Отчёт по лабораторной работе №6

Дисциплина: Архитектура компьютера

Рыжкова Ульяна Валерьевна

Содержание

Список иллюстраций

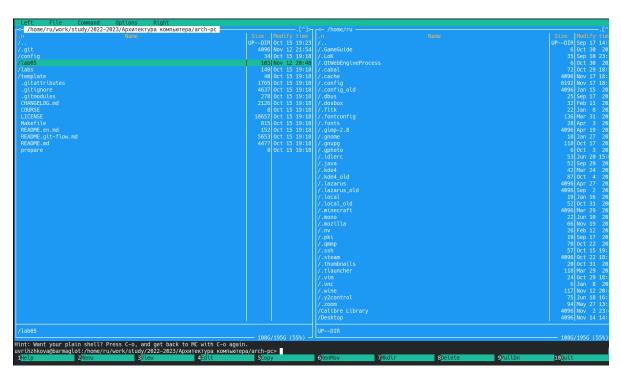
Список таблиц

1 Цель работы

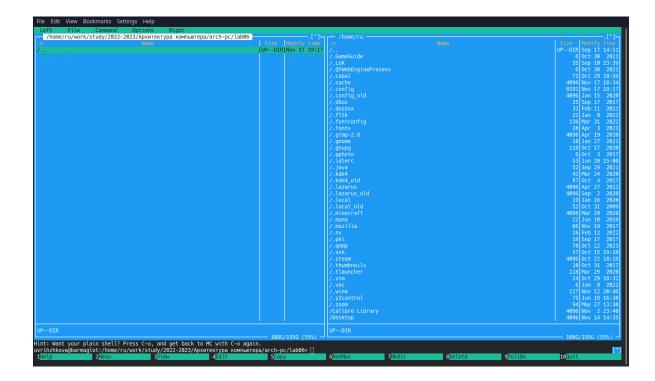
Целью работы является освоение основного функционала Midnight Commander и инструкций языка ассемблера mov и int.

2 Выполнение лабораторной работы

1. Открываю Midnight Commander с помощью команды mc, после чего перехожу в нужный каталог



2. С помощью клавиши F7 создаю папку lab06, в которой создаю файл 6-1.asm с помощью команды touch



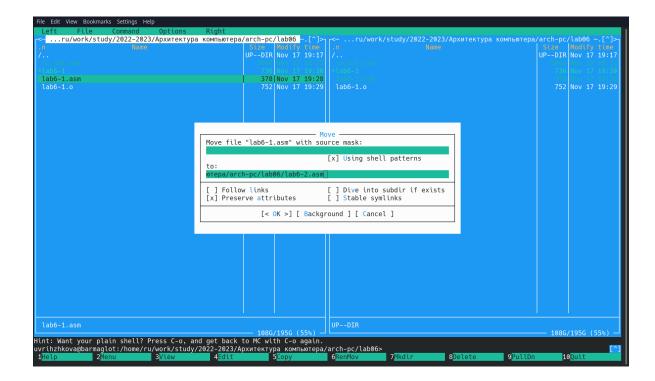
3. После ввода программы из листинга 6.1, транслирую текст программы в объектный файл, выполняю компоновку и запускаю получечнный файл.

```
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> nasm -f elf lab6-1.asm
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> ls
lab6-1.asm lab6-1.o
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> ld -m elf_i386 -o lab6-1 lab6-1.o
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> ./lab6-1
Введите строку:
Рыжкова Ульяна Валерьевна
```

4. С помощью команды mv перемещаю файл in_out.asm (Сначала переместила, только потом увидела, что это нужно было сделать в mc)

```
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> mv /home/ru/Downloads/in_out.asm /home/ru/work/study/2022-20
23/"Архитектура компьютера"/arch-pc/lab06
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> ls
in_out.asm lab0-1 lab6-1.asm lab6-1.o
```

5. С помощью функциональной клавиши F6 создаю копию lab6-1.asm с именем lab6-2.asm



6. Исправив текст программы и создав исполняемый файл, проверяю его работу

```
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> nasm -f elf lab6-2.asm
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> ./lab6-2
Введите строку:
Рыжкова Ульяна Валерьевна
```

7. Заменяю подпрограмму sprintLF на sprint и проверяю работу модифицированного файла. Разница между подпрограммами заключается в отсутствии переноса строки после приглашения ввести строку

```
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> nasm -f elf lab6-2.asm
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> ./lab6-2
Введите строку:Рыжкова Ульяна Валерьевна
```

3 Выполнение самостоятельной работы

1. В копии файла lab6-1.asm добавляю вывод введённой строки (на рисунке добавленный код выделен зелёным)

2. Создаю исполняемый файл и проверяю корректность работы программы

```
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> nasm -f elf lab6-1.asm
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> ld -m elf_1386 -o lab6-1 lab6-1.o
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> ./lab6-1
Введите строку:
Рыжкова
Рыжкова
```

3. В копии файла lab6-2.asm добавляю вывод введённой строки (на рисунке добавленный код выделен зелёным)

4. Создаю исполняемый файл и проверяю корректность работы программы

```
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> nasm -f elf lab6-2_mod.asm
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> ld -m elf_i386 -o lab6-2_mod lab6-2_mod.o
uvrihzhkova@barmaglot:/home/ru/work/study/2022-2023/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06> ./lab6-2_mod
Введите строку:
Рыжкова
Рыжкова
```

5. Загружаю все файлы на github

```
Corrections of the control of the co
```

4 Выводы

Я ознакомилась с работой в Midnight Commander и освоила инструкции языка ассемблера mov и int.