger. URL: https://www.gnu.org/software/gdb/.
- 2. GNU Bash Manual. 2016. URL: https://www.gnu.org/software/bash/manual/.
- 3. Midnight Commander Development Center. 2021. URL: https://midnight-commander.org/.
- 4. NASM Assembly Language Tutorials. 2021. URL: https://asmtutor.com/.
- 5. Newham C. Learning the bash Shell: Unix Shell Programming. O'Reilly Media, 2005. 354 c. (In a Nutshell). ISBN 0596009658. URL: http://www.amazon.com/Learningbash-Shell-Programming-Nutshell/dp/0596009658.
- 6. Robbins A. Bash Pocket Reference. O'Reilly Media, 2016. 156 c. ISBN 978-1491941591.
- 7. The NASM documentation. 2021. URL: https://www.nasm.us/docs.php.
- 8. Zarrelli G. Mastering Bash. Packt Publishing, 2017. 502 c. ISBN 9781784396879.
- 9. Колдаев В. Д., Лупин С. А. Архитектура ЭВМ. M. : Форум, 2018.
- 10. Куляс О. Л., Никитин К. А. Курс программирования на ASSEMBLER. М. : Солон-Пресс,
- 11.
- 12. Новожилов О. П. Архитектура ЭВМ и систем. М.: Юрайт, 2016.
- 13. Расширенный ассемблер: NASM. 2021. URL: https://www.opennet.ru/docs/RUS/nasm/.
- 14. Робачевский А., Немнюгин С., Стесик О. Операционная система UNIX. 2-е изд. БХВПетербург, 2010. 656 с. ISBN 978-5-94157-538-1.
- 15. Столяров А. Программирование на языке ассемблера NASM для ОС Unix. 2-

- е изд. М.: MAKC Пресс, 2011. URL: http://www.stolyarov.info/books/asm_unix.
- 16. Таненбаум Э. Архитектура компьютера. 6-е изд. СПб. : Питер, 2013. 874 с. (Классика Computer Science).
- 17. Таненбаум Э., Бос X. Современные операционные системы. 4-е изд. СПб. : Питер, 2015. 1120 с. (Классика Computer Science).