

Отчет по лабораторной работе №7

Дисциплина: архитектура компьютера

Романова Елизавета Романовна

Содержание

1	Цель работы	5
2	Задание	6
3	Теоретическое введение	7
4	Выполнение лабораторной работы	8
4.1	Реализация переходов в NASM	8
4.2	Изучение структуры файла листинга	13
4.3	Задания для самостоятельной работы	16
5	Выводы	19
	Список литературы	20

Список иллюстраций

4.1	Создание каталога и файла для программы	8
4.2	Сохранение программы	9
4.3	Запуск программы	9
4.4	Изменение программы	10
4.5	Запуск измененной программы	10
4.6	Изменение программы	11
4.7	Проверка изменений	11
4.8	Сохранение новой программы	12
4.9	Проверка программы из листинга	13
4.10	Проверка файла листинга	14
4.11	Удаление операнда из программы	15
4.12	Просмотр ошибки в файле листинга	16
4.13	Проверка работы первой программы	17
4.14	Проверка работы второй программы	18

Список таблиц

1 Цель работы

Изучение команд условного и безусловного переходов. Приобретение навыков написания программ с использованием переходов. Знакомство с назначением и структурой файла листинга.

2 Задание

1. Реализация переходов в NASM
2. Изучение структуры файлов листинга
3. Самостоятельное написание программ по материалам лабораторной работы

3 Теоретическое введение

Для реализации ветвлений в ассемблере используются так называемые команды передачи управления или команды перехода. Можно выделить 2 типа переходов: • условный переход – выполнение или не выполнение перехода в определенную точку программы в зависимости от проверки условия. • безусловный переход – выполнение передачи управления в определенную точку программы без каких-либо условий.

4 Выполнение лабораторной работы

4.1 Реализация переходов в NASM

Создаю каталог для программ лабораторной работы №7.

```
bash-5.2$ mkdir ~/work/arch-pc/lab07
bash-5.2$ cd ~/work/arch-pc/lab07
bash-5.2$ touch lab7-1.asm
bash-5.2$ ls
lab7-1.asm
```

Рис. 4.1: Создание каталога и файла для программы

Копирую код из листинга в файл будущей программы.


```

1 %include "in_out.asm"
2
3 SECTION .data
4 msg1: DB 'Сообщение № 1', 0
5 msg2: DB 'Сообщение № 2', 0
6 msg3: DB 'Сообщение № 3', 0
7
8 SECTION .text
9 GLOBAL _start
10 _start:
11
12 jmp _label2
13
14 _label1:
15 mov eax, msg1
16 call sprintLF
17
18 _label2:
19 mov eax, msg2
20 call sprintLF
21
22 _label3:
23 mov eax, msg3
24 call sprintLF
25
26 _end:
27 call quit

```

Рис. 4.2: Сохранение программы

При запуске программы я убедилась в том, что безусловный переход действительно изменяет порядок выполнения инструкций .

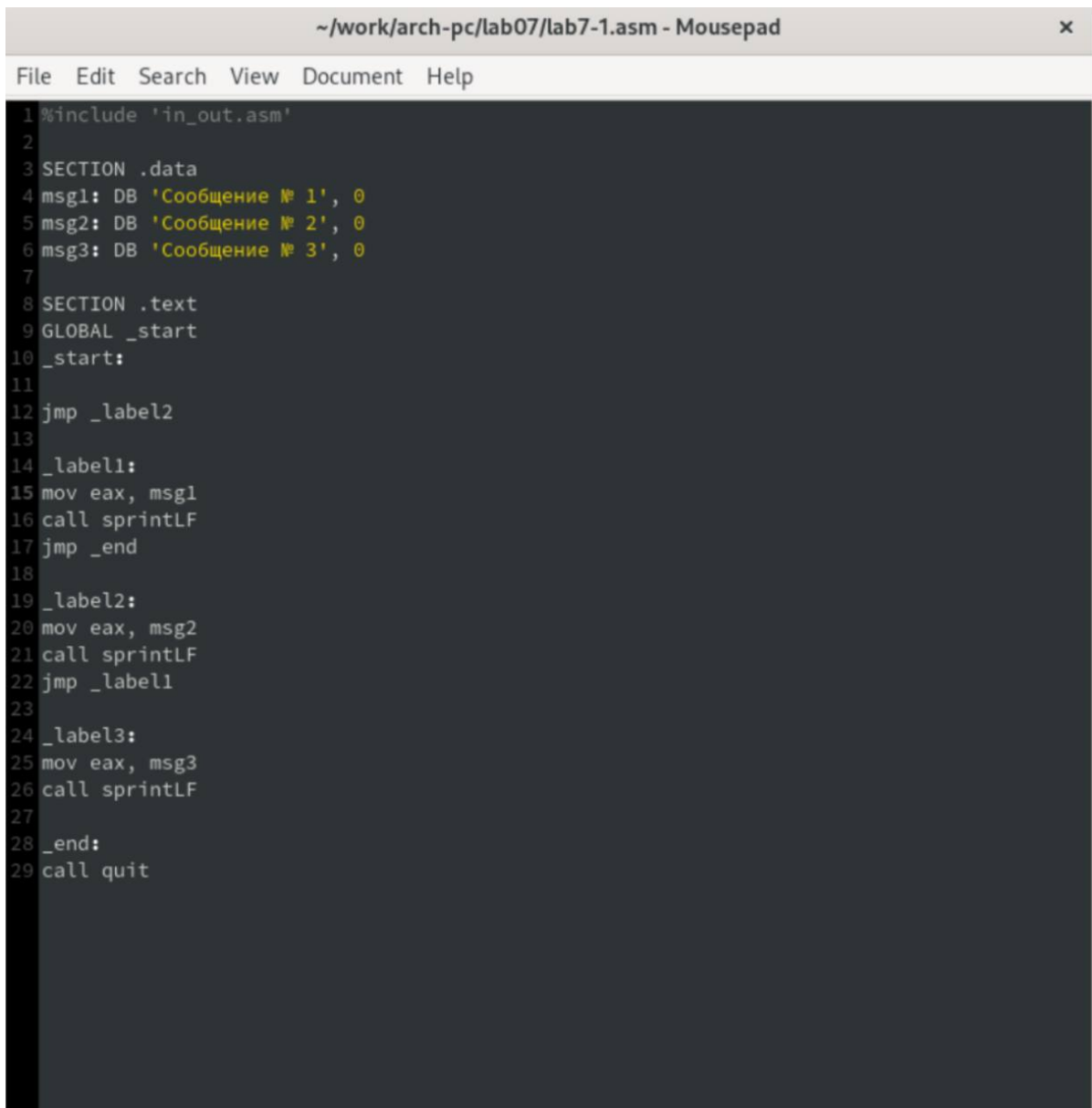
```

bash-5.2$ nasm -f elf lab7-1.asm
bash-5.2$ ld -m elf_i386 -o lab7-1 lab7-1.o
bash-5.2$ ./lab7-1
Сообщение № 2
Сообщение № 3

```

Рис. 4.3: Запуск программы

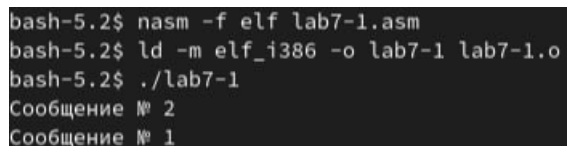
Изменяю программу таким образом, чтобы поменялся порядок выполнения функций .



```
~/work/arch-pc/lab07/lab7-1.asm - Mousepad
File Edit Search View Document Help
1 %include 'in_out.asm'
2
3 SECTION .data
4 msg1: DB 'Сообщение № 1', 0
5 msg2: DB 'Сообщение № 2', 0
6 msg3: DB 'Сообщение № 3', 0
7
8 SECTION .text
9 GLOBAL _start
10 _start:
11
12 jmp _label2
13
14 _label1:
15 mov eax, msg1
16 call sprintLF
17 jmp _end
18
19 _label2:
20 mov eax, msg2
21 call sprintLF
22 jmp _label1
23
24 _label3:
25 mov eax, msg3
26 call sprintLF
27
28 _end:
29 call quit
```

Рис. 4.4: Изменение программы

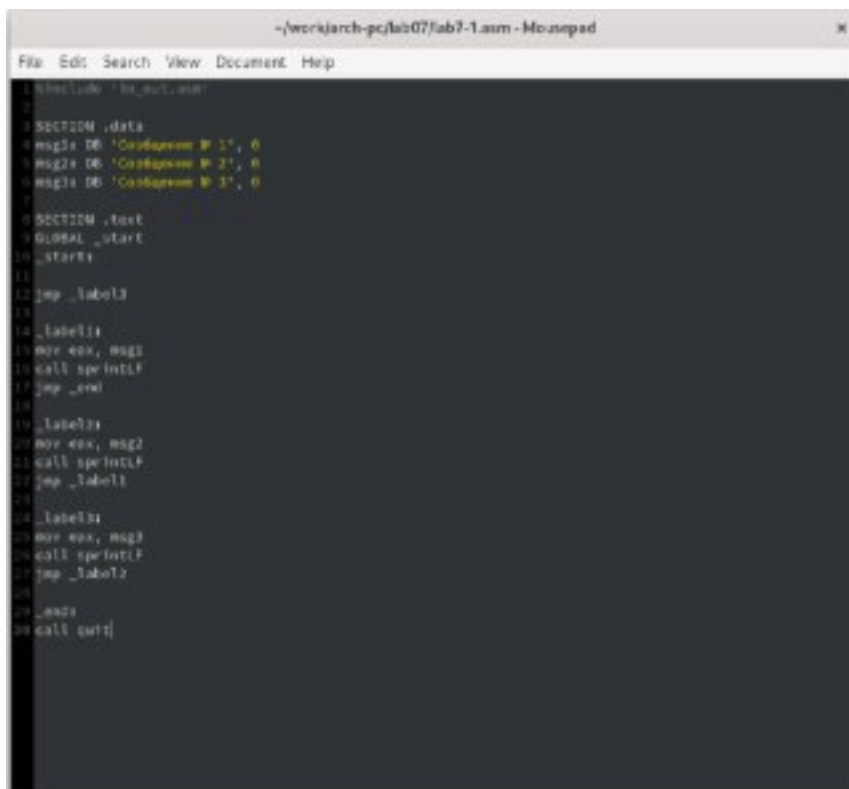
Запускаю программу и проверяю, что примененные изменения верны .



```
bash-5.2$ nasm -f elf lab7-1.asm
bash-5.2$ ld -m elf_i386 -o lab7-1 lab7-1.o
bash-5.2$ ./lab7-1
Сообщение № 2
Сообщение № 1
```

Рис. 4.5: Запуск измененной программы

Теперь изменяю текст программы так, чтобы все три сообщения вывелись в обратном порядке .



```
1 include "m_i386.inc"
2
3 SECTION .data
4 msg1 DB "Сообщение № 1", 0
5 msg2 DB "Сообщение № 2", 0
6 msg3 DB "Сообщение № 3", 0
7
8 SECTION .text
9 GLOBAL _start
10 _start:
11
12 jmp _label3
13
14 _label1:
15 mov eax, msg1
16 call sprintf
17 jmp _end
18
19 _label2:
20 mov eax, msg2
21 call sprintf
22 jmp _label1
23
24 _label3:
25 mov eax, msg3
26 call sprintf
27 jmp _label2
28
29 _end:
30 call exit
```

Рис. 4.6: Изменение программы

Работа выполнена корректно, программа в нужном мне порядке выводит сообщения.



```
bash-5.2$ nasm -f elf lab7-1.asm
bash-5.2$ ld -m elf_i386 -o lab7-1 lab7-1.o
bash-5.2$ ./lab7-1
Сообщение № 3
Сообщение № 2
Сообщение № 1
```

Рис. 4.7: Проверка изменений

Создаю новый рабочий файл и вставляю в него код из следующего листинга .

```
*~/work/arch-pc/lab07/lab7-2.asm - Mousepad
File Edit Search View Document Help
1 %include 'in_out.asm'
2
3 SECTION .data
4 msg1 db 'Введите B: ', 0h
5 msg2 db 'Наибольшее число: ', 0h
6 A dd '20'
7 C dd '50'
8
9 SECTION .bss
10 max resb 10
11 B resb 10
12
13 SECTION .text
14 GLOBAL _start
15 _start:
16
17 mov eax, msg1
18 call sprint
19
20 mov ecx, B
21 mov edx, 10
22 call sread
23
24 mov eax, B
25 call atoi
26 mov [B], eax
27
28 mov ecx, [A]
29 mov [max], ecx
30
31 cmp ecx, [C]
32 jg check_B
33 mov ecx, [C]
34 mov [max], ecx
35
36 check_B:
37 mov eax, max
38 call atoi
39 mov [max], eax
40
41 mov ecx, [max]
42 cmp ecx, [B]
43 jg fin
44 mov ecx, [B]
45 mov [max], ecx
46
47 fin:
48 mov eax, msg2
49 call sprint
50 mov eax, [max]
51 call iprintLF
52 call quit
```

Рис. 4.8: Сохранение новой программы

Программа выводит значение переменной с максимальным значением, проверяя работу программы с разными входными данными .

```
bash-5.2$ nasm -f elf lab7-2.asm
bash-5.2$ ld -m elf_i386 -o lab7-2 lab7-2.o
bash-5.2$ ./lab7-2
Введите В: 15
Наибольшее число: 50
bash-5.2$ ./lab7-2
Введите В: 70
Наибольшее число: 70
bash-5.2$ ./lab7-2
Введите В: 10
Наибольшее число: 50
```

Рис. 4.9: Проверка программы из листинга

4.2 Изучение структуры файла листинга

Создаю файл листинга с помощью флага -l команды nasm и открываю его с помощью текстового редактора mousepad .

```

1 1 %include 'in_out.asm'
2 1 <1> ;----- slen -----
3 2 <1> ; Функция вычисления длины сообщения
4 3 <1> slen:
5 4 00000000 53 <1> push ebx
6 5 00000001 89C3 <1> mov ebx, eax
7 6 <1>
8 7 <1> nextchar:
9 8 00000003 803800 <1> cmp byte [eax], 0
10 9 00000006 7403 <1> jz finished
11 10 00000008 40 <1> inc eax
12 11 00000009 EBF8 <1> jmp nextchar
13 12 <1>
14 13 <1> finished:
15 14 0000000B 29D8 <1> sub eax, ebx
16 15 0000000D 5B <1> pop ebx
17 16 0000000E C3 <1> ret
18 17 <1>
19 18 <1>
20 19 <1> ;----- sprint -----
21 20 <1> ; Функция печати сообщения
22 21 <1> ; входные данные: mov eax, <message>
23 22 <1> sprint:
24 23 0000000F 52 <1> push edx
25 24 00000010 51 <1> push ecx
26 25 00000011 53 <1> push ebx
27 26 00000012 58 <1> push eax
28 27 00000013 E8E8FFFFFF <1> call slen
29 28 <1>
30 29 00000018 89C2 <1> mov edx, eax
31 30 0000001A 58 <1> pop eax
32 31 <1>
33 32 0000001B 89C1 <1> mov ecx, eax
34 33 0000001D B801000000 <1> mov ebx, 1
35 34 00000022 B804000000 <1> mov eax, 4
36 35 00000027 CD80 <1> int 80h
37 36 <1>
38 37 00000029 5B <1> pop ebx
39 38 0000002A 59 <1> pop ecx
40 39 0000002B 5A <1> pop edx
41 40 0000002C C3 <1> ret
42 41 <1>
43 42 <1>
44 43 <1> ;----- sprintf -----
45 44 <1> ; Функция печати сообщения с переводом строки
46 45 <1> ; входные данные: mov eax, <message>
47 46 <1> sprintf:
48 47 0000002D E8D0FFFFFF <1> call sprint
49 48 <1>
50 49 00000032 58 <1> push eax

```

Рис. 4.10: Проверка файла листинга

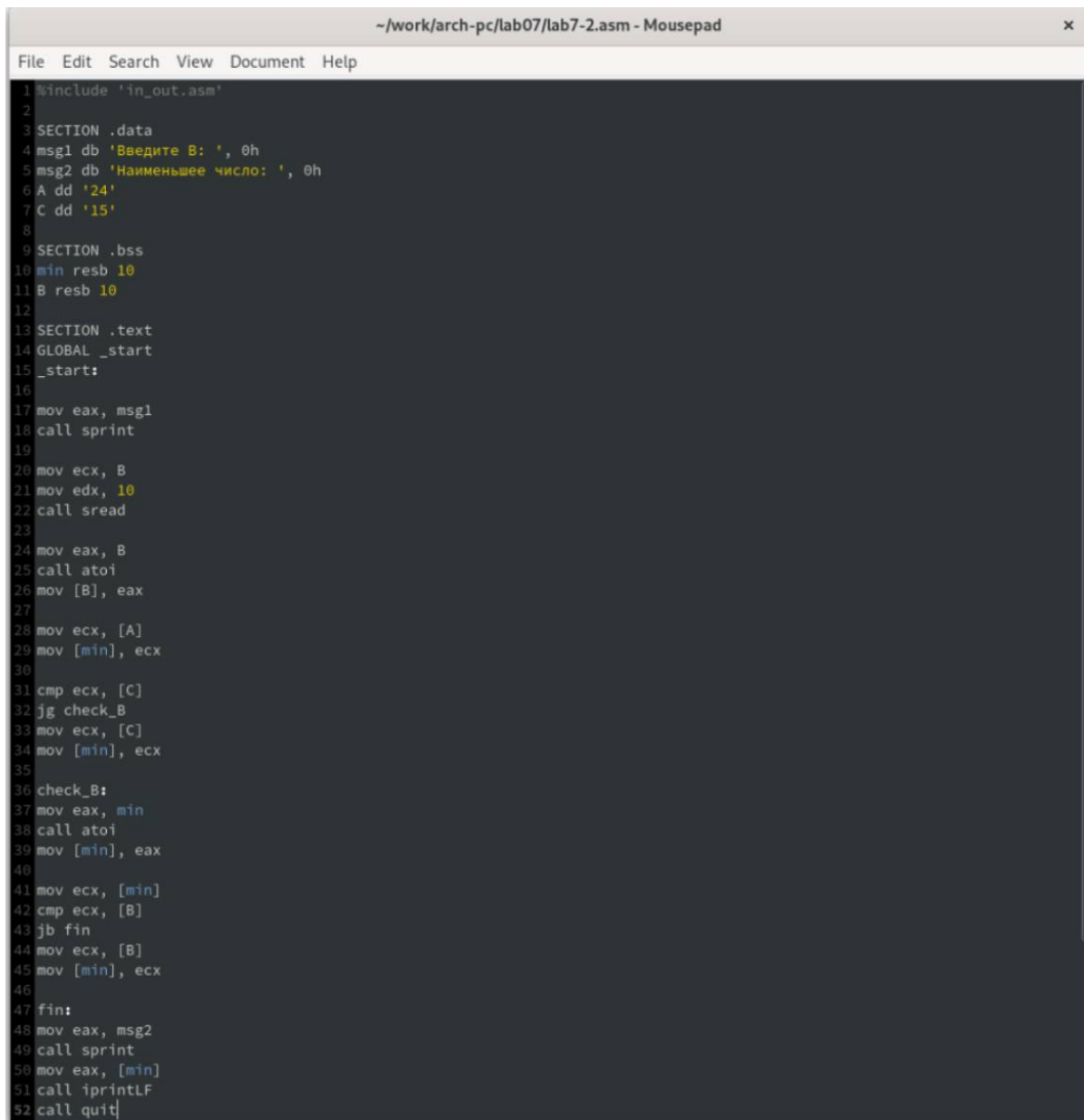
Первое значение в файле листинга - номер строки, и он может вовсе не совпадать с номером строки изначального файла. Второе вхождение - адрес, смещение машинного кода относительно начала текущего сегмента, затем непосредственно идет сам машинный код, а заключает строку исходный текст программы с комментариями.

Удаляю один операнд из случайной инструкции, чтобы проверить поведение файла листинга в дальнейшем.

```
~/work/arch-pc/lab07/lab7-2.lst - Mousepad
File Edit Search View Document Help
193 18 000000ED E81DFFFFFF call sprint
194 19
195 20 000000F2 B9[0A000000] mov ecx, B
196 21 000000F7 BA0A000000 mov edx, 10
197 22 000000FC E842FFFFFF call sread
198 23
199 24 00000101 B8[0A000000] mov eax, B
200 25 00000106 E891FFFFFF call atoi
201 26 0000010B A3[0A000000] mov [B], eax
202 27
203 28 00000110 8B0D[36000000] mov ecx, [A]
204 29 00000116 890D[00000000] mov [max], ecx
205 30
206 31 0000011C 3B0D[3A000000] cmp ecx, [C]
207 32 00000122 7F0C jg check_B
208 33 00000124 8B0D[3A000000] mov ecx, [C]
209 34 0000012A 890D[00000000] mov [max], ecx
210 35
211 36 check_B:
212 37 mov eax,
213 37 ***** error: invalid combination of opcode and operands
214 38 00000130 E867FFFFFF call atoi
215 39 00000135 A3[00000000] mov [max], eax
216 40
217 41 0000013A 8B0D[00000000] mov ecx, [max]
218 42 00000140 3B0D[0A000000] cmp ecx, [B]
219 43 00000146 7F0C jg fin
220 44 00000148 8B0D[0A000000] mov ecx, [B]
221 45 0000014E 890D[00000000] mov [max], ecx
222 46
223 47 fin:
224 48 00000154 B8[14000000] mov eax, msg2
225 49 00000159 E8B1FFFFFF call sprint
226 50 0000015E A1[00000000] mov eax, [max]
227 51 00000163 E81EFFFFFF call fprintf
228 52 00000168 E86EFFFFFF call quit
229 53
230 54
231 55
```

Рис. 4.11: Удаление операнда из программы

В новом файле листинга показывает ошибку, которая возникла при попытке трансляции файла. Никакие выходные файлы при этом помимо файла листинга не создаются. .



```
~/work/arch-pc/lab07/lab7-2.asm - Mousepad
File Edit Search View Document Help
1 include 'in_out.asm'
2
3 SECTION .data
4 msg1 db 'Введите B: ', 0h
5 msg2 db 'Наименьшее число: ', 0h
6 A dd '24'
7 C dd '15'
8
9 SECTION .bss
10 min resb 10
11 B resb 10
12
13 SECTION .text
14 GLOBAL _start
15 _start:
16
17 mov eax, msg1
18 call sprint
19
20 mov ecx, B
21 mov edx, 10
22 call sread
23
24 mov eax, B
25 call atoi
26 mov [B], eax
27
28 mov ecx, [A]
29 mov [min], ecx
30
31 cmp ecx, [C]
32 jg check_B
33 mov ecx, [C]
34 mov [min], ecx
35
36 check_B:
37 mov eax, min
38 call atoi
39 mov [min], eax
40
41 mov ecx, [min]
42 cmp ecx, [B]
43 jb fin
44 mov ecx, [B]
45 mov [min], ecx
46
47 fin:
48 mov eax, msg2
49 call sprint
50 mov eax, [min]
51 call iprintLF
52 call quit
```

Рис. 4.12: Просмотр ошибки в файле листинга

4.3 Задания для самостоятельной работы

Беру свой вариант - 3 - из предыдущей лабораторной работы. Возвращаю операнд к функции в программе и изменяю ее так, чтобы она выводила переменную с наименьшим значением.

Код первой программы:

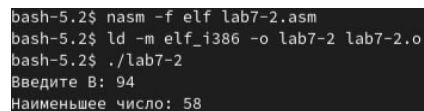
```
%include 'in_out.asm'

SECTION .data msg1 db 'Введите B:', 0h msg2 db 'Наименьшее число:', 0h A dd
'58' C dd '5'

SECTION .bss min resb 10 B resb 10

SECTION .text GLOBAL _start _start:
mov eax, msg1 call sprint
mov ecx, B mov edx, 10 call sread
mov eax, B call atoi mov [B], eax
mov ecx, [A] mov [min], ecx
cmp ecx, [C] jg check_B mov ecx, [C] mov [min], ecx
check_B: mov eax, min call atoi mov [min], eax
mov ecx, [min] cmp ecx, [B] jb fin mov ecx, [B] mov [min], ecx
fin: mov eax, msg2 call sprint mov eax, [min] call iprintLF call quit

Проверяю корректность написания первой программы (рис. -fig. 4.13).
```



```
bash-5.2$ nasm -f elf lab7-2.asm
bash-5.2$ ld -m elf_i386 -o lab7-2 lab7-2.o
bash-5.2$ ./lab7-2
Введите B: 94
Наименьшее число: 58
```

Рис. 4.13: Проверка работы первой программы

Пишу программу, которая будет вычислять значение заданной функции согласно моему варианту для введенных с клавиатуры переменных а и х.

Код второй программы:

```
%include 'in_out.asm' SECTION .data msg_x: DB 'Введите значение переменной
x:', 0 msg_a: DB 'Введите значение переменной а:', 0 res: DB 'Результат:', 0 SECTION
.bss x: RESB 80 a: RESB 80 SECTION .text GLOBAL _start _start: mov eax, msg_x call
sprint mov ecx, x mov edx, 80 call sread mov eax, x call atoi mov edi, eax
mov eax, msg_a call sprint mov ecx, a mov edx, 80 call sread mov eax, a call atoi mov
esi, eax
cmp edi, esi jle add_values mov eax, esi jmp print_result
```

add_values: mov eax, edi add eax, esi

print_result: mov edi, eax mov eax, res call sprint mov eax, edi call iprintLF call quit

Транслирую и компоную файл, запускаю и проверяю работу программы для различных значений а и х (рис. -fig. 4.14).

```
bash-5.2$ nasm -f elf lab7-3.asm
bash-5.2$ ld -m elf_i386 -o lab7-3 lab7-3.o
bash-5.2$ ./lab7-3
Введите значение переменной x: 3
Введите значение переменной a: 4
Результат: 7
bash-5.2$ ./lab7-3
Введите значение переменной x: 1
Введите значение переменной a: 4
Результат: 5
bash-5.2$
```

Рис. 4.14: Проверка работы второй программы

5 Выводы

При выполнении лабораторной работы я изучил команды условных и безусловных переходов, а также приобрел навыки написания программ с использованием переходов, познакомился с назначением и структурой файлов листинга.

Список литературы

1. Курс на ТУИС
2. Лабораторная работа №7
3. Программирование на языке ассемблера NASM Столяров А. В.