

## **Отчет по лабораторной работе №5**

\*Основы работы с Midnight Commander (mc). Структура программы на языке ассемблера NASM. >

**лиссом байем**

## ## 1 Цель работы

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

## 2 Теоретическое введение > Midnight Commander (mc) — это файловый менеджер, который позволяет просматривать структуру каталогов и выполнять основные операции с файловой системой. Он делает работу с файлами более удобной и наглядной. > Программа на языке ассемблера NASM, как правило, состоит из трёх секций: секция кода программы (SECTION\_text), секция инициализированных (известных во время компиляции) данных (SECTION.data) и секция ненициализированных данных (тех, под которые во время компиляции только отводится память, а значение присваивается в ходе выполнения программы) (SECTION.bss). > Директивы используют

mov\_dst,src

Здесь operand dst — приёмник, a 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

3 Выполнение лабораторной работы

### 3.1 Основы работы с mc

Открываю Midnight Commander, введя в терминал mc (рис. 3.1).

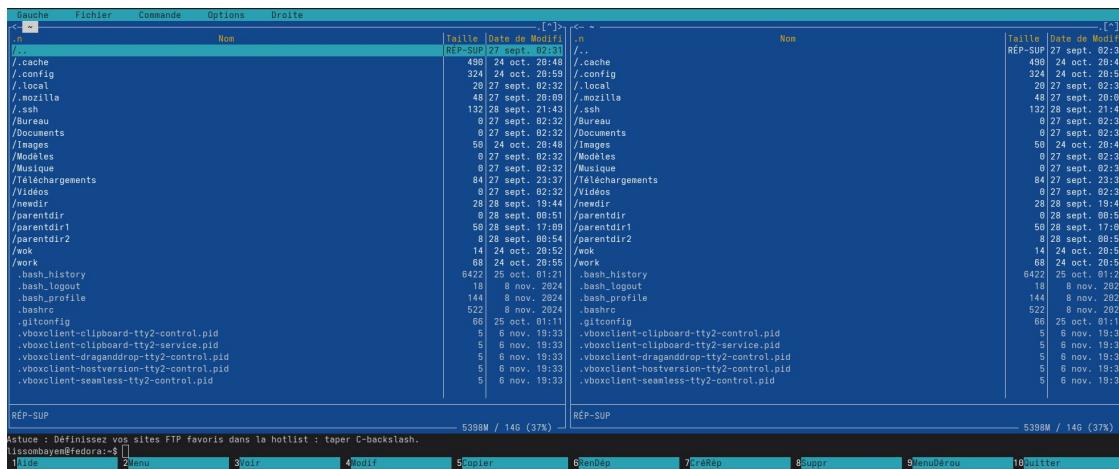


Рис. 3.1: Открытый mc

Перехожу в каталог ~ /work/study/2025-2026/arch-pc, используя файловый менеджер mc (рис. 3.2)

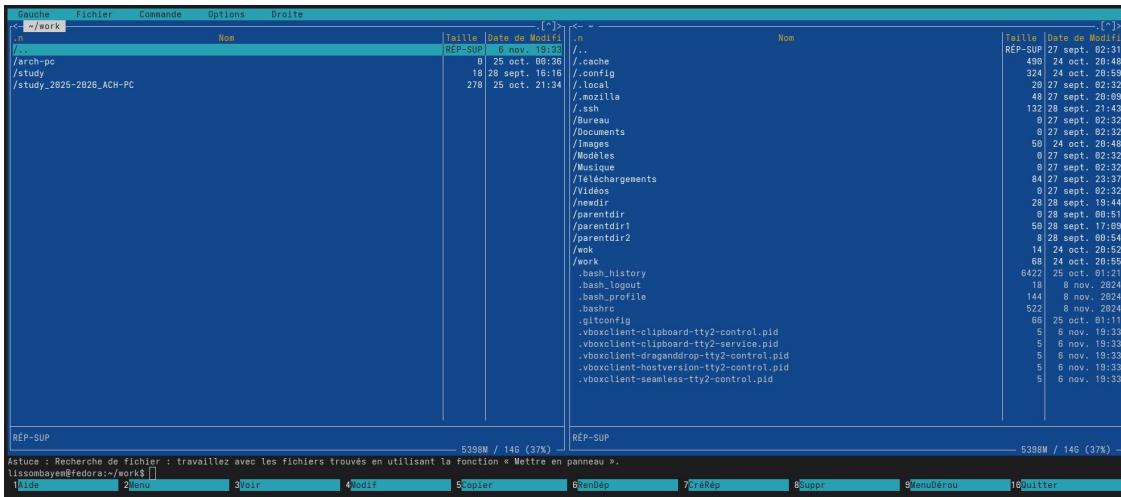
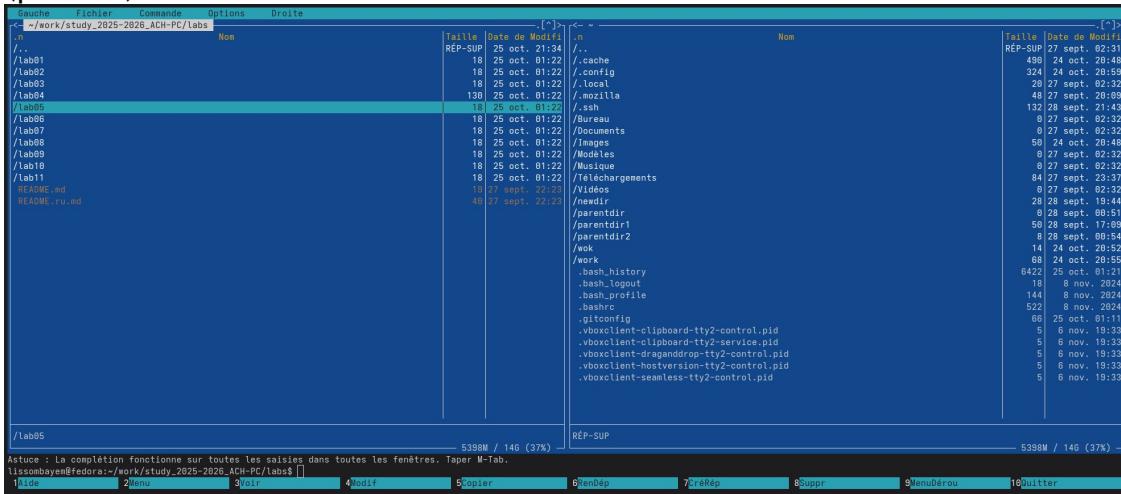


Рис. 3.2: Перемещение между директориями

С помощью функциональной клавиши F7 создаю каталог lab05 и перехожу в него (рис. 3.3). >



В строке ввода прописываю команду touch lab5-1.asm, чтобы создать файл, в котором буду работать (рис. 3.4).

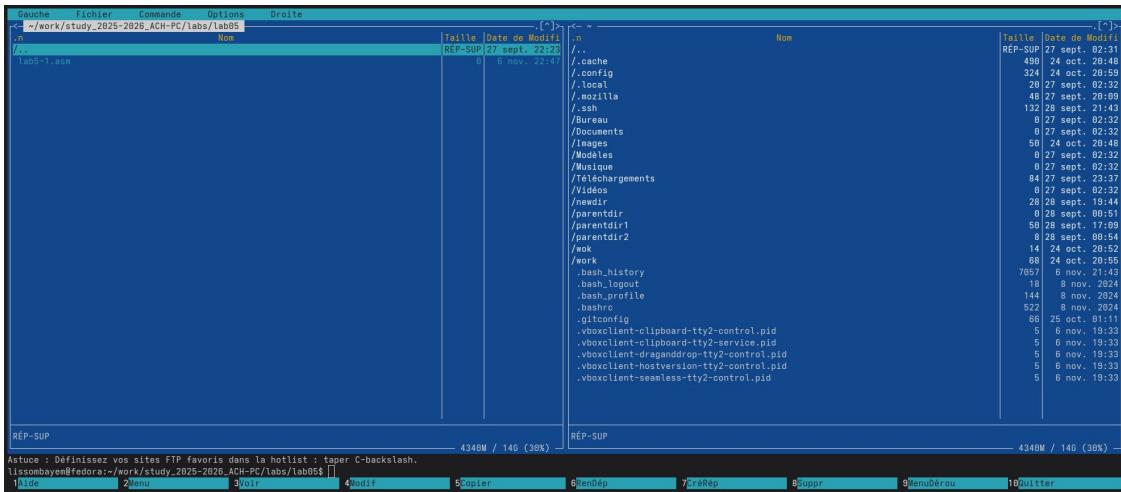


Рис. 3.4: Создание файла

### 3.2 Структура программы на языке ассемблера NASM

С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный файл для редактирования в редакторе (рис. 3.5).

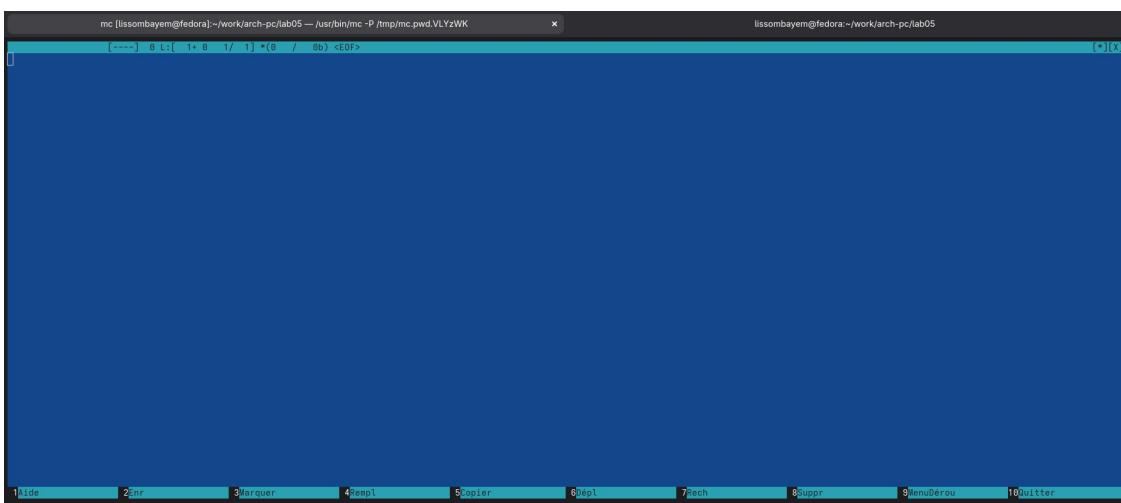


Рис. 3.5: Открытие файла для редактирования

Ввожу в файл код программы для запроса строки у пользователя (рис. 3.6). Далее выхожу из файла (Ctrl+X), сохраняя изменения (Y, Enter). С помощью функциональной клавиши F3 открываю файл для просмотра, чтобы проверить, содержит ли файл текст программы

```
lab5-1.asm      [----]  8 L:[ 1+24  25/ 25] *(278 / 278b) <EOF>
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 0x80

    mov eax,3
    mov ebx,0
    mov ecx,buf1
    mov edx,80
    int 0x80

    mov eax,1
    mov ebx,0
    int 0x80
```

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. 3.7). Создался исполняемый файл lab5-1.

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

Рис. 3.7: 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. 3.8).

```
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-1
Введите строку:
ЛИССОМ БАЙЕМ ОДИЛОН
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$
```

### 3.3 Подключение внешнего файла

Скачиваю файл `in_out.asm` со страницы курса в ТУИС. Он сохранился в каталог “Загрузки” (рис. 3.9).



Рис. 3.9: Скачанный файл

С помощью функциональной клавиши F5 копирую файл `in_out.asm` из каталога Загрузки в созданный каталог `lab05` (рис. 3.10).

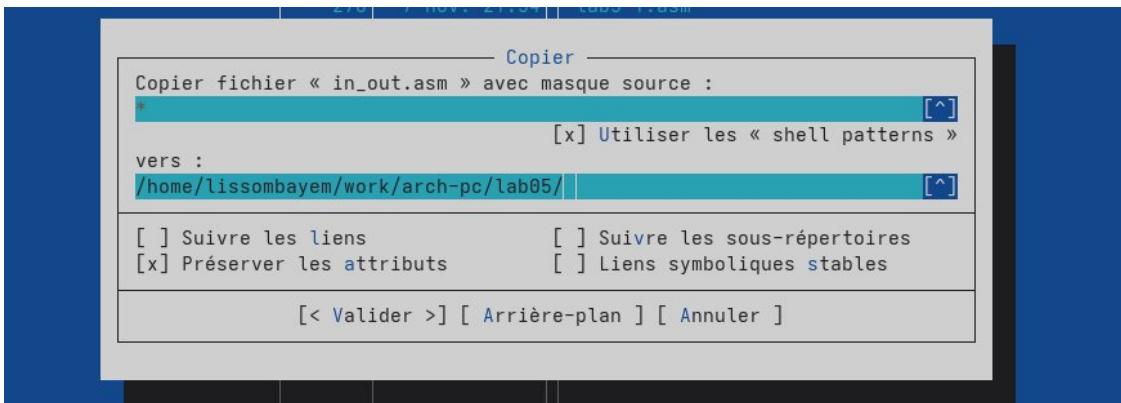
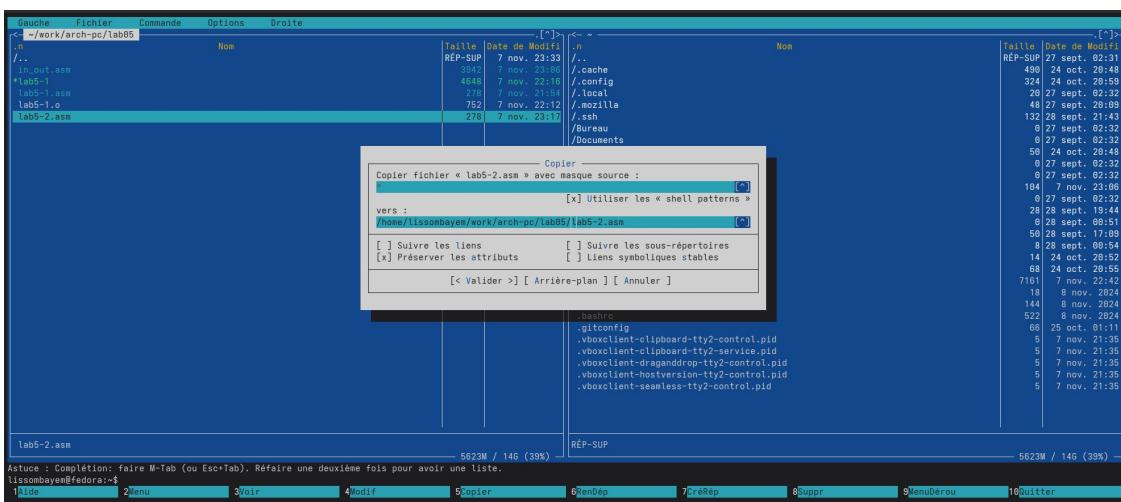
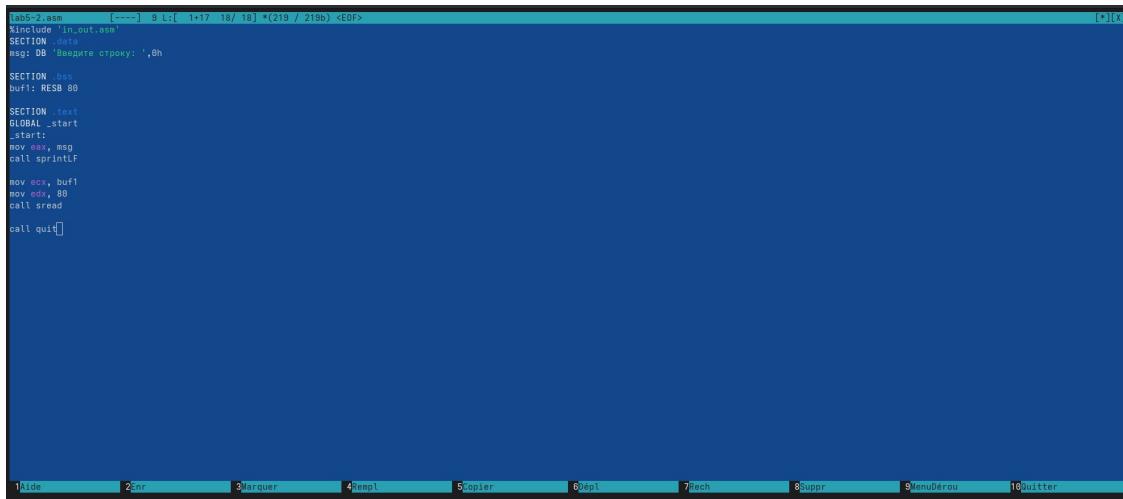


Рис. 3.10: Копирование файла

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. 3.11).



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



```
lab5-2.asm [----] 9 L:[ 1+17 18/ 18 ] *(219 / 219b) <EOF>
#include "in_out.asm"
SECTION .bss
msg: DB 'Введите строку: ',0h
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
    mov eax, msg
    call sprintF

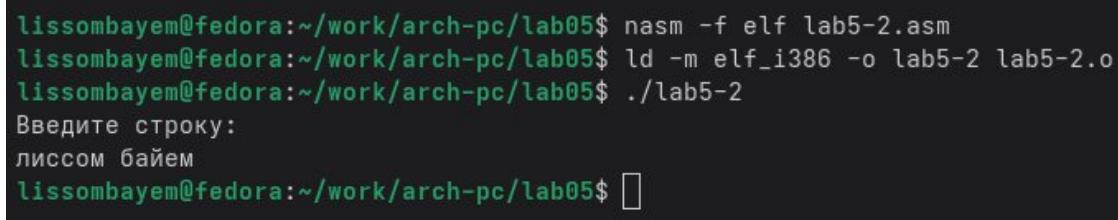
    mov ecx, buf1
    mov edx, 80
    call sread

    call quit[]

Aide 2Env 3Marquer 4Rempl 5Copier 6Dépl 7Rech 8Suppr 9MenuDéroul 10Quitter
```

Рис. 3.12: 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. 3.13).



```
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -f elf lab5-2.asm
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ld -m elf_i386 -o lab5-2 lab5-2.o
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-2
Введите строку:
лиссом байем
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ 
```

Рис. 3.13: 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. 3.14).

```
%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 sprintLF
    mov ecx, buf1
    mov edx, 80
    call sread

    call quit
```

Рис. 3.14: Редактирование файла

Снова транслирую файл, выполняя компоновку созданного объектного файла, запускаю новый исполняемый файл (рис. 3.15).

```
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -f elf lab5-2.asm
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ld -m elf_i386 -u lab5-2 lab5-2.o
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-2
Введите строку:
лиссом байем
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ 
```

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

### 3.4 Выполнение заданий для самостоятельной работы

1. Создаю копию файла lab5-1.asm с именем lab5-1-1.asm с помощью функциональной клавиши F5 (рис. 3.16).

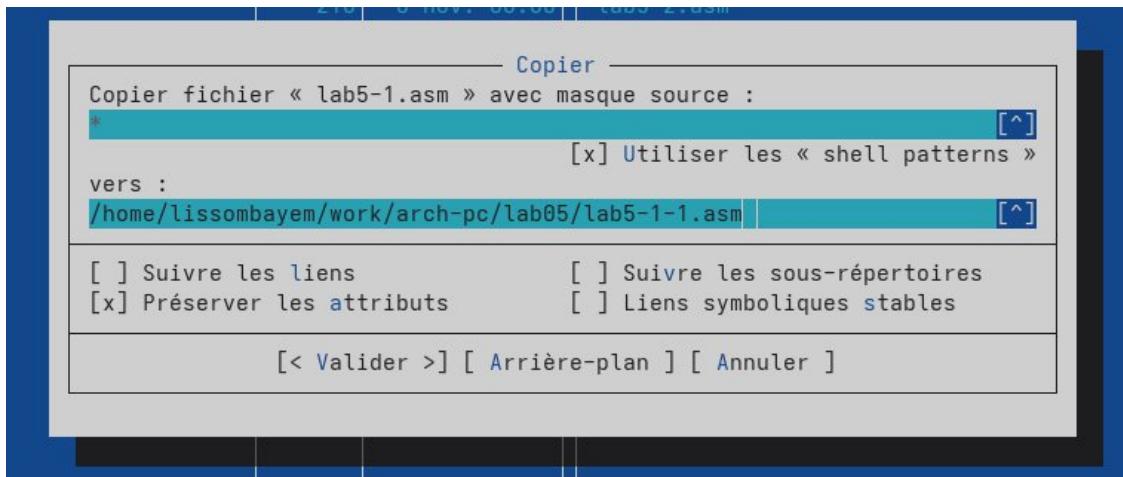


Рис. 3.16: Копирование файла

С помощью функциональной клавиши F4 открываю созданный файл для редактирования. Изменяю программу так, чтобы кроме вывода приглашения

запроса ввода, она выводила вводимую пользователем строку (рис. 3.17).

```
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
```

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).

```
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -f elf lab5-1-1.asm
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ld -m elf_i386 -o lab5-1-1 lab5-1-1.o
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-1-1
Введите строку:
лиссом байем
лиссом байем
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$
```

Рис. 3.18: 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 ; 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 ввод uniqueую 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 buff1 в ecx*

```
mov edx,buf1 ; Размер строки buff1  
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. 3.19).

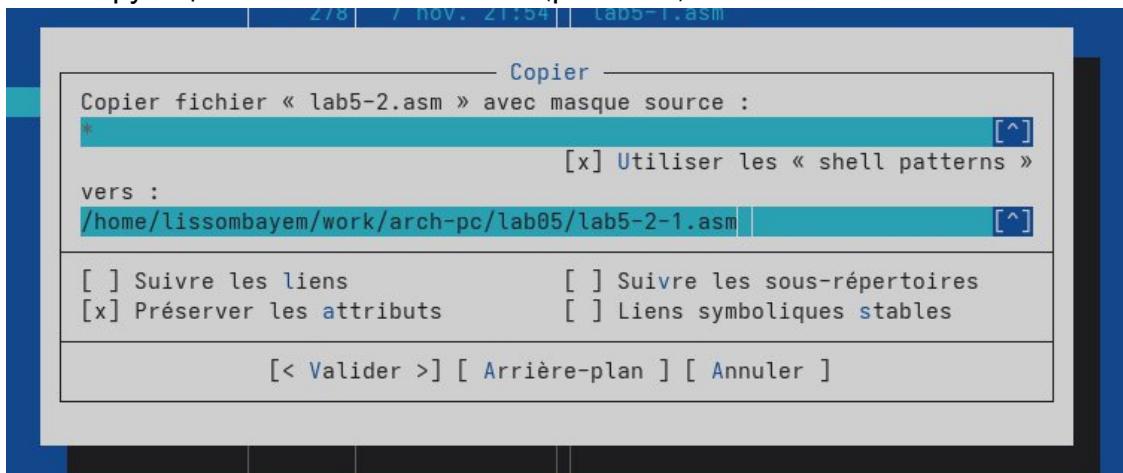


Рис. 3.19: Копирование файла

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. 3.20).

```
%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. 3.20: Редактирую файл

- 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. 3.21).

```
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -f elf lab5-2-1.asm
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ld -m elf_i386 -o lab5-2-1 lab5-2-1.o
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-2-1
Введите строку: лиссом байем
лиссом байем
lissombayem@fedora:~/work/arch-pc/lab05$ 
```

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 ЕАХ

```
call sprint ; вызов подпрограммы печати сообщения  
mov ecx, buf1 ; запись адреса переменной в ЕАХ  
mov edx, 80 ; запись длины вводимого сообщения в ЕВХ  
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 еса  
int 80h ; Вызов ядра  
call quit ; вызов подпрограммы завершения ## 4 Выводы
```

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

## **5 Список литературы**

1. Лабораторная работа №5