

Отчёт по лабораторной работе 4

Архитектура компьютера

Булут Умут

Содержание

1 Цель работы	5
2 Выполнение лабораторной работы	6
2.1 Программа Hello world!	6
2.2 Транслятор NASM	7
2.3 Расширенный синтаксис командной строки NASM	8
2.4 Компоновщик LD	8
2.5 Запуск исполняемого файла	9
2.6 Задание для самостоятельной работы	9
3 Выводы	12

Список иллюстраций

2.1	Создан каталог для работы и файл для программы	6
2.2	Программа в файле hello.asm	7
2.3	Трансляция программы	8
2.4	Трансляция программы с дополнительными опциями	8
2.5	Компоновка программы	9
2.6	Компоновка программы	9
2.7	Запуск программы	9
2.8	Скопировал файл	10
2.9	Программа в файле lab4.asm	10
2.10	Проверка программы lab4.asm	11

Список таблиц

1 Цель работы

Целью работы является освоение процедуры компиляции и сборки программ, написанных на ассемблере NASM.

2 Выполнение лабораторной работы

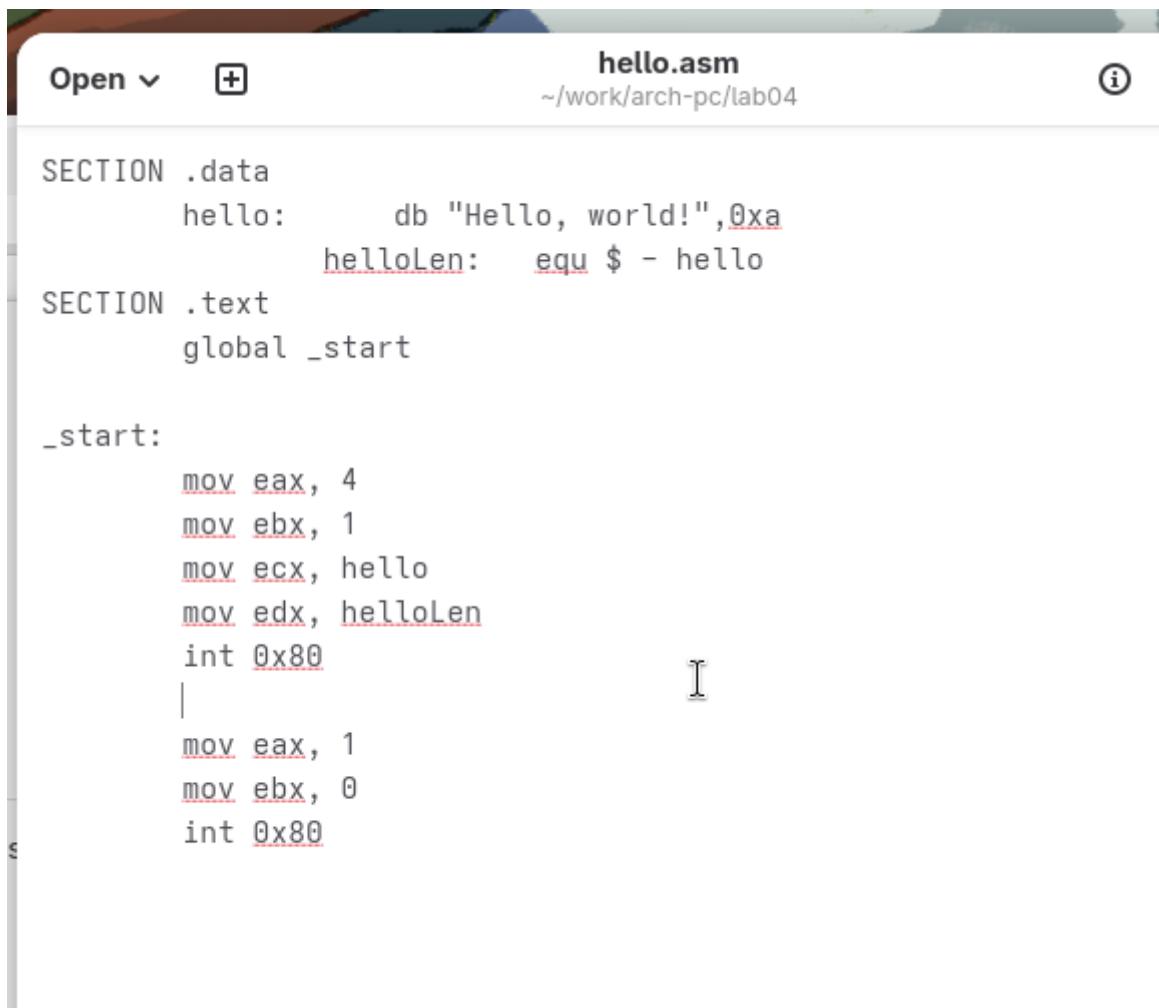
2.1 Программа Hello world!

Создал каталог lab04 командой mkdir, перешел в него с помощью команды cd и создал файл hello.asm, в который напишу программу. Убеждаюсь с помощью команды ls, что создал файл.

```
umut@fedora:~$  
umut@fedora:~$ mkdir -p ~/work/arch-pc/lab04  
umut@fedora:~$ cd ~/work/arch-pc/lab04  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ touch hello.asm  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ █
```

Рисунок 2.1: Создан каталог для работы и файл для программы

Написал программу по заданию на языке ассемблера.



The screenshot shows a code editor window with the following assembly code:

```
hello.asm
~/work/arch-pc/lab04

SECTION .data
    hello:      db "Hello, world!",0xa
    helloLen:   equ $ - hello
SECTION .text
    global _start

_start:
    mov eax, 4
    mov ebx, 1
    mov ecx, hello
    mov edx, helloLen
    int 0x80
|
    mov eax, 1
    mov ebx, 0
    int 0x80
```

Рисунок 2.2: Программа в файле hello.asm

2.2 Транслятор NASM

NASM превращает текст программы в объектный код. Если текст программы набран без ошибок, то транслятор преобразует текст программы из файла hello.asm в объектный код, который запишется в файл hello.o.

Транслировал файл командой nasm. Получился объектный файл hello.o.

```
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ nasm -f elf hello.asm
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ ls
hello.asm  hello.o
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$
```

Рисунок 2.3: Трансляция программы

2.3 Расширенный синтаксис командной строки NASM

Полный вариант командной строки nasm выглядит следующим образом:

```
nasm [-@ косвенный_файл_настроек] [-o объектный_файл] [-f формат_объектного_файла] [-l листинг] [параметры...] [--] исходный_файл
```

Транслировал файл командой nasm с дополнительными опциями. С опцией -l Получил файл листинга list.lst, с опцией -f объектный файл obj.o, с опцией -g в программу добавилась отладочная информация.

```
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ nasm -o obj.o -f elf -g -l list.lst hello.asm
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ ls
hello.asm  hello.o  list.lst  obj.o
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$
```

Рисунок 2.4: Трансляция программы с дополнительными опциями

2.4 Компоновщик LD

Чтобы получить исполняемую программу, объектный файл необходимо передать на обработку компоновщику.

Выполнил команду ld и получил исполняемый файл hello из объектного файла hello.o.

```
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ ld -m elf_i386 hello.o -o hello  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ ls  
hello hello.asm hello.o list.lst obj.o  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ █
```

Рисунок 2.5: Компоновка программы

Еще раз выполнил команду ld для объектного файла obj.o и получил исполняемый файл main.

```
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ ld -m elf_i386 obj.o -o main  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ ls  
hello hello.asm hello.o list.lst main obj.o  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ █
```

Рисунок 2.6: Компоновка программы

2.5 Запуск исполняемого файла

Запустил исполняемые файлы.

```
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ ./hello  
Hello, world!  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ █
```

Рисунок 2.7: Запуск программы

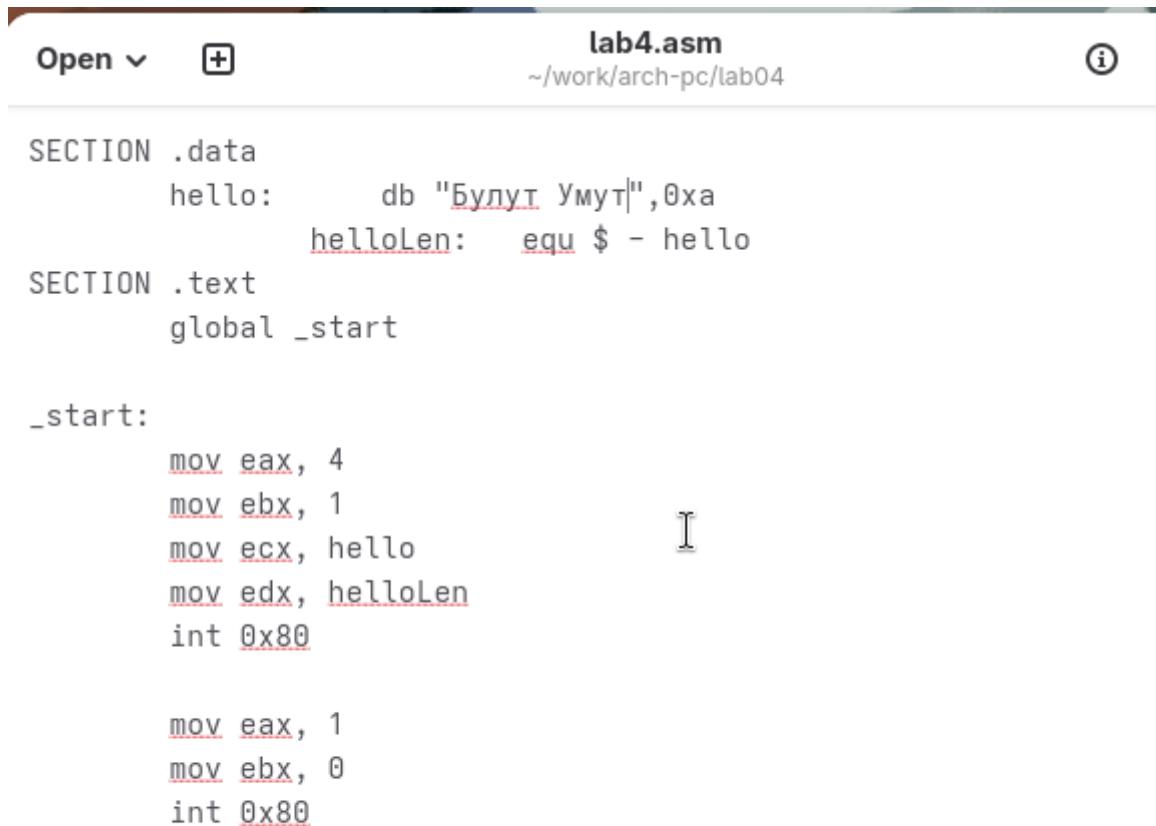
2.6 Задание для самостоятельной работы

Скопировал файл hello.asm в файл lab4.asm.

```
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ cp hello.asm lab4.asm  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ ls  
hello hello.asm hello.o lab4.asm list.lst main obj.o  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$
```

Рисунок 2.8: Скопировал файл

Изменил сообщение Hello world на свое имя.



The screenshot shows a text editor window with the file 'lab4.asm' open. The code is as follows:

```
Open + lab4.asm ~/work/arch-pc/lab04  
  
SECTION .data  
    hello:      db "Булат Умут", 0xa  
    helloLen:   equ $ - hello  
  
SECTION .text  
    global _start  
  
_start:  
    mov eax, 4  
    mov ebx, 1  
    mov ecx, hello  
    mov edx, helloLen  
    int 0x80  
  
    mov eax, 1  
    mov ebx, 0  
    int 0x80
```

Рисунок 2.9: Программа в файле lab4.asm

Запустил программу и проверил.

```
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ nasm -f elf lab4.asm  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ ld -m elf_i386 lab4.o -o lab4  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ ./lab4  
Булут Умут  
umut@fedora:~/work/arch-pc/lab04$ █
```

Рисунок 2.10: Проверка программы lab4.asm

3 Выводы

Освоил процесс компиляции и сборки программ, написанных на ассемблере nasm.