

# Отчёт по лабораторной работе 9

## Программирование цикла. Обработка аргументов командной строки.

Львов Сергей НПИбд-02-22

### Содержание

1	Цель работы:.....	1
2	Порядок выполнения лабораторной работы:.....	1
3	Порядок выполнения самостоятельной работы:.....	7
4	Вывод:.....	9

### 1 Цель работы:

Приобретение навыков написания программ с использованием циклов и обработкой аргументов командной строки.

### 2 Порядок выполнения лабораторной работы:

#### Реализация циклов в NASM.

Создадим каталог для программ лабораторной работы №9, перейдем в него и создадим нужный файл (рис. 1).

```
[siljvov@siljvov ~]$ mkdir ~/work/arch-pc/lab09
[siljvov@siljvov ~]$ cd ~/work/arch-pc/lab09
[siljvov@siljvov lab09]$ touch lab9-1.asm
[siljvov@siljvov lab09]$
```

рис. 1. Создание файла lab9-1.asm

При реализации циклов в NASM с использованием инструкции `loop` необходимо помнить о том, что эта инструкция использует регистр `ecx` в качестве счетчика и на каждом шаге уменьшает его значение на единицу. В качестве примера рассмотрим программу, которая выводит значение регистра `ecx` (рис. 2).

```

#include 'in_out.asm'

SECTION .data
    msg1 db 'Введите N: ',0h

SECTION .bss
    N:    resb 10

SECTION .text
    global _start
_start:

; ----- Вывод сообщения 'Введите N: '
    mov     eax,msg1
    call    sprint

; ----- Ввод 'N'
    mov     ecx, N
    mov     edx, 10
    call    sread

; ----- Преобразование 'N' из символа в число
    mov     eax,N
    call    atoi
    mov     [N],eax

; ----- Организация цикла
    mov     ecx,[N]      ; Счетчик цикла, 'ecx=N'
label:
    mov     [N],ecx
    mov     eax,[N]
    call    iprintLF    ; Вывод значения 'N'
    loop    label       ; 'ecx=ecx-1' и если 'ecx' не '0'
                        ; переход на 'label'
    call    quit

```

рис. 2. Текст программы lab9-1

Создадим исполняемый файл и проверим его работу (рис. 3).

```
4294946302
4294946301
4294946300
4294946299
4294946298
4294946297
4294946296
4294946295
4294946294
4294946293
4294946292
4294946291
4294946290
4294946289
4294946288
4294946287
4294946286
4294946285
4294946284
```

рис. 3. Результат работы программы lab9-1

Данный пример показывает, что использование регистра ecx в теле цикла loop может привести к некорректной работе программы. Изменим текст программы добавив изменение значение регистра ecx в цикле по следующему примеру (рис. 4).

```
label:
    sub ecx,1      ; `ecx=ecx-1`
    mov [N],ecx
    mov eax,[N]
    call iprintLF

    loop label
```

рис. 4. Пример изменения части программы lab9-1

Создадим исполняемый файл и проверим его работу (рис. 5).

```
[siljvov@siljvov lab09]$ nasm -f elf lab9-1.asm
[siljvov@siljvov lab09]$ ld -m elf_i386 lab9-1.o -o lab9-1
[siljvov@siljvov lab09]$ ./lab9-1
Введите N: 5
5
4
3
2
1
[siljvov@siljvov lab09]$
```

рис. 5. Результат работы измененной программы lab9-1

Как видим, все работает. Регистр ecx принимает все значения от N до 1 включительно, что соответствует числу проходов цикла, введенному с клавиатуры.

Для использования регистра `ecx` в цикле и сохранения корректности работы программы можно использовать стек. Внесем изменения в текст программы по примеру, добавив команды `push` и `pop` (добавления в стек и извлечения из стека) для сохранения значения счетчика цикла `loop` (рис. 6).

```
label:
push ecx
mov [N],ecx
mov eax,[N]
call iprintLF
pop ecx
loop label
```

рис. 6. Внесение команд `push` и `pop` в текст программы `lab9-1`

Создадим исполняемый файл и проверим его работу (рис. 7).

```
[siljvov@siljvov lab09]$ nasm -f elf lab9-1.asm
[siljvov@siljvov lab09]$ ld -m elf_i386 lab9-1.o -o lab9-1
[siljvov@siljvov lab09]$ ./lab9-1
Введите N: 4
4
3
2
1
[siljvov@siljvov lab09]$
```

рис. 7. Результат работы измененной программы `lab9-1`

Программа работает корректно, число проходов цикла соответствует значению `N`, введенному с клавиатуры.

### **Обработка аргументов командной строки.**

При разработке программ иногда встает необходимость указывать аргументы, которые будут использоваться в программе, непосредственно из командной строки при запуске программы. При запуске программы в NASM аргументы командной строки загружаются в стек в обратном порядке, кроме того, в стек записывается имя программы и общее количество аргументов. Последние два элемента стека для программы, скомпилированной NASM, – это всегда имя программы и количество переданных аргументов. Таким образом, для того чтобы использовать аргументы в программе, их просто нужно извлечь из стека. Обработку аргументов нужно проводить в цикле. Т.е. сначала нужно извлечь из стека количество аргументов, а затем циклично для каждого аргумента выполнить логику программы. В качестве примера рассмотрим программу, которая выводит на экран аргументы командной строки (рис. 8). Создадим в каталоге лабораторной работы №9 файл `lab9-2` и введем текст из рис. 8.

```

#include    'in_out.asm'

SECTION .text
global _start

_start:
    pop     ecx        ; Извлекаем из стека в `ecx` количество
                        ; аргументов (первое значение в стеке)
    pop     edx        ; Извлекаем из стека в `edx` имя программы
                        ; (второе значение в стеке)
    sub     ecx, 1      ; Уменьшаем `ecx` на 1 (количество
                        ; аргументов без названия программы)

next:
    cmp     ecx, 0      ; проверяем, есть ли еще аргументы
    jz      _end        ; если аргументов нет выходим из цикла
                        ; (переход на метку `_end`)
    pop     eax        ; иначе извлекаем аргумент из стека
    call    sprintf     ; вызываем функцию печати
    loop    next        ; переход к обработке следующего
                        ; аргумента (переход на метку `next`)

_end:
    call    quit

```

рис. 8. Текст программы lab9-2

Затем создадим исполняемый файл и запустим программу, указав следующие аргументы (рис. 9).

```

[siljvov@siljvov lab09]$ nasm -f elf lab9-2.asm
[siljvov@siljvov lab09]$ ld -m elf_i386 lab9-2.o -o lab9-2
[siljvov@siljvov lab09]$ ./lab9-2 аргумент1 аргумент 2 'аргумент 3'
аргумент1
аргумент
2
аргумент 3
[siljvov@siljvov lab09]$

```

рис. 9. Результат работы программы lab9-2

Программа восприняла “аргумент” и “2” как отдельные аргументы, в то время как ‘аргумент 3’ как один. Соответственно программой было обработано 4 аргумента.

Рассмотрим еще один пример программы, которая выводит сумму чисел, которые передаются в программу как аргументы. Создадим файл lab9-3.asm в том же каталоге и введем в него следующий текст программы (рис. 10).

```

#include      'in_out.asm'

SECTION .data
msg db "Результат: ",0

SECTION .text
global _start

_start:
    pop ecx    ; Извлекаем из стека в 'ecx' количество
                ; аргументов (первое значение в стеке)
    pop edx    ; Извлекаем из стека в 'edx' имя программы
                ; (второе значение в стеке)
    sub ecx,1   ; Уменьшаем 'ecx' на 1 (количество
                ; аргументов без названия программы)
    mov esi, 0  ; Используем 'esi' для хранения
                ; промежуточных сумм

next:
    cmp ecx,0h  ; проверяем, есть ли еще аргументы
    jz _end     ; если аргументов нет выходим из цикла
                ; (переход на метку '_end')
    pop eax     ; иначе извлекаем следующий аргумент из стека
    call atoi   ; преобразуем символ в число
    add esi,eax ; добавляем к промежуточной сумме
                ; след. аргумент 'esi=esi+eax'
    loop next   ; переход к обработке следующего аргумента

_end:
    mov eax, msg ; вывод сообщения "Результат: "
    call sprintf
    mov eax, esi ; записываем сумму в регистр 'eax'
    call iprintLF ; печать результата
    call quit    ; завершение программы

```

рис. 10. Текст программы lab9-3

Затем создадим исполняемый файл и запустим его, указав аргументы (рис. 11).

```

[siljvov@siljvov lab09]$ nasm -f elf lab9-3.asm
[siljvov@siljvov lab09]$ ld -m elf_i386 lab9-3.o -o lab9-3
[siljvov@siljvov lab09]$ ./lab9-3 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Результат: 45
[siljvov@siljvov lab09]$

```

рис. 11. Результат работы программы lab9-3

Все работает корректно.

Изменим строку

```
add esi,ecx
```

на

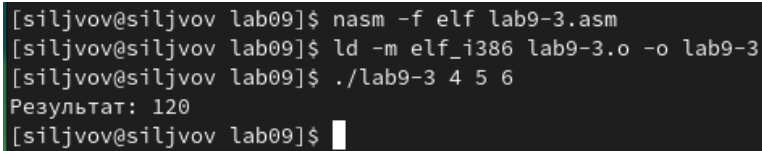
```
mov ebx, eax
```

```
mov eax, esi
```

```
mul ecx
```

*mov esi, eax*

а также присвоим esi значение 1, чтобы программа выводила произведение аргументов командной строки и запустим ее (рис. 12).



```
[siljvov@siljvov lab09]$ nasm -f elf lab9-3.asm
[siljvov@siljvov lab09]$ ld -m elf_i386 lab9-3.o -o lab9-3
[siljvov@siljvov lab09]$ ./lab9-3 4 5 6
Результат: 120
[siljvov@siljvov lab09]$
```

*рис. 12. Результат работы программы*

### 3 Порядок выполнения самостоятельной работы:

Напишем программу lab9-4, которая находит сумму значений функции  $f(x)$  для  $x = x_1, x_2, \dots, x_n$ , т.е. программа должна выводить значение  $f(x_1) + f(x_2) + \dots + f(x_n)$ . Значения  $x_i$  передаются как аргументы. Вид функции  $f(x)$  выберем в соответствии с вариантом, полученным при выполнении лабораторной работы № 7 (вариант 14). Создадим исполняемый файл и проверим его работу на нескольких наборах  $x = x_1, x_2, \dots, x_n$ .

$$f(x) = 7(x + 1)$$

```

mc [siljvov@siljvov]:-
lab9-4.asm [----] 7 L: [ 1+16 ]
#include 'in_out.asm'

section .data
msg db "Результат: ",0
msgf db "Функция: f(x)=7(x + 1)",0

section .text
global _start

_start:
pop ecx

pop edx

sub ecx,1

mov esi,0

next:
cmp ecx, 0h
jz _end

pop eax
call atoi
add eax,1
mov ebx,7
mul ebx
add esi,eax

loop next

_end:
mov eax, msgf
call sprintf
mov eax, msg
call sprintf
mov eax, esi
call iprintLF
call quit

```

рис. 13. Текст программы lab9-4

```

[siljvov@siljvov lab09]$ nasm -f elf lab9-3.asm
[siljvov@siljvov lab09]$ nasm -f elf lab9-4.asm
[siljvov@siljvov lab09]$ ld -m elf_i386 lab9-4.o -o lab9-4
[siljvov@siljvov lab09]$ ./lab9-4 1 2 3 4
Функция: f(x)=7(x + 1)
Результат: 98
[siljvov@siljvov lab09]$ ./lab9-4 1
Функция: f(x)=7(x + 1)
Результат: 14
[siljvov@siljvov lab09]$ ./lab9-4 2
Функция: f(x)=7(x + 1)
Результат: 21
[siljvov@siljvov lab09]$

```

рис. 14. Результат работы программы lab9-4



#### 4    **Вывод:**

Во время выполнения лабораторной работы были приобретены навыки написания программ с использованием циклов и обработкой аргументов командной строки.