Отчёт по лабораторной работе №7

Дисциплина: Архитектура компьютера

Будник Александра Олеговна

Содержание

1	Цель работы		
2	Вып	олнение лабораторной работы	6
	2.1	Реализация переходов в NASM	6
	2.2	Изучение структуры файлы листинга	13
	2.3	Самостоятельное задание	16
3	Выв	ОДЫ	21

Список иллюстраций

2.1	Создан каталог	6
2.2	Программа lab7-1.asm	7
2.3	Запуск программы lab7-1.asm	8
2.4	Программа lab7-1.asm	8
2.5	Запуск программы lab7-1.asm	9
2.6	Программа lab7-1.asm	10
2.7	Запуск программы lab7-1.asm	11
2.8	Программа lab7-2.asm	12
2.9	Запуск программы lab7-2.asm	13
2.10	Файл листинга lab7-2	14
	Ошибка трансляции lab7-2	15
2.12	Файл листинга с ошибкой lab7-2	16
2.13	Программа lab7-4.asm	17
2.14	Запуск программы lab7-4.asm	18
2.15	Программа lab7-5.asm	19
	Запуск программы lab7-5.asm	20

Список таблиц

1 Цель работы

Целью работы является изучение команд условного и безусловного переходов. Приобретение навыков написания программ с использованием переходов. Знакомство с назначением и структурой файла листинга.

2 Выполнение лабораторной работы

2.1 Реализация переходов в NASM

Создаю каталог для программам лабораторной работы № 7 и файл lab7-1.asm. (рис. [2.1])

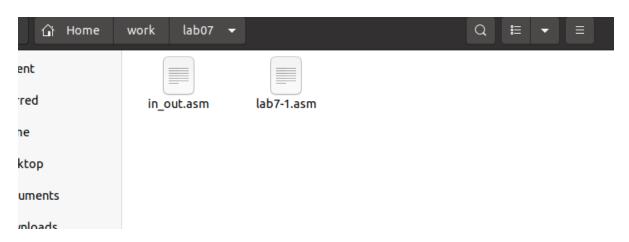


Рис. 2.1: Создан каталог

Инструкция jmp в NASM используется для реализации безусловных переходов. Рассмотрим пример программы с использованием инструкции jmp. Написал в файл lab7-1.asm текст программы из листинга 7.1. (рис. [2.2])

```
aobudnik@VirtualBox: ~/work/lab07
 ſŦ
/home/ao~7-1.asm [----]
                           0 L:[
                                   1+22
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
msg1: DB 'Сообщение № 1',0
msg2: DB 'Сообщение № 2',0
msg3: DB 'Сообщение № 3',0
SECTION .text
GLOBAL _start
start:
jmp _label2
label1:
mov eax, msg1
call sprintLF
label2:
mov eax, msg2
call sprintLF
label3:
mov eax, msg3
call sprintLF
                        B
end:
call quit
```

Рис. 2.2: Программа lab7-1.asm

Создаю исполняемый файл и запускаю его. (рис. [2.3])

```
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ nasm -f elf lab7-1.asm
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ld -m elf_i386 lab7-1.o -o lab7-1
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ./lab7-1
Сообщение № 2
Сообщение № 3
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$
```

Рис. 2.3: Запуск программы lab7-1.asm

Инструкция jmp позволяет осуществлять переходы не только вперед но и назад. Изменим программу таким образом, чтобы она выводила сначала 'Сообщение № 2', потом 'Сообщение № 1' и завершала работу. Для этого в текст программы после вывода сообщения № 2 добавим инструкцию jmp с меткой _label1 (т.е. переход к инструкциям вывода сообщения № 1) и после вывода сообщения № 1 добавим инструкцию jmp с меткой _end (т.е. переход к инструкции call quit).

Изменяю текст программы в соответствии с листингом 7.2. (рис. [2.4]) (рис. [2.5])

```
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ nasm -f elf lab7-1.asm
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ld -m elf_i386 lab7-1.o -o lab7-1
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ./lab7-1
Сообщение № 2
Сообщение № 3
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$
```

Рис. 2.4: Программа lab7-1.asm

```
mc [aobudnik@VirtualBox]:~/work/lab07
 J∓1
/home/ao~7-1.asm
                                   1+21
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
msg1: DB 'Сообщение № 1',0
msg2: DB 'Сообщение № 2',0
msg3: DB 'Сообщение № 3',0
SECTION .text
GLOBAL start
start:
jmp _label2
label1:
mov eax, msg1
call sprintLF
jmp _end
_label2:
mov eax, msg2
call sprintLF
                        V
jmp _label1
label3:
mov eax, msg3
call sprintLF
end:
call quit
```

Рис. 2.5: Запуск программы lab7-1.asm

Изменила текст программы, чтобы вывод программы был следующим (рис. [2.6]) (рис. [2.7]):

Сообщение № 3

Сообщение № 2

Сообщение № 1

```
mc [aobudnik@VirtualBox]:~/work/lab07
 ſŦΙ
                                                    Q
/home/ao~7-1.asm [-
%include 'in_out.asm'
                      [----] 11 L:[ 1+19
                                                 20/ 29
SECTION .data
msg1: DB 'Сообщение № 1',0
msg2: DB 'Сообщение № 2',0
msg3: DB 'Сообщение № 3',0
SECTION .text
GLOBAL _start
 start:
jmp _label3
_label1:
mov eax, msg1
call sprintLF
jmp _end
_label2:
mov eax, msg2
call sprint<u>L</u>F
jmp _label1
                      B
_label3:
mov eax, msg3
call sprintLF
jmp _label2
call quit
```

Рис. 2.6: Программа lab7-1.asm

```
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ nasm -f elf lab7-1.asm
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ld -m elf_i386 lab7-1.o -o lab7-1
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ./lab7-1
Сообщение № 3
Сообщение № 2
Сообщение № 1
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$
```

Рис. 2.7: Запуск программы lab7-1.asm

Использование инструкции jmp приводит к переходу в любом случае. Однако, часто при написании программ необходимо использовать условные переходы, т.е. переход должен происходить если выполнено какое-либо условие. В качестве примера рассмотрим программу, которая определяет и выводит на экран наибольшую из 3 целочисленных переменных: А,В и С. Значения для А и С задаются в программе, значение В вводиться с клавиатуры.

Создала исполняемый файл и проверила его работу для разных значений В (рис. [2.8]) (рис. [2.9]).

```
J∓1
       mc [aobudnik@VirtualBox]:~/work/lab07
                                            Q
/home/ao~7-2.asm [----] 22 L:[ 20+26 46/ 51] *(1616/17[*][X
mov eax,B
mov [B],eax ; запись преобразованного числа в 'В'
mov ecx,[A]; 'ecx = A'
mov [max], ecx; 'max = A'
стр есх,[С] ; Сравниваем 'А' и 'С'
jg check_B ; если 'A>C', то переход на метку 'check_B',
mov ecx,[C] ; иначе 'ecx = C'
mov [max], ecx ; 'max = C'
check B:
mov eax,max
call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число
mov [max],eax ; запись преобразованного числа в `max
mov ecx,[max]
cmp ecx,[B] ; Сравниваем 'max(A,C)' и 'В'
jg\ fin\ ; если 'max(A,C)>B', то переход на 'fin',
mov ecx, [B] ; uhave 'ecx = B'
mov [max],ecx
fin:
mov eax, msg2
call sprint; Вывод сообщения 'Наибольшее число: '
mov eax,[max]
call iprintLF ; Вывод 'max(A,B,C)'
call quit ; Выход
```

Рис. 2.8: Программа lab7-2.asm

```
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ nasm -f elf lab7-2.asm
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ld -m elf_i386 lab7-2.o -o lab7-2
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ./lab7-2
Введите В: 40
Наибольшее число: 50
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ./lab7-2
Введите В: 60
Наибольшее число: 60
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$
```

Рис. 2.9: Запуск программы lab7-2.asm

2.2 Изучение структуры файлы листинга

Обычно nasm создаёт в результате ассемблирования только объектный файл. Получить файл листинга можно, указав ключ -l и задав имя файла листинга в командной строке.

Создаю файл листинга для программы из файла lab7-2.asm (рис. [2.10])

```
Q =
                                                                                                      mc [aobudnik@VirtualBox]:~/work/lab07
                                                                                                                                                       209/226] *(13157/14499b) 0032
 18 000000F7 BA0A000000
19 000000FC E842FFFFF
                                                                                                  , mov eax,B call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число mov [В],eax ; запись преобразованного числа в 'В' ; ------ Записываем 'А' в переменную 'max'
21 00000101 B8[0A000000]
22 00000106 E891FFFFF
                                                                                                 ; ------ Записываем 'A' в переменную политоров по сех,[A]; 'ecx = A'
mov [max],ecx; 'max = A'
; ------ Сравниваем 'A' и 'C' (как символы)
cmp ecx,[C]; Сравниваем 'A' и 'C'
jg check_B; если 'A>C', то переход на метку 'check_B',
mov ecx,[C]; иначе 'ecx = C'
mov [max],ecx; 'max = C'
; ------ Преобразование 'max(A,C)' из символа в число
25 00000110 8B0D[35000000]
26 00000116 890D[00000000]
 29 00000122 7F0C
30 00000124 8B0D[39000000]
31 0000012A 890D[000000000]
                                                                                       спеск_в:
    mov еах, max
    call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число
    mov [max],eax ; запись преобразованного числа в `max`
    ; ------ Сравниваем 'max(A,C)' и 'В' (как числа)
35 00000135 E862FFFFF
36 0000013A A3[00000000]
37

38 0000013F 8B0D[00000000]

39 00000145 3B0D[0A000000]

40 0000014B 7F0C

41 0000014D 8B0D[0A000000]

42 00000153 890D[00000000]
                                                                                                  mov ecx,[max]
cmp ecx,[s]; Cpashusaem 'max(A,C)' u 'B'
jg fin; ecnu 'max(A,C)>B', то переход на 'fin',
mov ecx,[s]; иначе 'ecx = B'
mov [max],ecx
                                                                                                                 ----- Вывод результата
45 00000159 B8[13000000]
46 0000015E E8ACFEFFFF
47 00000163 A1[00000000]
48 00000168 E819FFFFFF
                                                                                                  mov eax, msg2
call sprint; Вывод сообщения 'Наибольшее число: '
mov eax,[max]
call iprintLF; Вывод 'max(A,B,C)'
```

Рис. 2.10: Файл листинга lab7-2

Ознакомимся с его форматом и содержимым.

строка 211

- 34 номер строки
- 0000012E адрес
- В8[0000000] машинный код
- mov eax, max код программы

строка 212

- 35 номер строки
- 00000133 адрес
- E864FFFFF машинный код

• call atoi - код программы

строка 213

- 36 номер строки
- 00000138 адрес
- А3[0000000] машинный код
- mov [max],eax код программы

Открыла файл с программой lab7-2.asm и в инструкции с двумя операндами удалила один операнд. Выполню трансляцию с получением файла листинга. (рис. [2.11]) (рис. [2.12])

```
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ nasm -f elf lab7-2.asm -l lab7-2.lst
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ nasm -f elf lab7-2.asm -l lab7-2.lst
lab7-2.asm:34: error: invalid combination of opcode and operands
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$
```

Рис. 2.11: Ошибка трансляции lab7-2

```
Q =
                                                           mc [aobudnik@VirtualBox]:~/work/lab07
22 00000106 E891FFFFF
23 0000010B A3[0A000000]
                                                         mov [B],eax ; запись преобразованного числа в
;------Записываем 'A' в переменную 'max'
                                                         28 0000011C 3B0D[39000000]
29 00000122 7F0C
30 00000124 8B0D[39000000]
31 0000012A 890D[00000000]
                                                         check B:
                                                         mov [max],eax; запись преобразованного числа в `max; ------ Сравниваем 'max(A,C)' и 'B' (как числа)
                                                         cmp ecx,[B]; Сравниваем 'max(A,C)' и 'B'
jg fin; если 'max(A,C)>B', то переход на 'fin',
mov ecx,[B]; иначе 'ecx = B'
mov [max],ecx
39 00000140 3B0D[0A000000]
40 00000146 7F0C
41 00000148 8B0D[0A000000]
42 0000014E 890D[00000000]
                                                                             Вывод результата
                                                         mov eax, msg2
call sprint; Вывод сообщения 'Наибольшее число: '
mov eax,[max]
call iprintLF; Вывод 'max(A,B,C)'
46 00000159 E8B1FEFFFF
47 0000015E A1[00000000]
48 00000163 E81EFFFFFF
                                                                5Copy
                                                                                    6
Move
                                                                                                                                                          10<sub>Qui</sub>
                                                                                                     7
Searc
```

Рис. 2.12: Файл листинга с ошибкой lab7-2

Объектный файл не смог создаться из-за ошибки. Но получился листинг, где выделено место ошибки.

2.3 Самостоятельное задание

Напишите программу нахождения наименьшей из 3 целочисленных переменных а,b и с. Значения переменных выбрать из табл. 7.5 в соответствии с вариантом, полученным при выполнении лабораторной работы № 6. Создайте исполняемый файл и проверьте его работу (рис. [2.13]) (рис. [2.14])

для варианта 17 - 26,12,68

```
Q
                                                  mc [aobudnik@VirtualBox]:~/work/lab07
  ome/aobudnik~07/lab7-3.asm
                                                 [----] 0 L:[ 31+40 71/ 71] *(1062/1062b)
     call sread
mov eax,B
call atoi
     mov [B],eax
     mov eax,msgC
call sprint
mov ecx,C
mov edx,80
      call sread
     mov eax,C
call atoi
     mov ecx,[A] ;ecx = A
mov [min],ecx ;min = A.
     cmp ecx, [B] ; A&B
jl check_C ; if a<b: goto check_C.
mov ecx, [B]
mov [min], ecx ;else min = B</pre>
check_C:
                                                                         B
     mov ecx,[C]
mov [min],ecx.
finish:
     mov eax,answer call sprint
     mov eax, [min]
call iprintLF
```

Рис. 2.13: Программа lab7-4.asm

```
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ nasm -f elf lab7-3.asm
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ld -m elf_i386 lab7-3.o -o lab7-3
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ./lab7-3
Input A: 26
Input B: 12
Input C: 68
Smallest: 12
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$
```

Рис. 2.14: Запуск программы lab7-4.asm

Напишите программу, которая для введенных с клавиатуры значений х и а вычисляет значение заданной функции f(x) и выводит результат вычислений. Вид функции f(x) выбрать из таблицы 7.6 вариантов заданий в соответствии с вариантом, полученным при выполнении лабораторной работы № 7. Создайте исполняемый файл и проверьте его работу для значений X и а из 7.6. (рис. [2.15]) (рис. [2.16])

для варианта 17

$$\begin{cases} a+8, a<8\\ ax, a \ge 8 \end{cases}$$

```
mc [aobudnik@VirtualBox]:~/work/lab07
 SECTION .text
 start:
      mov eax,msgA
call sprint
     mov ecx,A
mov edx,80
call sread
mov eax,A
call atoi.
     mov eax,msgX
call sprint
mov ecx,X
mov edx,80
call sread.
mov eax,X
call atoi
      mov ebx, [A]
mov edx, 8
cmp ebx, edx
jb first
       jmp second
     mov eax,[A]
add eax,8
call iprintLF.
call quit
second:
     mov eax,[X]
mov ebx,[A]
mul ebx
call iprintLF
call quit
```

Рис. 2.15: Программа lab7-5.asm

```
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ nasm -f elf lab7-4.asm
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ld -m elf_i386 lab7-4.o -o lab7-4
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ./lab7-4
Input A: 4
Input X: 3
12
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$ ./lab7-4
Input A: 9
Input A: 9
Input X: 2
18
aobudnik@VirtualBox:~/work/lab07$
```

Рис. 2.16: Запуск программы lab7-5.asm

3 Выводы

Изучили команды условного и безусловного переходов, познакомились с фалом листинга.