

РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ДРУЖБЫ НАРОДОВ

Факультет физико-математических и естественных наук

Кафедра прикладной информатики и теории вероятностей

ОТЧЕТ
ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ № 6

дисциплина: *Архитектура компьютера*

Студент: Довашеев Дмитрий

Группа: НКАбд-07-25

МОСКВА

2025 г.

Содержание

1 Цель работы	5
2 Задание	6
3 Теоретическое введение	7
4 Выполнение лабораторной работы	9
4.1 Символьные и численные данные в NASM	9
4.2 Выполнение арифметических операций в NASM	14
4.3 Ответы на контрольные вопросы	17
4.4 Задание для самостоятельной работы	18
5 Выводы	20
6 Список литературы	21

Список иллюстраций

4.1 Создание нового каталога	9
4.2 Сохранение новой программы	10
4.3 Запуск изначальной программы	10
4.4 Измененная программа	11
4.5 Запуск измененной программы	11
4.6 Вторая программа	12
4.7 Вывод второй программы	12
4.8 Вывод измененной второй программы	13
4.9 Замена функции вывода во второй программе	13
4.10 Третья программа	14
4.11 Запуск третьей программы	14
4.12 Изменение третьей программы	15
4.13 Запуск измененной третьей программы	15
4.14 Программа для подсчета варианта	16
4.15 Запуск программы для подсчета варианта	16
4.16 Запуск и проверка программы	18

Список таблиц

1 Цель работы

Цель данной лабораторной работы - освоение арифметических инструкций языка ассемблера NASM.

2 Задание

1. Символьные и численные данные в NASM
2. Выполнение арифметических операций в NASM
3. Выполнение заданий для самостоятельной работы

3 Теоретическое введение

Большинство инструкций на языке ассемблера требуют обработки операндов. Адрес операнда предоставляет место, где хранятся данные, подлежащие обработке. Это могут быть данные хранящиеся в регистре или в ячейке памяти.

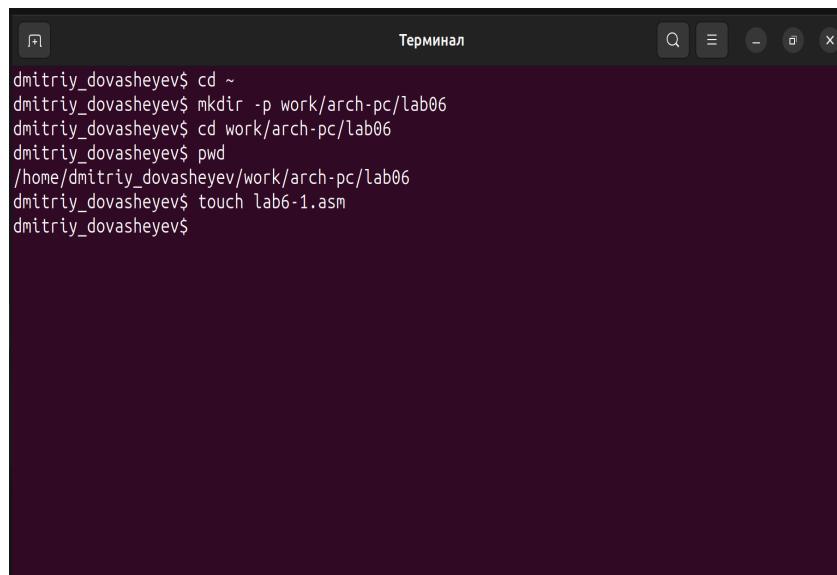
- Регистровая адресация – операнды хранятся в регистрах и в команде используются имена этих регистров, например: `mov ax,bx`.
- Непосредственная адресация – значение операнда задается непосредственно в команде, Например: `mov ax,2`.
- Адресация памяти – operand задает адрес в памяти. В команде указывается символическое обозначение ячейки памяти, над содержимым которой требуется выполнить операцию. Ввод информации с клавиатуры и вывод её на экран осуществляется в символьном виде. Кодирование этой информации производится согласно кодовой таблице символов ASCII. ASCII – сокращение от American Standard Code for Information Interchange (Американский стандартный код для обмена информацией). Согласно стандарту ASCII каждый символ кодируется одним байтом. Среди инструкций NASM нет такой, которая выводит числа (не в символьном виде). Поэтому, например, чтобы вывести число, надо предварительно преобразовать его цифры в ASCII-коды этих цифр и выводить на экран эти коды, а не само число. Если же выводить число на экран непосредственно, то экран воспримет его не как число, а как последовательность ASCII-символов – каждый байт числа будет воспринят как один ASCII-символ – и выведет на экран эти символы. Аналогичная ситуация происходит и при вводе данных с клавиатуры. Введенные данные будут представлять собой символы, что делает невозможным получение корректного результата при выполнении над ними

арифметических операций. Для решения этой проблемы необходимо проводить преобразование ASCII символов в числа и обратно.

4 Выполнение лабораторной работы

4.1 Символьные и численные данные в NASM

Создаю каталог для программ лабораторной работы №6 и перехожу в него, создаю там файл (рис. 4.1).



```
Терминал
dmitriy_dovasheyev$ cd ~
dmitriy_dovasheyev$ mkdir -p work/arch-pc/lab06
dmitriy_dovasheyev$ cd work/arch-pc/lab06
dmitriy_dovasheyev$ pwd
/home/dmitriy_dovasheyev/work/arch-pc/lab06
dmitriy_dovasheyev$ touch lab6-1.asm
dmitriy_dovasheyev$
```

Рис. 4.1: Создание нового каталога

В созданном файле ввожу программу из листинга (рис. 4.2).

The screenshot shows a terminal window titled "Терминал" (Terminal) with the file "lab6-1.asm" open. The code is assembly language:

```
GNU nano 7.2          lab6-1.asm *
%include 'in_out.asm'

SECTION .bss
buf1:    RESB 80

SECTION .text
GLOBAL _start

_start:
    mov eax,'6'
    mov ebx,'4'
    add eax,ebx
    mov [buf1],eax
    mov eax,buf1
    call sprintLF
    call quit


```

At the bottom of the window, there is a menu bar with Russian labels and keyboard shortcuts:

- Справка (F1)
- Записать (Ctrl+O)
- Поиск (Ctrl+W)
- Вырезать (Ctrl+X)
- Выполнить (Ctrl+T)
- Позиция (Shift+F5)
- Выровнять (Shift+Alt+L)
- К строке (Shift+Alt+R)
- Выход (Alt+F4)
- ЧитФайл (Shift+F5)
- Замена (Shift+F6)
- Вставить (Shift+F7)

Рис. 4.2: Сохранение новой программы

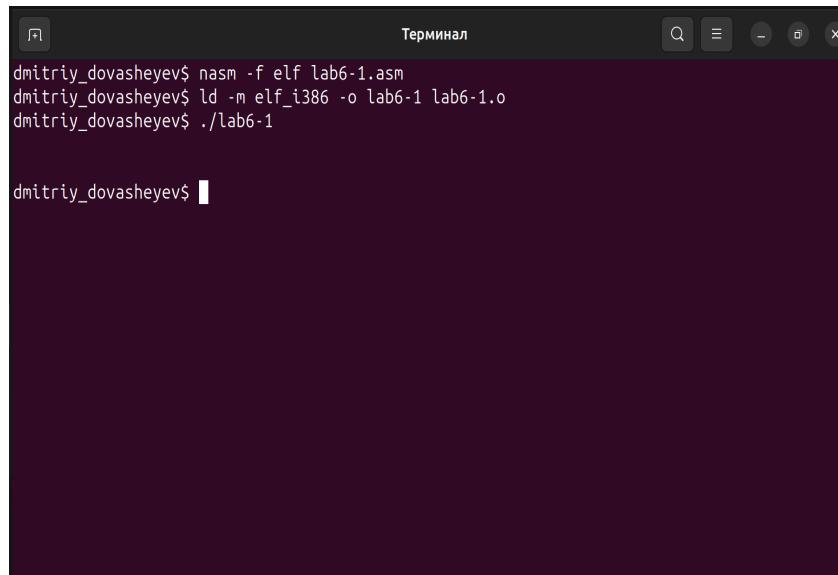
Создаю исполняемый файл и запускаю его, вывод программы отличается от предполагаемого изначально, ибо коды символов в сумме дают символ j по таблице ASCII. {#fig:003 width=70%}

Рис. 4.3: Запуск изначальной программы

Изменяю текст изначальной программы, убрав кавычки (рис. 4.4).

Рис. 4.4: Измененная программа

На этот раз программа выдала пустую строчку, это связано с тем, что символ 10 означает переход на новую строку (рис. 4.5).



```
dmitriy_dovasheyev$ nasm -f elf lab6-1.asm
dmitriy_dovasheyev$ ld -m elf_i386 -o lab6-1 lab6-1.o
dmitriy_dovasheyev$ ./lab6-1

dmitriy_dovasheyev$
```

Рис. 4.5: Запуск измененной программы

Создаю новый файл для будущей программы и записываю в нее код из листинга (рис. 4.6).

The screenshot shows a terminal window titled "Терминал" (Terminal) with the file "lab6-2.asm" open in the nano editor. The code is as follows:

```
GNU nano 7.2          lab6-2.asm
%include 'in_out.asm'

SECTION .text
GLOBAL _start

_start:
    mov eax, '6'
    mov ebx, '4'
    add eax,ebx
    call iprintLF
    call quit
```

At the bottom of the terminal window, there is a status bar with Russian keyboard shortcuts and a message "[Записано 11 строк]" (11 lines written).

Рис. 4.6: Вторая программа

Создаю исполняемый файл и запускаю его, теперь отображается результат 106, программа, как и в первый раз, сложила коды символов, но вывела само число, а не его символ, благодаря замене функции вывода на iprintLF (рис. 4.7).

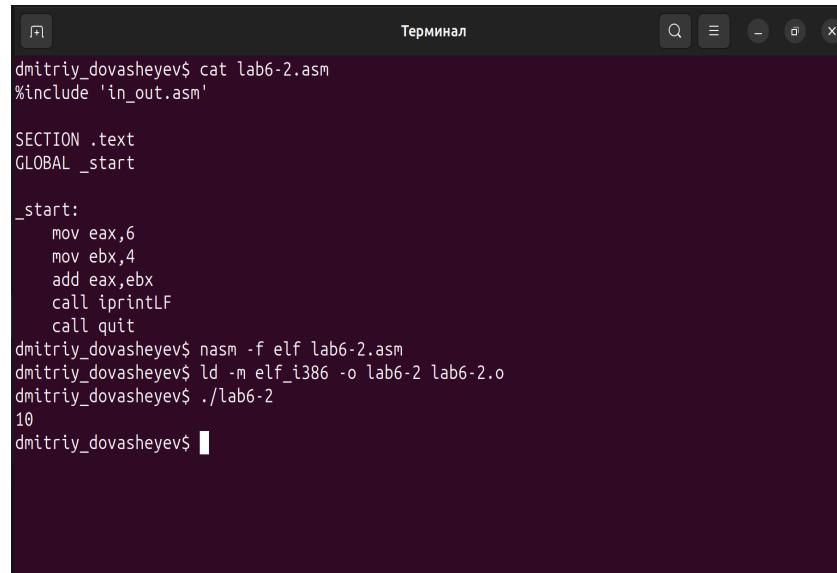
The screenshot shows a terminal window titled "Терминал" with the following command-line session:

```
dmitriy_dovasheyev$ nasm -f elf lab6-2.asm
dmitriy_dovasheyev$ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
dmitriy_dovasheyev$ ./lab6-2
106
dmitriy_dovasheyev$
```

Рис. 4.7: Вывод второй программы

Убрав кавычки в программе, я снова ее запускаю и получаю предполагаемый

изначально результат. (рис. 4.8).



```
dmitriy_dovasheyev$ cat lab6-2.asm
%include 'in_out.asm'

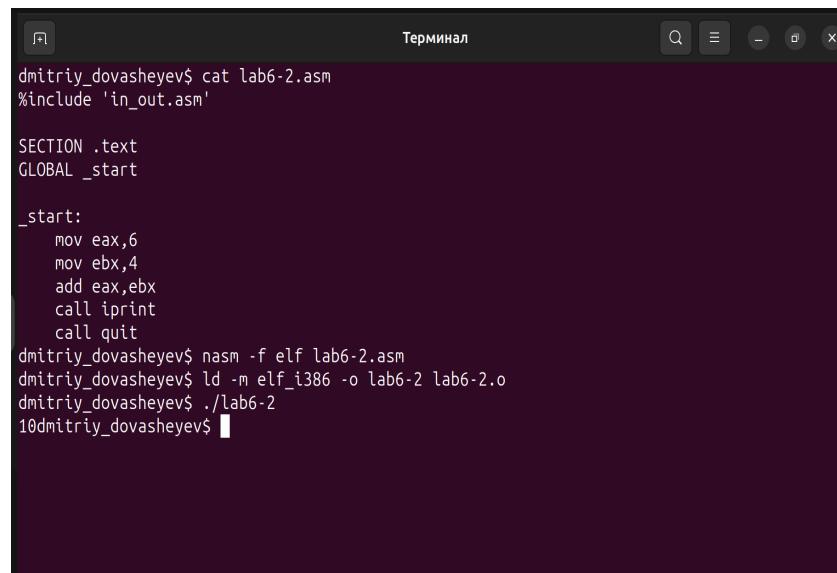
SECTION .text
GLOBAL _start

_start:
    mov eax,6
    mov ebx,4
    add eax,ebx
    call iprintLF
    call quit

dmitriy_dovasheyev$ nasm -f elf lab6-2.asm
dmitriy_dovasheyev$ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
dmitriy_dovasheyev$ ./lab6-2
10
dmitriy_dovasheyev$
```

Рис. 4.8: Вывод измененной второй программы

Заменив функцию вывода на iprint, я получаю тот же результат, но без переноса строки (рис. 4.9).



```
dmitriy_dovasheyev$ cat lab6-2.asm
%include 'in_out.asm'

SECTION .text
GLOBAL _start

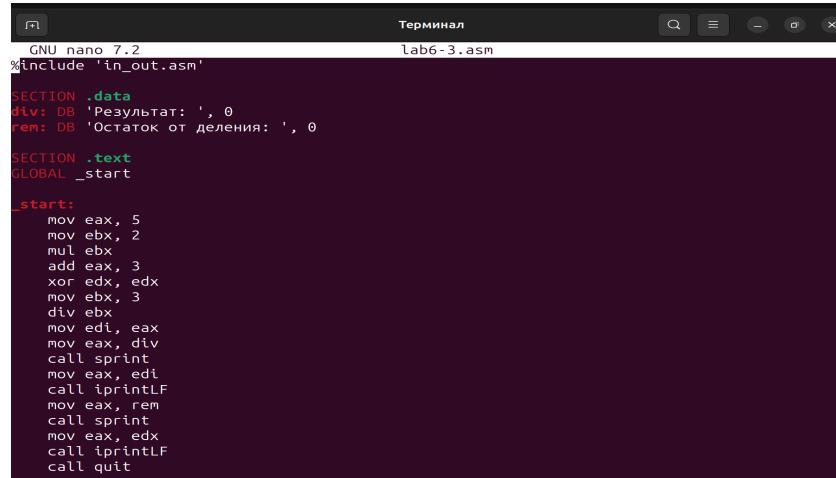
_start:
    mov eax,6
    mov ebx,4
    add eax,ebx
    call iprint
    call quit

dmitriy_dovasheyev$ nasm -f elf lab6-2.asm
dmitriy_dovasheyev$ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
dmitriy_dovasheyev$ ./lab6-2
10dmitriy_dovasheyev$
```

Рис. 4.9: Замена функции вывода во второй программе

4.2 Выполнение арифметических операций в NASM

Создаю новый файл и копирую в него содержимое листинга (рис. 4.10).



```
GNU nano 7.2                                         Терминал
%include 'in_out.asm'

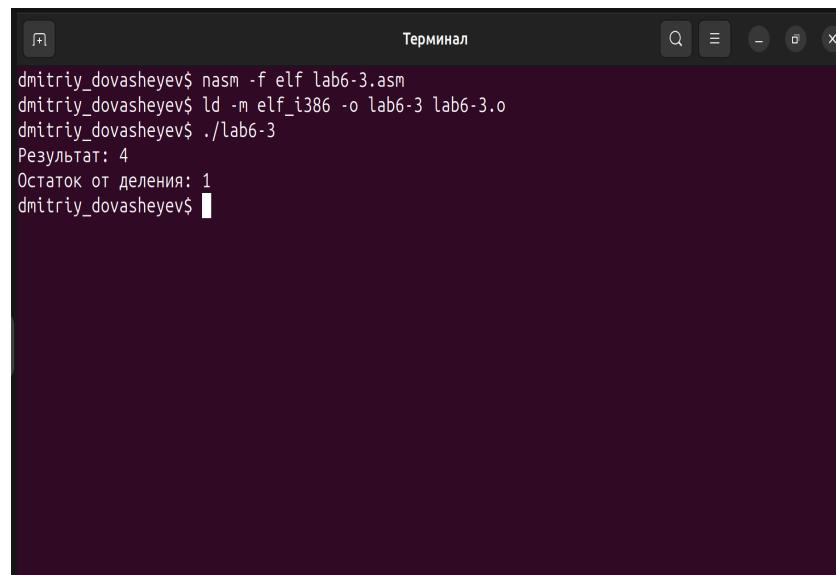
SECTION .data
d1v: DB 'Результат: ', 0
rem: DB 'Остаток от деления: ', 0

SECTION .text
GLOBAL _start

_start:
    mov eax, 5
    mov ebx, 2
    mul ebx
    add eax, 3
    xor edx, edx
    mov ebx, 3
    div ebx
    mov edi, eax
    mov eax, div
    call sprint
    mov eax, edi
    call iprintLF
    mov eax, rem
    call sprint
    mov eax, edx
    call iprintLF
    call quit
```

Рис. 4.10: Третья программа

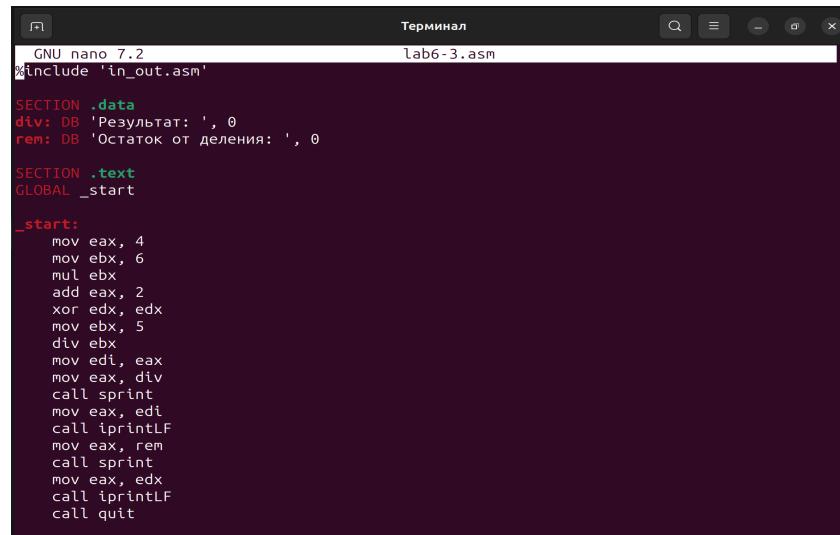
Программа выполняет арифметические вычисления, на вывод идет результирующее выражения и его остаток от деления (рис. 4.11).



```
dmitriy_dovasheyev$ nasm -f elf lab6-3.asm
dmitriy_dovasheyev$ ld -m elf_i386 -o lab6-3 lab6-3.o
dmitriy_dovasheyev$ ./lab6-3
Результат: 4
Остаток от деления: 1
dmitriy_dovasheyev$
```

Рис. 4.11: Запуск третьей программы

Заменив переменные в программе для выражения $f(x) = (4*6+2)/5$ (рис. 4.12).



```
GNU nano 7.2                                         Терминал
lab6-3.asm

%include 'in_out.asm'

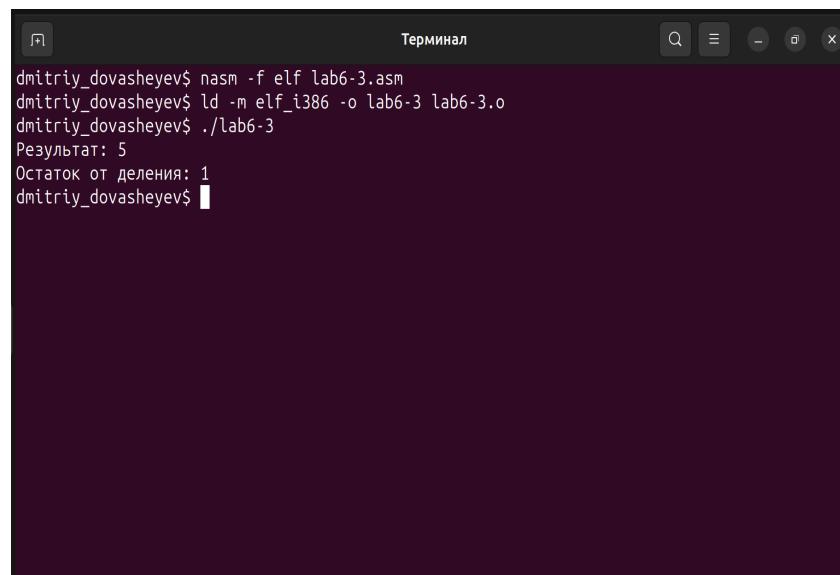
SECTION .data
div: DB 'Результат: ', 0
rem: DB 'Остаток от деления: ', 0

SECTION .text
GLOBAL _start

_start:
    mov eax, 4
    mov ebx, 6
    mul ebx
    add eax, 2
    xor edx, edx
    mov ebx, 5
    div ebx
    mov edi, eax
    mov eax, div
    call sprint
    mov eax, edi
    call iprintLF
    mov eax, rem
    call sprint
    mov eax, edx
    call iprintLF
    call quit
```

Рис. 4.12: Изменение третьей программы

Запуск программы дает корректный результат (рис. 4.13).



```
dmitriy_dovasheyev$ nasm -f elf lab6-3.asm
dmitriy_dovasheyev$ ld -m elf_i386 -o lab6-3 lab6-3.o
dmitriy_dovasheyev$ ./lab6-3
Результат: 5
Остаток от деления: 1
dmitriy_dovasheyev$
```

Рис. 4.13: Запуск измененной третьей программы

Создаю новый файл и помещаю текст из листинга (рис. 4.14).

```
GNU nano 7.2
%include 'in_out.asm'

SECTION .data
msg: DB 'Введите № студенческого билета: ', 0
rem: DB 'Ваш вариант: ', 0

SECTION .bss
x: RESB 80

SECTION .text
GLOBAL _start

_start:
    mov eax, msg
    call sprintLF

    mov ecx, x
    mov edx, 80
    call sread

    mov eax, x
    call atoi

    xor edx, edx
    mov ebx, 20
    div ebx
    inc edx

    mov eax, rem
    call sprint

    mov eax, edx
    call iprintLF

    call quit
```

Рис. 4.14: Программа для подсчета варианта

Запустив программу и указав свой номер студенческого билета, я получил свой вариант для дальнейшей работы. (рис. 4.15).

```
Терминал
dmitriy_dovasheyev$ nasm -f elf variant.asm
dmitriy_dovasheyev$ ld -m elf_i386 -o variant variant.o
dmitriy_dovasheyev$ ./variant
Введите № студенческого билета:
1132254410
Ваш вариант: 11
dmitriy_dovasheyev$
```

Рис. 4.15: Запуск программы для подсчета варианта

4.3 Ответы на контрольные вопросы

- За вывод сообщения “Ваш вариант” отвечают строки кода:

```
mov eax, rem  
call sprint
```

- Инструкция mov ecx, x используется, чтобы положить адрес вводимой строки x в регистр ecx mov edx, 80 - запись в регистр edx длины вводимой строки call sread - вызов подпрограммы из внешнего файла, обеспечивающей ввод сообщения с клавиатуры.
- call atoi используется для вызова подпрограммы из внешнего файла, которая преобразует ascii-код символа в целое число и записывает результат в регистр eax.
- За вычисления варианта отвечают строки:

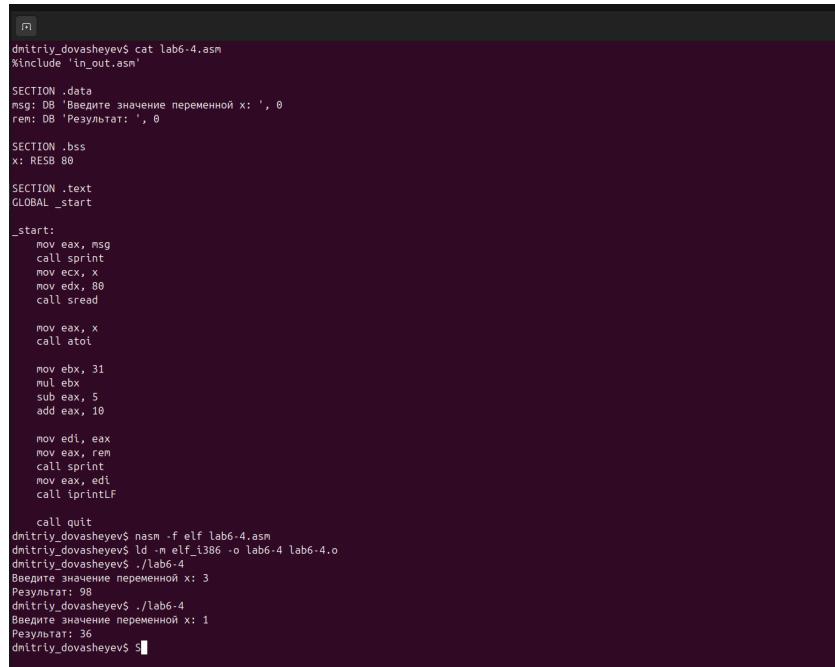
```
xor edx, edx ; обнуление edx для корректной работы div  
mov ebx, 20 ; ebx = 20  
div ebx ; eax = eax/20, edx - остаток от деления  
inc edx ; edx = edx + 1
```

- При выполнении инструкции div ebx остаток от деления записывается в регистр edx.
- Инструкция inc edx увеличивает значение регистра edx на 1.
- За вывод на экран результатов вычислений отвечают строки:

```
mov eax, edx  
call iprintLF
```

4.4 Задание для самостоятельной работы

В соответствии с выбранным вариантом, я реализую программу для подсчета функции $f(x) = 10 + (31x - 5)$, проверка на нескольких переменных показывает корректное выполнение программы (рис. 4.16).



```
dmitriy_dovasheyev$ cat lab6-4.asm
%include 'in_out.asm'

SECTION .data
msg: DB 'Введите значение переменной x: ', 0
rem: DB 'Результат: ', 0

SECTION .bss
x: RESB 80

SECTION .text
GLOBAL _start

_start:
    mov eax, msg
    call sprint
    mov ecx, x
    mov edx, 80
    call sread

    mov eax, x
    call atoi

    mov ebx, 31
    mul ebx
    sub eax, 5
    add eax, 10

    mov edi, eax
    mov eax, rem
    call sprint
    mov eax, edi
    call iprintLF

    call quit
dmitriy_dovasheyev$ nasm -f elf lab6-4.asm
dmitriy_dovasheyev$ ld -m elf_i386 -o lab6-4 lab6-4.o
dmitriy_dovasheyev$ ./lab6-4
Введите значение переменной x: 3
Результат: 98
dmitriy_dovasheyev$ ./lab6-4
Введите значение переменной x: 1
Результат: 36
dmitriy_dovasheyev$
```

Рис. 4.16: Запуск и проверка программы

Прилагаю код своей программы:

```
%include 'in_out.asm'

SECTION .data

msg: DB 'Введите значение переменной x: ', 0
rem: DB 'Результат: ', 0

SECTION .bss

x: RESB 80

SECTION .text

GLOBAL _start

_start:
```

```
mov eax, msg
call sprint
mov ecx, x
mov edx, 80
call sread
mov eax, x
call atoi
mov ebx, 31
mul ebx
sub eax, 5
add eax, 10
mov edi, eax
mov eax, rem
call sprint
mov eax, edi
call iprint
```

5 Выводы

При выполнении данной лабораторной работы я освоил арифметические инструкции языка ассемблера NASM.

6 Список литературы

1. Пример выполнения лабораторной работы
2. Курс на ТУИС
3. Лабораторная работа №6
4. Программирование на языке ассемблера NASM Столяров А. В.