Отчет по лабораторной работе No.7

Дисциплины: Архитектура компьютера

Нджову Нелиа

Содержание

# 1 Цель работы

Целью данной лабораторной работы является изучение команд условного и безусловного перехода. Также приобрести навыки написания программ с использованием переходов и понимания назначения и структуры листинга файлов.

# 2 Задание

1. Реализация переходов в NASM
2. Изучение структуры файлы листинга
3. Выполнение заданий для самостоятельной работы

# 3 Выполнение лабораторной работы

**1. Реализация переходов в NASM**

Я создам каталог для программ лабораторных работ 7 под названием lab07 в каталоге ~/work/arch-pc с помощью команды mkdir(рис 1)

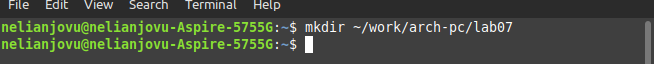


Рис 1

В созданном каталоге я создам файл с именем lab7-1.asm с помощью сенсорной команды(рис 2).

Рис 2

Рис 2

Я скопирую файл in\_out.asm в текущий каталог с помощью команды cp, потому что буду использовать его в программах(рис 3)

Рис 3

Рис 3

Я открою и введу заданный текст программы в созданный мною файл. Программа использует инструкцию jmp. Инструкция jmp в NASM используется для реализации безусловных переходов(рис 4)

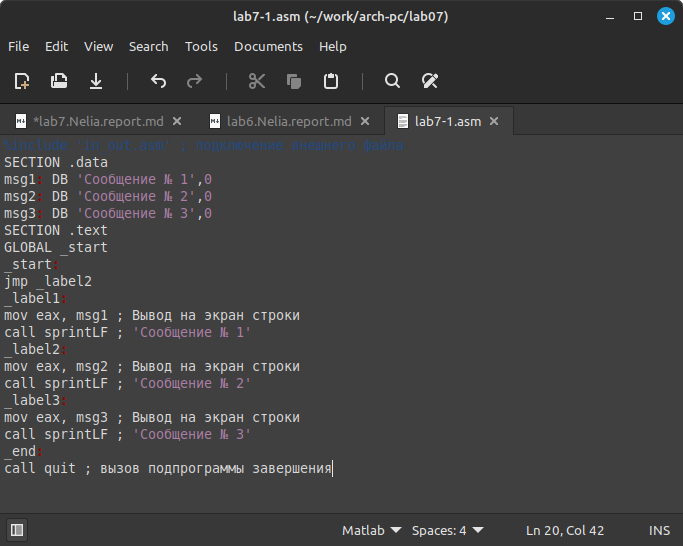


Рис 4

Я создам исполняемый файл и запущу его(рис 5).Как мы видим, использование инструкции jmp \_label2 меняет порядок выполнения инструкций и позволяет выполнять инструкции, начиная с метки \_label2, пропуская вывод первого сообщения.

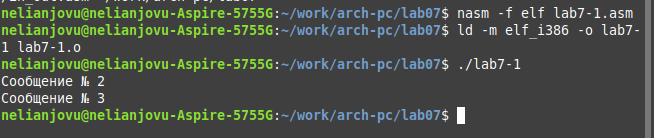


Рис 5

Инструкция jmp позволяет прыгать не только вперед, но и назад.Я изменю программу, добавив «jmp \_label1» после label2 и «jmp \_end» после label1, чтобы она сначала отображала «Сообщение 2», затем «Сообщение 1» и завершала работу без отображения «Сообщения 3».(рис 6)

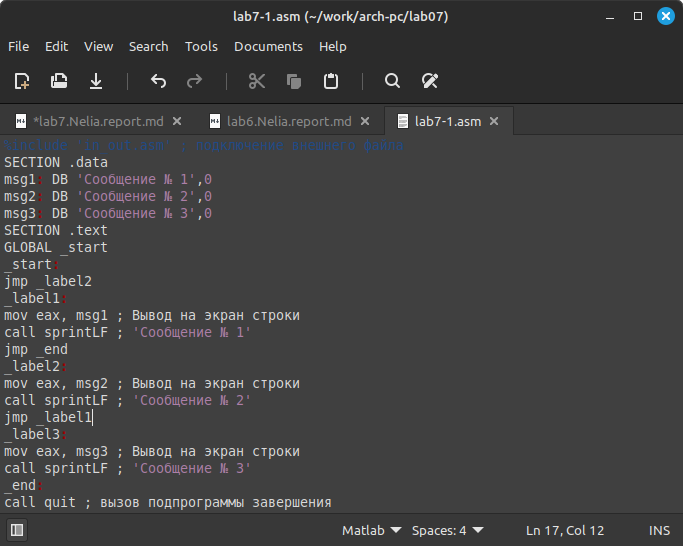


Рис 6

Я создам исполняемый файл, запущу его и проверю, работает ли программа корректно(рис 7)

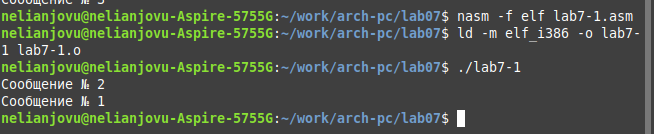


Рис 7

Теперь я изменю программу, добавив «jmp\_label3» перед label1, «jmp\_label1» после label2, «jmp\_label2» после label3 и «jmp\_end» после label1, чтобы она сначала отображала «Сообщение 3», затем «Сообщение 2» и, наконец, «Сообщение 1»(рис 8)

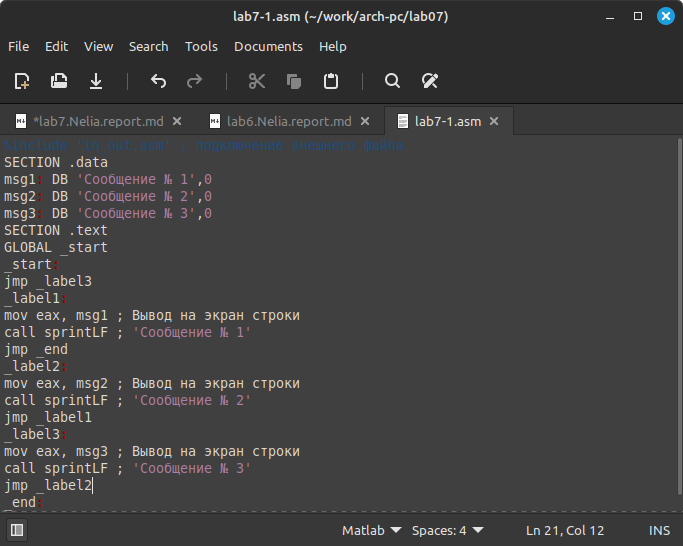


Рис 8

Я создам исполняемый файл, запущу его и проверю, работает ли программа корректно(рис 9)



Рис 9

Я создам новый файл с именем lab7-2.asm в каталоге ~/work/arch-pc/lab07(рис 10)

Рис 10

Рис 10

Я скопирую данную текстовую программу в только что созданный файл.При написании программ необходимо использовать условные переходы, т.е. переход должен происходить при выполнении какого-либо условия. Данная программа определяет и отображает наибольшую из 3-х целочисленных переменных: A, B и C. Значения A и C указаны в программе, значение B вводится с клавиатуры(рис 11)

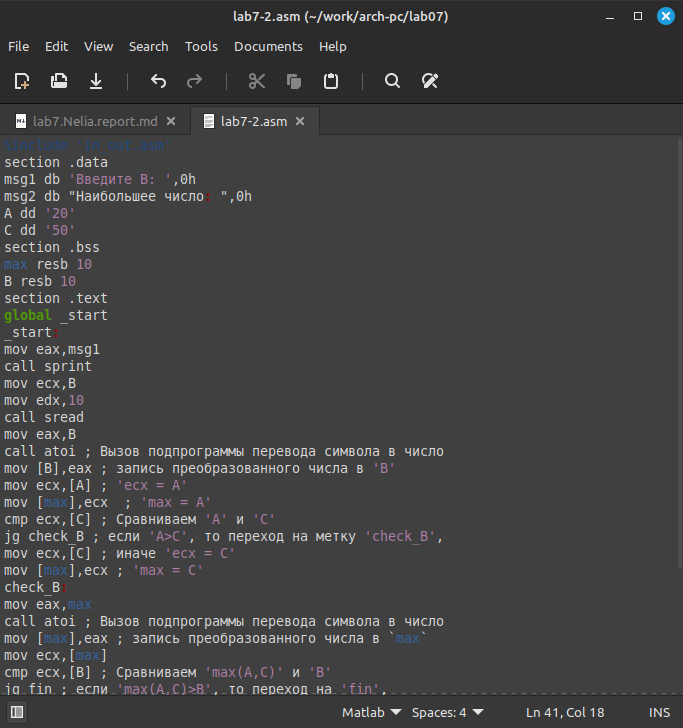


Рис 11

Я создам исполняемый файл и протестирую его на разных значениях B

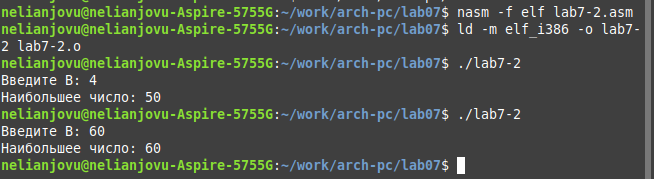


Рис 12

**2. Изучение структуры файлы листинга**

Указав ключ -l и имя файла листинга в командной строке. Файл листинга программы я создам из файла lab7-2.asm(рис 13)

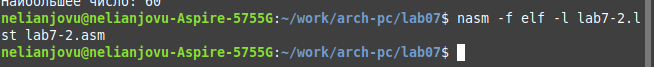


Рис 13

Теперь я открою файл листинга lab7-2.lst с помощью текстового редактора(рис 14)

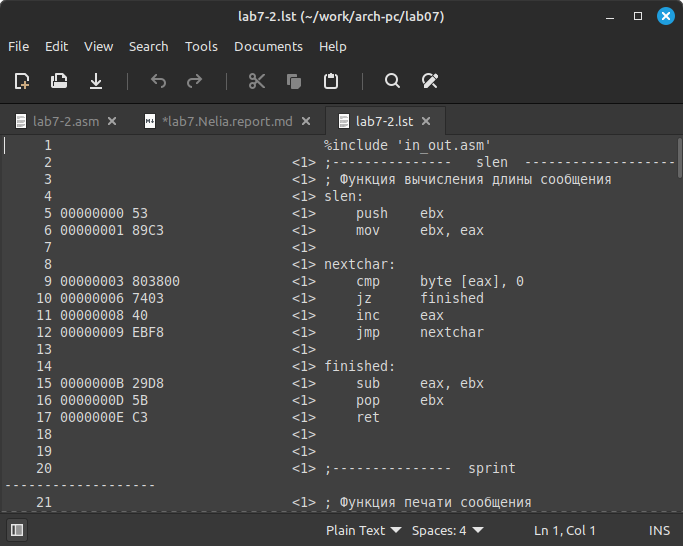


Рис 14

*строка 19 «вызов atoi» меняет B с арифметического символа на число*

*строка 174 «msg2 db “Наибольшее число:”,0h» отображает текст «Наибольшее число:» на экране*

*строка 173 «msg1 db ‘Введите B:’,0h» отображает текст «Введите B:» на экране*

Я открою файл lab7-2.asm и удалю один из операндов, затем выполню широковещательную рассылку, чтобы получить файл листинга(рис 15 и 16)

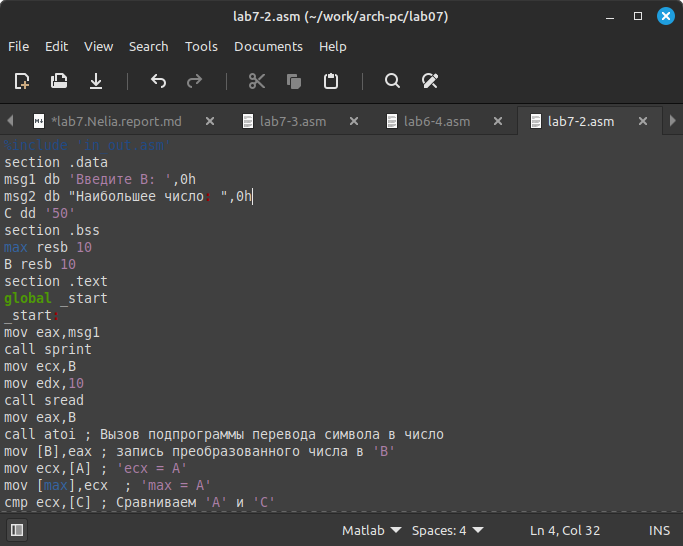


Рис 15

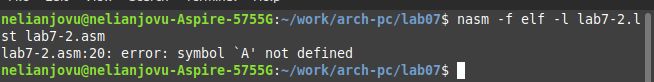


Рис 16

*При создании файла листинга выдала ошибку, так как в файле lab7-2.asm программа неверна*

**3. Выполнение заданий для самостоятельной работы**

С помощью touch команды я создам новый файл lab7-3.asm(рис 17)

Рис 17

Рис 17

В созданном мной файле я напишу программу, которая будет находить минимальное значение среди трех чисел a, b и c. Я получу значения a, b и c из варианта, который я получил при выполнении лабораторной работы 6(рис 18)

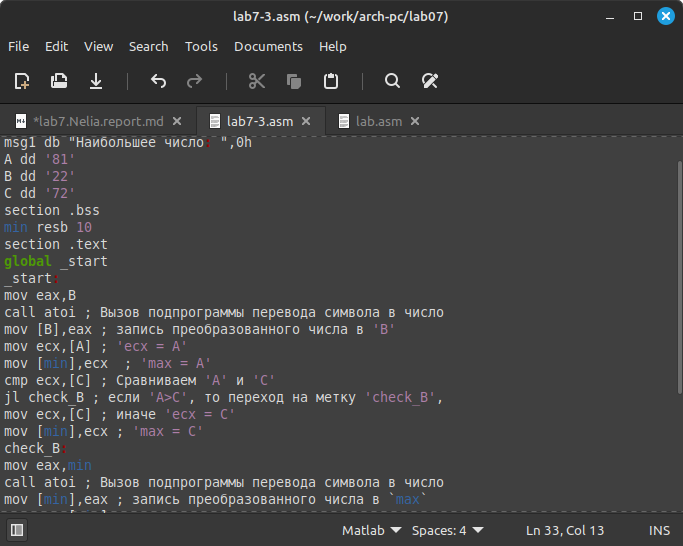


Рис 18

Теперь я создам исполняемый файл и запущу его, чтобы посмотреть, даст ли он правильный ответ(рис 19)

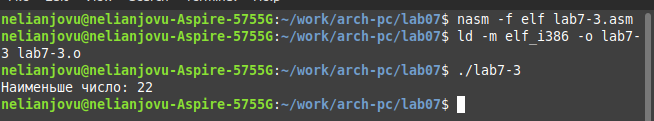


Рис 19

%include 'in\_out.asm'  
section .data  
msg1 db "Наименьше число: ",0h  
A dd '81'  
B dd '22'  
C dd '72'  
section .bss  
min resb 10  
section .text  
global \_start  
\_start:  
mov eax,B  
call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число  
mov [B],eax ; запись преобразованного числа в 'B'  
mov ecx,[A] ; 'ecx = A'  
mov [min],ecx ; 'max = A'  
cmp ecx,[C] ; Сравниваем 'A' и 'С'  
jl check\_B ; если 'A<C', то переход на метку 'check\_B',  
mov ecx,[C] ; иначе 'ecx = C'  
mov [min],ecx ; 'max = C'  
check\_B:  
mov eax,min  
call atoi ; Вызов подпрограммы перевода символа в число  
mov [min],eax ; запись преобразованного числа в `max`  
mov ecx,[min]  
cmp ecx,[B] ; Сравниваем 'max(A,C)' и 'B'  
jl fin ; если 'max(A,C)<B', то переход на 'fin',  
mov ecx,[B] ; иначе 'ecx = B'  
mov [min],ecx  
fin:  
mov eax, msg1  
call sprint ; Вывод сообщения 'Наибольшее число: '  
mov eax,[min]  
call iprintLF ; Вывод 'min(A,B,C)'  
call quit ; Выход

# 4 Выводы

Выполняя эту лабораторную работу, я узнал об условных и безусловных командах перехода. Также приобрел навыки написания программ с использованием переходов и понял назначение и структуру листингов файлов.

# Список литературы

Архитектура ЭВМ