

Отчёт по лабораторной работе 6

дисциплина: Архитектура компьютера

Кылыч Гоктюрк

Содержание

1	Цель работы	5
2	Выполнение лабораторной работы	6
3	Выводы	21

Список иллюстраций

2.1	Программа lab6-1.asm	7
2.2	Запуск программы lab6-1.asm	7
2.3	Программа lab6-1.asm	8
2.4	Запуск программы lab6-1.asm	9
2.5	Программа lab6-2.asm	10
2.6	Запуск программы lab6-2.asm	10
2.7	Программа lab6-2.asm	11
2.8	Запуск программы lab6-2.asm	11
2.9	Программа lab6-2.asm	12
2.10	Запуск программы lab6-2.asm	12
2.11	Программа lab6-3.asm	13
2.12	Запуск программы lab6-3.asm	14
2.13	Программа lab6-3.asm	15
2.14	Запуск программы lab6-3.asm	15
2.15	Программа variant.asm	16
2.16	Запуск программы variant.asm	17
2.17	Программа prog.asm	19
2.18	Запуск программы prog.asm	20

Список таблиц

1 Цель работы

Целью работы является освоение арифметических инструкций языка ассемблера NASM.

2 Выполнение лабораторной работы

1. Создал каталог для программам лабораторной работы № 6, перешел в него и создал файл lab6-1.asm.
2. Рассмотрим примеры программ вывода символьных и численных значений. Программы будут выводить значения, записанные в регистры еах.

```
GNU nano 7.2
#include 'in_out.asm'
SECTION .bss
buf1: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
mov eax,'6'
mov ebx,'3'
add eax,ebx
mov [buf1],eax
mov eax,buf1
call sprintLF
call quit
```

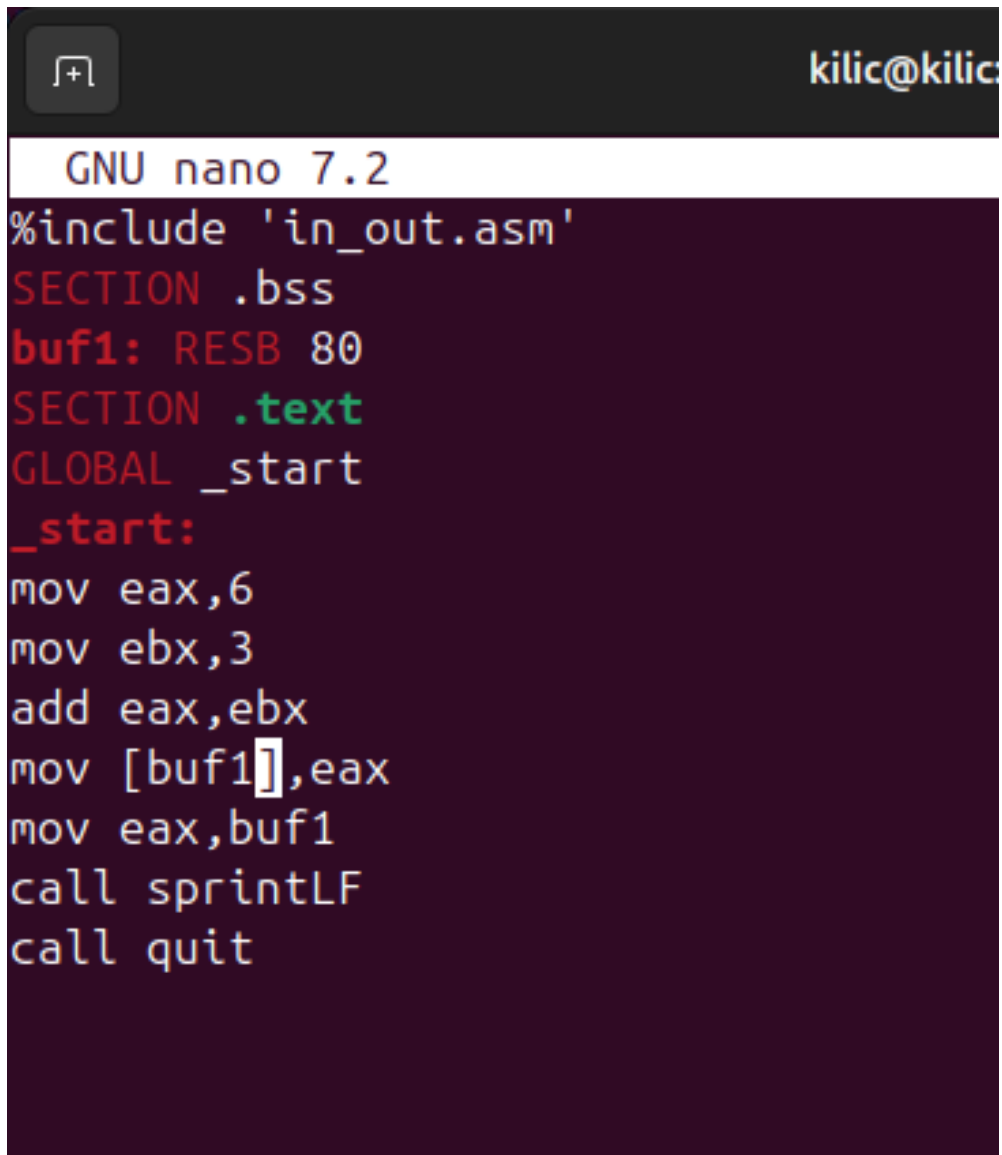
Рисунок 2.1: Программа lab6-1.asm

```
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ nasm -f elf lab06-1.asm
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-1.o -o lab06-1
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ./lab06-1
j
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$
```

Рисунок 2.2: Запуск программы lab6-1.asm

3. Далее изменяю текст программы и вместо символов, запишем в реги-

стры числа.



```
GNU nano 7.2
%include 'in_out.asm'
SECTION .bss
buf1: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
mov eax,6
mov ebx,3
add eax,ebx
mov [buf1],eax
mov eax,buf1
call sprintLF
call quit
```

Рисунок 2.3: Программа lab6-1.asm


```

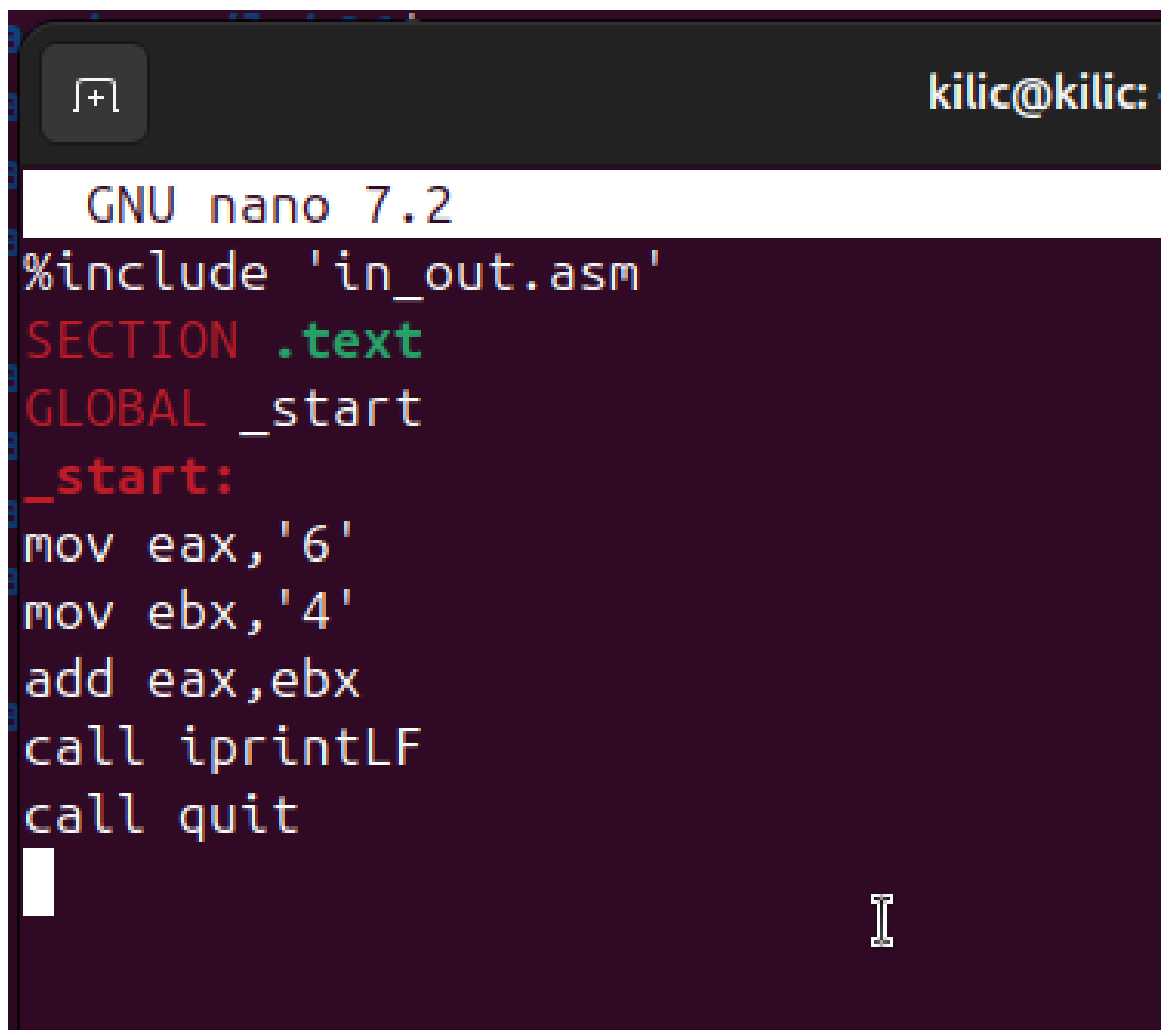
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ nasm -f elf lab06-1.asm
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-1.o -o lab06-1
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ./lab06-1
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ █

```

Рисунок 2.4: Запуск программы lab6-1.asm

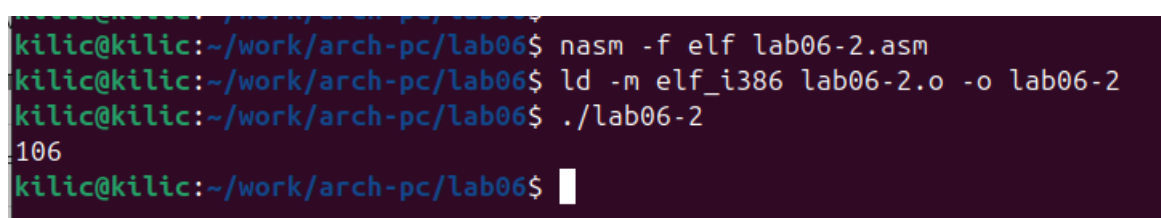
Никакой символ не виден, но он есть. Это возврат каретки LF.

4. Как отмечалось выше, для работы с числами в файле in_out.asm реализованы подпрограммы для преобразования ASCII символов в числа и обратно. Преобразовал текст программы с использованием этих функций.



```
GNU nano 7.2
#include 'in_out.asm'
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
mov eax,'6'
mov ebx,'4'
add eax,ebx
call iprintLF
call quit
```

Рисунок 2.5: Программа lab6-2.asm



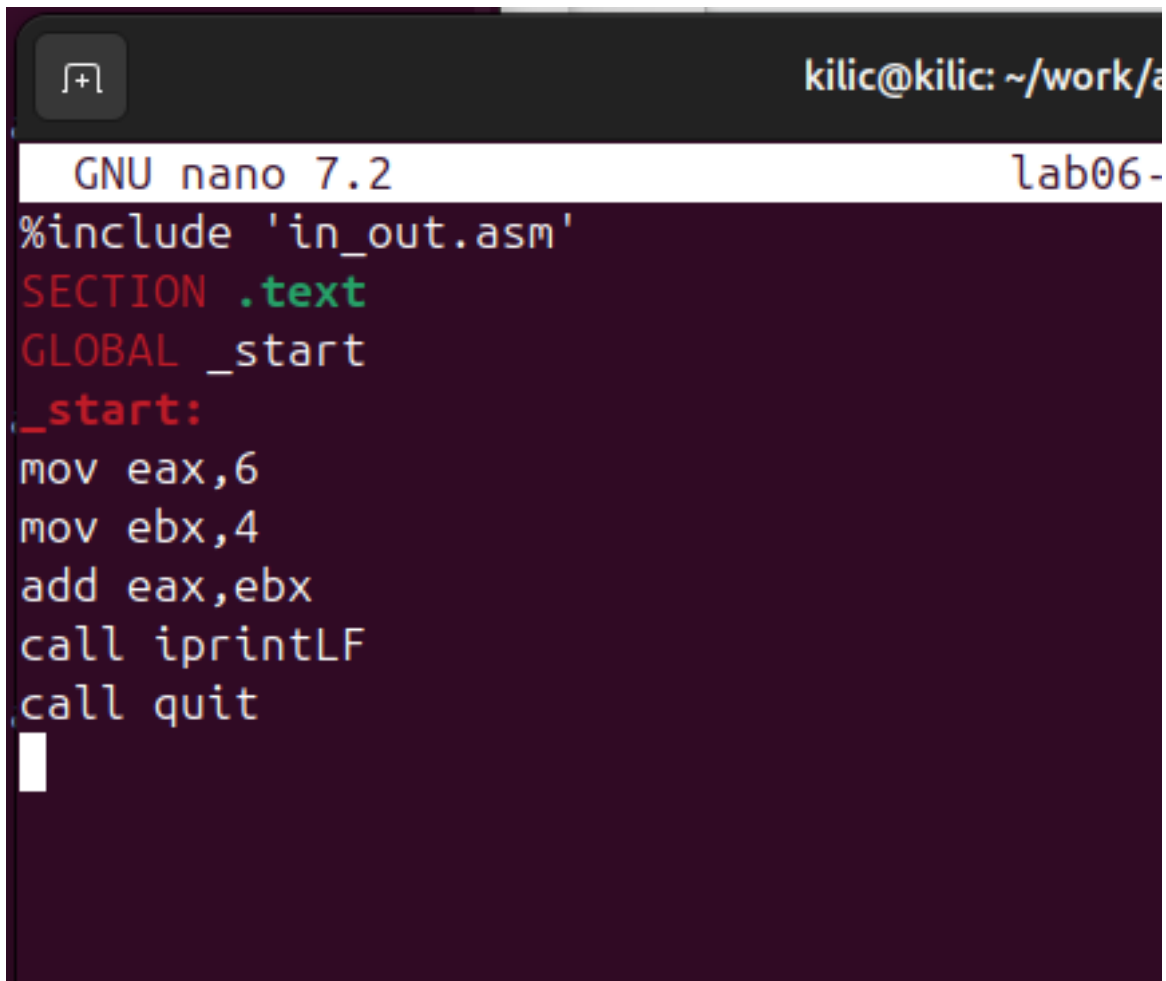
```
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ nasm -f elf lab06-2.asm
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-2.o -o lab06-2
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ./lab06-2
106
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$
```

Рисунок 2.6: Запуск программы lab6-2.asm

В результате работы программы мы получим число 106. В данном случае, как и в первом, команда `add` складывает коды символов „6“ и „4“ ($54+52=106$). Однако, в отличие от прошлой программы, функция `iprintLF` позволяет выве-

сти число, а не символ, кодом которого является это число.

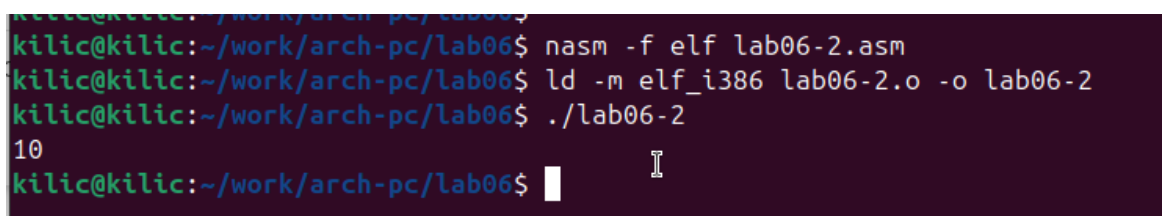
5. Аналогично предыдущему примеру изменим символы на числа.



```
kilic@kilic: ~/work/a
GNU nano 7.2 lab06-2.asm
#include 'in_out.asm'
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
mov eax,6
mov ebx,4
add eax,ebx
call iprintLF
call quit
```

Рисунок 2.7: Программа lab6-2.asm

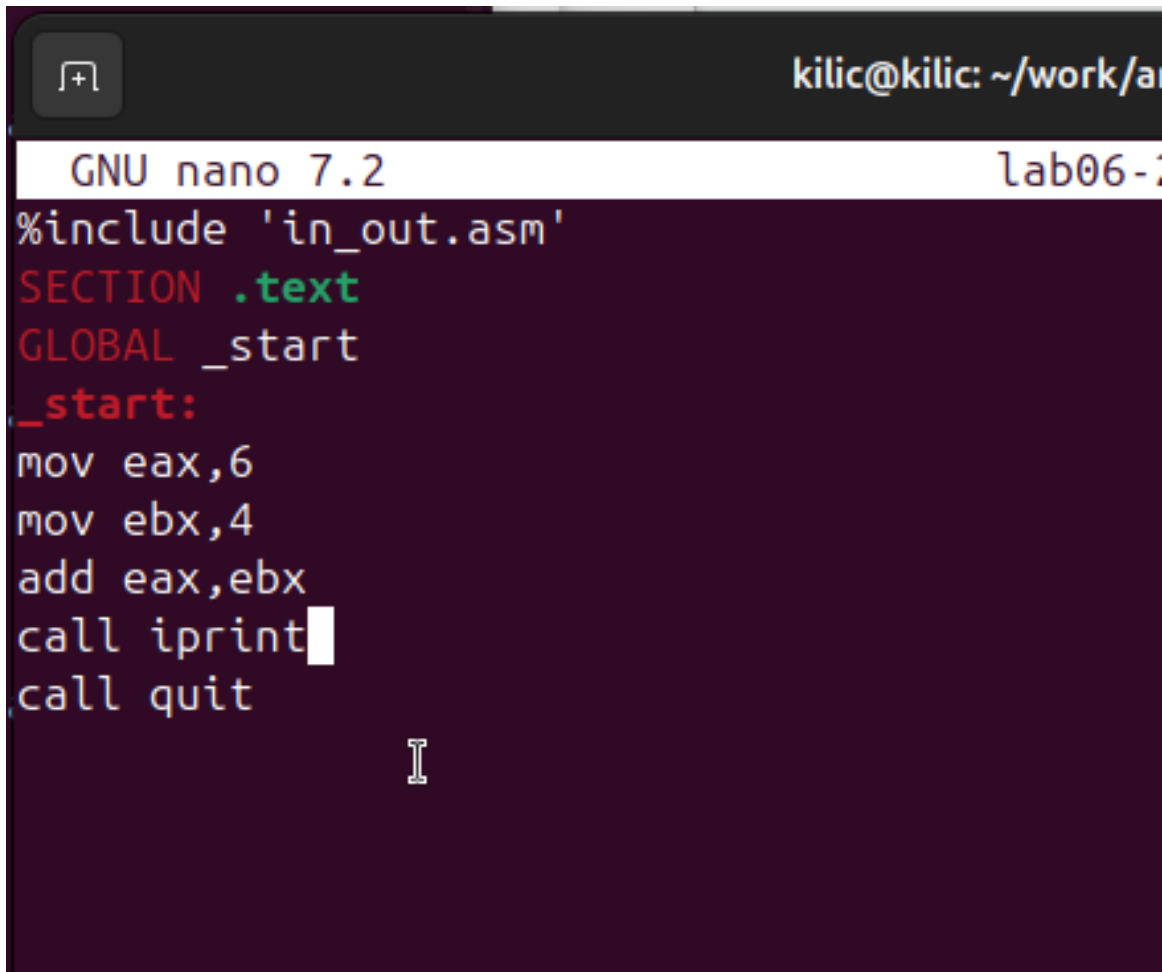
Функция iprintLF позволяет вывести число и операндами были числа (а не коды символов). Поэтому получаем число 10.



```
kilic@kilic: ~/work/arch-pc/lab06$ nasm -f elf lab06-2.asm
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-2.o -o lab06-2
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ./lab06-2
10
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$
```

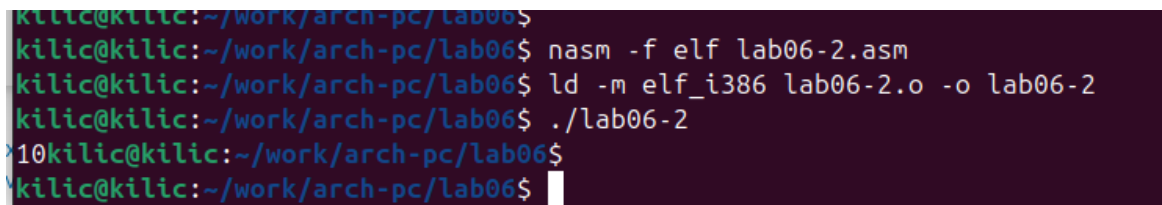
Рисунок 2.8: Запуск программы lab6-2.asm

Заменяю функцию `iprintLF` на `iprint`. Вывод отличается тем, что нет переноса строки.



```
GNU nano 7.2 lab06-2.asm
#include 'in_out.asm'
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
mov eax,6
mov ebx,4
add eax,ebx
call iprint
call quit
```

Рисунок 2.9: Программа lab06-2.asm



```
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ nasm -f elf lab06-2.asm
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-2.o -o lab06-2
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ./lab06-2
10kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$
```

Рисунок 2.10: Запуск программы lab06-2.asm

6. В качестве примера выполнения арифметических операций в NASM

приведем программу вычисления арифметического выражения

$$f(x) = (5 * 2 + 3)/3$$

```
GNU nano 7.2 lab06-3.
#include 'in_out.asm'
SECTION .data
div: DB 'Результат: ',0
rem: DB 'Остаток от деления: ',0
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:

mov eax,5
mov ebx,2
mul ebx
add eax,3
xor edx,edx
mov ebx,3
div ebx
mov edi,eax
mov eax,div
call sprint
mov eax,edi
call iprintLF
mov eax,rem
call sprint
mov eax,edx
call iprintLF
call quit
```

Рисунок 2.11: Программа lab6-3.asm

```
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ nasm -f elf lab06-3.asm
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-3.o -o lab06-3
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ./lab06-3
Результат: 4
Остаток от деления: 1
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$
```

Рисунок 2.12: Запуск программы lab6-3.asm

Изменил текст программы для вычисления выражения

$$f(x) = (4 * 6 + 2)/5$$

. Создал исполняемый файл и проверил его работу.

```

GNU nano 7.2                                lab06-3.
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
div: DB 'Результат: ',0
rem: DB 'Остаток от деления: ',0
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:

mov eax,4
mov ebx,6
mul ebx
add eax,2
xor edx,edx
mov ebx,5
div ebx
mov edi,eax
mov eax,div
call sprint
mov eax,edi
call iprintLF
mov eax,rem
call sprint
mov eax,edx
call iprintLF
call quit

```

Рисунок 2.13: Программа lab6-3.asm

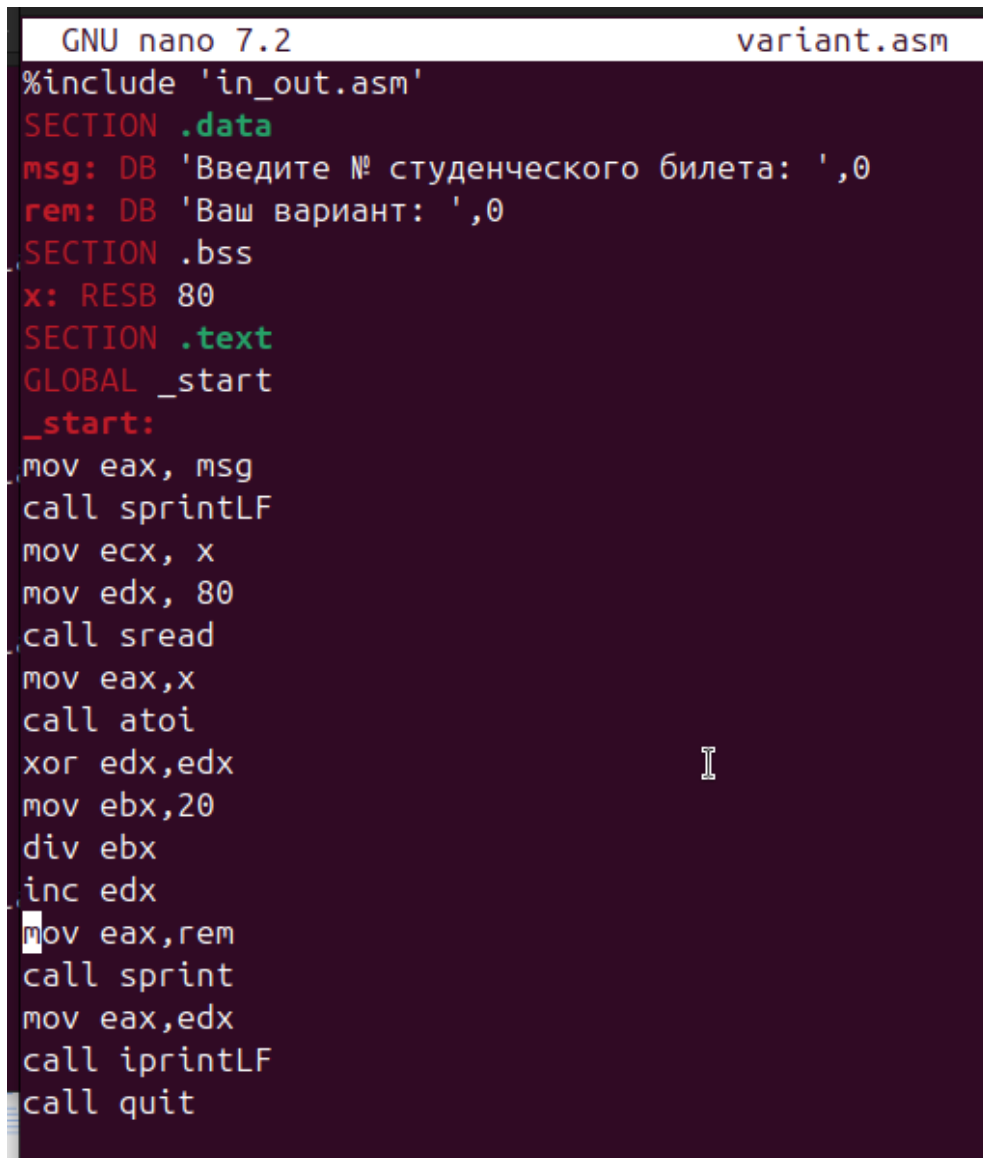
```

kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ nasm -f elf lab06-3.asm
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-3.o -o lab06-3
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ./lab06-3
Результат: 5
Остаток от деления: 1
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$

```

Рисунок 2.14: Запуск программы lab6-3.asm

7. В качестве другого примера рассмотрим программу вычисления варианта задания по номеру студенческого билета.



```
GNU nano 7.2                                variant.asm
#include 'in_out.asm'
SECTION .data
msg: DB 'Введите № студенческого билета: ',0
rem: DB 'Ваш вариант: ',0
SECTION .bss
x: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
mov eax, msg
call sprintLF
mov ecx, x
mov edx, 80
call sread
mov eax,x
call atoi
xor edx,edx
mov ebx,20
div ebx
inc edx
mov eax,rem
call sprint
mov eax,edx
call iprintLF
call quit
```

Рисунок 2.15: Программа variant.asm


```

kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ nasm -f elf variant.asm
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ld -m elf_i386 variant.o -o variant
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ./variant
Введите № студенческого билета:
1032254880
Ваш вариант: 1
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$

```

Рисунок 2.16: Запуск программы variant.asm

ответы на вопросы

1. Какие строки листинга отвечают за вывод на экран сообщения „Ваш вариант:“?

В строке `mov eax,ret` значение переменной с фразой „Ваш вариант:“ перекладывается в регистр `eax`.

Строка `call sprint` вызывает подпрограмму для вывода строки.

2. Для чего используются следующие инструкции?

`mov ecx, x` `mov edx, 80` `call sread`

`mov ecx, x` - перемещает значение переменной `X` в регистр `ecx`.

`mov edx, 80` - устанавливает значение 80 в регистр `edx`.

`call sread` - вызывает подпрограмму для чтения значения с консоли.

3. Для чего используется инструкция «`call atoi`»?

Эта инструкция вызывает подпрограмму, которая преобразует введенные символы в числовой формат.

4. Какие строки листинга отвечают за вычисления варианта?

`xor edx,edx` - обнуляет регистр `edx`.

`mov ebx,20` - устанавливает значение 20 в регистр `ebx`.

`div ebx` - производит деление номера студенческого билета на 20.

`inc edx` - увеличивает значение регистра `edx` на 1.

5. В какой регистр записывается остаток от деления при выполнении инструкции «div ebx»?

Остаток от деления записывается в регистр edx.

6. Для чего используется инструкция «inc edx»?

Инструкция inc edx увеличивает значение регистра edx на 1. В данном случае, она используется для выполнения формулы вычисления варианта, где требуется добавить 1 к остатку от деления.

7. Какие строки листинга отвечают за вывод на экран результата вычислений?

mov eax,edx - результат вычислений перекладывается в регистр eax.

call iprintLF - вызывается подпрограмма для вывода результата на экран.

8. Написать программу вычисления выражения $y = f(x)$. Программа должна выводить выражение для вычисления, выводить запрос на ввод значения x , вычислять заданное выражение в зависимости от введенного x , выводить результат вычислений. Вид функции $f(x)$ выбрать из таблицы 6.3 вариантов заданий в соответствии с номером полученным при выполнении лабораторной работы. Создайте исполняемый файл и проверьте его работу для значений x_1 и x_2 из 6.3.

Получили вариант 1 -

$$(10 + 2x)/3$$

для

$$x = 1, x = 10$$

```

GNU nano 7.2                                prog.a
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
msg: DB 'Введите X ',0
rem: DB 'выражение = : ',0
SECTION .bss
x: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
mov eax, msg
call sprintLF
mov ecx, x
mov edx, 80
call sread
mov eax, x
call atoi

mov ebx, 2
mul ebx
add eax, 10
mov ebx, 3
xor edx, edx
div ebx

mov ebx, eax
mov eax, rem
call sprint
mov eax, ebx
call iprintLF

```

Рисунок 2.17: Программа prog.asm

```
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ nasm -f elf prog.asm
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ld -m elf_i386 prog.o -o prog
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ./prog
Введите X
1
выражение = : 4
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$ ./prog
Введите X
10
выражение = : 10
kilic@kilic:~/work/arch-pc/lab06$
```

Рисунок 2.18: Запуск программы prog.asm

3 Выводы

Изучили работу с арифметическими операциями.