отчёта по лабораторной работе

Ариоке Габриэль Одафе

# 1 Содержание

1. Цель работы.
2. Теоретическое введение.
3. Выполнение лабораторной работы.
4. Заданние для самостоятельной работы
5. Выводы.

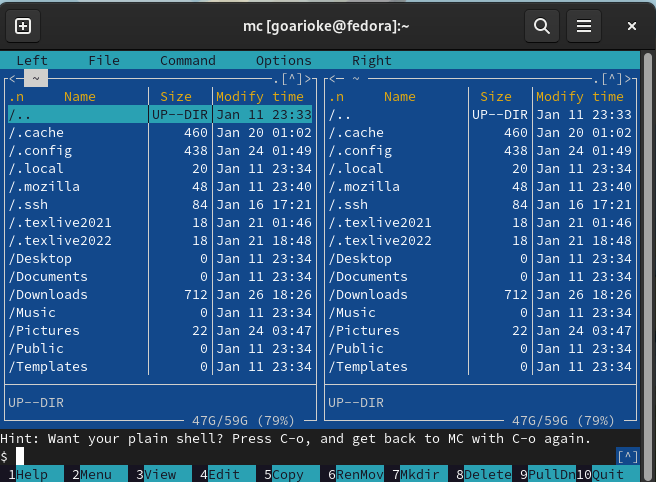
# 2 Цель работы

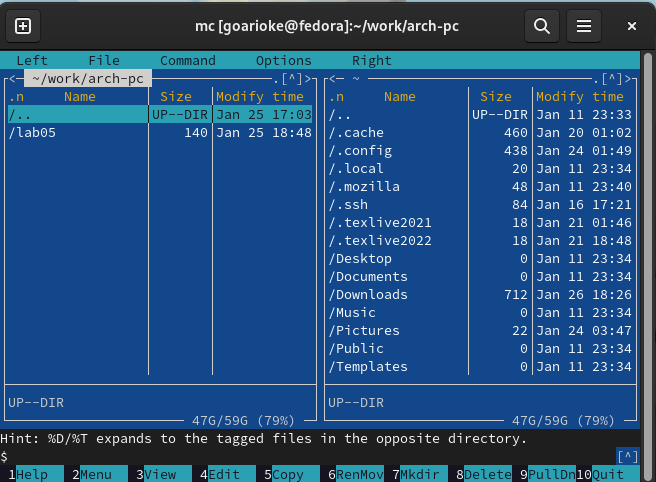
Приобретение практических навыков работы в Midnight Commander. Освоение инструкций языка ассемблера mov и int.

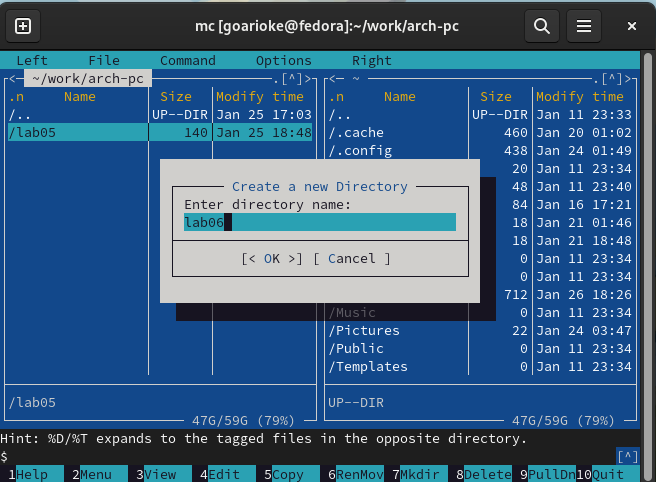
# 3 Теоретическое введение

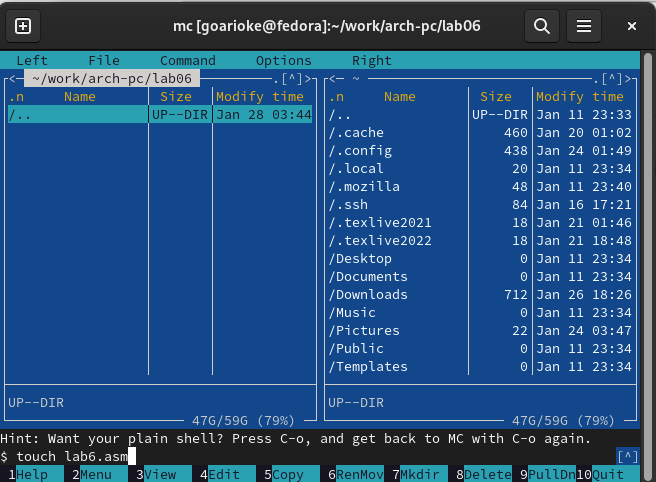
Midnight Commander (или просто mc) — это программа, которая позволяет просматривать структуру каталогов и выполнять основные операции по управ- лению файловой системой, т.е. mc является файловым менеджером. Midnight Commander позволяет сделать работу с файлами более удобной и наглядной. Для активации оболочки Midnight Commander достаточно ввести в командной строке mc и нажать клавишу Enter

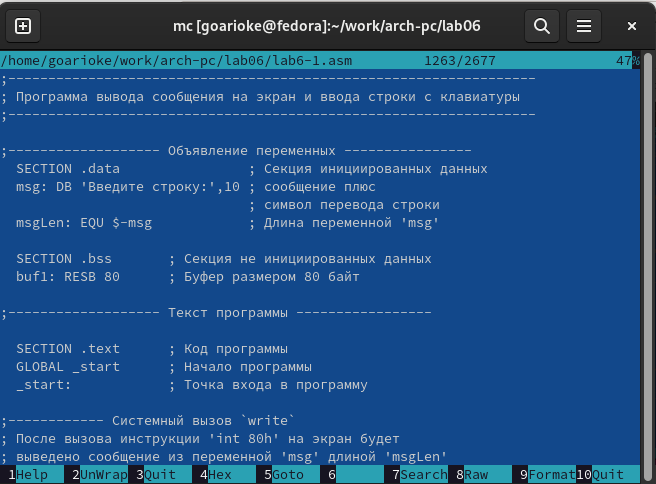
# 4 Выполнение лабораторной работы.

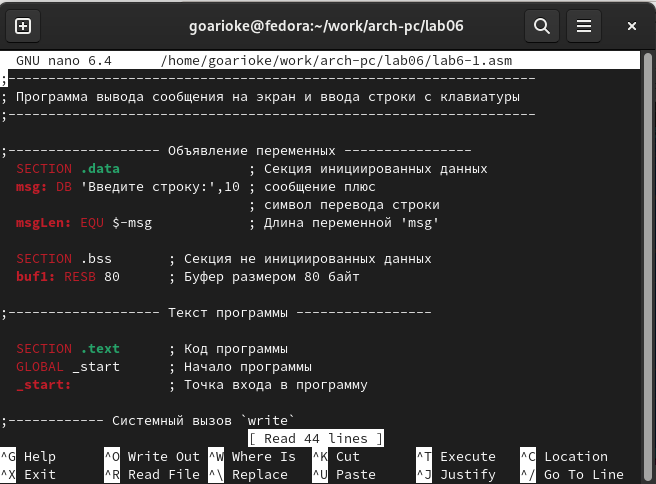
Откроем Midnight commander с помощью команды.(рис. **¿fig:001?**) 

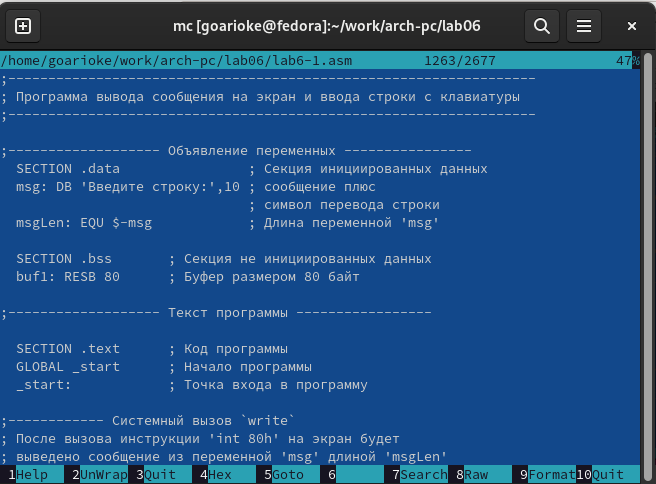
Перехожу в каталоя ~/work/arch-pc созданный при выполнении лаборатор- ной работы No5.(рис. **¿fig:002?**) 

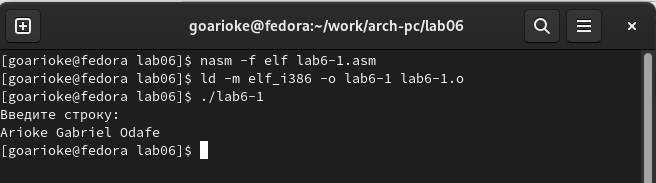
С помощью функциональной клавиши F7 создайте папку lab06 и перехожу в созданный каталог.(рис. **¿fig:003?**) 

Пользуясь строкой ввода и командой touch создайте файл lab6-1.asm.(рис. **¿fig:004?**) 

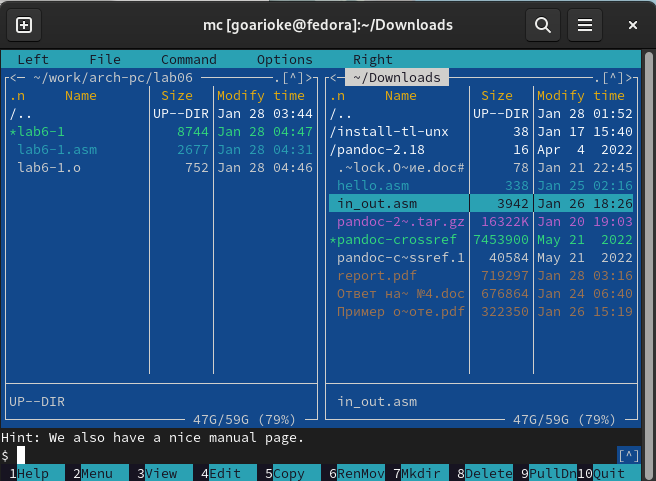
С помощью функциональной клавиши F4 откройте файл lab6-1.asm для редактирования во встроенном редактора Midnight Commander.(рис. **¿fig:005?**) 

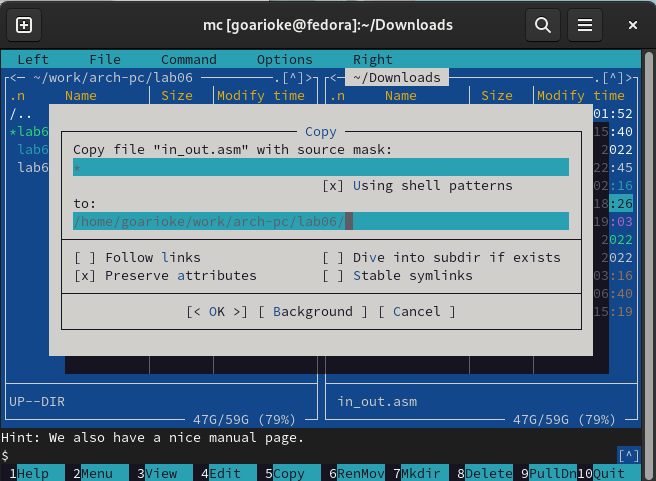
(рис. **¿fig:006?**) 

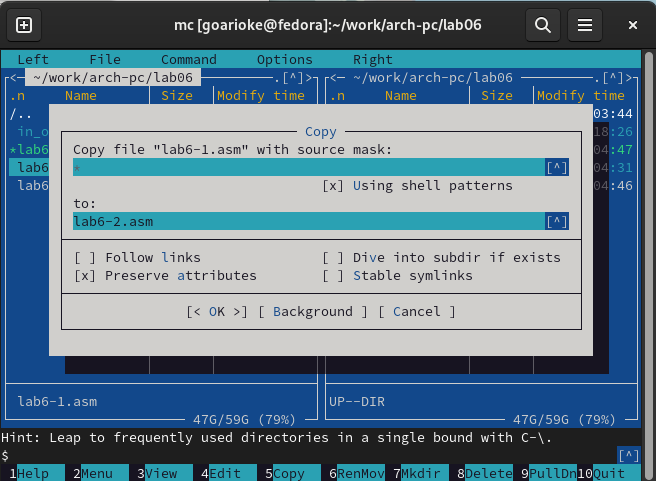
С помощыо функчиональной клавиши F3 открываю файл lab6-1.asm для просмотра.Убеждаюсь, что файл содержить текст программы.(рис. **¿fig:007?**) 

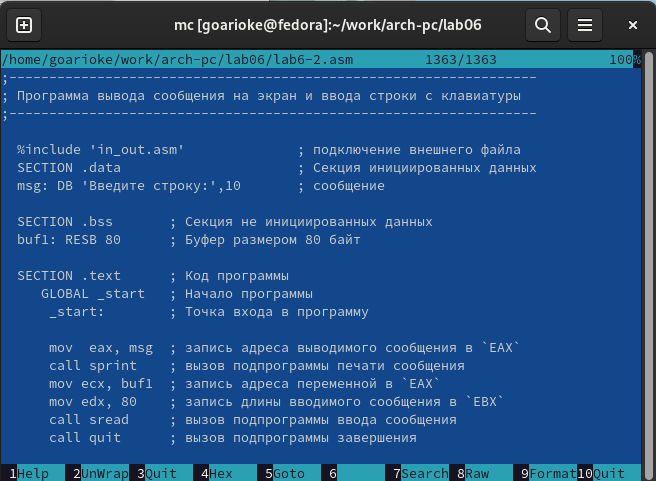
Оттранслируйте текст программы lab6-1.asm в объектный файл. Выполните компоновку объектного файла и запустите получившийся исполняемый файл. Програм- ма выводит строку ‘Введите строку:’ и ожидает ввода с клавиатуры.(рис. **¿fig:008?**) 

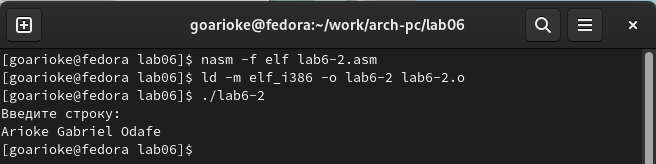
Я скачал файл in\_out.asm со страницы курса туис Подключаемый файл in\_out.asm должен лежать в том же каталоге, что и файл с программой, в которой он используется. В одной из панелей mc от- кройте каталог с файлом lab6-1.asm. В другой панели каталог со скаченным файлом in\_out.asm (для перемещения между панелями используйте Tab (рис. **¿fig:009?**) ![9.png](data:text/html; charset=utf-8;base64,)

(рис. **¿fig:010?**) 

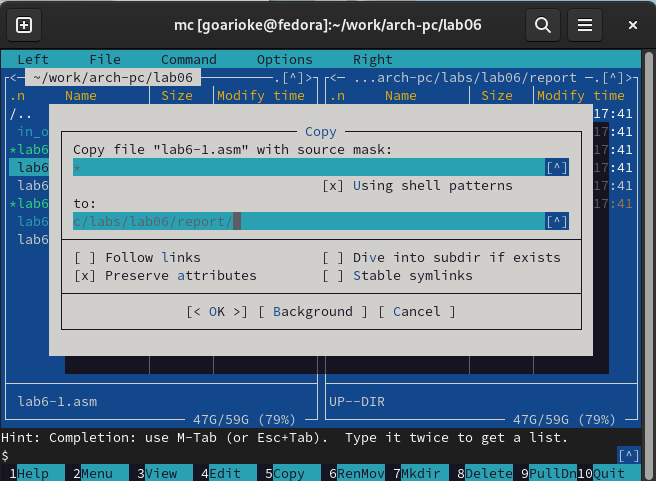
Скопируйте файл in\_out.asm в каталог с файлом lab6-1.asm с помощью функциональной клавиши F5.(рис. **¿fig:011?**) 

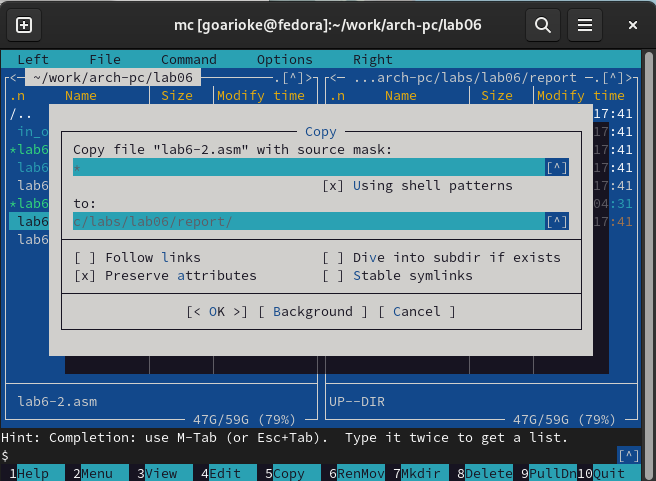
С помощью функциональной клавиши F6 создайте копию файла lab6-1.asm с именем lab6-2.asm. Выделите файл lab6-1.asm, нажмите клавишу F6 , вве- дите имя файла lab6-2.asm и нажмите клавишу Enter(рис. **¿fig:012?**) 

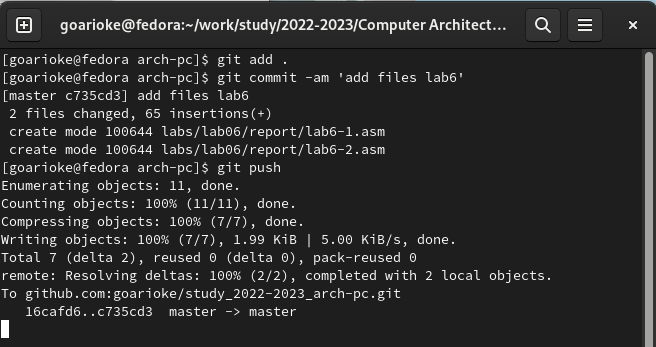
Исправляю тектс программы в файле la6-2.asm с использование подпрогра- ми из внешнего файла in\_out.asm в соотвествии с листингом 6.2) создаю исполняемый файл и проверяю его работу)(рис. **¿fig:013?**) 

(рис. **¿fig:014?**)  В файле lab6-2.asm замените подпрограмму sprintLF на sprint. Создайте исполняемый файл и проверьте его работу подпрограмма sprint Запуск

# 5 Заданние для самостоятельной работы

Создайте копию файла lab6-1.asm. Внесите изменения в программу (без использования внешнего файла in\_out.asm)(рис. **¿fig:015?**) 

(рис. **¿fig:016?**) 

(рис. **¿fig:017?**)  # Выводы

Приобрел практические навыки работы в Midnight Commader и освоил инструк- ции языка ассемблера mov и int.