Отчёта по лабораторной работе 5

Основы работы с Midnight Commander (mc). Структура программы на языке ассемблера NASM

Сайфидинов Фируз Фаросатшоевич НБИбд-02-22

Содержание

# 1 Цель работы

Целью работы является приобретение практических навыков работы в Midnight Commander. Освоение инструкций языка ассемблера mov и int.

# 2 Задание

1. Изучите как работать в Midnight Commander.
2. Изучите примеры программ из задания к работе.
3. Дополните примеры в соответсвии с заданием.
4. Загрузите файлы на GitHub.

# 3 Теоретическое введение

Midnight Commander - это программа, предназначенная для просмотра содержимого каталогов и выполнения основных функций управления файлами в UNIX-подобных операционных системах.

Главное окно программы Midnight Commander состоит из трех полей. Два поля, называемые “панелями”, идентичны по структуре и обычно отображают перечни файлов и подкаталогов каких-то двух каталогов файловой структуры. Эти каталоги в общем случае различны, хотя, в частности, могут и совпасть. Каждая панель состоит из заголовка, списка файлов и информационной строки.

Третье поле экрана, расположенное в нижней части экрана, содержит командную строку текущей оболочки. В этом же поле (самая нижняя строка экрана) содержится подсказка по использованию функциональных клавиш F1 - F10. Самая верхняя строка экрана содержит строку горизонтального меню.  
Эта строка может не отображаться на экране; в этом случае доступ к ней можно получить, щелкнув мышью по верхней рамке или нажав клавишу F9.

Панели Midnight Commander обеспечивают просмотр одновременно двух каталогов. Одна из панелей является активной в том смысле, что пользователь может выполнять некоторые операции с отображаемыми в этой панели файлами и каталогами.

# 4 Выполнение лабораторной работы

1. Создадим новый подкаталог с именем lab06 и в нем файл lab6-1.asm. (рис. 1)

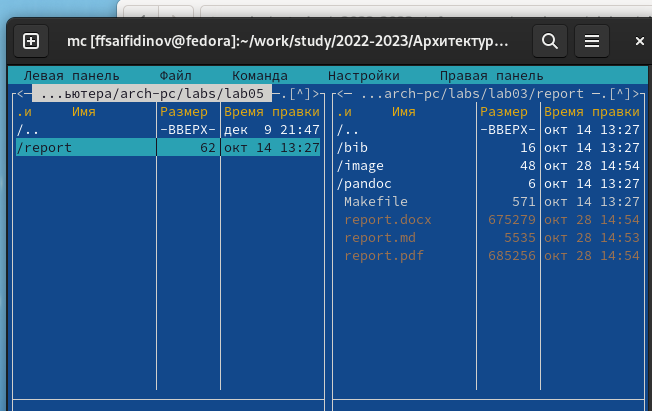


Рис. 1: Создание файлов в Midnight Commander

1. Введем в файл lab6-1.asm текст программы вывода сообщения на экран и ввода строки с клавиатуры (Листинг 1.). Создадим исполняемый файл и проверим его работу. (рис. 2, 3)



Рис. 2: Редактирование файла 1 в Midnight Commander

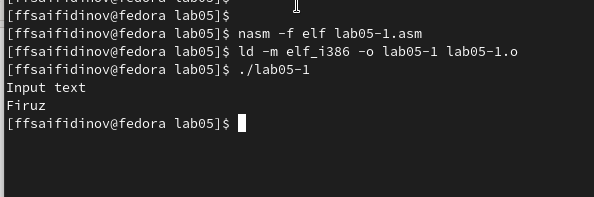


Рис. 3: Проверка программы 1

1. Скачали с туис доп файл, скопировали программу. (рис. 4)

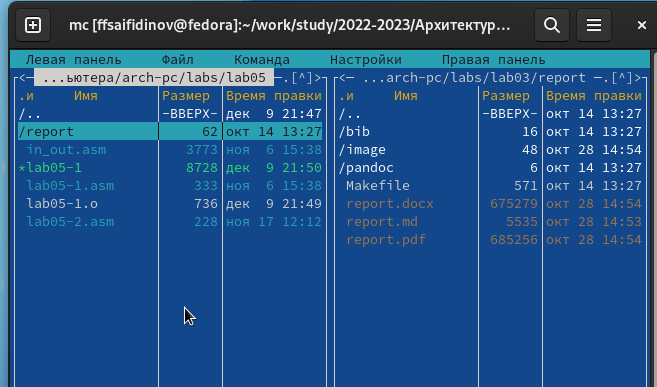


Рис. 4: Файл in\_out.asm

1. Изменили код программы. (рис. 5, 6)

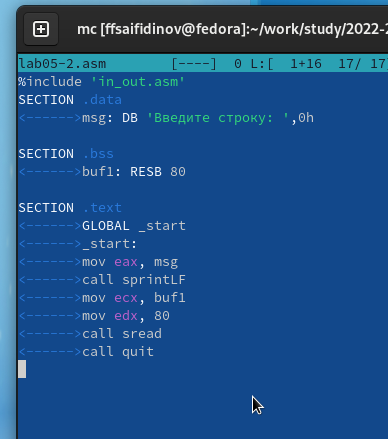


Рис. 5: Редактирование файла 2 в Midnight Commander

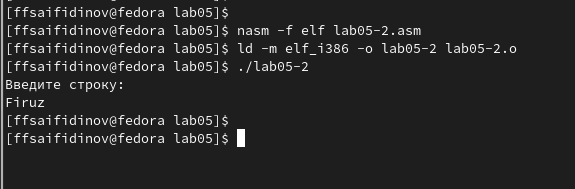


Рис. 6: Проверка программы 2

1. Изменили вызов подпрограммы. Теперь ввод и вывод в одну строку. (рис. 7, 8)

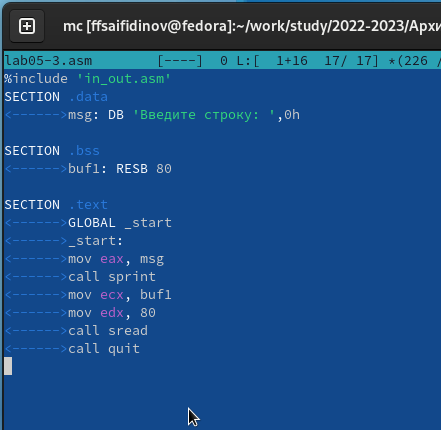


Рис. 7: Редактирование файла 3 в Midnight Commander

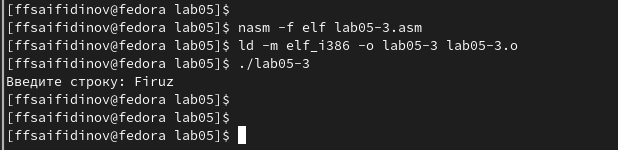


Рис. 8: Проверка программы 3

1. Внесем изменения в программу (без использования внешнего файла in\_out.asm), так чтобы она работала по следующему алгоритму: (рис. 9, 10)

* вывести приглашение типа “Введите строку:”;
* ввести строку с клавиатуры;
* вывести введённую строку на экран.



Рис. 9: Редактирование файла 4 в Midnight Commander

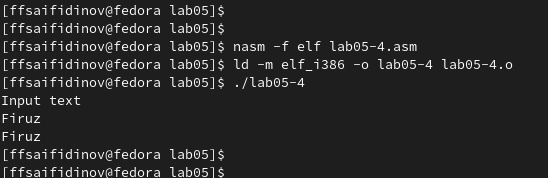


Рис. 10: Проверка программы 4

1. Сделаем тоже самое с файлом in\_out.asm (рис. 11, 12)

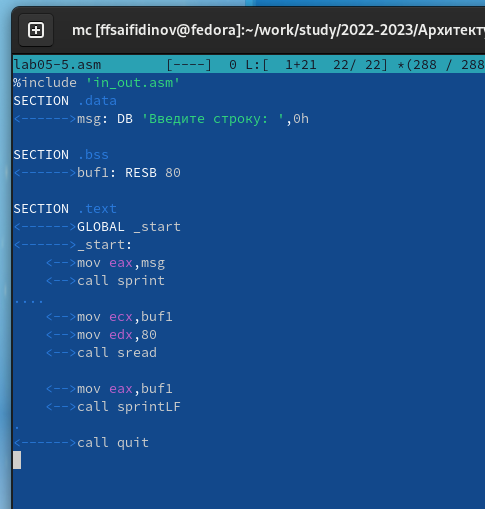


Рис. 11: Редактирование файла 5 в Midnight Commander

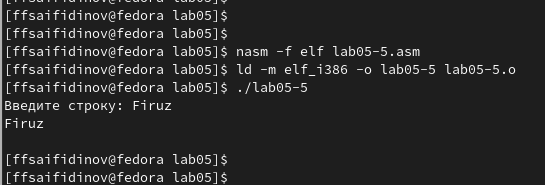


Рис. 12: Проверка программы 5

# 5 Выводы

Научились писать базовые ассемблерные программы. Освоили ассемблерные инструкции mov и int.

# Список литературы

1. [Справочная система по языку Assembler](https://www.i-assembler.ru/25/Text/Structur.htm)
2. [Midnight Commander](https://midnight-commander.org/)