

Отчет по лабораторной работе №4

Дисциплина: архитектура компьютера

Алан Таймуразвич Кесаев

Содержание

Цель работы	1
Задание	1
Теоретическое введение	2
Выполнение лабораторной работы	3
Создание программы Hello world!	3
Работа с транслятором NASM	4
Работа с расширенным синтаксисом командной строки NASM	4
Работа с компоновщиком LD	4
Запуск исполняемого файла	4
Выполнение заданий для самостоятельной работы	5
Выводы	6
Список литературы	6

lang: ru

Цель работы

Цель данной лабораторной работы - освоить процедуры компиляции и сборки программ, написанных на ассемблере NASM.

Задание

1. Создание программы Hello world!
2. Работа с транслятором NASM
3. Работа с расширенным синтаксисом командной строки NASM
4. Работа с компоновщиком LD
5. Запуск исполняемого файла
6. Выполнение заданий для самостоятельной работы.

Теоретическое введение

Основными функциональными элементами любой ЭВМ являются центральный процессор, память и периферийные устройства. Взаимодействие этих устройств осуществляется через общую шину, к которой они подключены. Физически шина представляет собой большое количество проводников, соединяющих устройства друг с другом. В современных компьютерах проводники выполнены в виде электропроводящих дорожек на материнской плате. Основной задачей процессора является обработка информации, а также организация координации всех узлов компьютера. В состав центрального процессора входят следующие устройства: - арифметико-логическое устройство (АЛУ) — выполняет логические и арифметические действия, необходимые для обработки информации, хранящейся в памяти; - устройство управления (УУ) — обеспечивает управление и контроль всех устройств компьютера; - регистры — сверхбыстрая оперативная память небольшого объема, входящая в состав процессора, для временного хранения промежуточных результатов выполнения инструкций; регистры процессора делятся на два типа: регистры общего назначения и специальные регистры. Для того, чтобы писать программы на ассемблере, необходимо знать, какие регистры процессора существуют и как их можно использовать. Большинство команд в программах написанных на ассемблере используют регистры в качестве операндов. Практически все команды представляют собой преобразование данных хранящихся в регистрах процессора, это например пересылка данных между регистрами или между регистрами и памятью, преобразование (арифметические или логические операции) данных хранящихся в регистрах. Доступ к регистрам осуществляется не по адресам, как к основной памяти, а по именам. Каждый регистр процессора архитектуры x86 имеет свое название, состоящее из 2 или 3 букв латинского алфавита. В качестве примера приведем названия основных регистров общего назначения (именно эти регистры чаще всего используются при написании программ): - RAX, RCX, RDX, RBX, RSI, RDI — 64-битные - EAX, ECX, EDX, EBX, ESI, EDI — 32-битные - AX, CX, DX, BX, SI, DI — 16-битные - AH, AL, CH, CL, DH, DL, BH, BL — 8-битные

Другим важным узлом ЭВМ является оперативное запоминающее устройство (ОЗУ). ОЗУ — это быстродействующее энергозависимое запоминающее устройство, которое напрямую взаимодействует с узлами процессора, предназначенное для хранения программ и данных, с которыми процессор непосредственно работает в текущий момент. ОЗУ состоит из одинаковых пронумерованных ячеек памяти. Номер ячейки памяти — это адрес хранящихся в ней данных. Периферийные устройства в составе ЭВМ: - устройства внешней памяти, которые предназначены для долговременного хранения больших объемов данных. - устройства ввода-вывода, которые обеспечивают взаимодействие ЦП с внешней средой.

В основе вычислительного процесса ЭВМ лежит принцип программного управления. Это означает, что компьютер решает поставленную задачу как последовательность действий, записанных в виде программы.

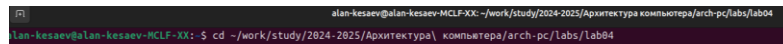
Коды команд представляют собой многоразрядные двоичные комбинации из 0 и 1. В коде машинной команды можно выделить две части: операционную и адресную. В операционной части хранится код команды, которую необходимо выполнить. В адресной части хранятся данные или адреса данных, которые участвуют в выполнении данной операции. При выполнении каждой команды процессор выполняет определённую последовательность стандартных действий, которая называется командным циклом процессора. Он заключается в следующем: 1. формирование адреса в памяти очередной команды; 2. считывание кода команды из памяти и её дешифрация; 3. выполнение команды; 4. переход к следующей команде.

Язык ассемблера (assembly language, сокращённо asm) — машинно-ориентированный язык низкого уровня. NASM — это открытый проект ассемблера, версии которого доступны под различные операционные системы и который позволяет получать объектные файлы для этих систем. В NASM используется Intel-синтаксис и поддерживаются инструкции x86-64.

Выполнение лабораторной работы

Создание программы Hello world!

С помощью утилиты `cd` перемещаюсь в каталог, в котором буду работать (рис. [-@fig:001]).

A terminal window showing a user named alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX in a directory ~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04. The user enters the command 'cd ~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04' and the prompt changes to reflect the new directory.

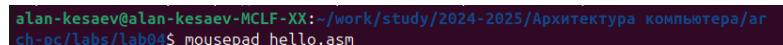
Перемещение между директориями

Создаю в текущем каталоге пустой текстовый файл `hello.asm` с помощью утилиты `touch` (рис. [-@fig:002]).

A terminal window showing the user alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX in the directory ~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04. The user enters the command 'touch hello.asm' and the prompt returns.

Создание пустого файла

Открываю созданный файл в текстовом редакторе `mousepad` (рис. [-@fig:003]).

A terminal window showing the user alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX in the directory ~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04. The user enters the command 'mousepad hello.asm' and the prompt returns.

Открытие файла в текстовом редакторе

Заполняю файл, вставляя в него программу для вывода “Hello word!” (рис. [-@fig:004]).

```
~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04/hello.asm - Mousepad
Файл Правка Поиск Просмотр Документ Помощь
; hello.asm
SECTION .data ; Начало секции данных
hello: DB 'Hello world!',10 ; 'Hello world!' плюс
; символ перевода строки
helloLen: EQU $-hello ; Длина строки hello

SECTION .text ; Начало секции кода
GLOBAL _start
_start: ; Точка входа в программу
mov eax,4 ; Системный вызов для записи (sys_write)
mov ebx,1 ; Описатель файла '1' - стандартный вывод
mov ecx,hello ; Адрес строки hello в еск
mov edx,helloLen ; Размер строки hello
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
```

Заполнение файла

Работа с транслятором NASM

Превращаю текст программы для вывода “Hello world!” в объектный код с помощью транслятора NASM, используя команду `nasm -f elf hello.asm`, ключ `-f` указывает транслятору `nasm`, что требуется создать бинарный файл в формате ELF (рис. [-@fig:005]).

```
alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX:~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04$ nasm -f elf hello.asm
```

Компиляция текста программы

Работа с расширенным синтаксисом командной строки NASM

Ввожу команду, которая скомпилирует файл `hello.asm` в файл `obj.o`, при этом в файл будут включены символы для отладки (ключ `-g`), также с помощью ключа `-l` будет создан файл листинга `list.lst` (рис. [-@fig:006]).

```
alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX:~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04$ nasm -o obj.o -f elf -g -l list.lst hello.asm
```

Работа с компоновщиком LD

Передаю объектный файл `hello.o` на обработку компоновщику `LD`, чтобы получить исполняемый файл `hello` (рис. [-@fig:007]). Ключ `-o` задает имя создаваемого исполняемого файла. `alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX:~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04$ ld -m elf_i386 hello.o -o hello`

Выполняю следующую команду (рис. [-@fig:008]). Исполняемый файл будет иметь имя `main`, т.к. после ключа `-o` было задано значение `main`. Объектный файл, из которого собран этот исполняемый файл, имеет имя `obj.o`

```
alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX:~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04$ ld -m elf_i386 hello.o -o main
```

Передача объектного файла на обработку компоновщику

Запуск исполняемого файла

Запускаю на выполнение созданный исполняемый файл `hello` (рис. [-@fig:009]).

```
alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX:~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04$ ./hello
Hello world!
```

Запуск исполняемого файла

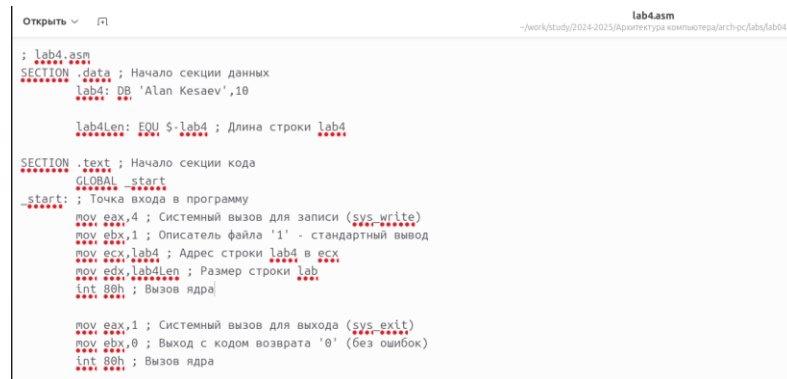
Выполнение заданий для самостоятельной работы.

С помощью утилиты `cp` создаю в текущем каталоге копию файла `hello.asm` с именем `lab4.asm` (рис. [-@fig:010]).

```
alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX: ~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04$ cp hello.asm lab4.asm
```

Создание копии файла

С помощью текстового редактора `mouesepad` открываю файл `lab4.asm` и вношу изменения в программу так, чтобы она выводила мои имя и фамилию. (рис. [-@fig:011]).



```
lab4.asm
; lab4.asm
SECTION .data ; Начало секции данных
lab4: DB "Alan Kesaev",10
lab4len: EQU $-lab4 ; Длина строки lab4

SECTION .text ; Начало секции кода
GLOBAL start
start: ; Точка входа в программу
mov eax,4 ; Системный вызов для записи (sys_write)
mov ebx,1 ; Описатель файла '1' - стандартный вывод
mov ecx,lab4 ; Адрес строки lab4 в ecx
mov edx,lab4len ; Размер строки lab4
int 0x80 ; Вызов ядра

mov eax,1 ; Системный вызов для выхода (sys_exit)
mov ebx,0 ; Выход с кодом возврата '0' (без ошибок)
int 0x80 ; Вызов ядра
```

Изменение программы

Компилирую текст программы в объектный файл (рис. [-@fig:012]).

```
alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX: ~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04$ nasm -f elf lab4.asm
```

Компиляция текста программы

Передаю объектный файл `lab4.o` на обработку компоновщику `LD`, чтобы получить исполняемый файл `lab4`. (рис. [-@fig:013]).

```
alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX: ~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04$ ld -m elf_i386 lab4.o -o lab4
```

Передача объектного файла на обработку компоновщику

Запускаю исполняемый файл `lab4`, на экран действительно выводятся мои имя и фамилия (рис. [-@fig:014]).

```
alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX: ~/work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04$ ./lab4
Alan Kesaev
```

Запуск исполняемого файла

С помощью команд `git add .` и `git commit` добавляю файлы на GitHub, комментируя действие как добавление файлов для лабораторной работы №4 (рис. [-@fig:015]).

```
alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX: /work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04$ git add .
alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX: /work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04$ git commit -m "Лабораторная работа 4"
```

Добавление файлов на GitHub

Отправляю файлы на сервер с помощью команды `git push` (рис. [-@fig:016]).

```
Create mode 100644 lab05/lab05/obj.o
alan-kesaev@alan-kesaev-MCLF-XX: /work/study/2024-2025/Архитектура компьютера/arch-pc/labs/lab04$ git push
Перечисление объектов: 15, готово.
```

Отправка файлов

Выводы

При выполнении данной лабораторной работы я освоил процедуры компиляции и сборки программ, написанных на ассемблере NASM.

Список литературы

1. https://esystem.rudn.ru/pluginfile.php/1584628/mod_resource/content/1/%D0%9B%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F%20%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0%20%E2%84%965.pdf