

Отчет по лабораторной работе №5

**Основы работы с Midnight Commander (mc). Структура программы
на языке ассемблера NASM. Системные вызовы в ОС GNU Linux**

Симонова Полина Игоревна

Содержание

1	Цель работы	4
2	Задание	5
3	Теоретическое введение	6
4	Выполнение лабораторной работы	8
4.1	Основы работы с mc	8
4.2	Структура программы на языке ассемблера NASM	10
4.3	Подключение внешнего файла	12
4.4	Выполнение заданий для самостоятельной работы	15
5	Выводы	21
6	Список литературы	22

Список иллюстраций

4.1	Открытый mc	8
4.2	Перемещение между директориями	9
4.3	Создание каталога	9
4.4	Создание файла	10
4.5	Открытие файла для редактирования	10
4.6	Редактирование файла	11
4.7	Компиляция файла и передача на обработку компоновщику	11
4.8	Исполнение файла	12
4.9	Скачанный файл	12
4.10	Копирование файла	12
4.11	Копирование файла	13
4.12	Редактирование файла	13
4.13	Компиляция файла и передача на обработку компоновщику	14
4.14	Редактирование файла	14
4.15	Компиляция файла и передача на обработку компоновщику	15
4.16	Копирование файла	15
4.17	Редактирование файла	16
4.18	Компиляция файла и передача на обработку компоновщику	17
4.19	Копирование файла	18
4.20	Редактирую файл	19
4.21	Компиляция файла и передача на обработку компоновщику	19

1 Цель работы

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

2 Задание

1. Основы работы с Midnight Commander
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 размером 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 (учетверённое слово);

DT (define ten bytes) — определяет переменную размером в 10 байт. Директивы используют

```
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 `int` предназначена 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. 4.1).

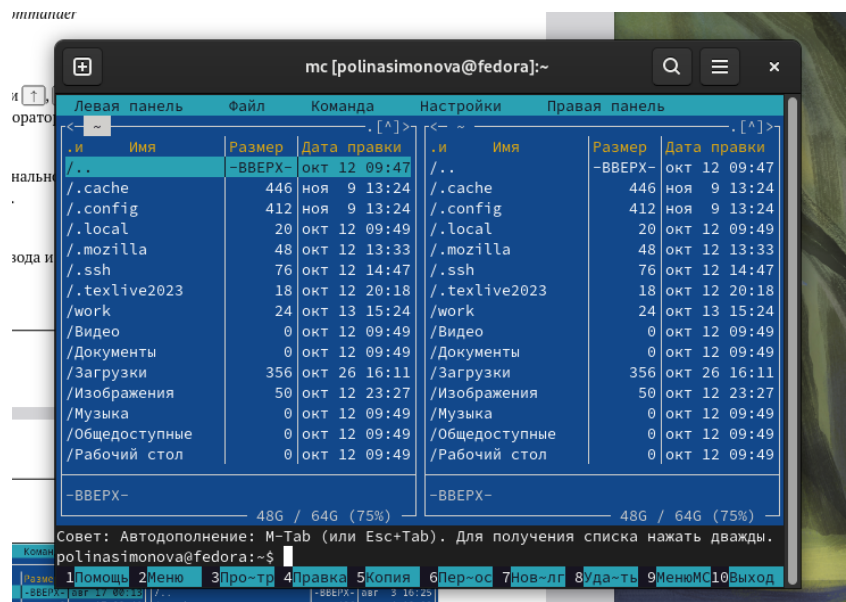


Рис. 4.1: Открытый mc

Перехожу в каталог ~/work/study/2023-2024/Архитектура Компьютера/arch-рс, используя файловый менеджер mc (рис. 4.2)

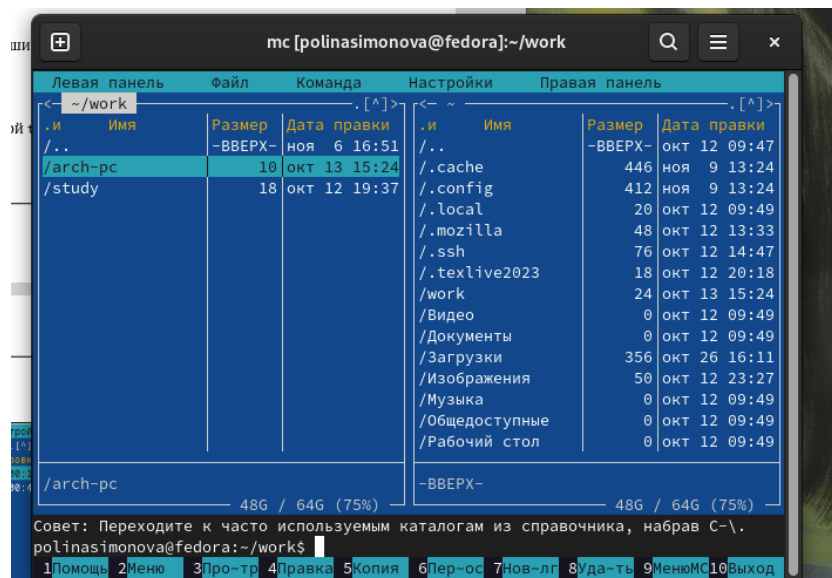


Рис. 4.2: Перемещение между директориями

С помощью функциональной клавиши F7 создаю каталог lab05 и перехожу в него (рис. 4.3).

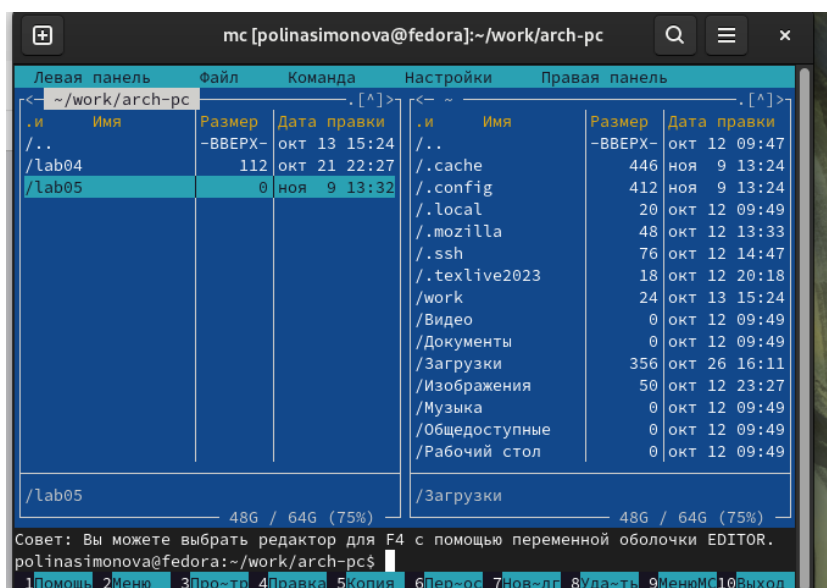


Рис. 4.3: Создание каталога

В строке ввода прописываю команду touch lab5-1.asm, чтобы создать файл, в котором буду работать (рис. 4.4).

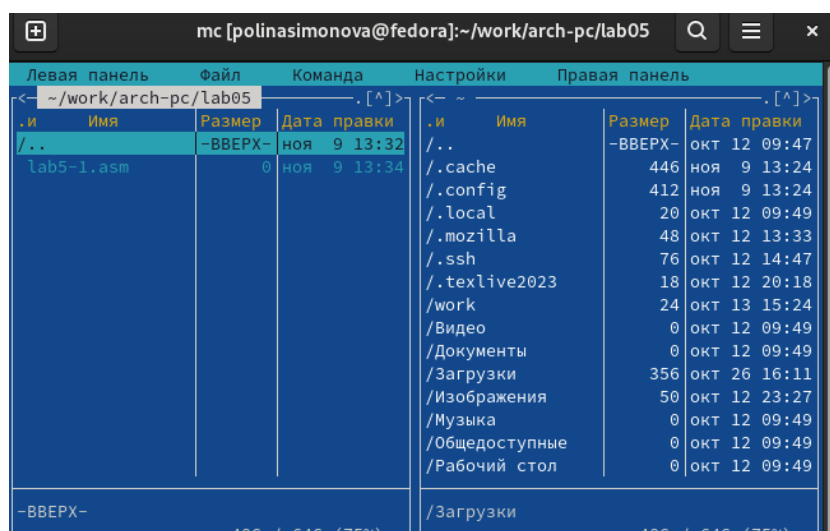


Рис. 4.4: Создание файла

4.2 Структура программы на языке ассемблера NASM

С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный файл для редактирования в редакторе (рис. 4.5).

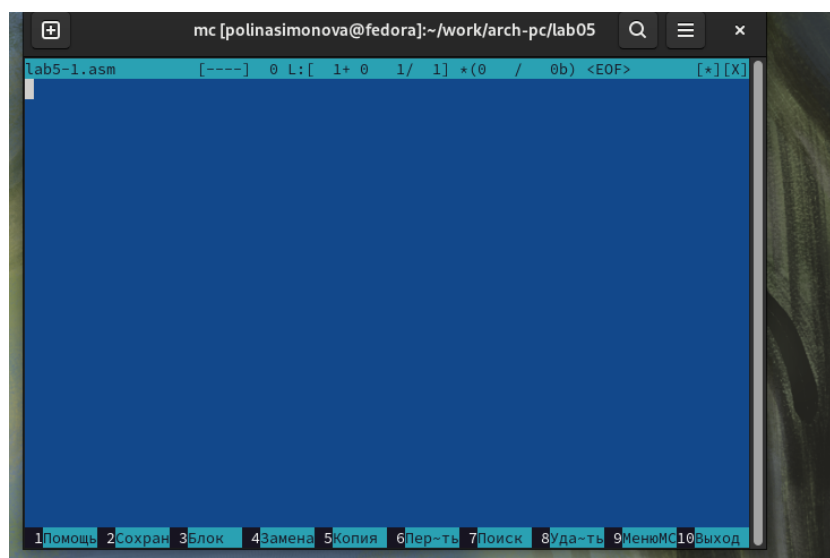


Рис. 4.5: Открытие файла для редактирования

Ввожу в файл код программы для запроса строки у пользователя (рис. 4.6). Далее выхожу из файла (Ctrl+X), сохраняя изменения (Y, Enter). С помощью функцио-

нальной клавиши F3 открываю файл для просмотра, чтобы проверить, содержит ли файл текст программы

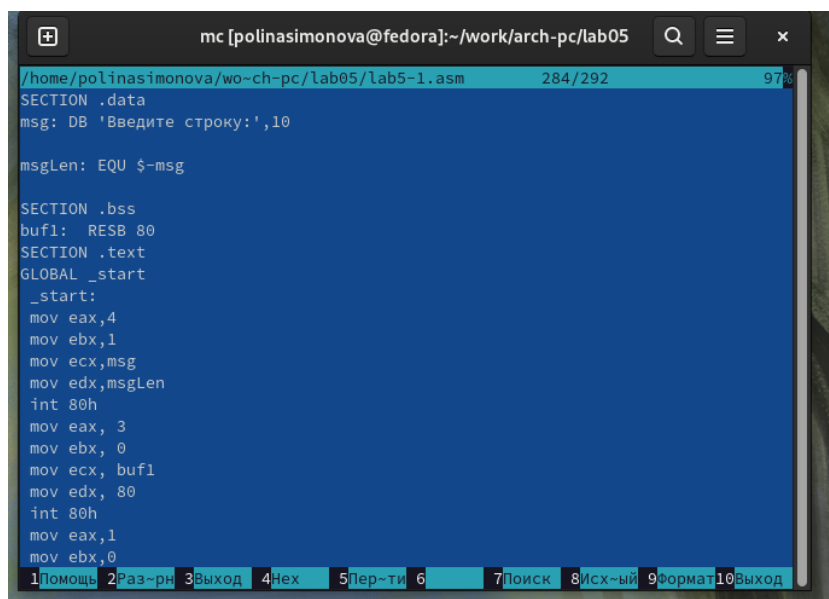


Рис. 4.6: Редактирование файла

Транслирую текст программы файла в объектный файл командой `nasm -f elf lab5-1.asm`. Создался объектный файл `lab5-1.o`. Выполняю компоновку объектного файла с помощью команды `ld -m elf_i386 -o lab5-1 lab5-1.o` (рис. 4.7). Создался исполняемый файл `lab5-1`.

```
nasm -f elf lab5-1.asm
ld -m elf_i386 -o lab5-1 lab5-1.o
```

Рис. 4.7: 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. 4.8).

```
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-1
Введите строку:
Симонова Полина Игоревна
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$
```

Рис. 4.8: Исполнение файла

4.3 Подключение внешнего файла

Скачиваю файл in_out.asm со страницы курса в ТУИС. Он сохранился в каталог “Загрузки” (рис. 4.9).



Рис. 4.9: Скачанный файл

С помощью функциональной клавиши F5 копирую файл in_out.asm из каталога Загрузки в созданный каталог lab05 (рис. 4.10).

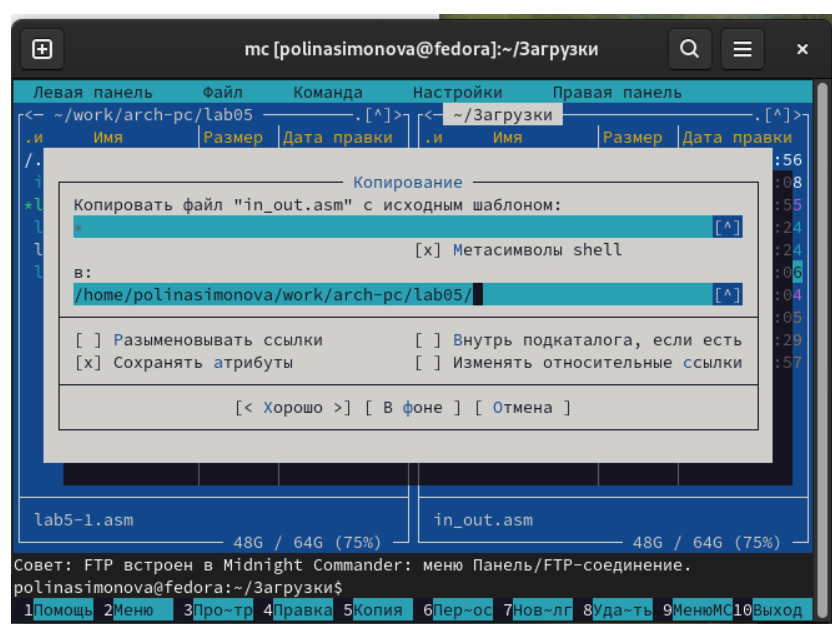


Рис. 4.10: Копирование файла

С помощью функциональной клавиши F5 копирую файл lab5-1 в тот же каталог,

но с другим именем, для этого в появившемся окне mc прописываю имя для копии файла (рис. 4.11).

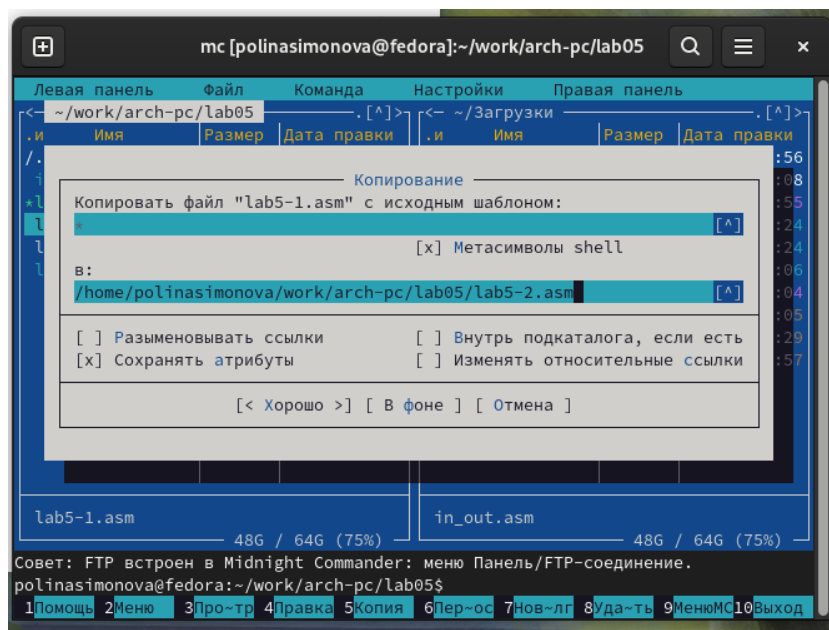


Рис. 4.11: Копирование файла

Изменяю содержимое файла lab5-2.asm во встроенном редакторе (рис. 4.12), чтобы в программе использовались подпрограммы из внешнего файла in_out.asm.

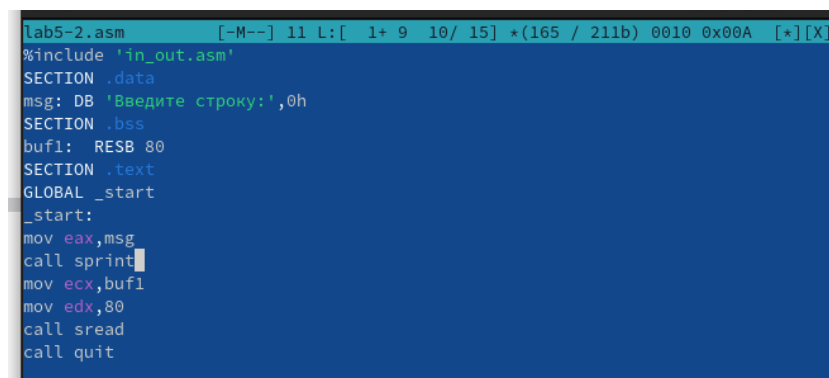


Рис. 4.12: Редактирование файла

Транслирую текст программы файла в объектный файл командой `nasm -f elf lab5-2.asm`. Создался объектный файл lab5-2.o. Выполняю компоновку объектного

файла с помощью команды `ld -m elf_i386 -o lab5-2 lab5-2.o` Создался исполняемый файл `lab5-2`. Запускаю исполняемый файл (рис. 4.13).

```
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -f elf lab5-2.asm
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ld -m elf_i386 -o lab5-2 lab5-2.o
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-2
bash: ./lab5-2: Нет такого файла или каталога
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-2
Введите строку:
Симонова Полина Игоревна
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$
```

Рис. 4.13: Компиляция файла и передача на обработку компоновщику

Открываю файл `lab5-2.asm` для редактирования в nano функциональной клавишей F4. Изменяю в нем подпрограмму `sprintLF` на `sprint`. Сохраняю изменения и открываю файл для просмотра, чтобы проверить сохранение действий (рис. 4.14).

```
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
msg: DB 'Введите строку:',0h
SECTION .bss
buf1: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
mov eax,msg
call sprint
mov ecx,buf1
mov edx,80
call sread
call quit
```

Рис. 4.14: Редактирование файла

Снова транслирую файл, выполняю компоновку созданного объектного файла,

запускаю новый исполняемый файл (рис. 4.15).

```
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -f elf lab5-2.asm
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ld -m elf_i386 -o lab5-2 lab5-2.o
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-2
Введите строку:Симонова Полина Игоревна
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$
```

Рис. 4.15: Компиляция файла и передача на обработку компоновщику

Разница между первым исполняемым файлом и вторым в том, что запуск первого запрашивает ввод с новой строки, а программа, которая выполняется при запуске второго, запрашивает ввод без переноса на новую строку, потому что в этом заключается различие между подпрограммами `sprintLF` и `sprint`.

4.4 Выполнение заданий для самостоятельной работы

1. Создаю копию файла `lab5-1.asm` с именем `lab5-1-1.asm` с помощью функциональной клавиши F5 (рис. 4.16).

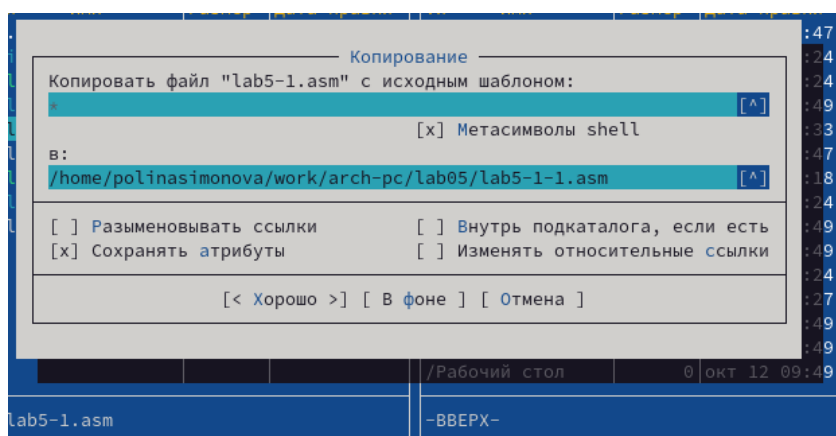


Рис. 4.16: Копирование файла

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. 4.17).

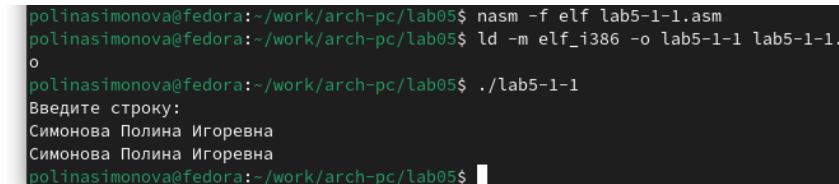
```

SECTION .data
msg: DB 'Введите строку:',10
msglen: EQU $-msg
SECTION .bss
buf1: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
mov eax,4
mov ebx,1
mov ecx,msg
mov edx,msglen
int 80h
mov eax, 3
mov ebx, 0
mov ecx, buf1
mov edx, 80
int 80h
mov eax,4
mov ebx,1
mov ecx,buf1
mov edx,buf1
int 80h
mov eax,1
mov ebx,0
int 80h

```

Рис. 4.17: Редактирование файла

2. Создаю объектный файл lab5-1-1.o, отдаю его на обработку компоновщику, получаю исполняемый файл lab5-1-1, запускаю полученный исполняемый файл. Программа запрашивает ввод, ввожу свои ФИО, далее программа выводит введенные мною данные (рис. 4.18).



```
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -f elf lab5-1-1.asm
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ld -m elf_i386 -o lab5-1-1 lab5-1-1.o
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-1-1
Введите строку:
Симонова Полина Игоревна
Симонова Полина Игоревна
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$
```

Рис. 4.18: Компиляция файла и передача на обработку компоновщику

Код программы из пункта 1:

```
SECTION .data ; Секция инициализированных данных
msg: DB 'Введите строку:',10
msgLen: EQU $-msg ; Длина переменной 'msg'

SECTION .bss ; Секция не инициализированных 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 ; Описание 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 ; Описание файла '1' - стандартный вывод
mov ecx,buf1 ; Адрес строки buf1 в есх
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

```

3. Создаю копию файла lab5-2.asm с именем lab5-2-1.asm с помощью функциональной клавиши F5 (рис. 4.19).

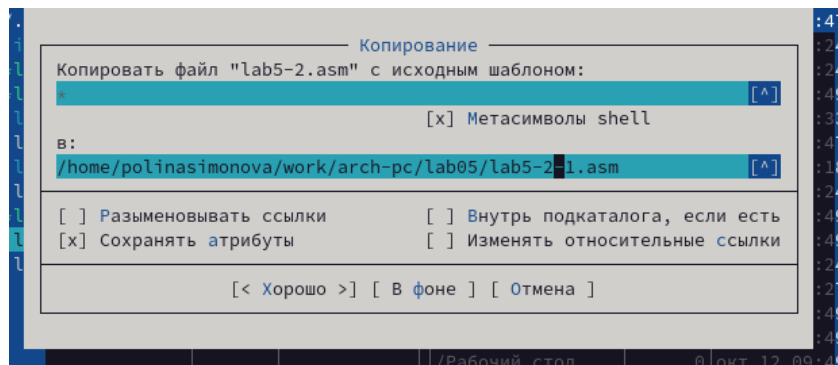


Рис. 4.19: Копирование файла

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. 4.20).

```

%include 'in_out.asm'
SECTION .data
msg: DB 'Введите строку:',0h
SECTION .bss
buf1: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
mov eax,msg
call sprint
mov ecx,buf1
mov edx,80
call sread
mov eax,4
mov ebx,1
mov ecx,buf1
int 80h
call quit

```

Рис. 4.20: Редактирую файл

4. Создаю объектный файл lab5-2-1.o, отдаю его на обработку компоновщику, получаю исполняемый файл lab5-2-1, запускаю полученный исполняемый файл. Программа запрашивает ввод без переноса на новую строку, ввожу свои ФИО, далее программа выводит введенные мною данные (рис. 4.21).

```

polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -f elf lab5-2-1.asm
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ld -m elf_i386 -o lab5-2-1 lab5-2-1.o
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-2-1
Введите строку:Симонова Полина Игоревна
Симонова Полина Игоревна
polinasimonova@fedora:~/work/arch-pc/lab05$

```

Рис. 4.21: Компиляция файла и передача на обработку компоновщику

Код программы из пункта 3:

```
%include 'in_out.asm'
SECTION .data ; Секция инициализированных данных
msg: DB 'Введите строку: ',0h ; сообщение
SECTION .bss ; Секция не инициализированных 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 ; Описание 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 приобрела практические навыки работы в Midnight Commander, а также освоила инструкции языка ассемблера `mov` и `int`.

6 Список литературы

1. Лабораторная работа №5