Отчет по лабораторной работе №5

Костеренко Полина

Содержание

Список иллюстраций

Список таблиц

1 1.Цель работы:

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

2 2.Задание:

Написать 2 программы по примеру и впоследствии изменить их по условию.

3 3.Выполнение лабораторной работы.

3.1 Открываем Midnight Commander. рис. 3.1

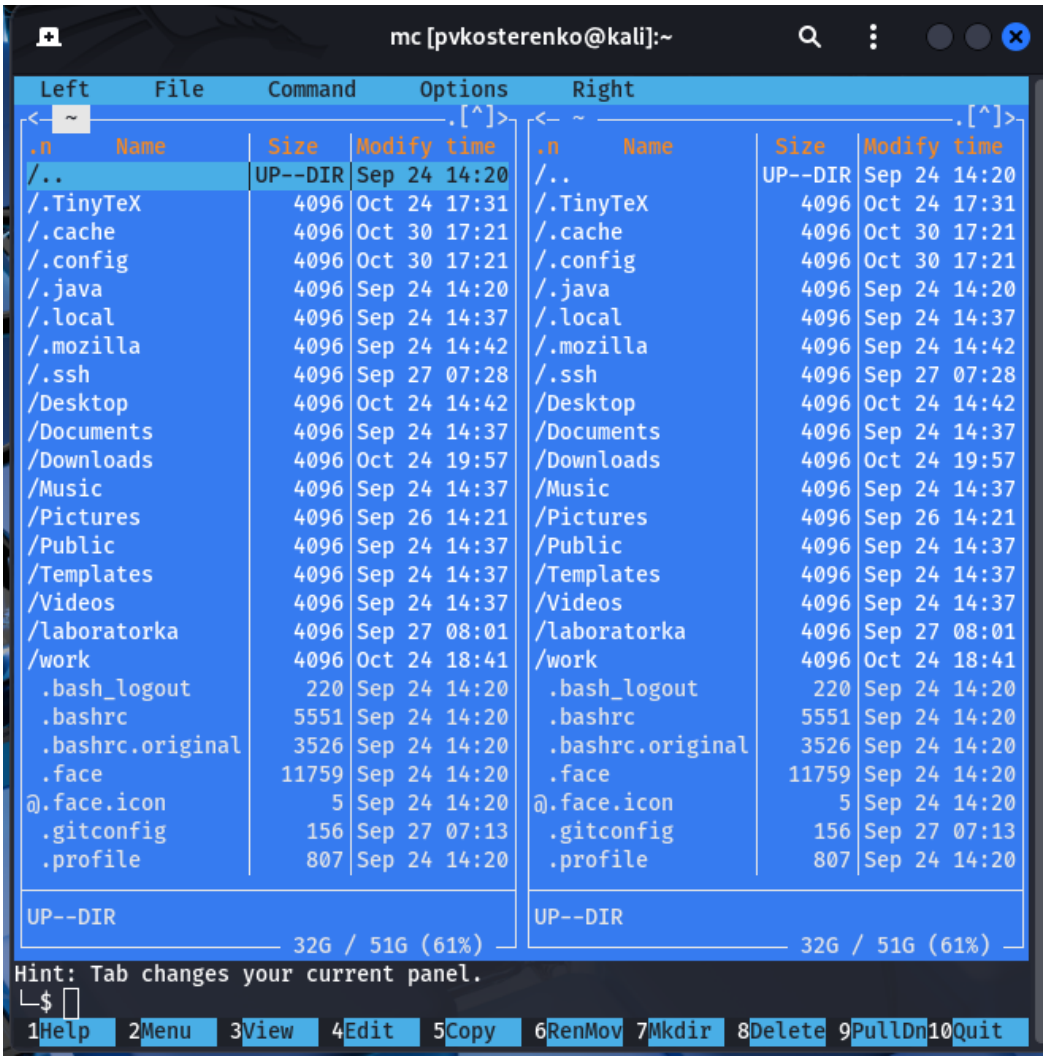

Рисунок 3.1: Вводим в консоль команду mc.

3.2 Переходим в каталог, созданный при выполнении 4 лабораторной работы. рис. 3.2

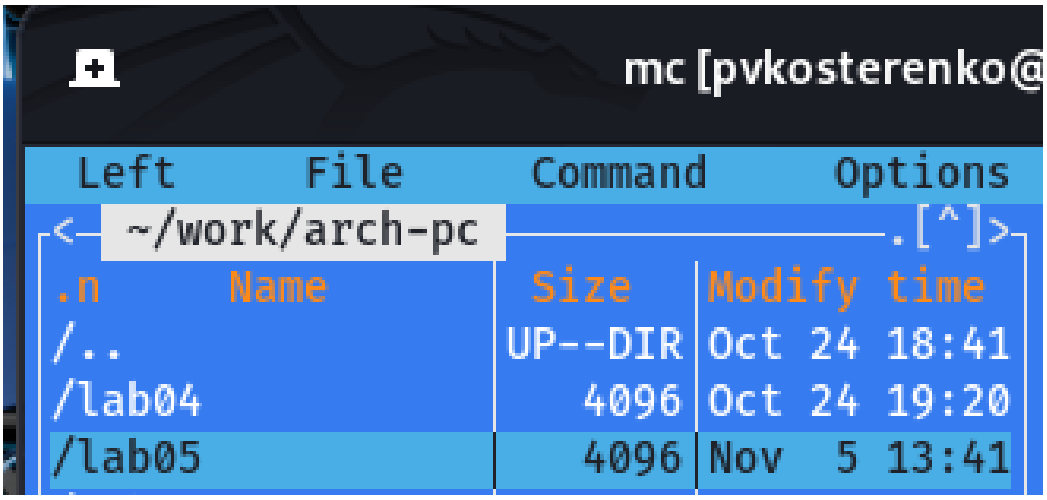

Рисунок 3.2: Переходим в каталог.

3.3 Создаем каталог lab05 функциональной клавишей F7, создаем файл lab5-1.asm. рис. 3.3

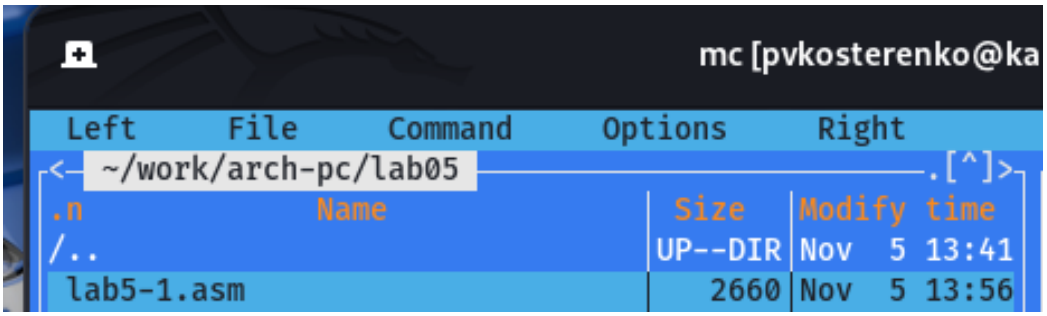

Рисунок 3.3: Воспользуемся командой touch.

3.4 Открываем файл для редактирования и заполняем его по листингу. рис. 3.4

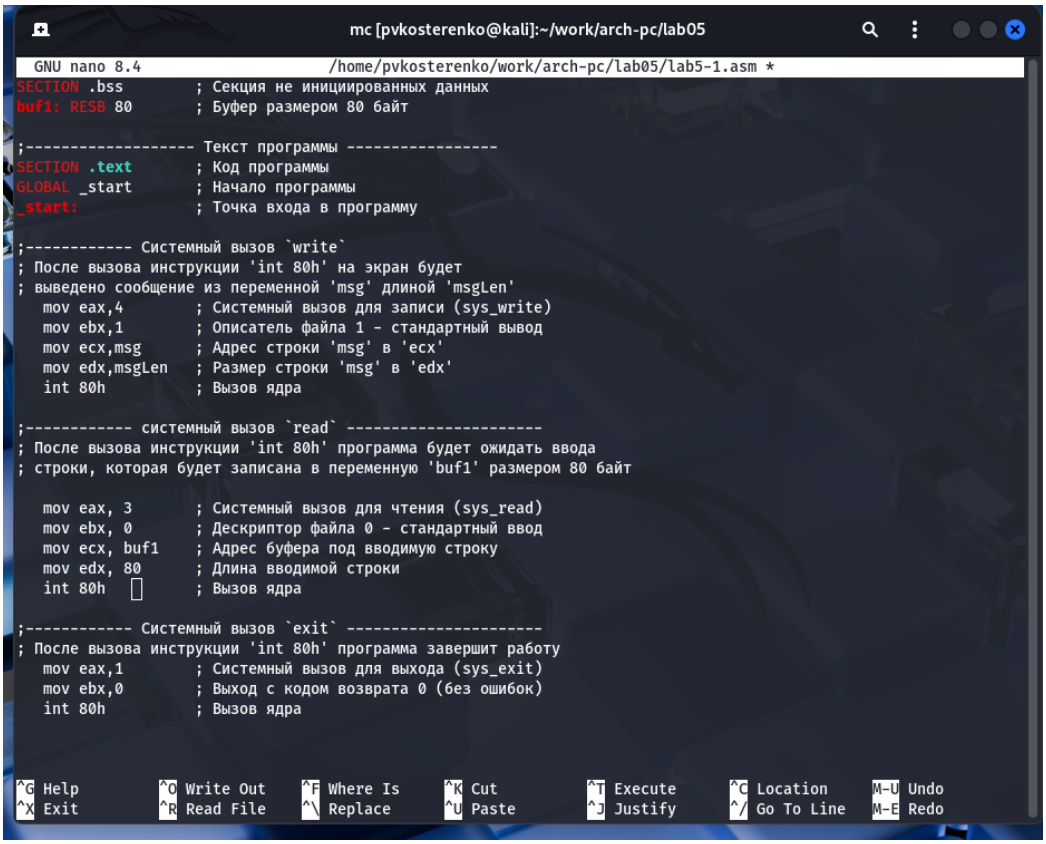

Рисунок 3.4: Открываем файл функциональной клавишей, заполняем и сохраняем.

3.5 Открываем файл для просмотра и убеждаемся, что файл содержит текст программы. рис. 3.5

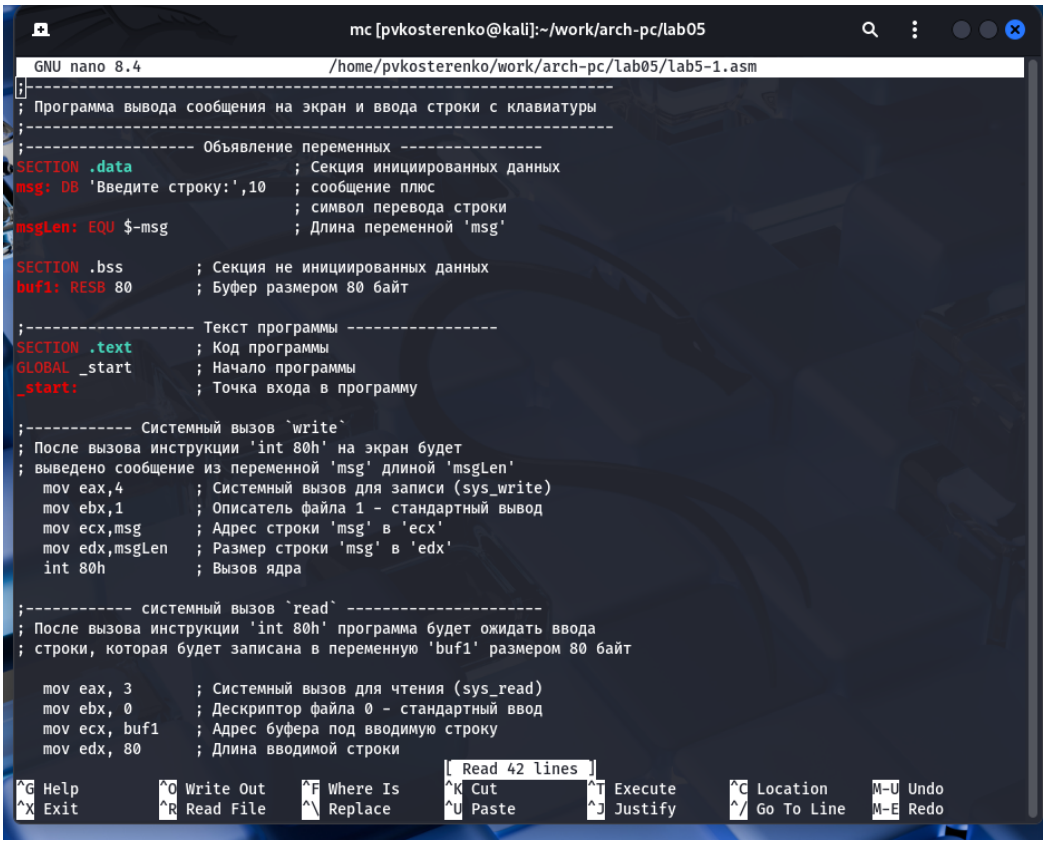

Рисунок 3.5: Текст программы.

3.6 Транслируем текст программы и запускаем исполняемый файл. рис. 3.6

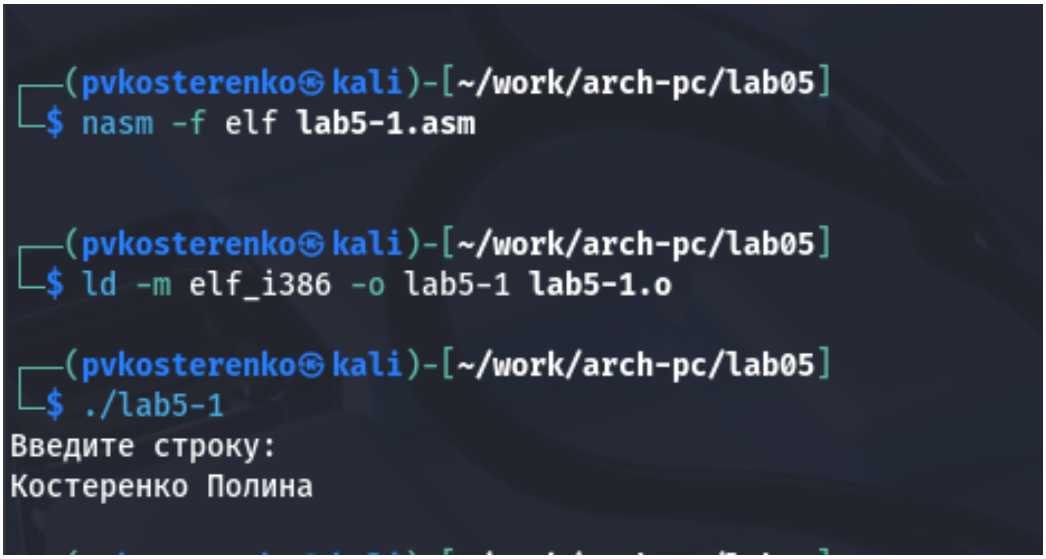

Рисунок 3.6: Проверяем, как работает данная программа.

3.7 Скачиваем файл со страницы ТУИС. рис. 3.7

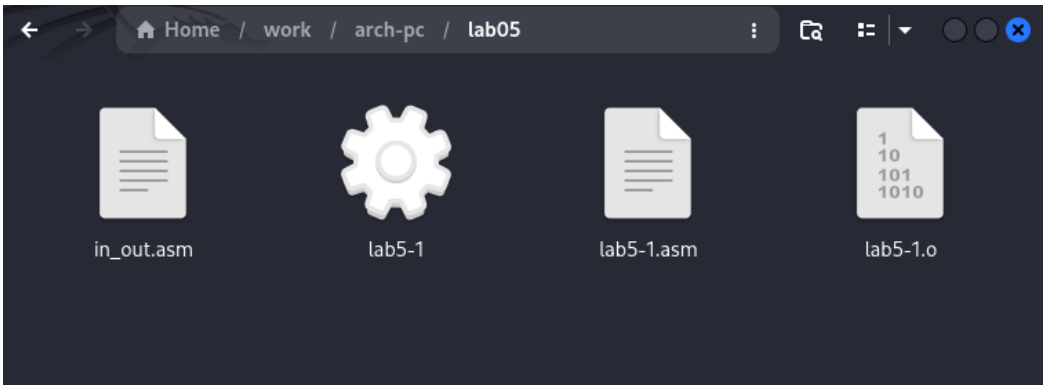

Рисунок 3.7: Скачиваем файл.

3.8 Копируем файл в нужную директорию. рис. 3.8

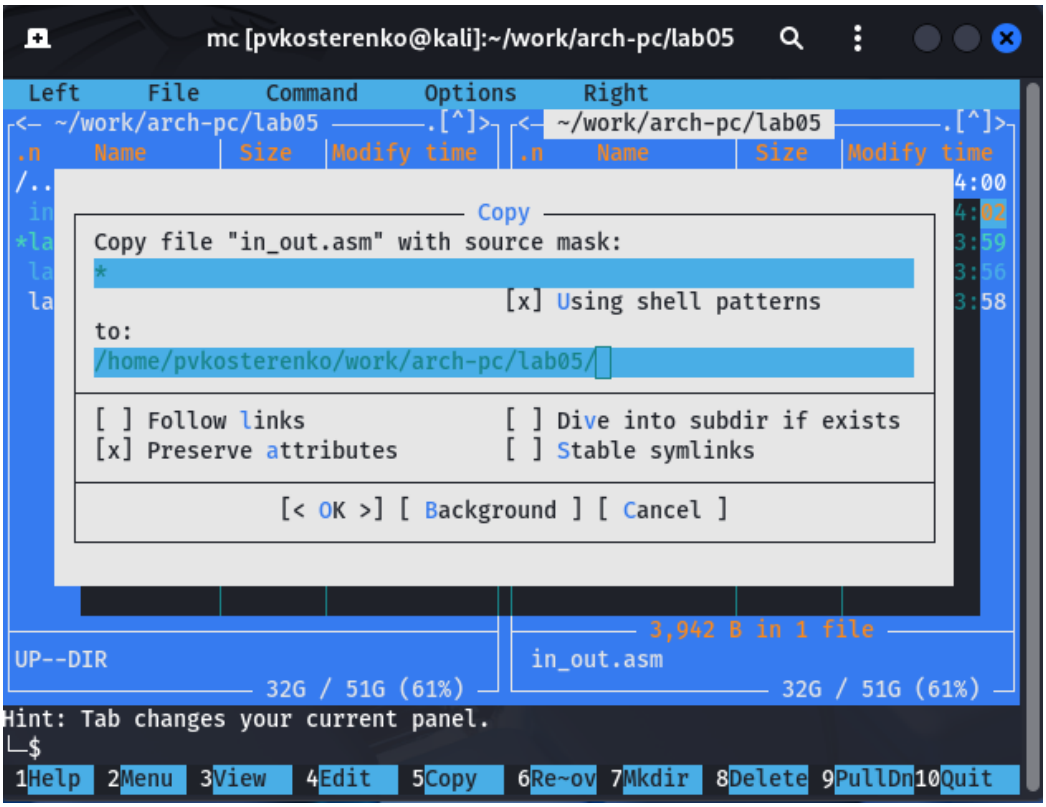

Рисунок 3.8: Копируем скачанный файл.

3.9 Создаем копию файла lab5-1.asm рис. 3.9

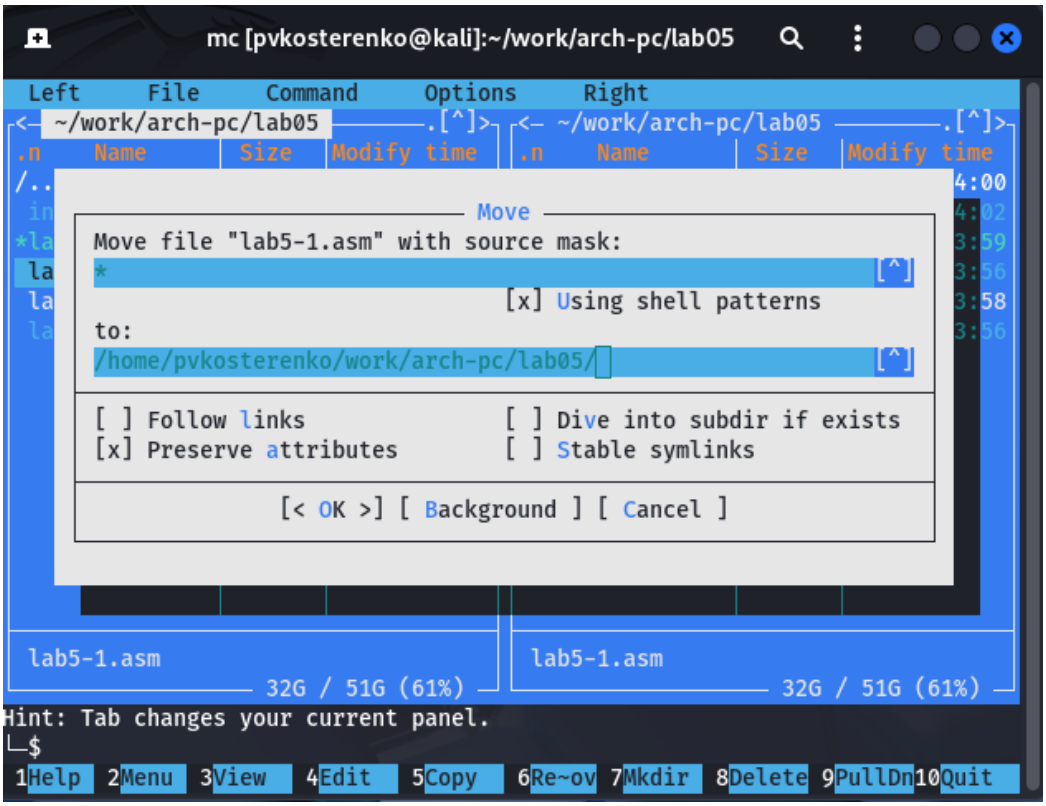

Рисунок 3.9: Создаем копию файла клавишей F6.

3.10 Проверяем созданный файл. рис. 3.10

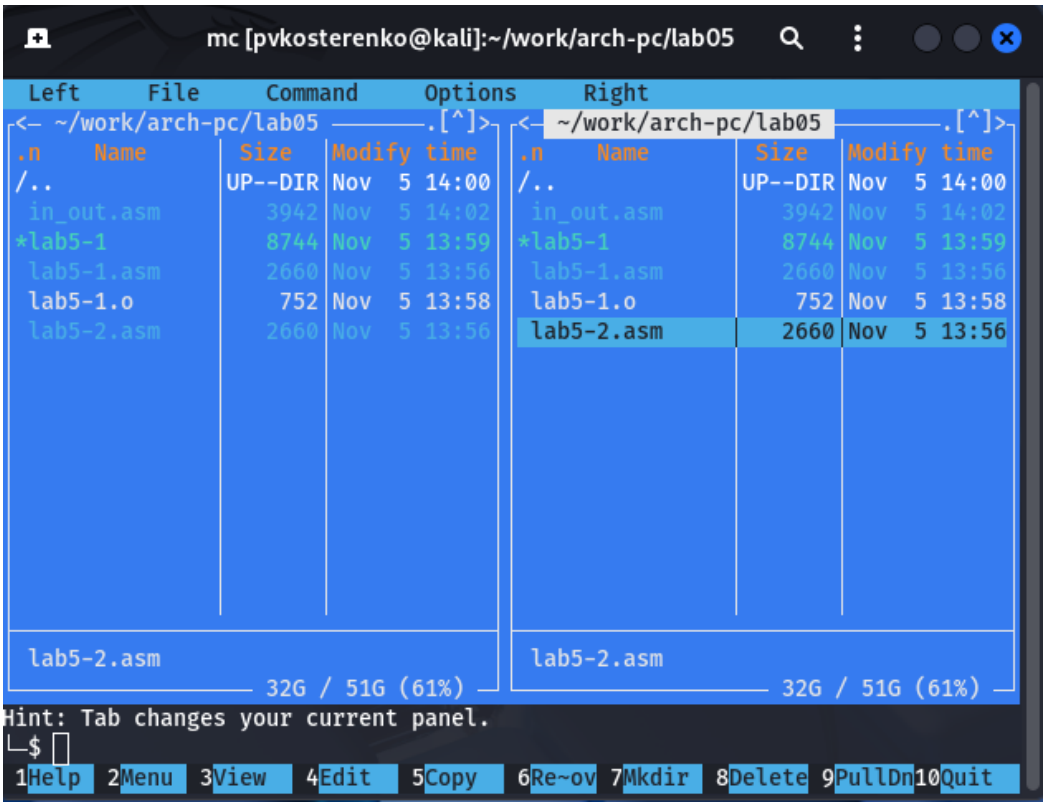

Рисунок 3.10: Проверяем скопировался ли файл.

3.11 Открываем новый файл и заполняем его в соответствии с листингом. рис. 3.11

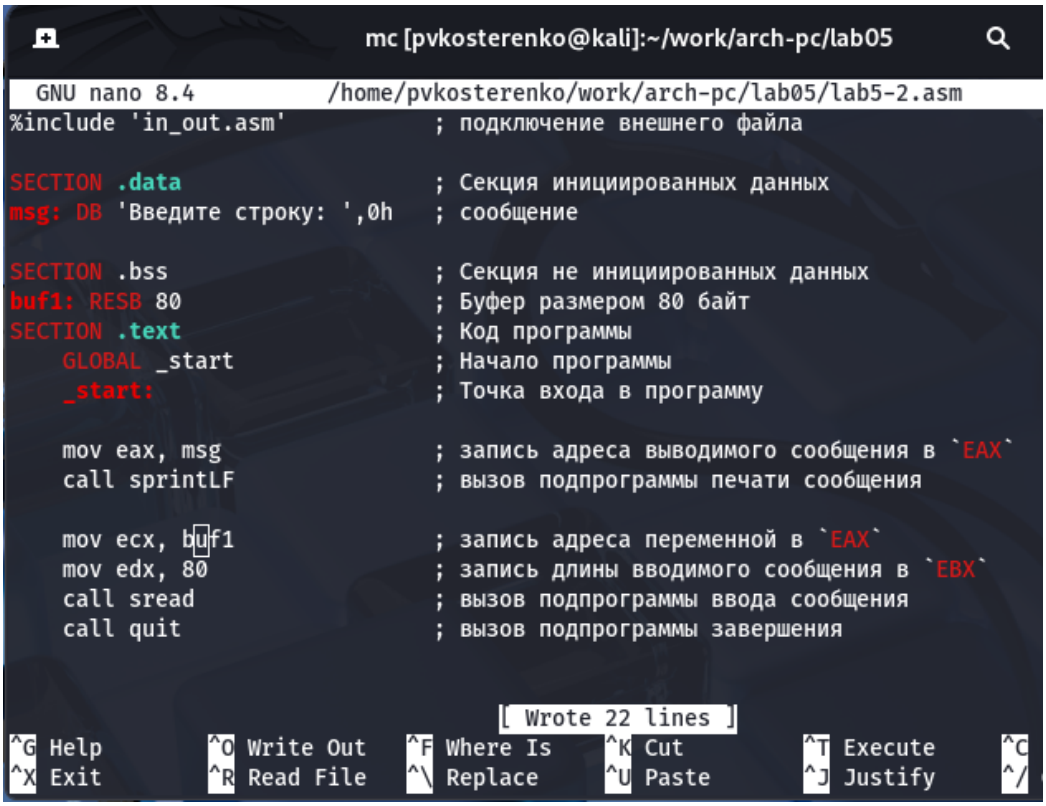

Рисунок 3.11: Открываем и заполняем файл.

3.12 Транслируем и запускаем новый файл. рис. 3.12

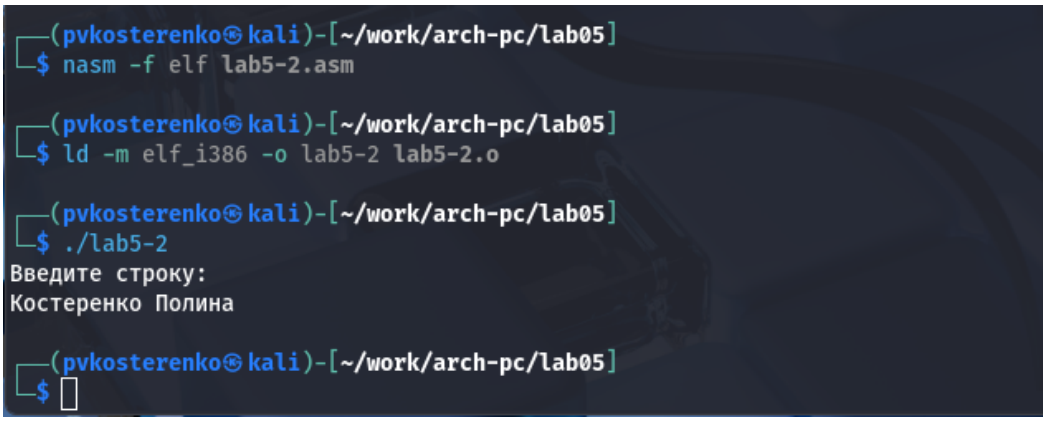

Рисунок 3.12: Смотрим, как сработала программа.

3.13 Снова открываем файл для редактирования и меняем sprintLF на sprint. рис. 3.13

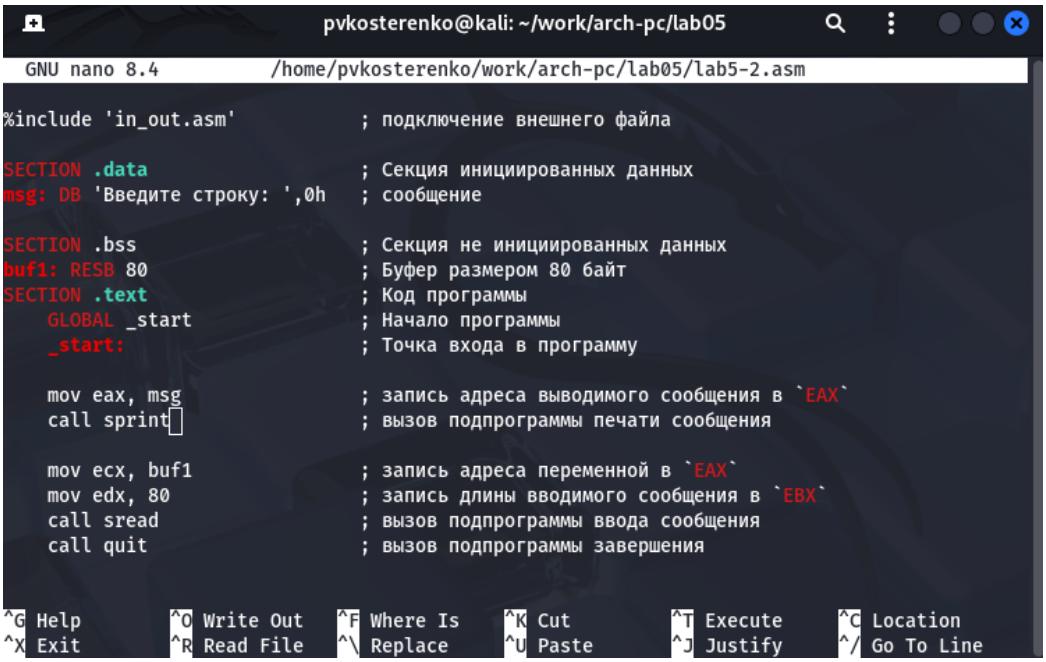

Рисунок 3.13: Редактируем файл.

3.14 Транслируем и запускаем файл. рис. 3.14

Рисунок 3.14: Сравниваем с прошлой.

Таким образом можем понять, что команда sprint выводит текст в той же строке, а sprintLF переносит на новую строку.

4 4. Задание для самостоятельной работы.

4.1 Создаем копию файла lab5-1.asm и называем lab5-3.asm. рис. 4.1

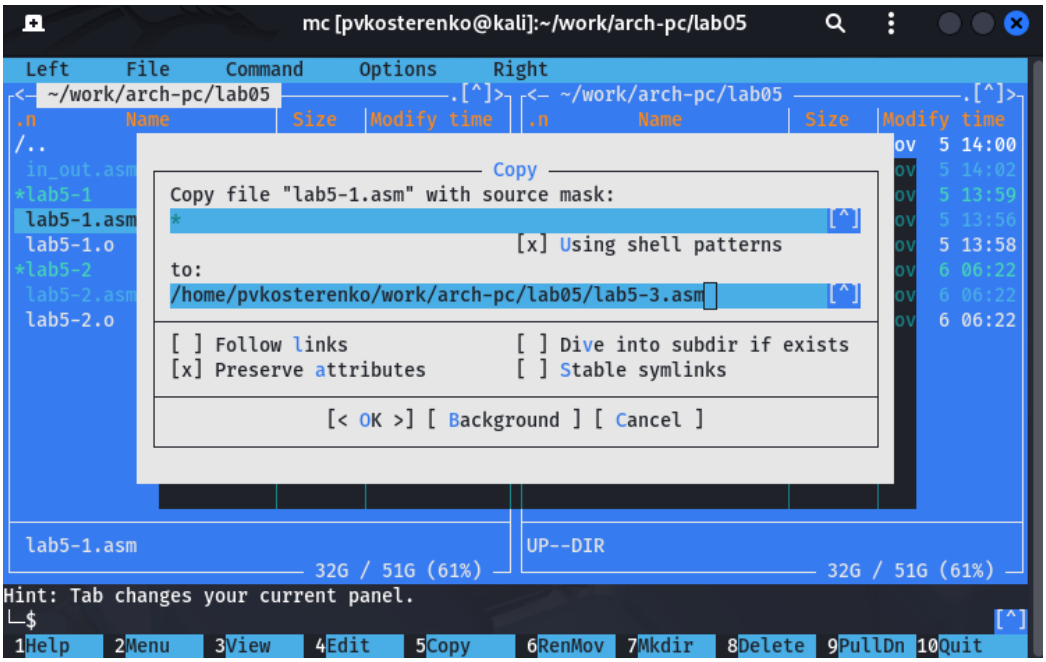

Рисунок 4.1: Создаем копию файла lab5-1.asm.

4.2 Редактируем файл, чтобы введенный текст с клавиатуры выводился в консоль. рис. 4.2

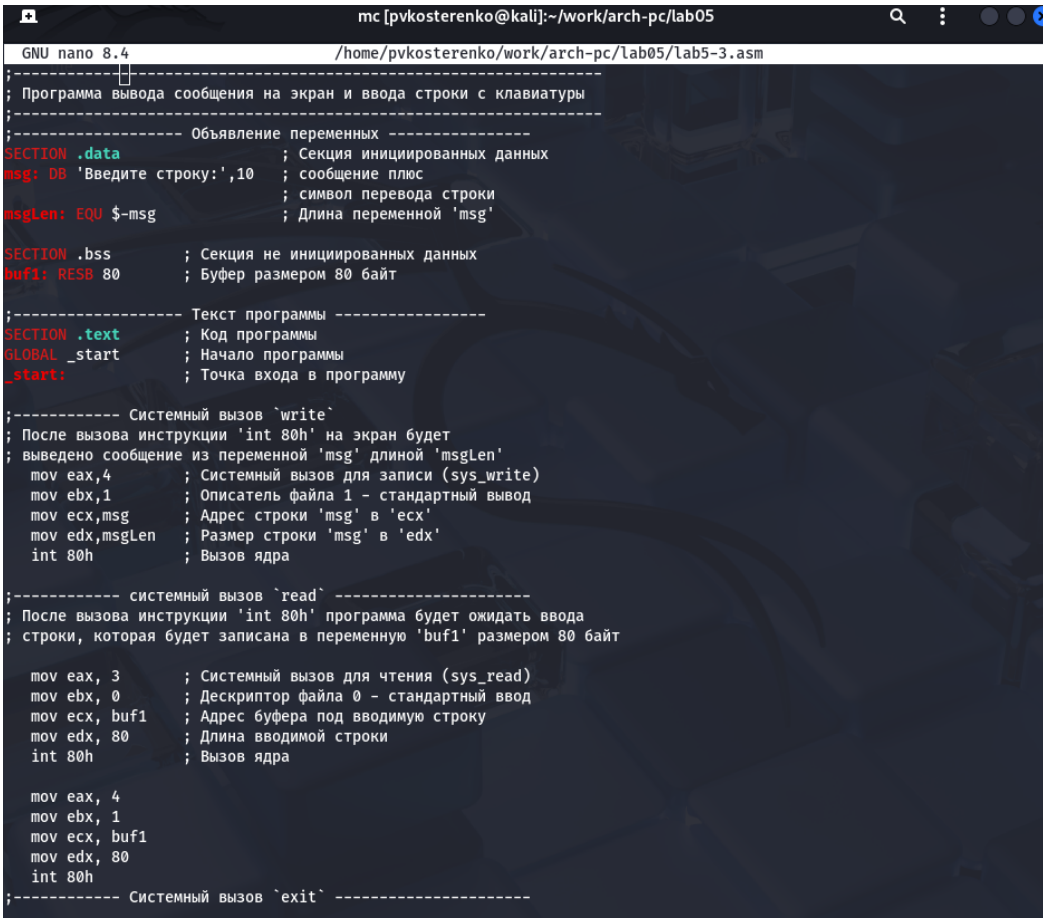

Рисунок 4.2: Редактируем файл.

4.3 Транслируем файл и запускаем программу. рис. 4.3

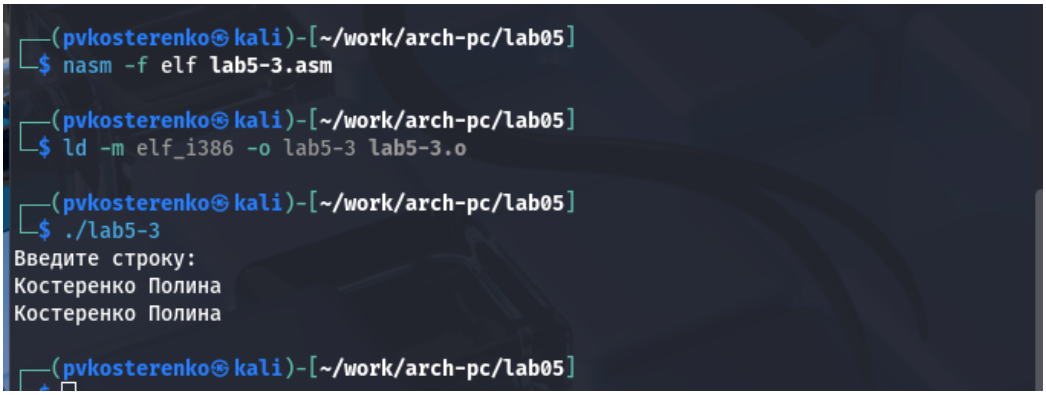

Рисунок 4.3: Проверяем правильность написания программы.

4.4 Создаем копию файла lab5-2.asm и называем его lab5-4.asm. рис. 4.4

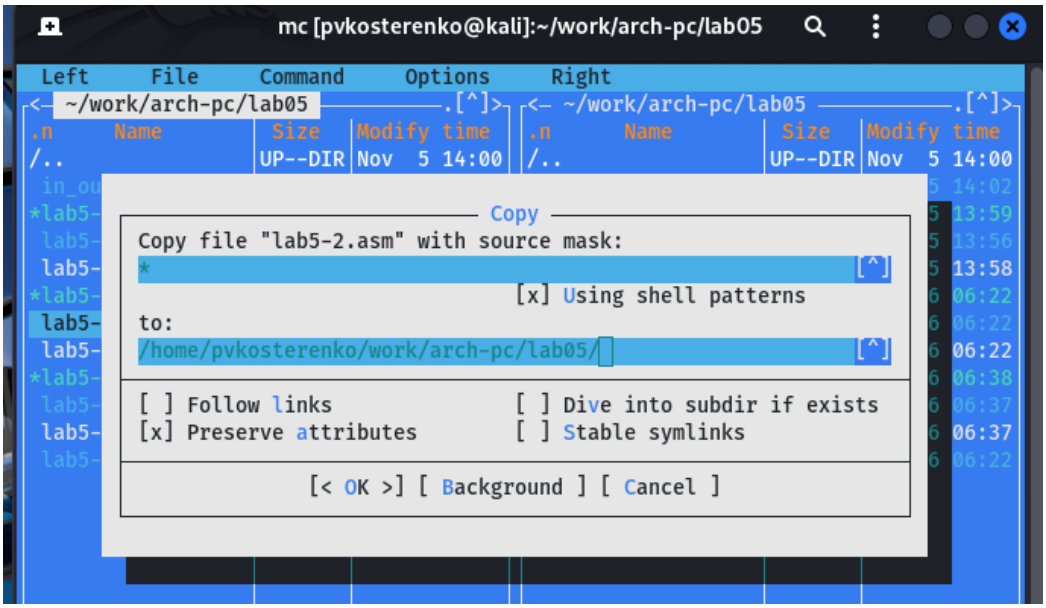

Рисунок 4.4: Создаем копию файла lab5-2.asm.

4.5 Редактируем файл, чтобы введенный текст выводился в консоль. рис. 4.5

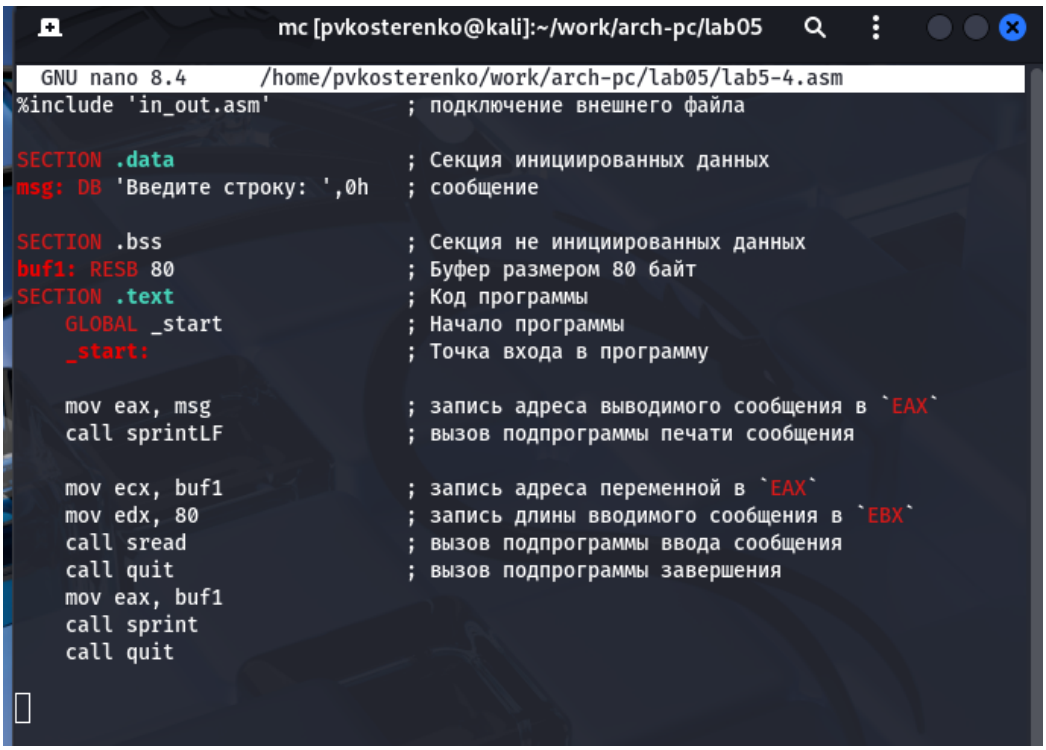

Рисунок 4.5: Редактируем файл.

4.6 Транслируем файл и запускаем программу. рис. 4.6

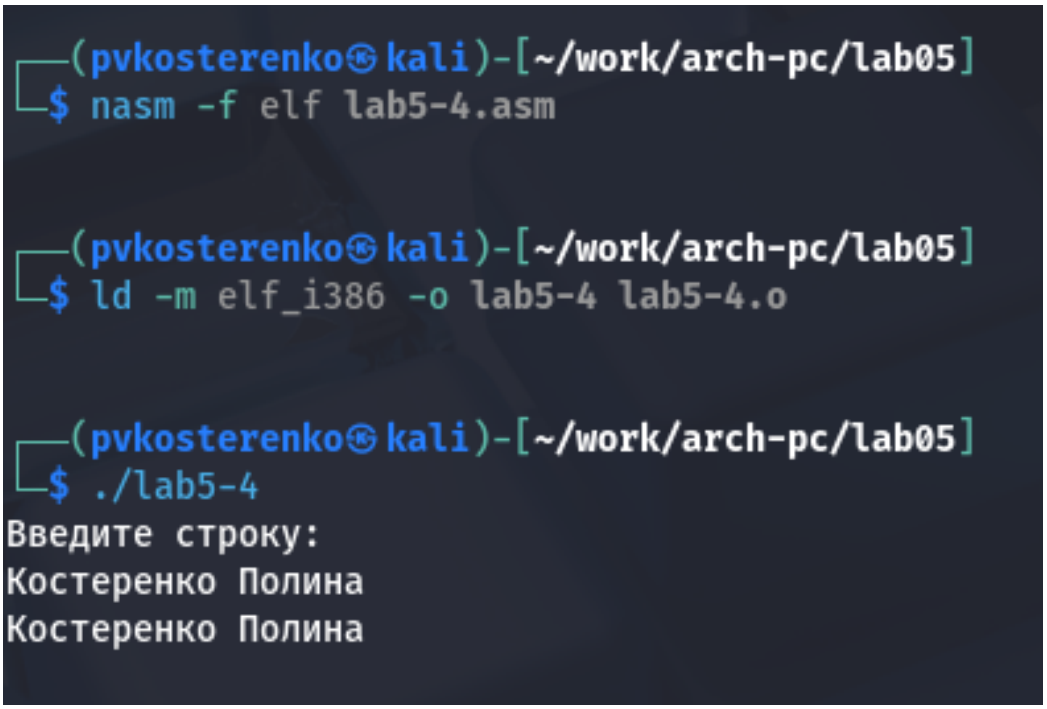

Рисунок 4.6: Проверяем правильность написания программы.

5 Выводы

Мы приобрели навыки работы с Midnight Commander и освоили инструкцию mov.