

Примеры программ для модельного ассемблера

Коновалов А.В.

18 февраля 2023 г.

Вычисление факториала

Программа, которую мы хотим написать, должна считывать со стандартного ввода число и выводить факториал этого числа на стандартный вывод. Ситуация усложняется тем, что нам придётся написать код для ввода и вывода целых чисел, т.к. ввод-вывод у нас поддерживается только посимвольный.

В комментариях будем записывать содержимое стека. Адрес возврата будем обозначать как `ret`

```
main CALL  
HALT
```

```
:main          ; ret  
read_int CALL  ; ret x  
factorial CALL ; ret x!  
write_int CALL ; ret  
0 SWAP        ; 0 ret  
GOTO          ; 0  
  
:read_int      ; ret  
0             ; ret 0  
  
:read_int_loop ; ret x  
IN DUP        ; ret x c c  
48            ; ret x c c 48  
CMP           ; ret x c sgn  
read_int_exit JLT  
DUP 57 CMP    ; ret x c sgn  
read_int_exit JGT  
48 SUB        ; ret x d=(c-'0')  
SWAP          ; ret d x  
10 MUL        ; ret d x*10
```

```

ADD          ; ret x*10+d
read_int_loop GOTO

:read_int_exit ; ret x c
DROP SWAP    ; x ret
GOTO         ; x

:factorial    ; n ret
SWAP         ; ret n
DUP factorial_non_zero JNE
DROP 1 SWAP   ; 1 ret
GOTO         ; 1

:factorial_non_zero
DUP 1 SUB    ; ret n (n-1)
factorial CALL ; ret n (n-1)!
MUL SWAP    ; n*(n-1)! ret
GOTO        ; n*(n-1)!

:write_int    ; x ret
SWAP         ; ret x
DUP 10 MOD   ; ret x x%10
SWAP 10 DIV  ; ret x%10 x/10
DUP         ; ret x%10 x/10 x/10
write_int_skip_prefix JEQ
              ; ret x%10 x/10
write_int CALL ; ret x%10
100500       ; ret x%10 100500
:write_int_skip_prefix
              ; ret x%10 ?
DROP         ; ret x%10
48 ADD OUT   ; ret
GOTO        ; пусто

```

Другой пример. Напишем программу, которая считывает со стандартного ввода несколько чисел и вычисляет их сумму.

Формат входных данных:

$N \ x_0 \dots x_{N-1}$

В начале записывается количество чисел, затем сами числа. Числа разделяются одним знаком пробела.

Для наглядности воспользуемся массивом-локальной переменной.

```

main CALL
HALT

```

```

:main          ; ret
GETSP SETBP    ; ret
               ; регистр BP теперь указывает на адрес возврата
read_int CALL  ; ret N
DUP           ; ret N N
PUSHN         ; ret N x0 ... xN-1
0             ; ret N x0 ... xN-1 0

; Регистр BP указывает на слово, где лежит адрес возврата ret.
; Стек растёт в сторону младших адресов. Адрес слова, где лежит
; N --- BP-1, где лежит x0 --- BP-2, xi --- BP-2-i,
; BP-1-N, счётчик цикла i --- BP-2-N. Но счётчик лежит на вершине
; стека, поэтому к нему мы можем обращаться непосредственно.

:main_read_loop ; ret N x0 ... xN-1 i
DUP             ; ret N x0 ... xN-1 i i
GETBP 1 SUB READ ; ret N x0 ... xN-1 i i N
CMP main_read_loop_exit JEQ
               ; ret N x0 ... xN-1 i
IN DROP        ; пропускаем пробел
read_int CALL  ; ret N x0 ... xN-1 i xi
OVER          ; ret N x0 ... xN-1 i xi i
GETBP 2 SUB    ; ret N x0 ... xN-1 i xi i &x0
SWAP SUB      ; ret N x0 ... xN-1 i xi &xi
WRITE         ; ret N x0 ... xN-1 i
1 ADD         ; ret N x0 ... xN-1 i+1
main_read_loop GOTO

:main_read_loop_exit ; ret N x0 ... xN-1 N=i
DROP               ; ret N x0 ... xN-1
0 0               ; ret N x0 ... xN-1 0 0

:main_sum_loop      ; ret N x0 ... xN-1 sum i
DUP                ; ret N x0 ... xN-1 sum i i
GETBP 1 SUB READ    ; ret N x0 ... xN-1 sum i i N
CMP main_sum_loop_exit JEQ
               ; ret N x0 ... xN-1 sum i
GETBP 2 SUB        ; ret N x0 ... xN-1 sum i &x0
OVER SUB          ; ret N x0 ... xN-1 sum i &xi
READ              ; ret N x0 ... xN-1 sum i xi
ROT               ; ret N x0 ... xN-1 i xi sum
ADD               ; ret N x0 ... xN-1 i sum+xi
SWAP 1 ADD        ; ret N x0 ... xN-1 sum+xi i+1
main_sum_loop GOTO

:main_sum_loop_exit ; ret N x0 ... xN-1 sum N=i

```

```

GETBP 1 SUB      ; ret N x0 ... xN-1 sum N=i &N
                  ;      ^-----/
ROT              ; ret N x0 ... xN-1 N &N sum
                  ;      ^-----/
WRITE            ; ret sum x0 ... xN-1 N
DROPN            ; ret sum
write_int CALL   ; ret
0 SWAP GOTO      ; 0

:read_int
... см. выше ...

:write_int
... см. выше ...

```