**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ**

**УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ**

**ГОМЕЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ П. О. СУХОГО**

Факультет автоматизированных и информационных систем

Кафедра «Информационные технологии»

ОТЧЕТ ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ № 3

по дисциплине «Архитектура ЭВМ»

на тему: «Выводы строковых массивов на языке Ассемблер»

Выполнил: студент гр. ИТП-21

Король В.Н.

Принял: преподаватель

Савельев В.А.

Гомель 2022

**Цель:** знакомство с Макро Ассемблером *MASM*32. Создание минимального *Windows*-приложения на ассемблере. Изучение вызова функции *API win32* из ассемблерных приложений.

**Ход работы:**

**Задание 1.** Набрать текст приведеной выше программы, произвести ассемблирование и линковку. проверить работоспособность приложения.

**Задание 2.** Переписать приведенный выше текст программы с использованием макрокоманды *invoke.*

**Текст программы номер 1**

*; Определяет набор инструкций, которые могут использоваться в программме*

.386

*; .model flat (Директова ассемблера, определяющая сегментную модель памяти приложения как плоскость)*

*; stdcall - говорит MASM32 о порядке передачи параметров (справа налево)*

.model flat, stdcall

*; Говорит MASM сделать метки чуствительными к регистру (ExitProcess != exitprocess)*

option casemap:none

*; Подключение Библиотек*

*; Добавляет содержимое файла в данную директиву*

include C:\masm32\include\windows.inc

include C:\masm32\include\kernel32.inc

*; Сообщает ассемблеру какие библиотеки использует программа*

includelib C:\masm32\lib\kernel32.lib

*; .data - Секция инициализированных данных*

.data

string          db "Hello world", 0Ah, 0h

sConsoleTitle   db "My first project", 0

*; .data? - Секция неинициализированных данных*

.data?

stdout          dd ?

cWritten        dd ?

*; Директива определяющая секцию программы*

.code

start:

*; Определяет загаловок консоли, который указан в переменной sConsoleTitle*

    push offset sConsoleTitle

    call SetConsoleTitle

*; Получам дискриптор*

    push STD\_OUTPUT\_HANDLE

    call GetStdHandle

    mov stdout, eax

    mov cWritten, ebx

*; вывод строки в консоль*

    push NULL

    push offset cWritten *; Заносит в стек указатель на переменную*

    push sizeof string *; Получаем число символов в строке string*

    push offset string *; Получаем адрес переменной string*

    push stdout *; Заносит дискриптер в стек*

    call WriteConsole *; Записывает строку на экранный буфер консоли*

*; Вызывается бесконечная задержка*

    push INFINITE

    call Sleep

*; Завершение процесса*

    push NULL *; Задание параметров функции ExitProcess через стек*

    call ExitProcess *; вызов API-функции завершения процесса*

end start

**Текст программы номер 2**

.386

.model flat, stdcall

option casemap:none

include C:\masm32\include\windows.inc

include C:\masm32\include\kernel32.inc

includelib C:\masm32\lib\kernel32.lib

.data

string          db "Hello world", 0Ah, 0h

sConsoleTitle   db "My first project", 0

.data?

stdout          dd ?

cWritten        dd ?

.code

start:

    invoke SetConsoleTitle, offset sConsoleTitle

    invoke GetStdHandle, STD\_OUTPUT\_HANDLE

    mov stdout, eax

    mov cWritten, ebx

    invoke WriteConsole, stdout, offset string, sizeof string, offset cWritten, NULL

    invoke Sleep, INFINITE

    invoke ExitProcess, NULL

end start

**Вывод**: в ходе выполнения лабораторной работы были изучены основные языка программирования ассемблер. Основные команды этого языка и способы ассемблирование файлов.