

Отчёта по лабораторной работе 6

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

Дудырев Г. А. НПИбд-01-22

Содержание

1	Цель работы	5
2	Задание	6
3	Теоретическое введение	7
4	Выполнение лабораторной работы	8
5	Выводы	17
	Список литературы	18

Список иллюстраций

4.1	Создание файлов в Midnight Commander	8
4.2	Редактирование файла 1 в Midnight Commander	9
4.3	Проверка программы 1	10
4.4	Файл in_out.asm	11
4.5	Редактирование файла 2 в Midnight Commander	12
4.6	Проверка программы 2	12
4.7	Редактирование файла 3 в Midnight Commander	13
4.8	Проверка программы 3	13
4.9	Редактирование файла 4 в Midnight Commander	14
4.10	Проверка программы 4	15
4.11	Редактирование файла 5 в Midnight Commander	15
4.12	Проверка программы 5	16

Список таблиц

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 соответствии 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. 4.1)

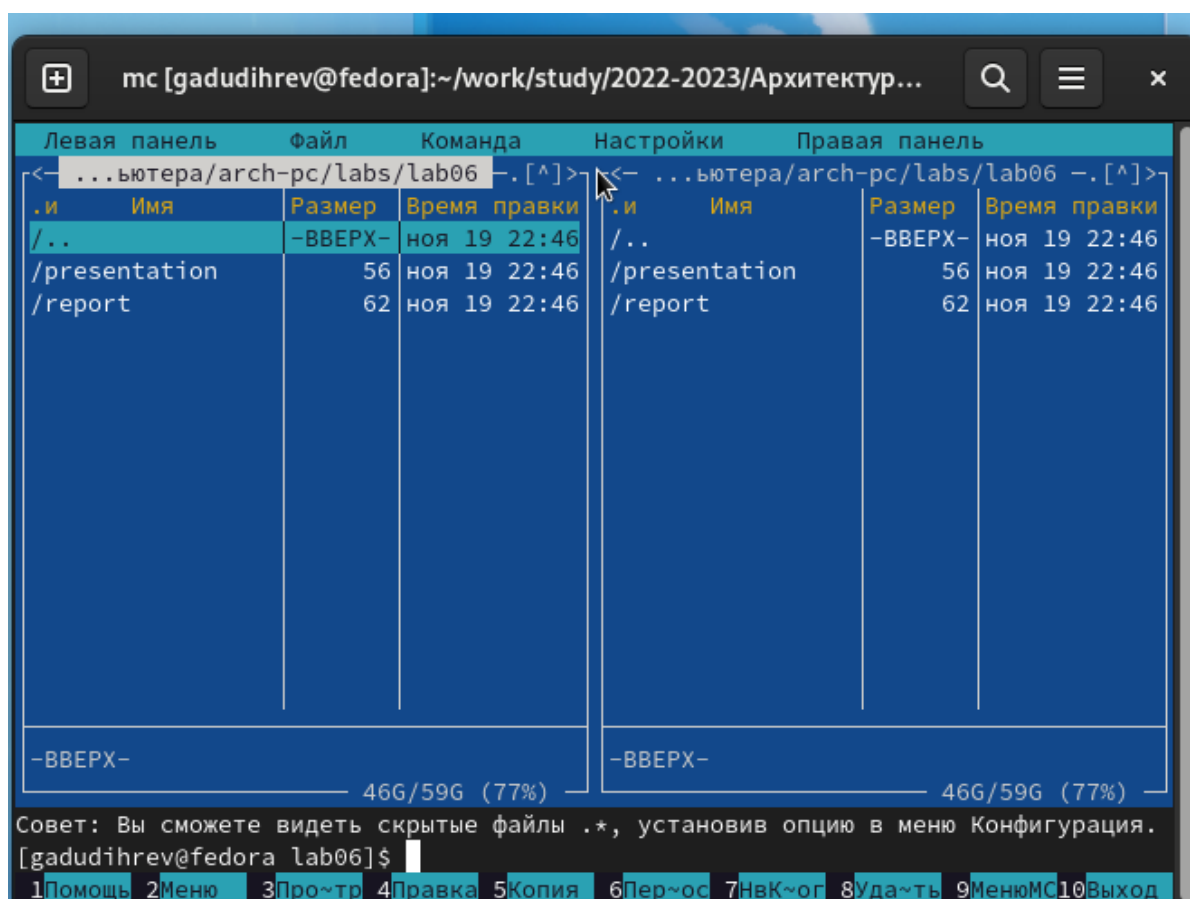
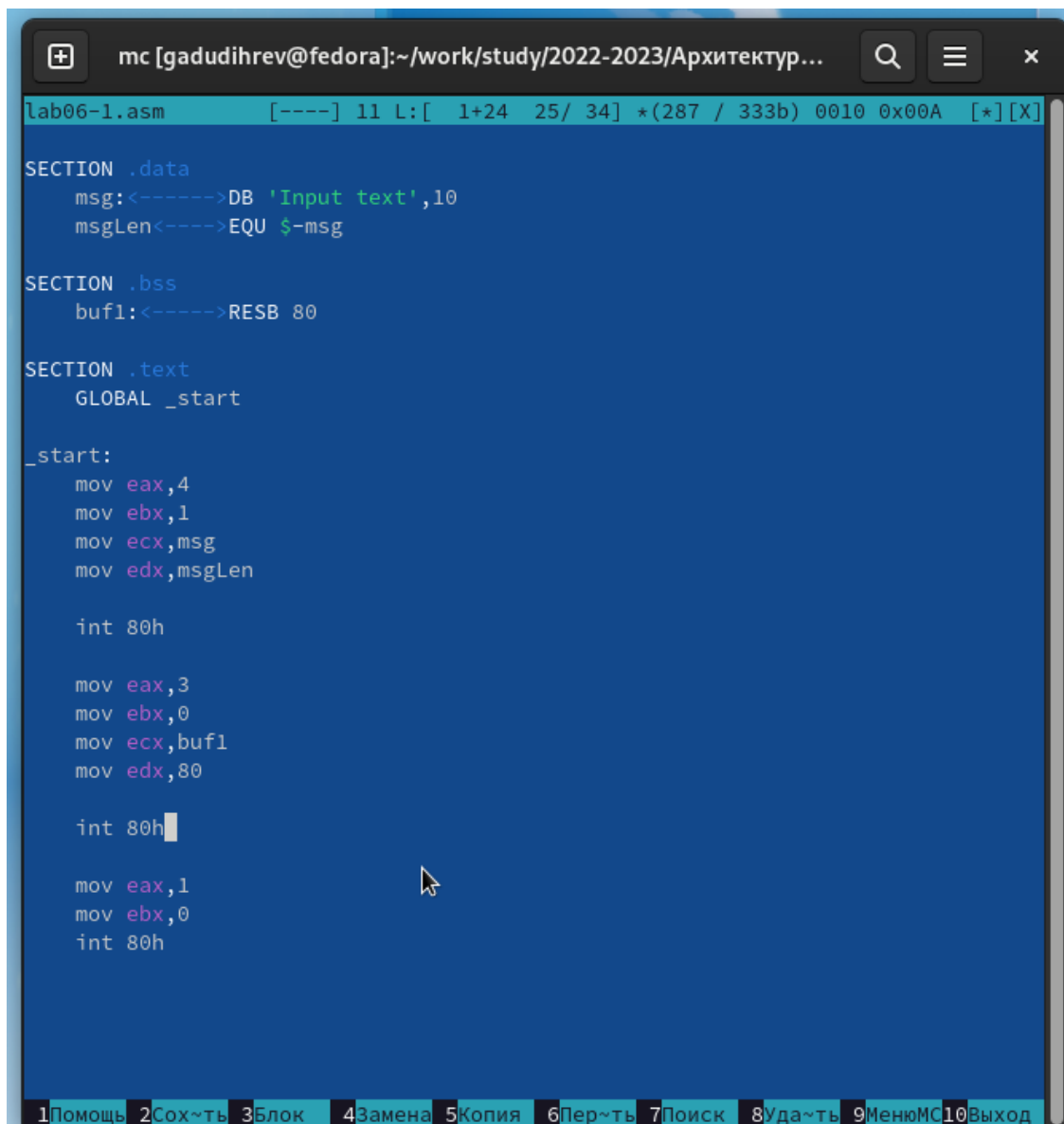


Рис. 4.1: Создание файлов в Midnight Commander

2. 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. 4.2, 4.3)



The image shows a screenshot of the Midnight Commander file manager and editor. The title bar indicates the user is 'mc [gadudihrev@fedora]:~/work/study/2022-2023/Архитектур...'. The file being edited is 'lab06-1.asm'. The status bar at the top shows '[----] 11 L: [1+24 25/ 34] *(287 / 333b) 0010 0x00A [*] [X]'. The code is displayed on a dark blue background with syntax highlighting. It includes sections for .data, .bss, and .text, with assembly instructions like 'mov', 'int', and 'global'. A mouse cursor is visible over the code. At the bottom, a menu bar contains options: 1Помощь, 2Сох~ть, 3Блок, 4Замена, 5Копия, 6Пер~ть, 7Поиск, 8Уда~ть, 9МенюМС, 10Выход.

```
lab06-1.asm [----] 11 L: [ 1+24 25/ 34] *(287 / 333b) 0010 0x00A [*] [X]

SECTION .data
    msg:<----->DB 'Input text',10
    msgLen<----->EQU $-msg

SECTION .bss
    buf1:<----->RESB 80

SECTION .text
    GLOBAL _start

_start:
    mov eax,4
    mov ebx,1
    mov ecx,msg
    mov edx,msgLen

    int 80h

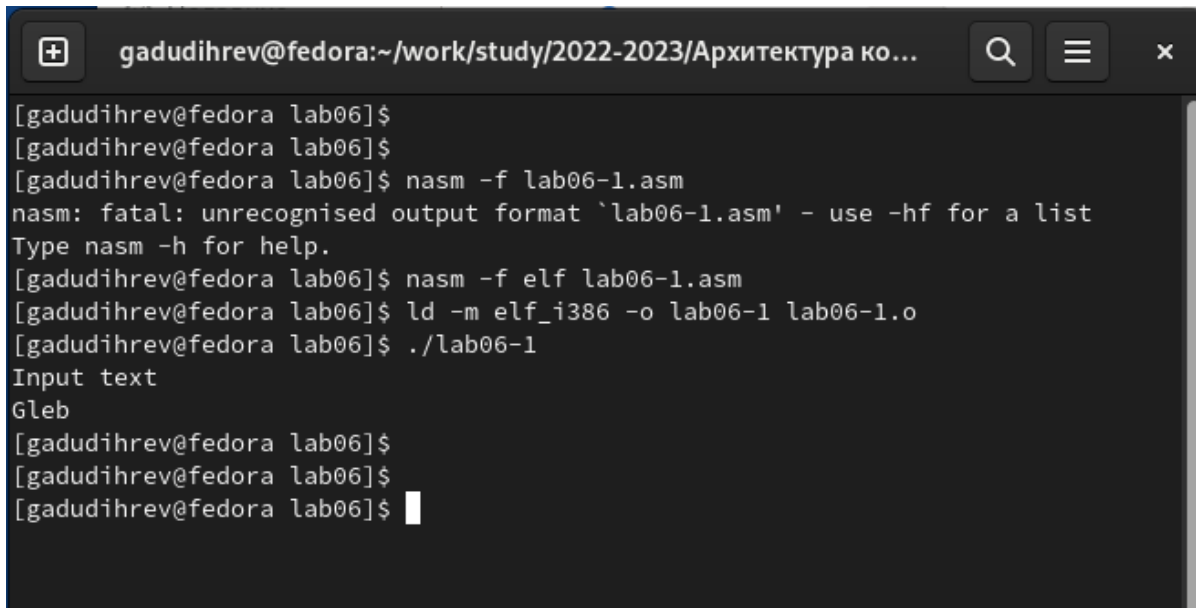
    mov eax,3
    mov ebx,0
    mov ecx,buf1
    mov edx,80

    int 80h

    mov eax,1
    mov ebx,0
    int 80h

1Помощь 2Сох~ть 3Блок 4Замена 5Копия 6Пер~ть 7Поиск 8Уда~ть 9МенюМС10Выход
```

Рис. 4.2: Редактирование файла 1 в Midnight Commander

A terminal window with a dark background and light text. The title bar shows the user 'gadudihrev@fedora' and the current directory '~/work/study/2022-2023/Архитектура ко...'. The terminal contains the following text:

```
[gadudihrev@fedora lab06]$  
[gadudihrev@fedora lab06]$  
[gadudihrev@fedora lab06]$ nasm -f lab06-1.asm  
nasm: fatal: unrecognised output format 'lab06-1.asm' - use -hf for a list  
Type nasm -h for help.  
[gadudihrev@fedora lab06]$ nasm -f elf lab06-1.asm  
[gadudihrev@fedora lab06]$ ld -m elf_i386 -o lab06-1 lab06-1.o  
[gadudihrev@fedora lab06]$ ./lab06-1  
Input text  
Gleb  
[gadudihrev@fedora lab06]$  
[gadudihrev@fedora lab06]$  
[gadudihrev@fedora lab06]$
```

Рис. 4.3: Проверка программы 1

3. Скачали с туис доп файл, скопировали программу. (рис. 4.4)

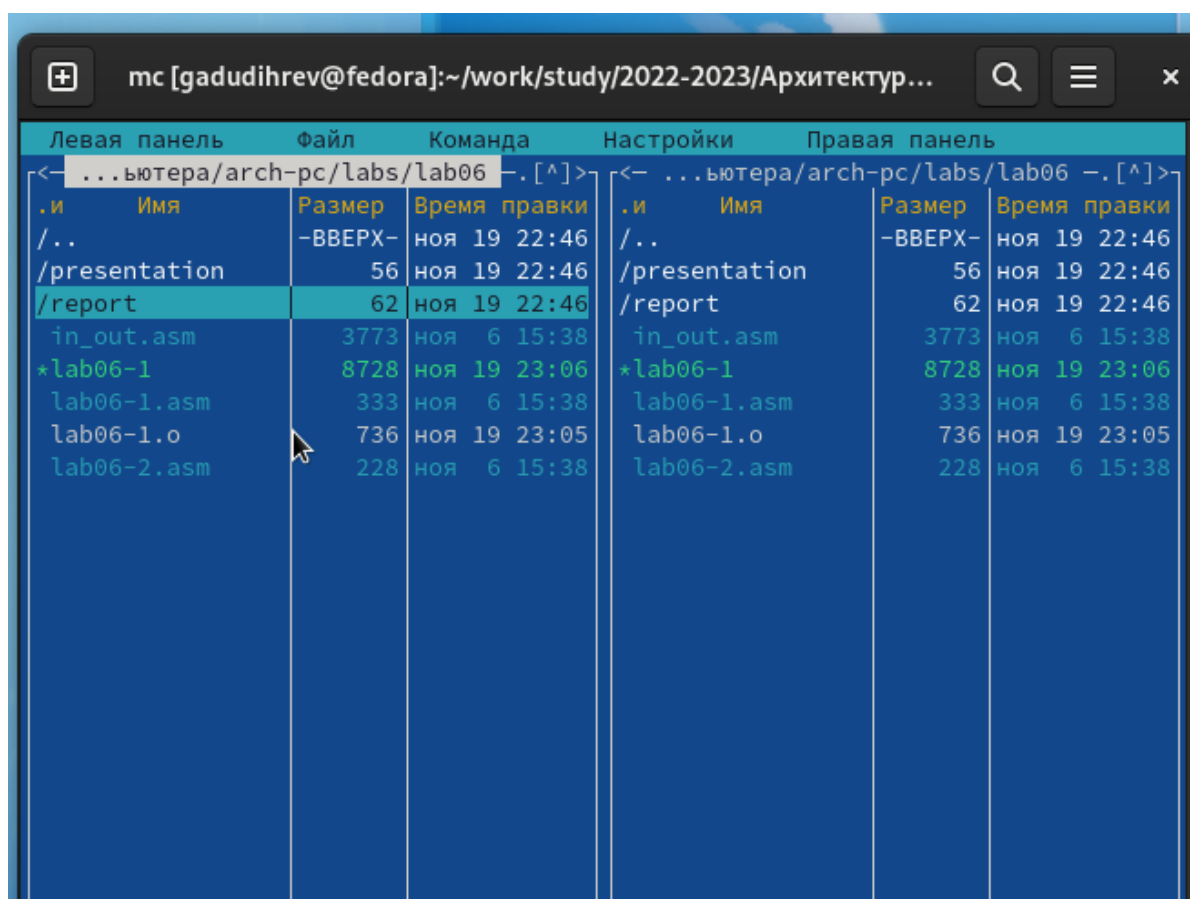
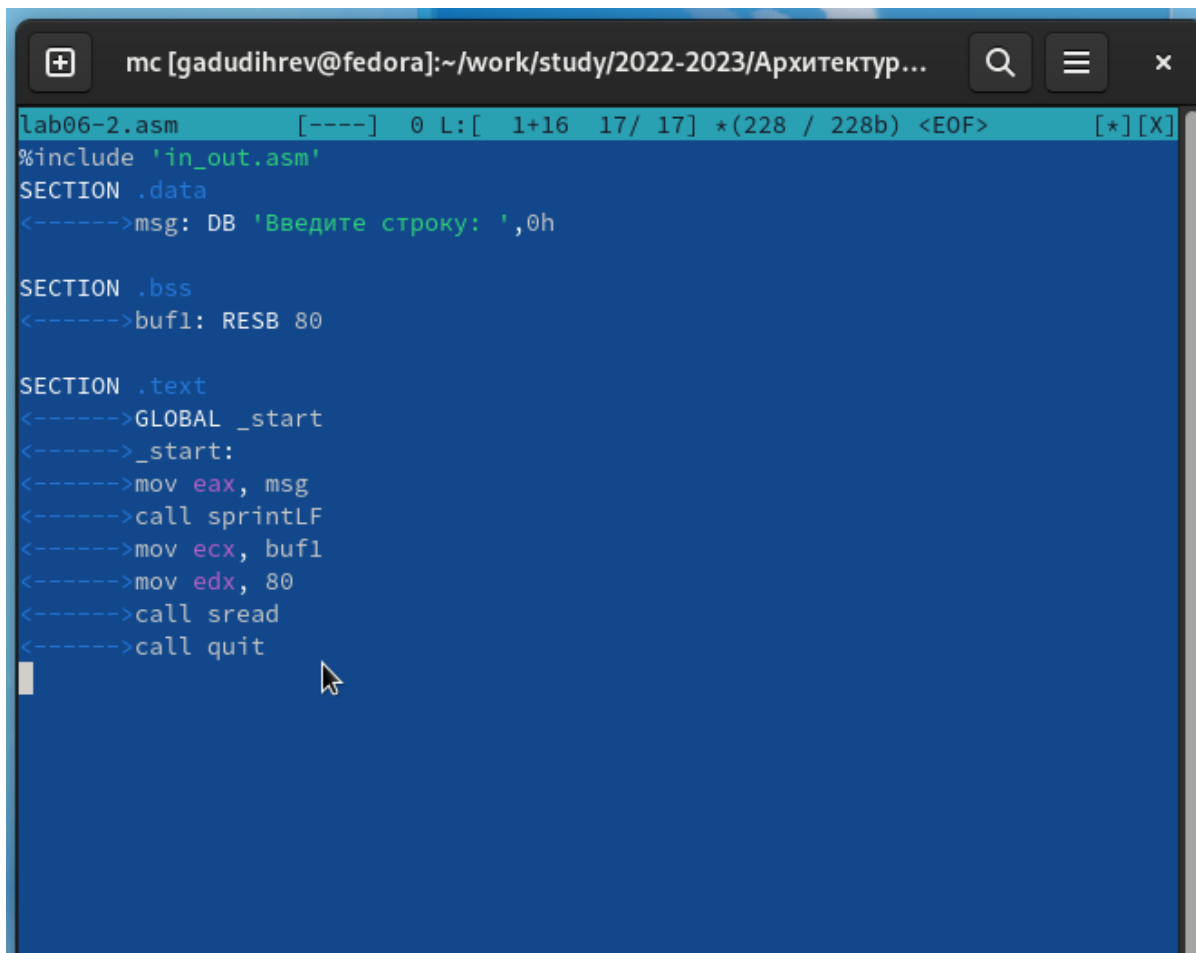


Рис. 4.4: Файл in_out.asm

4. Изменили код программы. (рис. 4.5, 4.6)



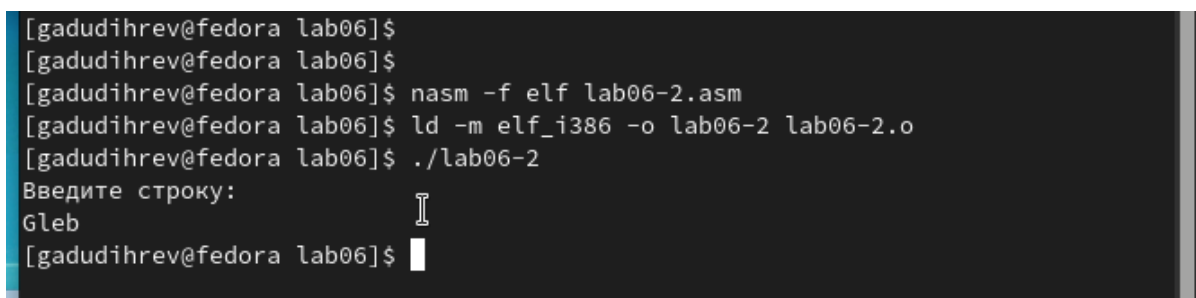
The screenshot shows the Midnight Commander (mc) file manager and editor. The title bar indicates the user is [gadudihrev@fedora] in the directory ~/work/study/2022-2023/Архитектур... The editor is open to the file lab06-2.asm. The code is as follows:

```
lab06-2.asm [----] 0 L: [ 1+16 17/ 17] *(228 / 228b) <EOF> [*] [X]
#include 'in_out.asm'
SECTION .data
<----->msg: DB 'Введите строку: ',0h

SECTION .bss
<----->buf1: RESB 80

SECTION .text
<----->GLOBAL _start
<----->_start:
<----->mov eax, msg
<----->call sprintf
<----->mov ecx, buf1
<----->mov edx, 80
<----->call sread
<----->call quit
```

Рис. 4.5: Редактирование файла 2 в Midnight Commander

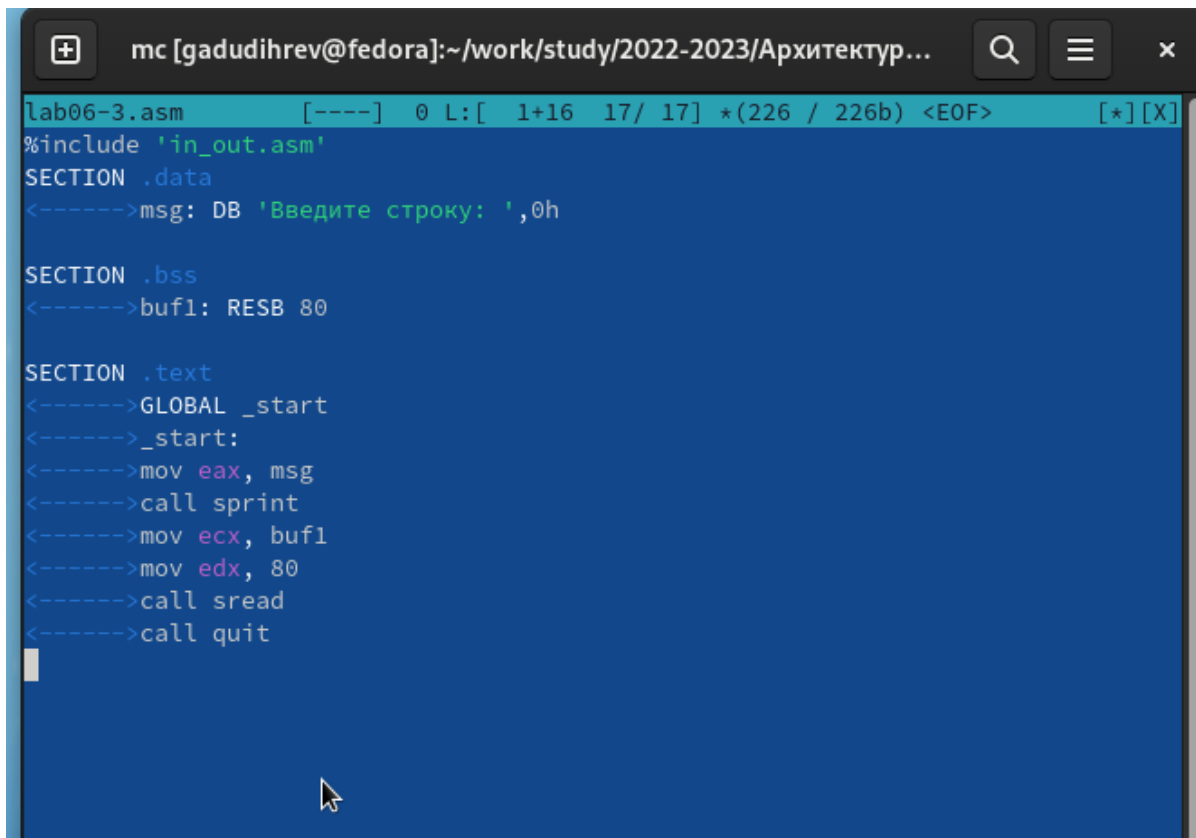


The screenshot shows a terminal window with the following commands and output:

```
[gadudihrev@fedora lab06]$
[gadudihrev@fedora lab06]$
[gadudihrev@fedora lab06]$ nasm -f elf lab06-2.asm
[gadudihrev@fedora lab06]$ ld -m elf_i386 -o lab06-2 lab06-2.o
[gadudihrev@fedora lab06]$ ./lab06-2
Введите строку:
Gleb
[gadudihrev@fedora lab06]$
```

Рис. 4.6: Проверка программы 2

5. Изменили вызов подпрограммы. Теперь ввод и вывод в одну строку. (рис. 4.7, 4.8)



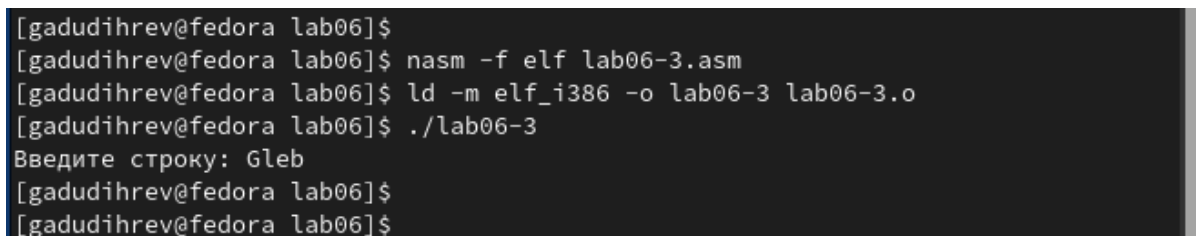
The screenshot shows the Midnight Commander file manager and editor. The title bar indicates the user is 'gadudihrev@fedora' and the current directory is '~/work/study/2022-2023/Архитектур...'. The active file is 'lab06-3.asm'. The code displayed is as follows:

```
[lab06-3.asm] [----] 0 L: [ 1+16 17/ 17] *(226 / 226b) <EOF> [*] [X]
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
<----->msg: DB 'Введите строку: ',0h

SECTION .bss
<----->buf1: RESB 80

SECTION .text
<----->GLOBAL _start
<----->_start:
<----->mov eax, msg
<----->call sprint
<----->mov ecx, buf1
<----->mov edx, 80
<----->call sread
<----->call quit
```

Рис. 4.7: Редактирование файла 3 в Midnight Commander



The screenshot shows a terminal window with the following commands and output:

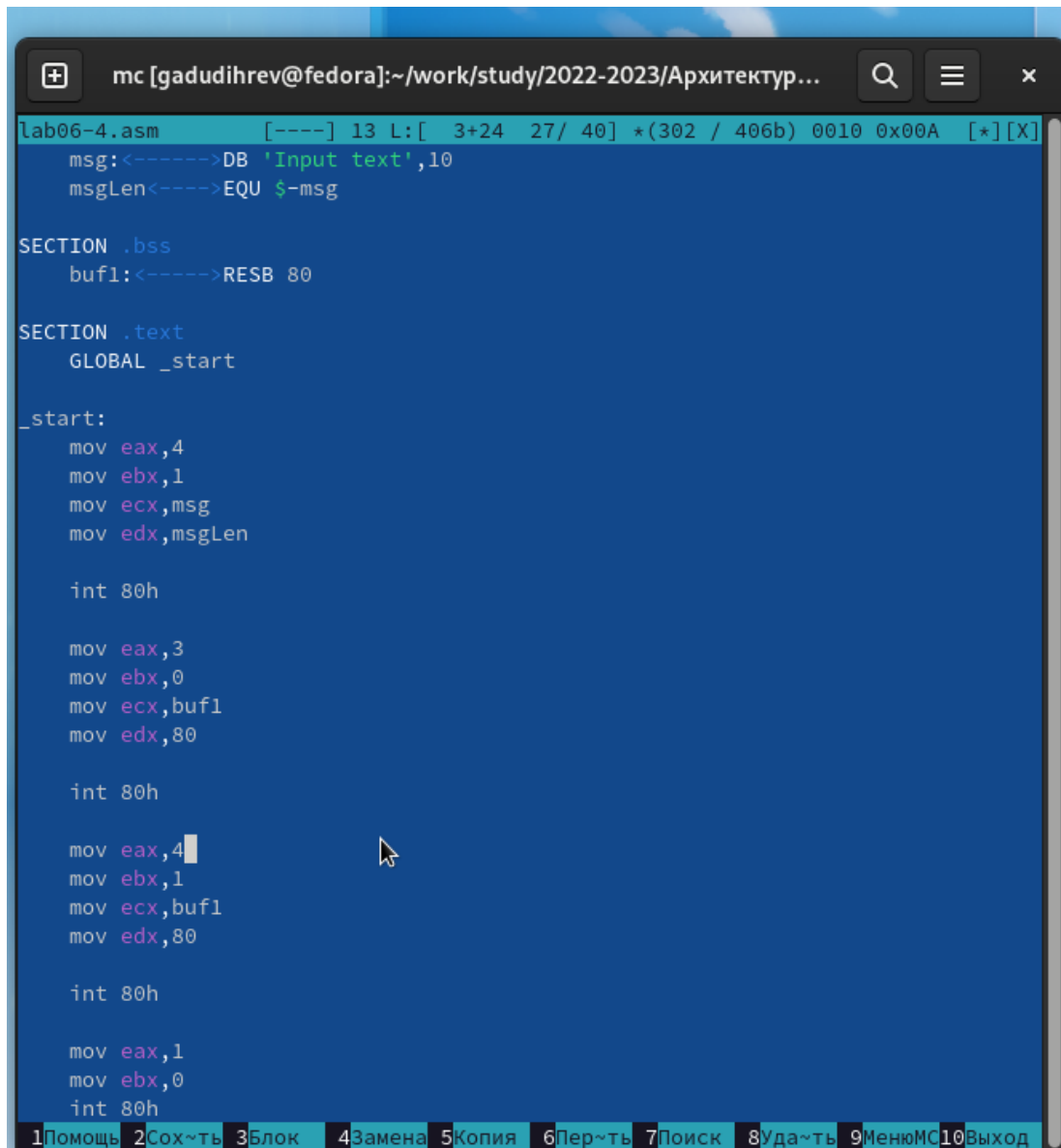
```
[gadudihrev@fedora lab06]$
[gadudihrev@fedora lab06]$ nasm -f elf lab06-3.asm
[gadudihrev@fedora lab06]$ ld -m elf_i386 -o lab06-3 lab06-3.o
[gadudihrev@fedora lab06]$ ./lab06-3
Введите строку: Gleb
[gadudihrev@fedora lab06]$
[gadudihrev@fedora lab06]$
```

Рис. 4.8: Проверка программы 3

6. Внесем изменения в программу (без использования внешнего файла `in_out.asm`), так чтобы она работала по следующему алгоритму: (рис. 4.9, 4.10)

- вывести приглашение типа “Введите строку:”;
- ввести строку с клавиатуры;

- вывести введенную строку на экран.



```
lab06-4.asm      [----] 13 L: [ 3+24 27/ 40] *(302 / 406b) 0010 0x00A  [*] [X]
msg:<----->DB 'Input text',10
msgLen<----->EQU $-msg

SECTION .bss
buf1:<----->RESB 80

SECTION .text
GLOBAL _start

_start:
    mov eax,4
    mov ebx,1
    mov ecx,msg
    mov edx,msgLen

    int 80h

    mov eax,3
    mov ebx,0
    mov ecx,buf1
    mov edx,80

    int 80h

    mov eax,4
    mov ebx,1
    mov ecx,buf1
    mov edx,80

    int 80h

    mov eax,1
    mov ebx,0
    int 80h

1Помощь 2Сохранить 3Блок 4Замена 5Копия 6Перейти 7Поиск 8Удалить 9МенюМС10Выход
```

Рис. 4.9: Редактирование файла 4 в Midnight Commander

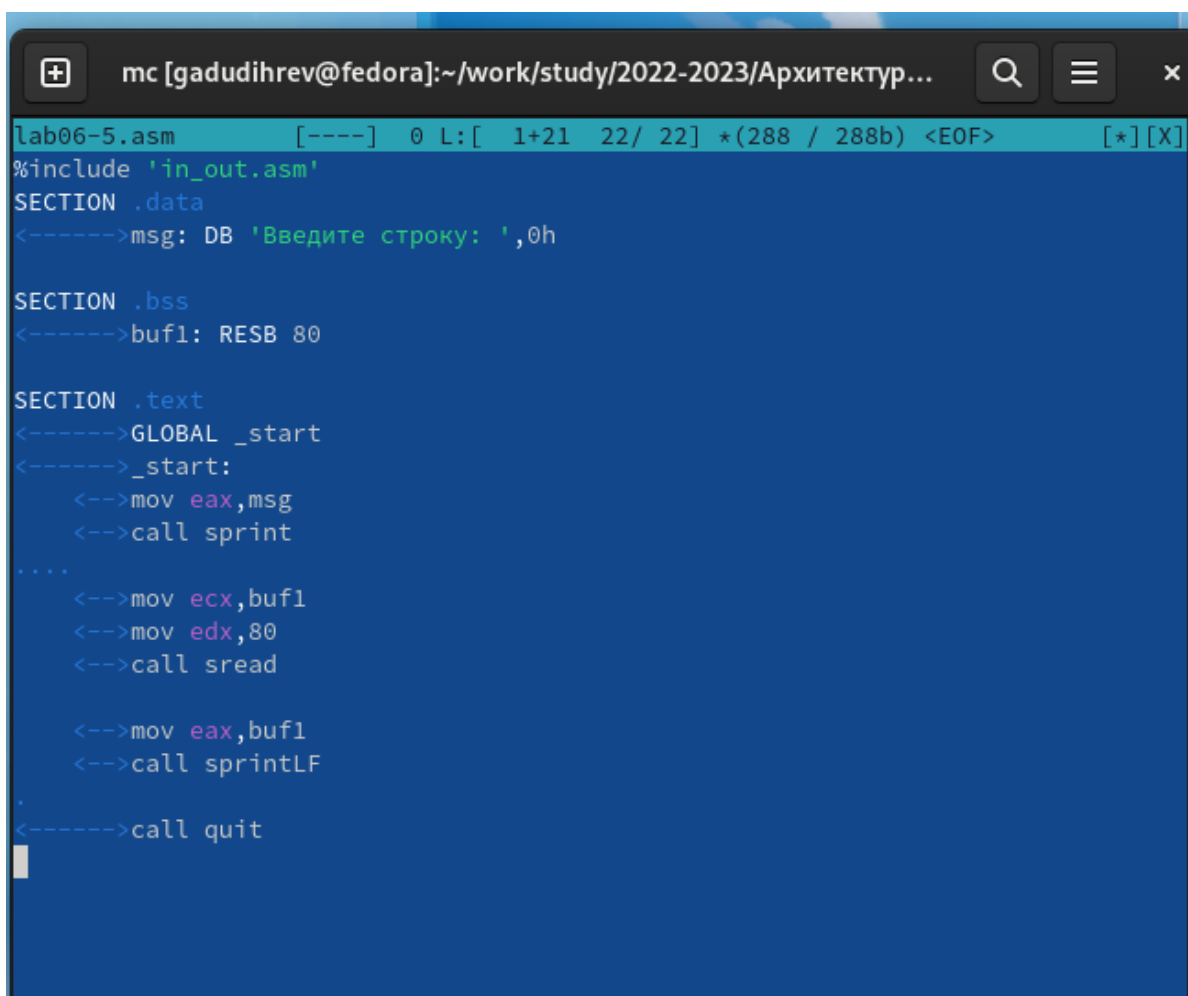
```

[gadudihrev@fedora lab06]$
[gadudihrev@fedora lab06]$ nasm -f elf lab06-4.asm
[gadudihrev@fedora lab06]$ ld -m elf_i386 -o lab06-4 lab06-4.o
[gadudihrev@fedora lab06]$ ./lab06-4
Input text
Gleb
Gleb
[gadudihrev@fedora lab06]$
[gadudihrev@fedora lab06]$
[gadudihrev@fedora lab06]$

```

Рис. 4.10: Проверка программы 4

7. Сделаем тоже самое с файлом in_out.asm (рис. 4.11, 4.12)



```

lab06-5.asm  [----]  0 L: [ 1+21 22/ 22] *(288 / 288b) <EOF>  [*] [X]
#include 'in_out.asm'
SECTION .data
<----->msg: DB 'Введите строку: ',0h

SECTION .bss
<----->buf1: RESB 80

SECTION .text
<----->GLOBAL _start
<----->_start:
    <-->mov eax,msg
    <-->call sprint
    ....
    <-->mov ecx,buf1
    <-->mov edx,80
    <-->call sread

    <-->mov eax,buf1
    <-->call sprintLF
    .
<----->call quit

```

Рис. 4.11: Редактирование файла 5 в Midnight Commander

```
[gadudihrev@fedora lab06]$  
[gadudihrev@fedora lab06]$  
[gadudihrev@fedora lab06]$ nasm -f elf lab06-5.asm  
[gadudihrev@fedora lab06]$ ld -m elf_i386 -o lab06-5 lab06-5.o  
[gadudihrev@fedora lab06]$ ./lab06-5  
Введите строку: Gleb  
Gleb  
  
[gadudihrev@fedora lab06]$  
[gadudihrev@fedora lab06]$
```

Рис. 4.12: Проверка программы 5

5 Выводы

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

Список литературы

1. Справочная система по языку Assembler
2. Midnight Commander