

Отчет по лабораторной работе №6

Дисциплина: архитектура компьютера

Байдина Елизавета Дмитриевна

Содержание

1	Цель работы.....	1
2	Задание	1
3	Теоретическое введение	1
4	Выполнение лабораторной работы.....	2
4.1	Ответы на вопросы по программе	9
5	Выводы	11
	Список литературы.....	11

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. Ответы на вопросы по программе
4. 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 – операнд 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 сделает 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

##Символьные и численные данные в NASM

С помощью утилиты `mkdir` создаю директорию, в которой буду создавать файлы с программами для лабораторной работы №6. Перехожу в созданный каталог с помощью утилиты `cd`. (рис.1 1).

```
edbayjdina@dk3n35 ~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/arch-pc/lab07 $ mkdir ~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06
edbayjdina@dk3n35 ~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/arch-pc/lab07 $ cd ~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/arch-pc/lab06
```

Рис. 1: Создание директории

С помощью утилиты `touch` создаю файл `lab6-1.asm` (рис.2 2).

```
edbayjdina@dk3n52 ~ $ cd
edbayjdina@dk3n52 ~ $ mkdir -p parentdir1/dir1 parentdir2/dir2 parentdir3
edbayjdina@dk3n52 ~ $ touch parentdir1/dir1/test1.txt parentdir2/dir2/text2.txt
```

Рис. 2: Создание файла

Копирую в текущий каталог файл `in_out.asm` с помощью утилиты `cp`, т.к. он будет использоваться в других программах (рис.3 3).

```
edbayjdina@dk2n21 ~/work/study/2023-2024/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab06 $ cp ~/Загрузки/in_out.asm in_out.asm
```

Рис. 3: Создание копии файла

Открываю созданный файл `lab6-1.asm`, вставляю в него программу вывода значения регистра `eax` (рис.4 4).

```

1 %include 'in_out.asm'
2 SECTION .bss
3 buf1: RESB 80
4 SECTION .text
5 GLOBAL _start
6 _start:
7 mov eax, '6'
8 mov ebx, '4'
9 add eax, ebx
10 mov [buf1], eax
11 mov eax, buf1
12 call sprintLF
13 call quit

```

Рис. 4: Редактирование файла

Создаю исполняемый файл программы и запускаю его (рис. 5). Вывод программы: символ j, потому что программа вывела символ, соответствующий по системе ASCII сумме двоичных кодов символов 4 и 6. (рис.5 5).

```

edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ nasm -f elf lab6-1.asm
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ld -m elf_i386 -o lab6-1 lab6-1.o
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ./lab6-1
j

```

Рис. 5: Запуск исполняемого файла

Изменяю в тексте программы символы “6” и “4” на цифры 6 и 4 (рис.6 6).

```

1 %include 'in_out.asm'
2 SECTION .bss
3 buf1: RESB 80
4 SECTION .text
5 GLOBAL _start
6 _start:
7 mov eax, 6
8 mov ebx, 4
9 add eax, ebx
10 mov [buf1], eax
11 mov eax, buf1
12 call sprintLF
13 call quit

```

Рис. 6: Редактирование файла

Создаю новый исполняемый файл программы и запускаю его. Теперь вывелся символ с кодом 10, это символ перевода строки, этот символ не отображается при выводе на экран. (рис.7 7).

```

edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ nasm -f elf lab6-1.asm
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ld -m elf_i386 -o lab6-1 lab6-1.o
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ./lab6-1

```

Рис. 7: Запуск исполняемого файла

Создаю новый файл lab6-2.asm с помощью утилиты touch (рис.8 8).

```

edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ touch ~/work/arch-pc/lab06/lab6-2.asm

```

Рис. 8: Создание файла

Ввожу в файл текст другой программы для ввода значения регистра eax (рис.9 9).

```

1 %include 'in_out.asm'
2 SECTION .text
3 GLOBAL _start
4 _start:
5 mov eax, '6'
6 mov ebx, '4'
7 add eax, ebx
8 call iprintLF
9 call quit

```

Рис. 9: Редактирование файла

Создаю и запускаю исполняемый файл lab6-2 (рис. 10). Теперь вывод число 106, потому что программа позволяет вывести именно число, а не символ, хотя все еще происходит именно сложение кодов символов “6” и “4”.(рис.10 10).

```

edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ nasm -f elf lab6-2.asm
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ./lab6-2
106

```

Рис. 10: Запуск исполняемого файла

Заменяю в тексте программы в файле lab7-2.asm символы “6” и “4” на числа 6 и 4 (рис.11 11).

```

1 %include 'in_out.asm'
2 SECTION .text
3 GLOBAL _start
4 _start:
5 mov eax,6
6 mov ebx,4
7 add eax,ebx
8 call iprintLF
9 call quit

```

Рис. 11: Редактирование файла

Создаю и запускаю новый исполняемый файл (рис. 12).. Теперь программа складывает не соответствующие символам коды в системе ASCII, а сами числа, поэтому вывод 10. (рис.12 12).

```

edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ nasm -f elf lab6-2.asm
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ./lab6-2
10

```

Рис. 12: Запуск исполняемого файла

Заменяю в тексте программы функцию iprintLF на iprint (рис.13 13).

```

6 mov ebx,4
7 add eax,ebx
8 call iprint
9 call quit

```

Рис. 13: Редактирование файла

Создаю и запускаю новый исполняемый файл (рис. 14). Вывод не изменился, потому что символ переноса строки не отображался, когда программа исполнялась с функцией iprintLF, а iprint не добавляет к выводу символ переноса строки, в отличие от iprintLF. (рис.14 14).

```
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ nasm -f elf lab6-2.asm
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ld -m elf_i386 -o lab6-2 lab6-2.o
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ./lab6-2
10edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ touch lab6-3.asm
```

Рис. 14: Запуск исполняемого файла

##Выполнение арифметических операций в NASM

Создаю файл lab7-3.asm с помощью утилиты touch (рис.15 15).

```
10edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ touch lab6-3.asm
```

Рис. 15: Запуск исполняемого файла

Ввожу в созданный файл текст программы для вычисления значения выражения $f(x) = (5 * 2 + 3)/3$ (рис.16 16).

```
1 ;-----
2 ; Программа вычисления выражения
3 ;-----
4 %include 'in_out.asm' ; подключение внешнего файла
5 SECTION .data
6 div: DB 'Результат: ',0
7 rem: DB 'Остаток от деления: ',0
8 SECTION .text
9 GLOBAL _start
10 _start:
11 ; ---- Вычисление выражения
12 mov eax,5 ; EAX=5
13 mov ebx,2 ; EBX=2
14 mul ebx ; EAX=EAX*EBX
15 add eax,3 ; EAX=EAX+3
16 xor edx,edx ; обнуляем EDX для корректной работы div
17 mov ebx,3 ; EBX=3
18 div ebx ; EAX=EAX/3, EDX=остаток от деления
19 mov edi,eax ; запись результата вычисления в 'edi'
20 ; ---- Вывод результата на экран
21 mov eax,div ; вызов подпрограммы печати
22 call sprint ; сообщения 'Результат: '
23 mov eax,edi ; вызов подпрограммы печати значения
24 call iprintLF ; из 'edi' в виде символов
25 mov eax,rem ; вызов подпрограммы печати
26 call sprint ; сообщения 'Остаток от деления: '
27 mov eax,edx ; вызов подпрограммы печати значения
28 call iprintLF ; из 'edx' (остаток) в виде символов
29 call quit ; вызов подпрограммы завершения
```

Рис. 16: Создание файла

Создаю исполняемый файл и запускаю его. (рис.17 17).

```

edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ nasm -f elf lab6-3.asm
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ld -m elf_i386 -o lab6-3 lab6-3.o
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ./lab6-3
Результат: 4
Остаток от деления: 1

```

Рис. 17: Запуск исполняемого файла

Изменяю программу так, чтобы она вычисляла значение выражения $f(x) = (4 * 6 + 2)/5$ (рис.18 18).

```

1 ;-----
2 ; Программа вычисления выражения
3 ;-----
4 %include 'in_out.asm' ; подключение внешнего файла
5 SECTION .data
6 div: DB 'Результат: ',0
7 rem: DB 'Остаток от деления: ',0
8 SECTION .text
9 GLOBAL _start
10 _start:
11 ; ---- Вычисление выражения
12 mov eax,4 ; EAX=4
13 mov ebx,6 ; EBX=6
14 mul ebx ; EAX=EAX*EBX
15 add eax,2 ; EAX=EAX+2
16 xor edx,edx ; обнуляем EDX для корректной работы div
17 mov ebx,5 ; EBX=5
18 div ebx ; EAX=EAX/5, EDX=остаток от деления
19 mov edi,eax ; запись результата вычисления в 'edi'
20 ; ---- Вывод результата на экран
21 mov eax,div ; вызов подпрограммы печати
22 call sprint ; сообщения 'Результат: '
23 mov eax,edi ; вызов подпрограммы печати значения
24 call iprintLF ; из 'edi' в виде символов
25 mov eax,rem ; вызов подпрограммы печати
26 call sprint ; сообщения 'Остаток от деления: '
27 mov eax,edx ; вызов подпрограммы печати значения
28 call iprintLF ; из 'edx' (остаток) в виде символов
29 call quit ; вызов подпрограммы завершения

```

Рис. 18: Изменение программы

Создаю и запускаю новый исполняемый файл. Я посчитала для проверки правильности работы программы значение выражения самостоятельно, программа отработала верно. (рис.19 19).

```

edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ nasm -f elf lab6-3.asm
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ld -m elf_i386 -o lab6-3 lab6-3.o
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ./lab6-3
Результат: 5
Остаток от деления: 1

```

Рис. 19: Запуск исполняемого файла

Создаю файл variant.asm с помощью утилиты touch (рис.20 20).


```
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ touch ~/work/arch-pc/lab06/variant.asm
```

Рис. 20: Создание файла

Ввожу в файл текст программы для вычисления варианта задания по номеру студенческого билета. (рис.21 21).

```
1 ;-----
2 ; Программа вычисления варианта
3 ;-----
4 %include 'in_out.asm'
5 SECTION .data
6 msg: DB 'Введите № студенческого билета: ',0
7 rem: DB 'Ваш вариант: ',0
8 SECTION .bss
9 x: RESB 80
10 SECTION .text
11 GLOBAL _start
12 _start:
13 mov eax, msg
14 call sprintf
15 mov ecx, x
16 mov edx, 80
17 call sread
18 mov eax,x ; вызов подпрограммы преобразования
19 call atoi ; ASCII кода в число, 'eax=x
20 xor edx,edx
21 mov ebx,20
22 div ebx
23 inc edx
24 mov eax,rem
25 call sprintf
26 mov eax,edx
27 call iprintLF
28 call quit
```

Рис. 21: Редактирование файла

Создаю и запускаю исполняемый файл. Ввожу номер своего студ. билета с клавиатуры, программа вывела, что мой вариант - 13. (рис.22 22).

```
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ nasm -f elf variant.asm
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ld -m elf_i386 -o variant variant.o
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ./variant
Введите № студенческого билета:
1132246832
Ваш вариант: 13
```

Рис. 22: Запуск исполняемого файла

4.1 Ответы на вопросы по программе

1. За вывод сообщения “Ваш вариант” отвечают строки кода: `mov eax,rem` `call sprintf`

2. 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
3. `call atoi` используется для вызова подпрограммы из внешнего файла, которая преобразует `ascii`-код символа в целое число и записывает результат в регистр `eax`
4. 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`
5. При выполнении инструкции `div ebx` остаток от деления записывается в регистр `edx`
6. Инструкция `inc edx` увеличивает значение регистра `edx` на 1
7. За вывод на экран результатов вычислений отвечают строки: `mov eax,edx` `call iprintLF`

##Выполнение заданий для самостоятельной работы

Создаю файл `lab7-4.asm` с помощью утилиты `touch` (рис.23 23).

```
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ touch ~/work/arch-pc/lab06/lab6-4.asm
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $
```

Рис. 23: Создание файла

Открываю созданный файл для редактирования, ввожу в него текст программы для вычисления значения выражения $(8x + 6) \cdot 10$. Это выражение было под вариантом 13. (рис.24 24).

```
1 %include 'in_out.asm' ; подключение внешнего файла
2 SECTION .data ; секция иницированных данных
3 msg: DB 'Введите значение переменной x: ',0
4 rem: DB 'Результат: ',0
5 SECTION .bss ; секция не иницированных данных
6 x: RESB 80 ; Переменная, значение к-рой будем вводить с клавиатуры, выделенный размер - 80 байт
7 SECTION .text ; Код программы
8 GLOBAL _start ; Начало программы
9 _start: ; Точка входа в программу
10 ; ---- Вычисление выражения
11 mov eax, msg ; запись адреса выводимого сообщения в eax
12 call sprint ; вызов подпрограммы печати сообщения
13 mov ecx, x ; запись адреса переменной в ecx
14 mov edx, 80 ; запись длины вводимого значения в edx
15 call sread ; вызов подпрограммы ввода сообщения
16 mov eax,x ; вызов подпрограммы преобразования
17 call atoi ; ASCII кода в число, 'eax=x'
18 mov ebx,8 ; запись значения 8 в регистр ebx
19 mul ebx; EAX=EAX*EBX = x*8
20 add eax,6; eax = eax+ 6 = x + 6
21 mov ebx,10 ; запись значения 10 в регистр ebx
22 mul ebx; EAX=EAX*EBX = (8x+6)*10
23 mov edi,eax ; запись результата вычисления в 'edi'
24 ; ---- Вывод результата на экран
25 mov eax,rem ; вызов подпрограммы печати
26 call sprint ; сообщения 'Результат: '
27 mov eax,edi ; вызов подпрограммы печати значения
28 call iprint ; из 'edi' в виде символов
29 call quit ; вызов подпрограммы завершения
```

Рис. 24: Написание программы

Описываются проведённые действия, в качестве иллюстрации даётся ссылка на иллюстрацию (рис.25 25).

```
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ nasm -f elf lab6-4.asm
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ld -m elf_i386 -o lab6-4 lab6-4.o
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ./lab6-4
Введите значение переменной x: 1
Результат: 140edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ nasm -f elf lab6-4.asm
```

Рис. 25: Запуск исполняемого файла

Провожу еще один запуск исполняемого файла для проверки работы программы с другим значением на входе (рис. 26). Программа отработала верно (рис.26 26).

```
Результат: 140edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ nasm -f elf lab6-4.asm
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ld -m elf_i386 -o lab6-4 lab6-4.o
edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $ ./lab6-4
Введите значение переменной x: 4
Результат: 380edbayjdina@dk3n35 ~/work/arch-pc/lab06 $
```

Рис. 26: Запуск исполняемого файла

5 Выводы

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

Список литературы