Отчет по лабораторной работе №6

Дисциплина: архитектура компьютера

Кудинов Максим Сергеевич НКАбд-03-24

Содержание

[1 Цель работы 3](#_Toc181902477)

[2 Задание 3](#_Toc181902478)

[3 Теоретическое введение 3](#_Toc181902479)

[4 Выполнение лабораторной работы 4](#_Toc181902480)

[4.1 Основы работы с mc 4](#_Toc181902481)

[4.2 Структура программы на языке ассемблера NASM 7](#_Toc181902482)

[4.3 Подключение внешнего файла 9](#_Toc181902483)

[4.4 Выполнение заданий для самостоятельной работы 11](#_Toc181902484)

[5 Выводы 15](#_Toc181902485)

[6 Список литературы 16](#_Toc181902486)

# 1 Цель работы

Целью данной лабораторной работы является приобретение практических навыков работы в Midnight Commander, освоение инструкций языка ассемблера mov и int.

# 2 Задание

1. Основы работы с mc
2. Структура программы на языке ассемблера NASM
3. Подключение внешнего файла
4. Выполнение заданий для самостоятельной работы

# 3 Теоретическое введение

Midnight Commander (или просто mc) — это программа, которая позволяет просматривать структуру каталогов и выполнять основные операции по управлению файловой системой, т.е. mc является файловым менеджером. Midnight Commander позволяет сделать работу с файлами более удобной и наглядной. Программа на языке ассемблера NASM, как правило, состоит из трёх секций: секция кода программы (SECTION .text), секция инициированных (известных во время компиляции) данных (SECTION .data) и секция неинициализированных данных (тех, под которые во время компиляции только отводится память, а значение присваивается в ходе выполнения программы) (SECTION .bss). Для объявления инициированных данных в секции .data используются директивы DB, DW, DD, DQ и DT, которые резервируют память и указывают, какие значения должны храниться в этой памяти: - DB (define byte) — определяет переменную размером в 1 байт; - DW (define word) — определяет переменную размеров в 2 байта (слово); - DD (define double word) — определяет переменную размером в 4 байта (двойное слово); - DQ (define quad word) — определяет переменную размером в 8 байт (учетве- рённое слово); - DT (define ten bytes) — определяет переменную размером в 10 байт. Директивы используются для объявления простых переменных и для объявления массивов. Для определения строк принято использовать директиву DB в связи с особенностями хранения данных в оперативной памяти. Инструкция языка ассемблера mov предназначена для дублирования данных источника в приёмнике.

mov dst,src

Здесь операнд dst — приёмник, а src — источник. В качестве операнда могут выступать регистры (register), ячейки памяти (memory) и непосредственные значения (const). Инструкция языка ассемблера intпредназначена для вызова прерывания с указанным номером.

int n

Здесь n — номер прерывания, принадлежащий диапазону 0–255. При программировании в Linux с использованием вызовов ядра sys\_calls n=80h (принято задавать в шестнадцатеричной системе счисления).

# 4 Выполнение лабораторной работы

## 4.1 Основы работы с mc

Открываю Midnight Commander, введя в терминал mc (рис. 1).

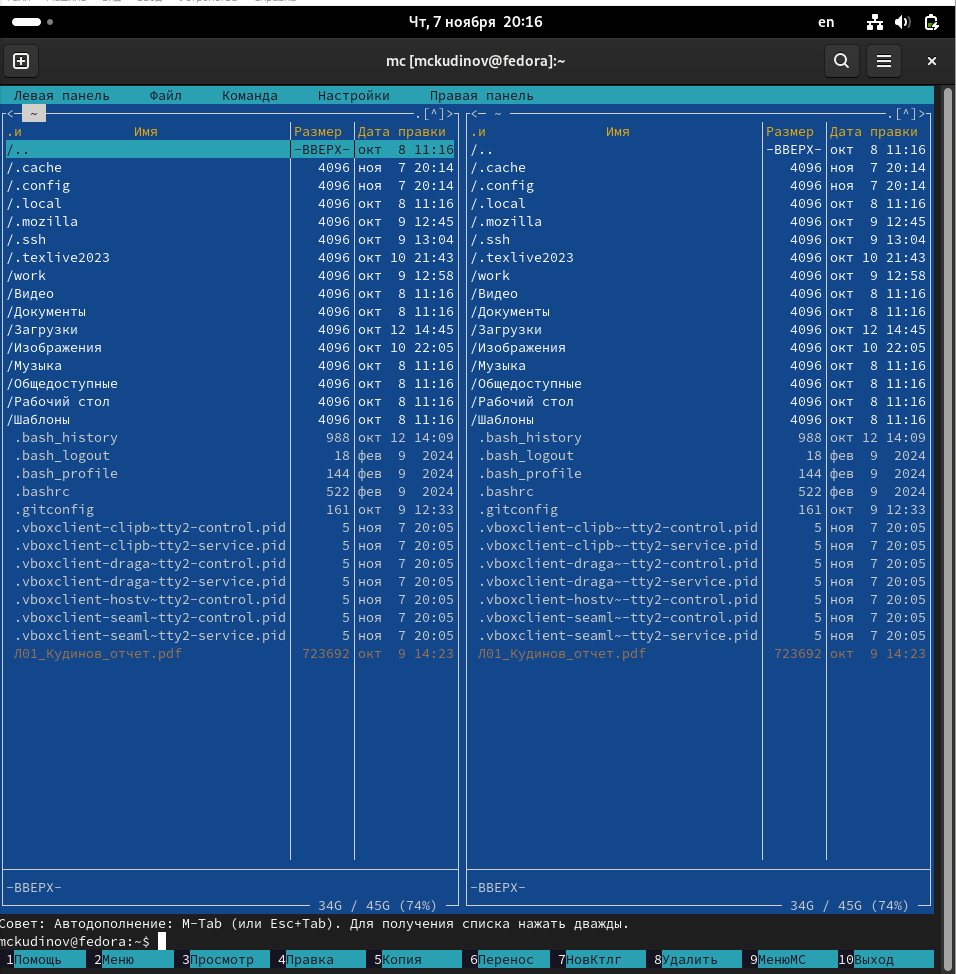


Рис. 1: Открытый mc

Перехожу в каталог ~/work/study/2024-2025/Архитектура Компьютера/arch-pc, используя файловый менеджер mc (рис. 2)

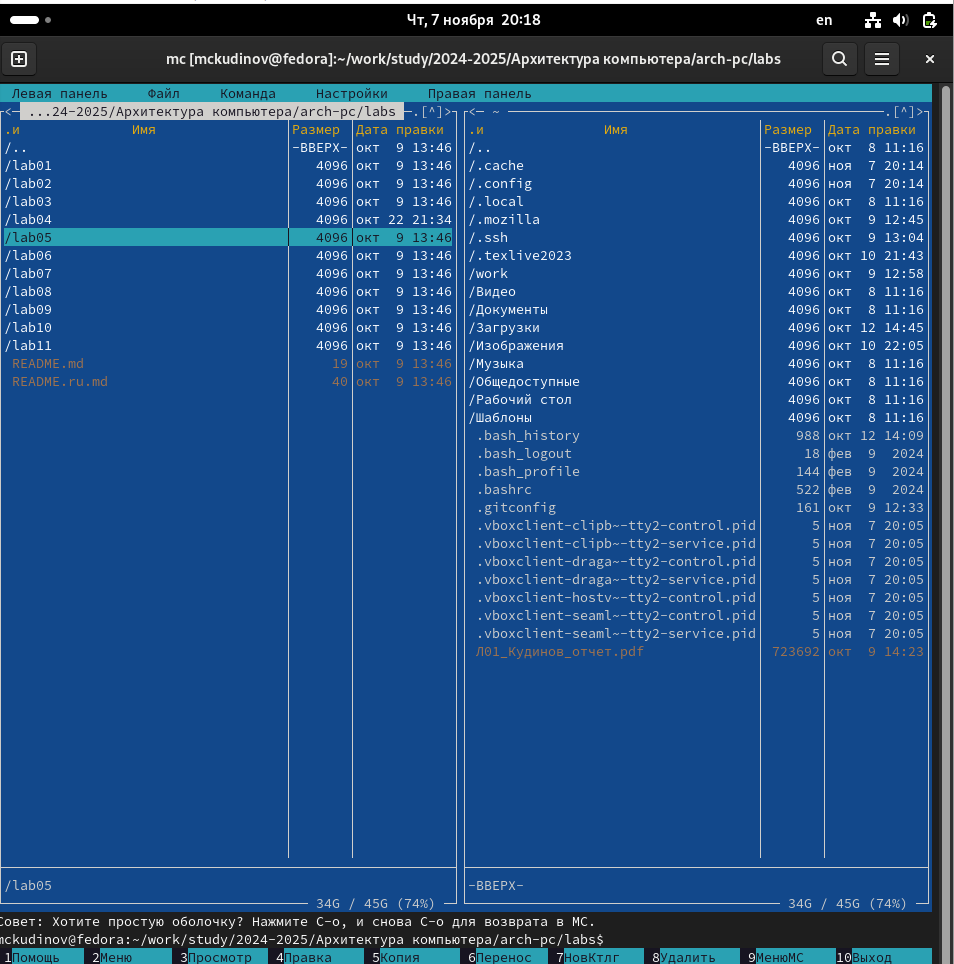


Рис. 2: Перемещение между директориям

С помощью функциональной клавиши F7 создаю каталог lab05 (рис. 3).

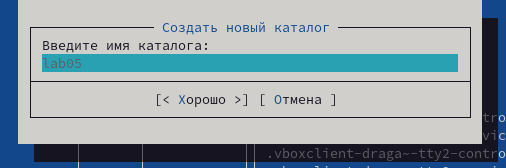


Рис. 3: Создание каталога

Переходу в созданный каталог (рис. 4).

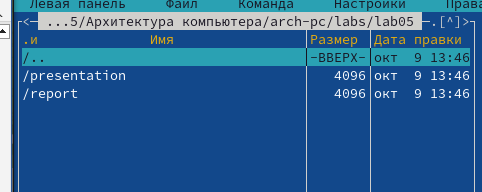


Рис. 4: Перемещение между директориями

В строке ввода прописываю команду touch lab05.asm, чтобы создать файл, в котором буду работать (рис. 5).

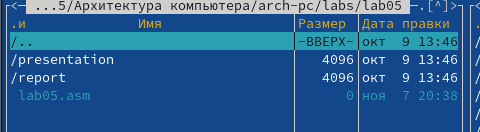


Рис. 5: Создание файла

## 4.2 Структура программы на языке ассемблера NASM

С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный файл для редактирования в редакторе nano (рис. 6).



Рис. 6: Открытие файла для редактирования

Ввожу в файл код программы для запроса строки у пользователя (рис. 7). Далее выхожу из файла (Ctrl+X), сохраняя изменения (Y, Enter).

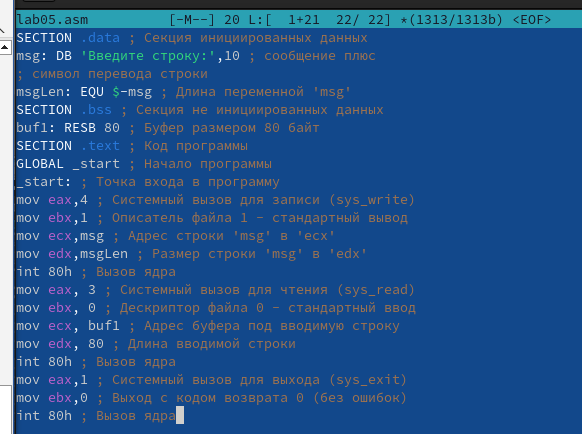


Рис. 7: Редактирование файла

С помощью функциональной клавиши F3 открываю файл для просмотра, чтобы проверить, содержит ли файл текст программы (рис. 8).

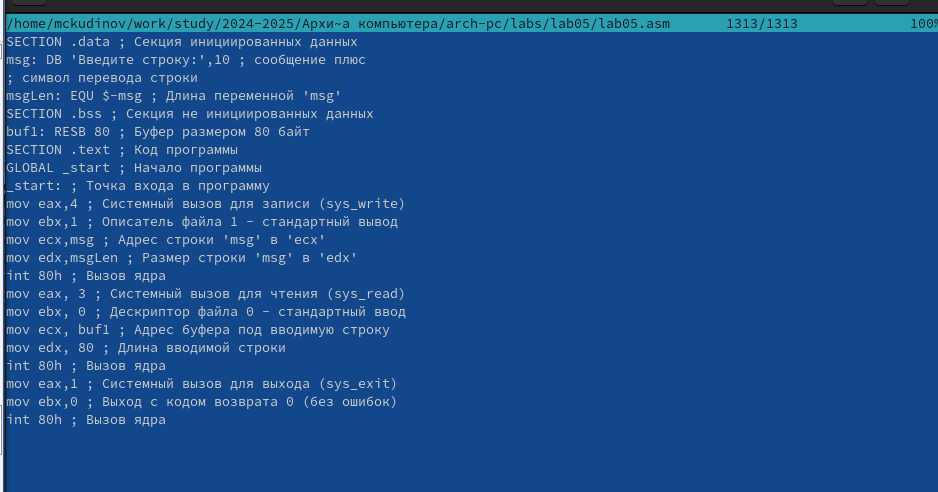


Рис. 8: Открытие файла для просмотра

Транслирую текст программы файла в объектный файл командой nasm -f elf lab05.asm. Создался объектный файл lab05.o. Выполняю компоновку объектного файла с помощью команды ld -m elf\_i386 -o lab05 lab05.o (рис. 9). Создался исполняемый файл lab05.

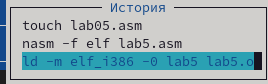


Рис. 9: Компиляция файла и передача на обработку компоновщику

Запускаю исполняемый файл. Программа выводит строку “Введите строку:” и ждет ввода с клавиатуры, я ввожу свои ФИО, на этом программа заканчивает свою работу (рис. 10).

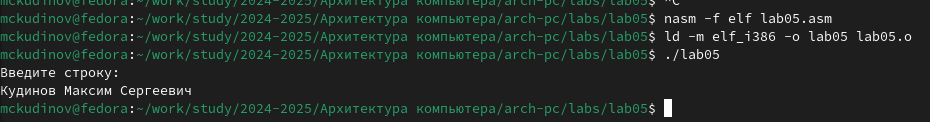


Рис. 10: Исполнение файла

## 4.3 Подключение внешнего файла

Скачиваю файл in\_out.asm со страницы курса в ТУИС. Он сохранился в каталог “Загрузки” (рис. 11).

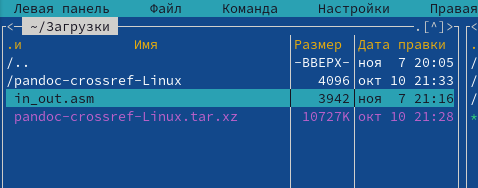


Рис. 11: Скачанный файл

С помощью функциональной клавиши F5 копирую файл in\_out.asm из каталога Загрузки в созданный каталог lab05 (рис. 12).

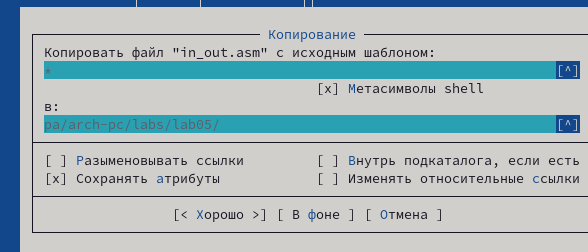


Рис. 12: Копирование файла

С помощью функциональной клавиши F5 копирую файл lab05 в тот же каталог, но с другим именем, для этого в появившемся окне mc прописываю имя для копии файла (рис. 13).

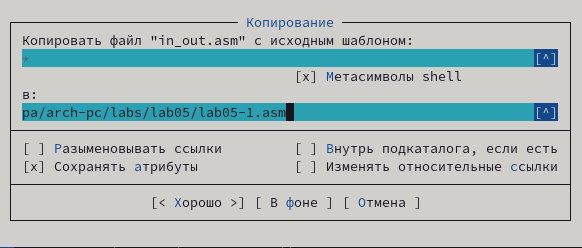


Рис. 13: Копирование файла

Изменяю содержимое файла lab05-1.asm во встроенном редакторе nano (рис. 14), чтобы в программе использовались подпрограммы из внешнего файла in\_out.asm.

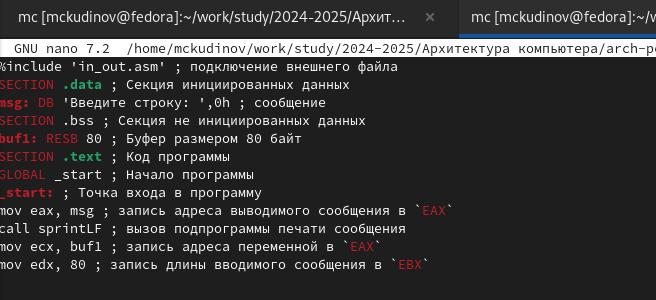


Рис. 14: Редактирование файла

Транслирую текст программы файла в объектный файл командой nasm -f elf lab05-1.asm. Создался объектный файл lab6-2.o. Выполняю компоновку объектного файла с помощью команды ld -m elf\_i386 -o lab05-1 lab05-1.o Создался исполняемый файл lab05-1. Запускаю исполняемый файл (рис. 15).



Рис. 15: Исполнение файла

## 4.4 Выполнение заданий для самостоятельной работы

1. Создаю копию файла lab05.asm с именем lab05-1-1.asm с помощью функциональной клавиши F5 (рис. 18).



Рис. 16: Копирование файла

С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный файл для редактирования. Изменяю программу так, чтобы кроме вывода приглашения и запроса ввода, она выводила вводимую пользователем строку (рис. 19).

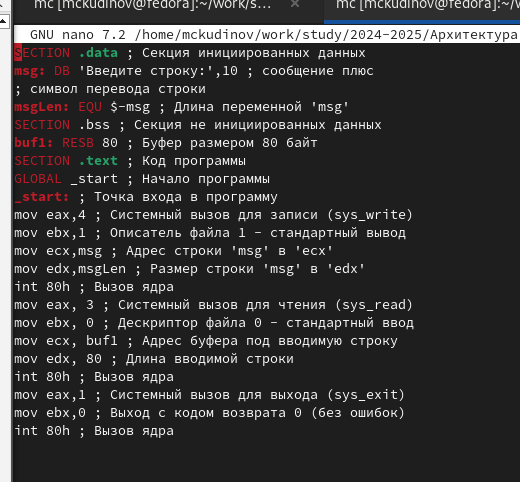


Рис. 17: Редактирование файла

1. Создаю объектный файл lab05-1-1.o, отдаю его на обработку компоновщику, получаю исполняемый файл lab05-1-1, запускаю полученный исполняемый файл. Программа запрашивает ввод, ввожу свои ФИО, далее программа выводит введенные мною данные (рис. 20).

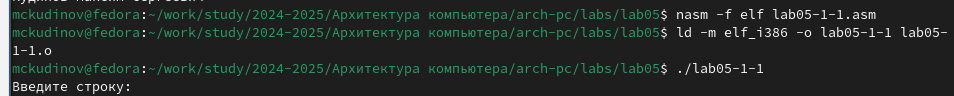


Рис. 18: Исполнение файла

Код программы из пункта 1:

SECTION .data ; Секция инициированных данных  
msg: DB 'Введите строку:',10  
msgLen: EQU $-msg ; Длина переменной 'msg'  
SECTION .bss ; Секция не инициированных данных  
buf1: RESB 80 ; Буфер размером 80 байт  
SECTION .text ; Код программы  
GLOBAL \_start ; Начало программы  
\_start: ; Точка входа в программу  
mov eax,4 ; Системный вызов для записи (sys\_write)  
mov ebx,1 ; Описатель файла 1 - стандартный вывод  
mov ecx,msg ; Адрес строки 'msg' в 'ecx'  
mov edx,msgLen ; Размер строки 'msg' в 'edx'  
int 80h ; Вызов ядра  
mov eax, 3 ; Системный вызов для чтения (sys\_read)  
mov ebx, 0 ; Дескриптор файла 0 - стандартный ввод  
mov ecx, buf1 ; Адрес буфера под вводимую строку  
mov edx, 80 ; Длина вводимой строки  
int 80h ; Вызов ядра  
mov eax,4 ; Системный вызов для записи (sys\_write)  
mov ebx,1 ; Описатель файла '1' - стандартный вывод  
mov ecx,buf1 ; Адрес строки buf1 в ecx  
mov edx,buf1 ; Размер строки buf1  
int 80h ; Вызов ядра  
mov eax,1 ; Системный вызов для выхода (sys\_exit)  
mov ebx,0 ; Выход с кодом возврата 0 (без ошибок)  
int 80h ; Вызов ядра

1. Создаю копию файла lab05-1-1.asm с именем lab05-1-1-1.asm с помощью функциональной клавиши F5 (рис. 21).



Рис. 19: Копирование файла

С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный файл для редактирования. Изменяю программу так, чтобы кроме вывода приглашения и запроса ввода, она выводила вводимую пользователем строку (рис. 22).

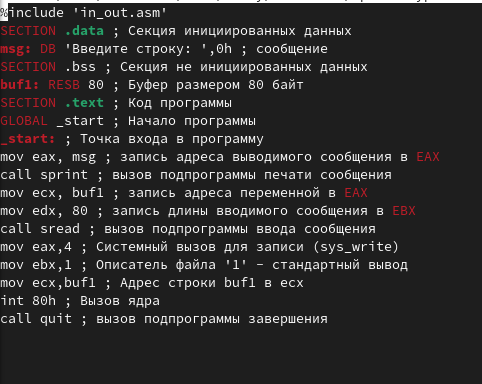


Рис. 20: Редактирование файла

1. Создаю объектный файл lab05-1-1-1.o, отдаю его на обработку компоновщику, получаю исполняемый файл lab05-1-1-1, запускаю полученный исполняемый файл. Программа запрашивает ввод без переноса на новую строку, ввожу свои ФИО, далее программа выводит введенные мною данные (рис. 23).

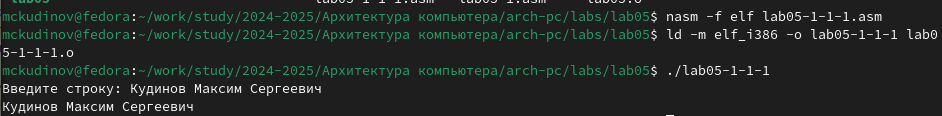


Рис. 21: Исполнение файла

Код программы из пункта 3:

%include 'in\_out.asm'  
SECTION .data ; Секция инициированных данных  
msg: DB 'Введите строку: ',0h ; сообщение  
SECTION .bss ; Секция не инициированных данных  
buf1: RESB 80 ; Буфер размером 80 байт  
SECTION .text ; Код программы  
GLOBAL \_start ; Начало программы  
\_start: ; Точка входа в программу  
mov eax, msg ; запись адреса выводимого сообщения в `EAX`  
call sprint ; вызов подпрограммы печати сообщения  
mov ecx, buf1 ; запись адреса переменной в `EAX`  
mov edx, 80 ; запись длины вводимого сообщения в `EBX`  
call sread ; вызов подпрограммы ввода сообщения  
mov eax,4 ; Системный вызов для записи (sys\_write)  
mov ebx,1 ; Описатель файла '1' - стандартный вывод  
mov ecx,buf1 ; Адрес строки buf1 в ecx  
int 80h ; Вызов ядра  
call quit ; вызов подпрограммы завершения

# 

# 5 Выводы

При выполнении данной лабораторной работы я получил практические навыки работы в Midnight Commander, а также практиковал инструкции языка ассемблера mov и int.

# 6 Список литературы

1. [Лабораторная работа №5](https://esystem.rudn.ru/pluginfile.php/1584633/mod_resource/content/1/%D0%9B%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F%20%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0%20%E2%84%966.pdf)