Отчёт по лабораторной работе №7

Дисциплина: Архитектура Компьютера

Егор Витальевич Кузьмин

Содержание

# 1 Цель работы

Целью данной работы является изучение команд условного и безусловного переходов, приобретение практического опыта в написании программ с использованием переходов, знакомство с назначением и структурой файла листинга

# 2 Задание

0. Общее ознакомление с командами условного и безусловного переходов.  
1. Реализация переходов в NASM.  
2. Изучение структуры файла листинга.  
3. Выполнение заданий для самостоятельной 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. Безусловный переход выполняется инструкцией jmp (от англ. jump – прыжок), которая включает в себя адрес перехода, куда следует передать управление. Адрес перехода может быть либо меткой, либо адресом области памяти, в которую предварительно помещен указатель перехода. Кроме того, в качестве операнда можно использовать имя регистра, в таком случае переход будет осуществляться по адресу, хранящемуся в этом регистре Как отмечалось выше, для условного перехода необходима проверка какого-либо условия. В ассемблере команды условного перехода вычисляют условие перехода анализируя флаги из регистра флагов. Флаг – это бит, принимающий значение 1 («флаг установлен»), если выполнено некоторое условие, и значение 0 («флаг сброшен») в противном случае. Флаги работают независимо друг от друга, и лишь для удобства они помещены в единый регистр — регистр флагов, отражающий текущее состояние процессора. Инструкция cmp является одной из инструкций, которая позволяет сравнить операнды и выставляет флаги в зависимости от результата сравнения. Инструкция cmp является командой сравнения двух операндов и имеет такой же формат, как и команда вычитания Мнемоника перехода связана со значением анализируемых флагов или со способом формирования этих флагов. Листинг (в рамках понятийного аппарата NASM) — это один из выходных файлов, создаваемых транслятором. Он имеет текстовый вид и нужен при отладке программы, так как кроме строк самой программы он содержит дополнительную информацию. Все ошибки и предупреждения, обнаруженные при ассемблировании, транслятор выводит на экран, и файл листинга не создаётся. Итак, структура листинга: • номер строки — это номер строки файла листинга (нужно помнить, что номер строки в файле листинга может не соответствовать номеру строки в файле с исходным текстом программы); • адрес — это смещение машинного кода от начала текущего сегмента; • машинный код представляет собой ассемблированную исходную строку в виде шестнадцатеричной последовательности. (например, инструкция int 80h начинается по смещению 00000020 в сегменте кода; далее идёт машинный код, в который ассемблируется инструкция, то есть инструкция int 80h ассемблируется в CD80 (в шестнадцатеричном представлении); CD80 — это инструкция на машинном языке, вызывающая прерывание ядра); исходный текст программы — это просто строка исходной программы вместе с комментариями (некоторые строки на языке ассемблера, например, строки, содержащие только комментарии, не генерируют никакого машинного кода, и поля «смещение» и «исходный текст программы» в таких строках отсутствуют, однако номер строки им присваивается)

# 4 Выполнение лабораторной работы

4.1) Символьные и численные данные в NASM.

С помощью утилиты mkdir создаю директорию lab07 для выполнения соответствующей лабораторной работы. Перехожу в созданный каталог с помощью утилиты cd. С помощью touch создаю файл lab7-1.asm. (рис. 4.1).

fig:
Работа с директориями и создание файла

Работа с директориями и создание файла

Открываю созданный файл lab7-1.asm, вставляю в него следующую программу: (рис. 4.2).

fig:
Редактирование файла

Редактирование файла

Копирую в текущий каталог файл in\_out.asm с помощью утилиты cp, ибо он будет использоваться в дальнейшем. Выполняю компиляцию, компоновку файла и запускаю его. Мы видим, что использование инструкции jmp \_label2 меняет порядок исполнения инструкций и позволяет выполнить инструкции начиная с метки \_label2, пропустив вывод первого сообщения (рис. 4.3).

fig:
Подготовка и исполнение файла

Подготовка и исполнение файла

Добавляю в текст метки jmp\_label1 jmp\_end (рис. 4.4).

fig:
Редактирование файла

Редактирование файла

Создаю новый исполняемый файл программы и запускаю его. Соответственно, инструкция jmp позволяет осуществлять переходы не только вперед но и назад. (рис. 4.5).

fig:
Трансляция, компоновка, запуск исполняемого файла

Трансляция, компоновка, запуск исполняемого файла

Изменяю метки jmp в программе, чтобы выводились сообщения в порядке 3,2,1 (рис. 4.6).

fig:
Создание, редактирование файла

Создание, редактирование файла

Выполняю компиляцию и компоновку, и запускаю исполняемый файл. Видим, что все работает так, как нужно. (рис. 4.7).

fig:
Компиляция, обработка и запуск исполняемого файла

Компиляция, обработка и запуск исполняемого файла

Создаю файл lab7-2.asm. Редактирую его, вводя предлагаемую программу. (рис. 4.8).

fig:
Редактирование файла

Редактирование файла

Создаю исполняемый файл и проверяю его работу для разных значений В. (рис. 4.9).

fig:
Компиляция, обработка и запуск исполняемого

Компиляция, обработка и запуск исполняемого

4.2) Изучение структуры файла листинга.

Получаю файл листинга для программы lab7-2, указав ключ -l и введя имя листинга в командной строке. (рис. 4.10).

fig:
Получение файла

Получение файла

Открываю полученный файл листинга в mcedit (рис. 4.11).

fig:
Открытие файла в mcedit

Открытие файла в mcedit

Объяснение строк:

Инструкция mov ecx,B используется, чтобы положить адрес вводимой строки B в регистр ecx. 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.

Открываю заново файл для редактирования и убираю один из операндов в инструкции двумя операндами. Заново создаю листинг. (рис. 4.12).

fig:
Редактирование файла, создание листинга

Редактирование файла, создание листинга

Мы видим ошибку, но файл листинга сойдаётся. Открываю его. Также на месте строки находится сообщение об ошибке. (рис. 4.13).

fig:
Открытие листинга

Открытие листинга

4.3) Выполнение заданий для самостоятельной работы

Создаю файл sr-1.asm с помощью утилиты touch. Открываю созданный файл для редактирования, ввожу в него текст программы для определения наименьшего числа из 3-х, предложенных в варианте 7, полученным мною при выполнении прошлой лабораторной работы (рис. 4.14)

fig:
Создание и редактирование файла

Создание и редактирование файла

Проводим привычные операции и запускаем исполняемый файл, выполняем устную проверку и убеждаемся в правильности работы программы.(рис. 4.15)

fig:
Компиляция, обработка и запуск исполняемого файла

Компиляция, обработка и запуск исполняемого файла

Создаю файл sr-2.asm с помощью утилиты touch. Открываю созданный файл для редактирования, ввожу в него текст программы для своего 7-го варианта: f = 6a, если x=a и f = x+a, если x!=a (рис. 4.16)

fig:
Создание и редактирование файла

Создание и редактирование файла

Компилирую, обрабатываю и конце концов запускаю исполняемый файл. Ввожу предложенные значения, и, сделав проверку, понимаю, что программа работает верно(рис. 4.17)

fig:
Компиляция, обработка и запуск исполняемого файла

Компиляция, обработка и запуск исполняемого файла

Листинг 4.1 - Программа для определения наименьшего числа из 3-х, предложенных в варианте 7.

%include 'in\_out.asm' section .data msg2 db "Наименьшее число: ",0h A dd '46' B dd '67' C dd '15' section .bss min resb 10 section .text global \_start \_start: ; ---------- Преобразование 'B' из символа в число mov eax,B call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число mov [B],eax ; запись преобразованного числа в 'B' ; ---------- Записываем 'A' в переменную 'min' mov ecx,[A] ; 'ecx = A' mov [min],ecx ; 'min = A' ; ---------- Сравниваем 'A' и 'С' (как символы) cmp ecx,[C] ; Сравниваем 'A' и 'С' jl check\_B ; если 'A<C', то переход на метку 'check\_B', mov ecx,[C] ; иначе 'ecx = C' mov [min],ecx ; 'min = C' ; ---------- Преобразование 'min(A,C)' из символа в число check\_B: mov eax,min call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число mov [min],eax ; запись преобразованного числа в `min` ; ---------- Сравниваем 'min(A,C)' и 'B' (как числа) mov ecx,[min] cmp ecx,[B] ; Сравниваем 'min(A,C)' и 'B' jl fin ; если 'min(A,C)<B', то переход на 'fin', mov ecx,[B] ; иначе 'ecx = B' mov [min],ecx ; ---------- Вывод результата fin: mov eax, msg2 call sprint ; Вывод сообщения 'Наименьшее число: ' mov eax,[min] call iprintLF ; Вывод 'min(A,B,C)' call quit ; Выход

Листинг 4.2 - Программа для вычисления значения системы из варианта 7.

%include 'in\_out.asm' ; подключение внешнего файла SECTION .data ; секция инициированных данных msg1: DB 'Введите значение переменной х: ',0 msg2: DB 'Введите значение переменной a: ',0 rem: DB 'Результат: ',0 SECTION .bss ; секция не инициированных данных x: RESB 80 ; Переменная, чьё значение будем вводить с клавиатуры, выделенный размер - 80 байт a: RESB 80 ; Переменная, чьё значение будем вводить с клавиатуры, выделенный размер - 80 байт SECTION .text ; Код программы GLOBAL \_start ; Начало программы \_start: ; Точка входа в программу mov eax, msg1 ; запись адреса выводимиого сообщения в eax call sprint ; вызов подпрограммы печати сообщения mov ecx, x ; запись адреса переменной в ecx mov edx, 80 ; запись длины вводимого значения в edx call sread ; вызов подпрограммы ввода сообщения mov eax,x; вызов подпрограммы преобразования call atoi ; ASCII кода в число, `eax=x` mov [x],eax mov eax, msg2 ; запись адреса выводимиого сообщения в eax call sprint ; вызов подпрограммы печати сообщения mov ecx,a ; запись адреса переменной в ecx mov edx, 85 ; запись длины вводимого значения в edx call sread ; вызов подпрограммы ввода сообщения mov eax,a ; вызов подпрограммы преобразования call atoi ; ASCII кода в число, `eax=x` mov [a],eax ;------------ cmp eax,[x] ; Сравниваем 'A' и 'С' je check\_B ; если 'A<C', то переход на метку 'check\_B', jne check\_A ;------------ check\_A: add eax,[x]; eax = x + a mov edi,eax ; запись результата вычисления в 'edi' jmp \_end ;------------ check\_B: mov ebx,6 ; запись значения 6 в регистр ebx mul ebx; EAX=EAX\*6 mov edi,eax ; запись результата вычисления в 'edi' jmp \_end ; ---- Вывод результата на экран \_end: mov eax,rem ; вызов подпрограммы печати call sprint ; сообщения 'Результат: ' mov eax,edi ; вызов подпрограммы печати значения call iprintLF ; из 'edi' в виде символов call quit ; вызов подпрограммы завершения

# 5 Выводы

При выполнении лабораторной работы я изучил команды условного и безусловного переходов, приобрел практический опыт в написании программ с использованием переходов, познакомился с назначением и структурой файла листинга

# Список литературы

[Архитектура компьютера и ЭВМ](https://esystem.rudn.ru/pluginfile.php/2089086/mod_resource/content/0/Лабораторная работа №6. Арифметические операции в NASM..pdf)