

Практическая работа №9

Тема: Составление ассемблерных программ с использованием арифметических операций.

Цель занятия: освоить основы программирования на языке Ассемблер.

Основные требования по технике безопасности при выполнении практической работы:
изучить правила техники безопасности, руководствоваться ими и обеспечить их строгое соблюдение при проведении учебного процесса.

Краткие теоретические сведения, необходимые для выполнения практической работы:

Изучить основы программирования на языке Ассемблер на основе материалов представленных в следующих видео из видеокурса «Введение в Архитектуру ЭВМ. Элементы операционных систем»:

<https://www.youtube.com/watch?v=zUFJkJqyiAU&list=PLjBiAnvIMPrh3u6BL5Cbvsey2GNI6dinE&index=19>,

<https://www.youtube.com/watch?v=goyfltPTnHw&list=PLjBiAnvIMPrh3u6BL5Cbvsey2GNI6dinE&index=20>,

<https://www.youtube.com/watch?v=QBKdg-mtF-U&list=PLjBiAnvIMPrh3u6BL5Cbvsey2GNI6dinE&index=21>.

Перечень необходимого для выполнения практического занятия оснащения: задание, тетрадь для практических работ, компьютер

Порядок выполнения практической работы:

Задание 1. Разработать в среде программирования SASM на языке программирования Ассемблер программу:

Задача: написать программу, которая будет реализовать функцию конкатенации (склейки) двух строк. Программа принимает на вход две строки, находящиеся в памяти и дописывает вторую в конец первой так, чтобы первая строка представляла из себя одну строку равную конкатенации двух исходных. Получившуюся в результате работы программы строку программа выводит в окно «Вывода».

Задание 2. Разработать в среде программирования SASM на языке программирования Ассемблер программу:

Задача: написать программу, которая будет реализовать функцию конкатенации (склейки) двух строк. Программа принимает на вход две строки, находящиеся в окне «Ввода» и дописывает вторую в конец первой так, чтобы первая строка представляла из себя одну строку равную конкатенации двух исходных. Получившуюся в результате работы программы строку программа выводит в окно «Вывода».

Задание 3. Разработать в среде программирования SASM на языке программирования Ассемблер программу:

Задача: написать программу, поиска первого вхождения шаблона в текст. В качестве первого параметра программа принимает текст находящийся, в окне «Ввода» в котором нужно искать шаблон. Текст заканчивается нажатием клавиши «Ввод». В качестве второго параметра строку-шаблон, которую нужно найти, находящуюся в окне «Ввода» после текста. Строка-шаблон заканчивается нажатием клавиши «Ввод». Функция возвращает позицию первого вхождения строки-шаблона, если он присутствует в строке, и -1, если шаблона в тексте нет в окне «Вывода».

Оценки выставляются в соответствии с полученным результатом.

№ задания	Результат
Не выполнены задания 1,2,3	2 (неудовлетворительно)
Выполнено задание 1	3 (удовлетворительно)
Выполнены задания 1,2	4 (хорошо)
Выполнены задания 1,2,3	5 (отлично)