

Отчёт по лабораторной работе №9

Дисциплина: Архитектура компьютера

Ищенко Ирина Олеговна

Содержание

1	Цель работы	5
2	Выполнение лабораторной работы	6
3	Выполнение заданий для самостоятельной работы	13
4	Выводы	15

Список иллюстраций

2.1	Создание каталога и файла	6
2.2	Запуск первой программы	7
2.3	Запуск первой программы с использованием стека	8
2.4	Запуск программы, выводящее на экран аргументы командной строки	9
2.5	Запуск программы поиска суммы аргументов	11
2.6	Запуск программы поиска произведения аргументов	12
3.1	Запуск программы суммы значений функции	14

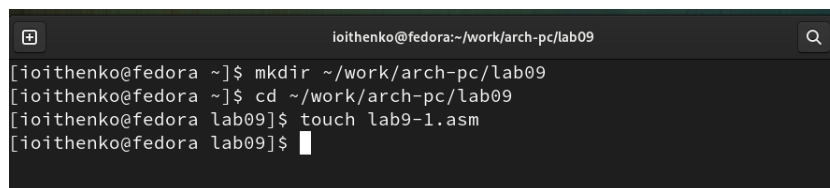
Список таблиц

1 Цель работы

Приобретение навыков написания программ с использованием циклов и обработкой аргументов командной строки.

2 Выполнение лабораторной работы

Создаем каталог для программ лабораторной работы № 9, переходим в него и создаем файл lab9-1.asm (рис. 2.1).



```
ioithenko@fedora:~/work/arch-pc/lab09
[ioithenko@fedora ~]$ mkdir ~/work/arch-pc/lab09
[ioithenko@fedora ~]$ cd ~/work/arch-pc/lab09
[ioithenko@fedora lab09]$ touch lab9-1.asm
[ioithenko@fedora lab09]$
```

Рис. 2.1: Создание каталога и файла

Введем в файл lab9-1.asm текст программы из листинга 1. Создадим исполняемый файл и проверим его работу (рис. 2.2). Листинг 1:

```
%include 'in_out.asm'

SECTION .data
msg1 db 'Введите N: ',0h

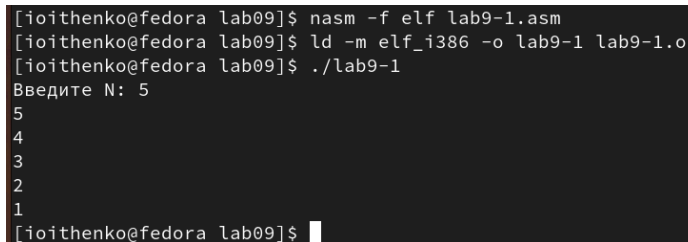
SECTION .bss
N: resb 10

SECTION .text
global _start
_start:
; ----- Вывод сообщения 'Введите N: '
mov eax,msg1
call sprint
; ----- Ввод 'N'
```

```

mov ecx, N
mov edx, 10
call sread
; ----- Преобразование 'N' из символа в число
mov eax,N
call atoi
mov [N],eax
; ----- Организация цикла
mov ecx,[N] ; Счетчик цикла, `ecx=N`
label:
mov [N],ecx
mov eax,[N]
call iprintLF ; Вывод значения `N`
loop label ; `ecx=ecx-1` и если `ecx` не '0'
; переход на `label`
call quit

```



```

[ioithenko@fedora lab09]$ nasm -f elf lab9-1.asm
[ioithenko@fedora lab09]$ ld -m elf_i386 -o lab9-1 lab9-1.o
[ioithenko@fedora lab09]$ ./lab9-1
Введите N: 5
5
4
3
2
1
[ioithenko@fedora lab09]$

```

Рис. 2.2: Запуск первой программы

Изменим текст программы в соответствии с листингом 2, добавив изменение значение регистра `ecx` в цикле. Создадим исполняемый файл и проверим его работу. Программа запускает бесконечный цикл при нечетном `N` и выводит только нечетные числа при четном `N`. Листинг 2:

```

label:
sub ecx,1 ; `ecx=ecx-1`

```

```

mov [N],ecx
mov eax,[N]
call iprintLF
loop label

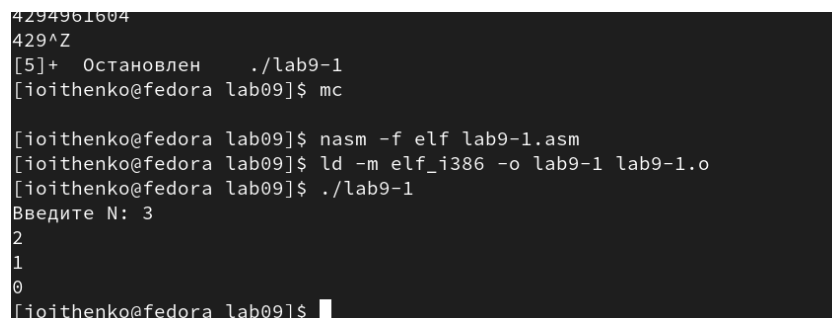
```

Внесем изменения в текст программы по листингу 3, добавив команды `push` и `pop` (добавления в стек и извлечения из стека) для сохранения значения счетчика цикла `loop` (рис. 2.3). Число проходов цикла соответствует значению `N`, введенному с клавиатуры, а программа выводит числа от `N-1` до 0. Листинг 3:

```

label:
push ecx ; добавление значения ecx в стек
sub ecx,1
mov [N],ecx
mov eax,[N]
call iprintLF
pop ecx ; извлечение значения ecx из стека
loop label

```



```

4294961604
429^Z
[5]+ Остановлен ./lab9-1
[ioithenko@fedora lab09]$ mc

[ioithenko@fedora lab09]$ nasm -f elf lab9-1.asm
[ioithenko@fedora lab09]$ ld -m elf_i386 -o lab9-1 lab9-1.o
[ioithenko@fedora lab09]$ ./lab9-1
Введите N: 3
2
1
0
[ioithenko@fedora lab09]$

```

Рис. 2.3: Запуск первой программы с использованием стека

Создадим файл `lab9-2.asm` в каталоге `~/work/arch-pc/lab09` и введем в него текст программы из листинга 4. Создадим исполняемый файл и запустим его, указав аргументы (рис. 2.4). Программа обработала 4 аргумента. Листинг 4:


```

#include 'in_out.asm'

SECTION .text

global _start

_start:

pop ecx ; Извлекаем из стека в `ecx` количество
; аргументов (первое значение в стеке)

pop edx ; Извлекаем из стека в `edx` имя программы
; (второе значение в стеке)

sub ecx, 1 ; Уменьшаем `ecx` на 1 (количество
; аргументов без названия программы)

next:

cmp ecx, 0 ; проверяем, есть ли еще аргументы
jz _end ; если аргументов нет выходим из цикла
; (переход на метку `_end`)

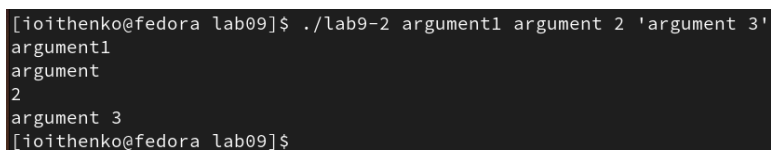
pop eax ; иначе извлекаем аргумент из стека
call sprintf ; вызываем функцию печати

loop next ; переход к обработке следующего
; аргумента (переход на метку `next`)

_end:

call quit

```



```

[ioithenko@fedora lab09]$ ./lab9-2 argument1 argument 2 'argument 3'
argument1
argument
2
argument 3
[ioithenko@fedora lab09]$

```

Рис. 2.4: Запуск программы, выводящее на экран аргументы командной строки

Рассмотрим еще один пример программы которая выводит сумму чисел, которые передаются в программу как аргументы. Создадим файл lab9-3.asm в каталоге ~/work/arch-pc/lab09 и введите в него текст программы из листинга 5. Создадим исполняемый файл и запустим его, указав аргументы (рис. 2.5).

Листинг 5:

```
%include 'in_out.asm'

SECTION .data
msg db "Результат: ",0

SECTION .text
global _start
_start:

pop ecx ; Извлекаем из стека в `ecx` количество
; аргументов (первое значение в стеке)
pop edx ; Извлекаем из стека в `edx` имя программы
; (второе значение в стеке)
sub ecx,1 ; Уменьшаем `ecx` на 1 (количество
; аргументов без названия программы)
mov esi, 0 ; Используем `esi` для хранения
; промежуточных сумм
next:
cmp ecx,0h ; проверяем, есть ли еще аргументы
jz _end ; если аргументов нет выходим из цикла
; (переход на метку `_end`)
pop eax ; иначе извлекаем следующий аргумент из стека
call atoi ; преобразуем символ в число
add esi,eax ; добавляем к промежуточной сумме
; след. аргумент `esi=esi+eax`
loop next ; переход к обработке следующего аргумента
_end:
mov eax, msg ; вывод сообщения "Результат: "
call sprint
mov eax, esi ; записываем сумму в регистр `eax`
call iprintLF ; печать результата
```

call quit ; завершение программы

```
[ioithenko@fedora lab09]$ touch lab9-3.asm
[ioithenko@fedora lab09]$ mc

[ioithenko@fedora lab09]$ nasm -f elf lab9-3.asm
[ioithenko@fedora lab09]$ ld -m elf_i386 -o lab9-3 lab9-3.o
[ioithenko@fedora lab09]$ ./lab9-3 12 13 7 10 5
Результат: 47
[ioithenko@fedora lab09]$
```

Рис. 2.5: Запуск программы поиска суммы аргументов

Изменим текст программы по листингу 6 для вычисления произведения аргументов командной строки (рис. 2.6). Листинг 6:

```
%include 'in_out.asm'

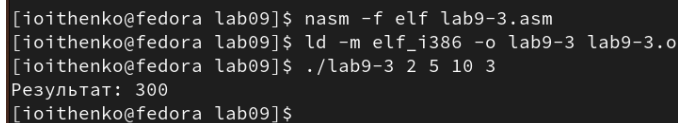
SECTION .data
msg db "Результат: ",0

SECTION .text
global _start
_start:
pop ecx ; Извлекаем из стека в `ecx` количество
; аргументов (первое значение в стеке)
pop edx ; Извлекаем из стека в `edx` имя программы
; (второе значение в стеке)
sub ecx,1 ; Уменьшаем `ecx` на 1 (количество
; аргументов без названия программы)
mov esi, 1 ; Используем `esi` для хранения
; промежуточных сумм
next:
cmp ecx,0h ; проверяем, есть ли еще аргументы
jz _end ; если аргументов нет выходим из цикла
; (переход на метку `_end`)
pop eax ; иначе извлекаем следующий аргумент из стека
call atoi ; преобразуем символ в число
```

```

mov ebx, eax
mov eax, esi
mul ebx
mov esi, eax
loop next ; переход к обработке следующего аргумента
_end:
mov eax, msg ; вывод сообщения "Результат: "
call sprint
mov eax, esi ; записываем сумму в регистр `eax`
call iprintLF ; печать результата
call quit ; завершение программы

```



```

[ioithenko@fedora lab09]$ nasm -f elf lab9-3.asm
[ioithenko@fedora lab09]$ ld -m elf_i386 -o lab9-3 lab9-3.o
[ioithenko@fedora lab09]$ ./lab9-3 2 5 10 3
Результат: 300
[ioithenko@fedora lab09]$

```

Рис. 2.6: Запуск программы поиска произведения аргументов

3 Выполнение заданий для самостоятельной работы

Напишем программу (листинг 7), которая находит сумму значений функции (рис. 3.1). Вариант 10: $f(x)=5(2+x)$ Листинг 7:

```
%include 'in_out.asm'

SECTION .data
msg db "Результат: ",0
fx: db 'f(x)=5(2+x) ',0

SECTION .text
global _start
_start:
mov eax, fx
call sprintf
pop ecx
pop edx
sub ecx,1
mov esi, 0

next:
cmp ecx,0h
jz _end
```

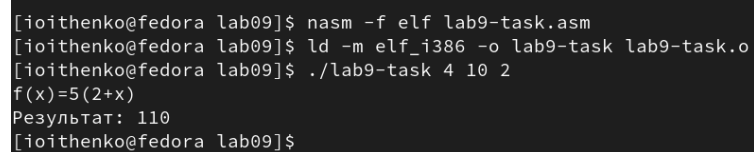
```

pop eax
call atoi
add eax,2
mov ebx,5
mul ebx
add esi,eax

loop next

_end:
mov eax, msg
call sprint
mov eax, esi
call iprintLF
call quit

```



```

[ioithenko@fedora lab09]$ nasm -f elf lab9-task.asm
[ioithenko@fedora lab09]$ ld -m elf_i386 -o lab9-task lab9-task.o
[ioithenko@fedora lab09]$ ./lab9-task 4 10 2
f(x)=5(2+x)
Результат: 110
[ioithenko@fedora lab09]$

```

Рис. 3.1: Запуск программы суммы значений функции

4 Выводы

В ходе лабораторной работы я приобрела навыки написания программ с использованием циклов и обработки аргументов командной строки.