

# **Отчёт по лабораторной работе 6**

**Архитектура компьютера**

Булут Умут

# **Содержание**

<b>1 Цель работы</b>	<b>5</b>
<b>2 Выполнение лабораторной работы</b>	<b>6</b>
2.1 Символьные и численные данные в NASM . . . . .	6
2.2 Выполнение арифметических операций в NASM . . . . .	13
2.3 Задание для самостоятельной работы . . . . .	19
<b>3 Выводы</b>	<b>22</b>

# **Список иллюстраций**

2.1 Программа в файле lab6-1.asm . . . . .	7
2.2 Запуск программы lab6-1.asm . . . . .	7
2.3 Программа в файле lab6-1.asm . . . . .	9
2.4 Запуск программы lab6-1.asm . . . . .	9
2.5 Программа в файле lab6-2.asm . . . . .	10
2.6 Запуск программы lab6-2.asm . . . . .	11
2.7 Программа в файле lab6-2.asm . . . . .	12
2.8 Запуск программы lab6-2.asm . . . . .	12
2.9 Запуск программы lab6-2.asm . . . . .	13
2.10 Программа в файле lab6-3.asm . . . . .	14
2.11 Запуск программы lab6-3.asm . . . . .	14
2.12 Программа в файле lab6-3.asm . . . . .	15
2.13 Запуск программы lab6-3.asm . . . . .	16
2.14 Программа в файле variant.asm . . . . .	17
2.15 Запуск программы variant.asm . . . . .	17
2.16 Программа в файле task.asm . . . . .	20
2.17 Запуск программы task.asm . . . . .	21

# **Список таблиц**

# **1 Цель работы**

Целью работы является освоение арифметических инструкций языка ассемблера NASM.

## **2 Выполнение лабораторной работы**

### **2.1 Символьные и численные данные в NASM**

Создал каталог для программам лабораторной работы № 6, перешел в него и создал файл lab6-1.asm.

Рассмотрим примеры программ вывода символьных и численных значений. Программы будут выводить значения, записанные в регистр eax.

В данной программе в регистр eax записывается символ 6 (mov eax,,,"6"), в регистр ebx символ 4 (mov ebx,,,"4"). Далее к значению в регистре eax прибавляем значение регистра ebx (add eax,ebx, результат сложения запишется в регистр eax). Далее выводим результат. Так как для работы функции sprintLF в регистр eax должен быть записан адрес, необходимо использовать дополнительную переменную. Для этого запишем значение регистра eax в переменную buf1 (mov [buf1],eax), а затем запишем адрес переменной buf1 в регистр eax (mov eax,buf1) и вызовем функцию sprintLF.

The screenshot shows a code editor window titled "lab06-1.asm" with the path "~/work/lab06". The assembly code is as follows:

```
%include 'in_out.asm'
SECTION .bss
buf1: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
    mov eax, '6'
    mov ebx, '4'
    add eax, ebx
    mov [buf1], eax
    mov eax, buf1
    call sprintLF
    call quit
```

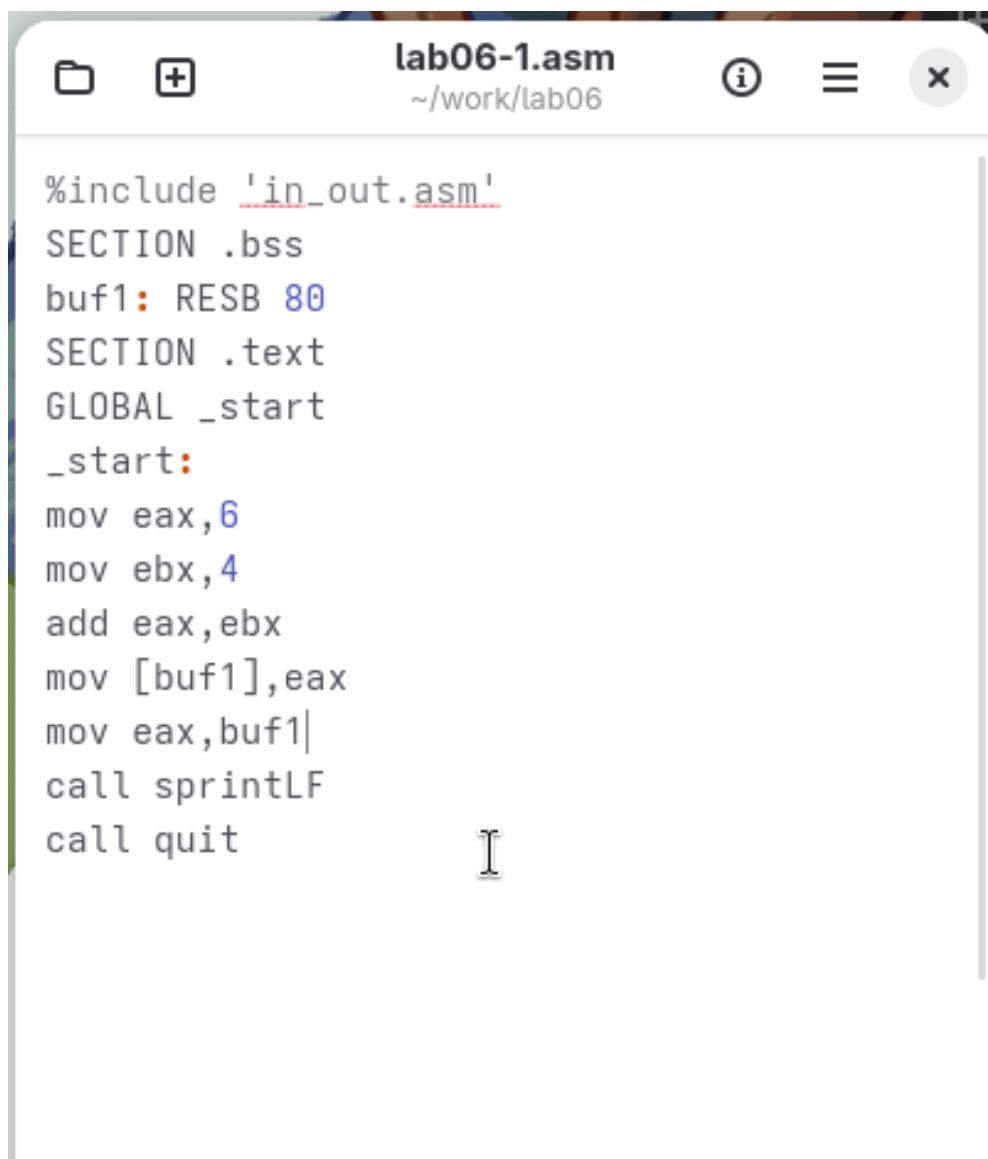
Рисунок 2.1: Программа в файле lab6-1.asm

```
umut@fedora:~/work/lab06$ nasm -f elf lab06-1.asm
umut@fedora:~/work/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-1.o -o lab06-1
umut@fedora:~/work/lab06$ ./lab06-1
j
umut@fedora:~/work/lab06$
```

Рисунок 2.2: Запуск программы lab6-1.asm

В данном случае при выводе значения регистра eax мы ожидаем увидеть число 10. Однако результатом будет символ j. Это происходит потому, что код символа 6 равен 00110110 в двоичном представлении (или 54 в десятичном представлении), а код символа 4 – 00110100 (52). Команда add eax,ebx запишет в регистр eax сумму кодов – 01101010 (106), что в свою очередь является кодом символа j.

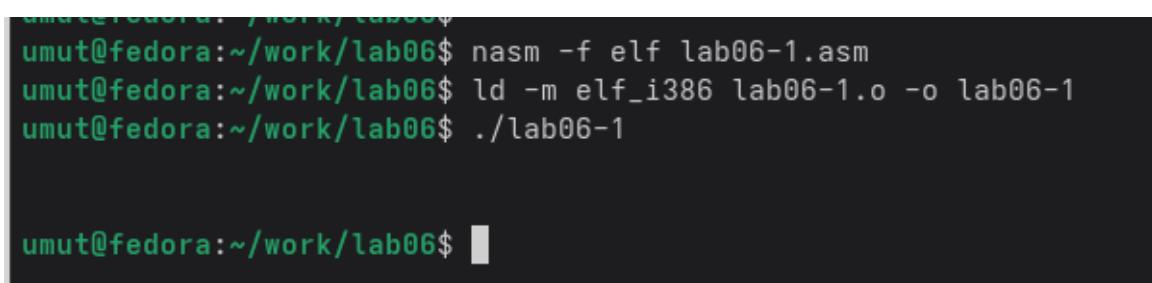
Далее изменяю текст программы и вместо символов, запишем в регистры числа.



The screenshot shows a code editor window titled "lab06-1.asm" located at "~/work/lab06". The assembly code is as follows:

```
%include 'in_out.asm'
SECTION .bss
buf1: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
    mov eax, 6
    mov ebx, 4
    add eax, ebx
    mov [buf1], eax
    mov eax, buf1
    call sprintLF
    call quit
```

Рисунок 2.3: Программа в файле lab6-1.asm

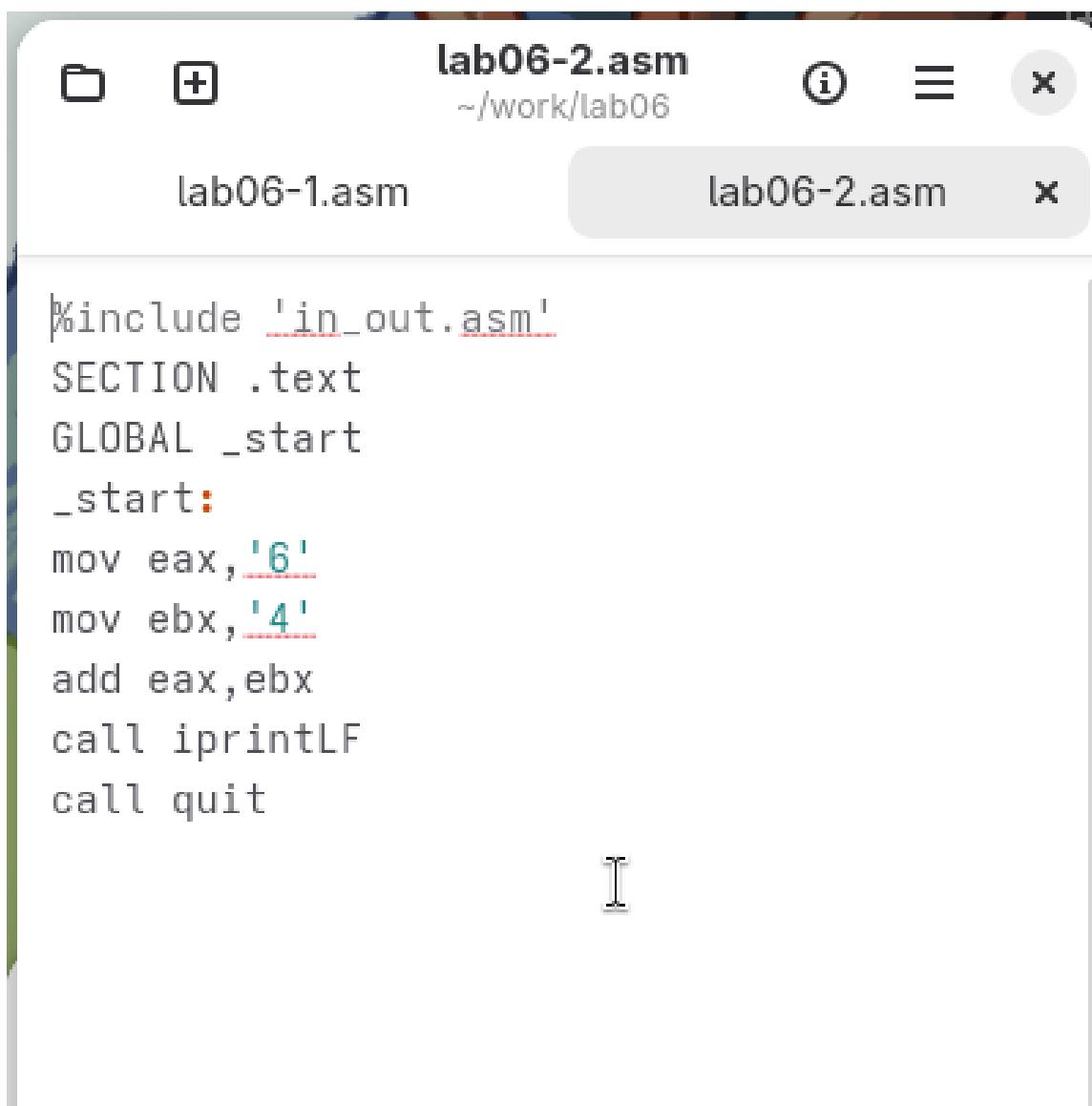


```
umut@fedora:~/work/lab06$ nasm -f elf lab06-1.asm
umut@fedora:~/work/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-1.o -o lab06-1
umut@fedora:~/work/lab06$ ./lab06-1
```

Рисунок 2.4: Запуск программы lab6-1.asm

Как и в предыдущем случае при исполнении программы мы не получим число 10. В данном случае выводится символ с кодом 10. Это символ конца строки (возврат каретки). В консоле он не отображается, но добавляет пустую строку.

Как отмечалось выше, для работы с числами в файле in\_out.asm реализованы подпрограммы для преобразования ASCII символов в числа и обратно. Преобразовал текст программы с использованием этих функций.



The screenshot shows a code editor window with the following interface elements:

- Top bar: A folder icon, a plus sign icon, the file name "lab06-2.asm", the path "~/work/lab06", an info icon (i), a menu icon (three horizontal lines), and a close button (X).
- Tab bar: Two tabs are visible: "lab06-1.asm" and "lab06-2.asm". The "lab06-2.asm" tab is highlighted with a grey background.
- Code area: The assembly code is displayed:

```
%include 'in_out.asm'  
SECTION .text  
GLOBAL _start  
  
.start:  
    mov eax, '6'  
    mov ebx, '4'  
    add eax, ebx  
    call iprintLF  
    call quit
```

A cursor is positioned at the end of the "call quit" line.

Рисунок 2.5: Программа в файле lab6-2.asm

```
umut@fedora:~/work/lab06$                                     █
umut@fedora:~/work/lab06$ nasm -f elf lab06-2.asm
umut@fedora:~/work/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-2.o -o lab06-2
umut@fedora:~/work/lab06$ ./lab06-2
106
umut@fedora:~/work/lab06$ █
```

Рисунок 2.6: Запуск программы lab6-2.asm

В результате работы программы мы получим число 106. В данном случае, как и в первом, команда add складывает коды символов „6“ и „4“ ( $54+52=106$ ). Однако, в отличии от прошлой программы, функция iprintLF позволяет вывести число, а не символ, кодом которого является это число.

Аналогично предыдущему примеру изменим символы на числа.

The screenshot shows a code editor window titled "lab06-2.asm" located at "~/work/lab06". The editor interface includes standard icons for file operations and tabs for multiple files. The current tab, "lab06-2.asm", is highlighted. The assembly code listed is:

```
%include 'in_out.asm'  
SECTION .text  
GLOBAL _start  
_start:  
    mov eax, 6  
    mov ebx, 4  
    add eax, ebx  
    call iprintLF  
    call quit
```

Рисунок 2.7: Программа в файле lab6-2.asm

Функция iprintLF позволяет вывести число и операндами были числа (а не коды символов). Поэтому получаем число 10.

```
umut@fedora:~/work/lab06$  
umut@fedora:~/work/lab06$ nasm -f elf lab06-2.asm  
umut@fedora:~/work/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-2.o -o lab06-2  
umut@fedora:~/work/lab06$ ./lab06-2  
10  
umut@fedora:~/work/lab06$
```

Рисунок 2.8: Запуск программы lab6.asm

Заменил функцию iprintLF на iprint. Создал исполняемый файл и запустил его. Вывод отличается тем, что нет переноса строки.

```
umut@fedora:~/work/lab06$ nasm -f elf lab06-2.asm
umut@fedora:~/work/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-2.o -o lab06-2
umut@fedora:~/work/lab06$ ./lab06-2
10umut@fedora:~/work/lab06$
```

Рисунок 2.9: Запуск программы lab6-2.asm

## 2.2 Выполнение арифметических операций в NASM

В качестве примера выполнения арифметических операций в NASM приведем программу вычисления арифметического выражения

$$f(x) = (5 * 2 + 3)/3$$

The screenshot shows a code editor window titled "lab06-3.asm" located at "~/work/lab06". The window has tabs for "lab06-1.asm", "lab06-2.asm", and "lab06-3.asm" (which is currently active). The code in the editor is as follows:

```
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
div: DB 'Результат: ',0
rem: DB 'Остаток от деления: ',0
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:

    mov eax,5
    mov ebx,2
    mul ebx
    add eax,3
    xor edx,edx
    mov ebx,3
    div ebx
    mov edi,eax
    mov eax,div
    call sprint
    mov eax,edi
    call iprintLF
    mov eax,rem
    call sprint
    mov eax,edx
    call iprintLF
    call quit
```

Рисунок 2.10: Программа в файле lab6-3.asm

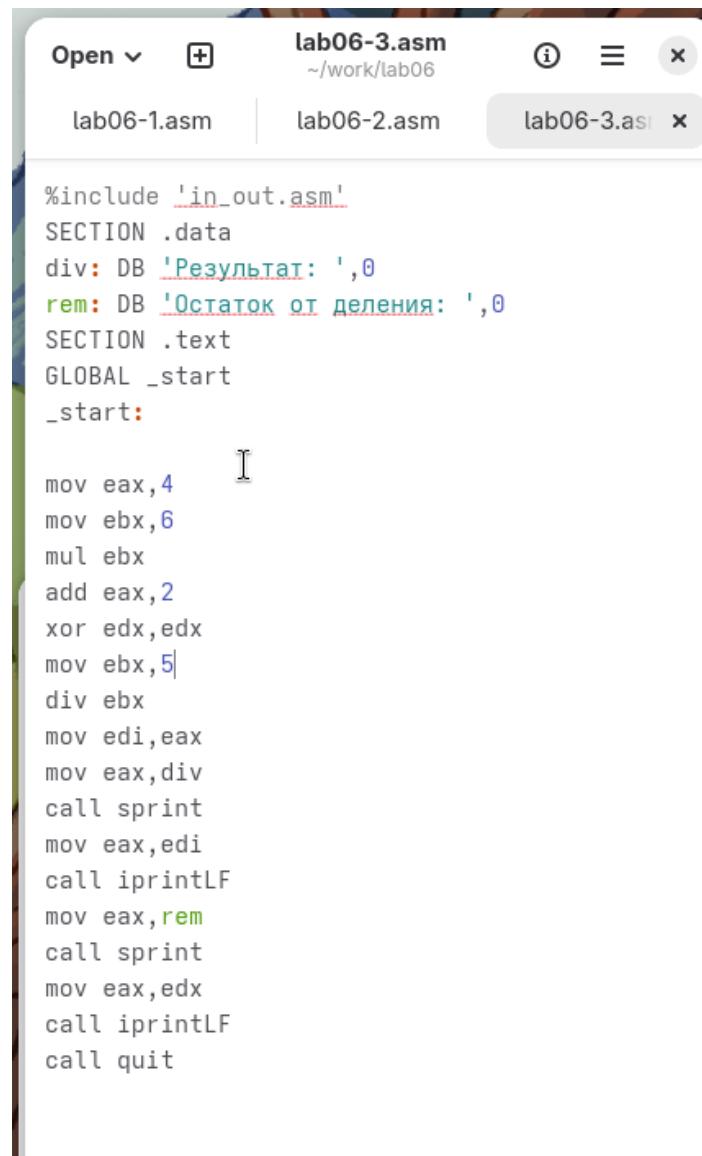
```
umut@fedora:~/work/lab06$ 
umut@fedora:~/work/lab06$ nasm -f elf lab06-3.asm
umut@fedora:~/work/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-3.o -o lab06-3
umut@fedora:~/work/lab06$ ./lab06-3
Результат: 4
Остаток от деления: 1
umut@fedora:~/work/lab06$
```

Рисунок 2.11: Запуск программы lab6-3.asm

Изменил текст программы для вычисления выражения

$$f(x) = (4 * 6 + 2)/5$$

. Создал исполняемый файл и проверил его работу.



The screenshot shows a code editor window titled "lab06-3.asm" with the path "~/work/lab06". The editor has tabs for "lab06-1.asm", "lab06-2.asm", and "lab06-3.asm" (which is currently active). The assembly code is as follows:

```
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
div: DB 'Результат: ',0
rem: DB 'Остаток от деления: ',0
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
    mov eax,4
    mov ebx,6
    mul ebx
    add eax,2
    xor edx,edx
    mov ebx,5
    div ebx
    mov edi,eax
    mov eax,div
    call sprint
    mov eax,edi
    call iprintLF
    mov eax,rem
    call sprint
    mov eax,edx
    call iprintLF
    call quit
```

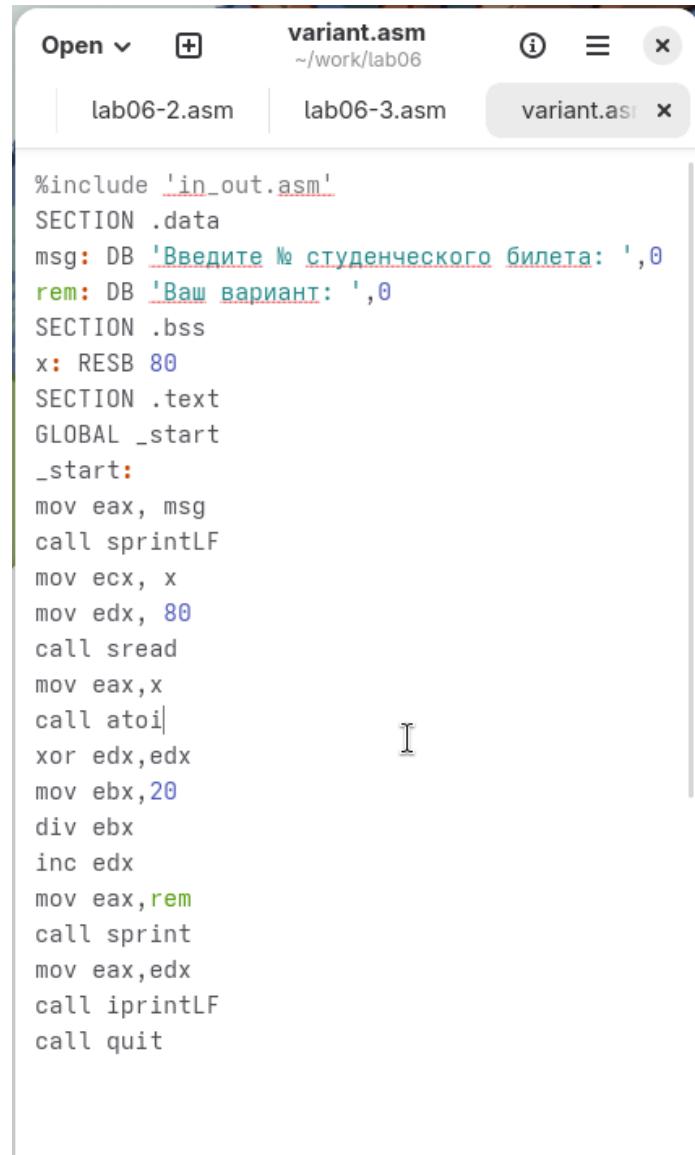
Рисунок 2.12: Программа в файле lab6-3.asm

```
umut@fedora:~/work/lab06$  
umut@fedora:~/work/lab06$ nasm -f elf lab06-3.asm  
umut@fedora:~/work/lab06$ ld -m elf_i386 lab06-3.o -o lab06-3  
umut@fedora:~/work/lab06$ ./lab06-3  
Результат: 5  
Остаток от деления: 1  
umut@fedora:~/work/lab06$ █
```

Рисунок 2.13: Запуск программы lab6-3.asm

В качестве другого примера рассмотрим программу вычисления варианта задания по номеру студенческого билета.

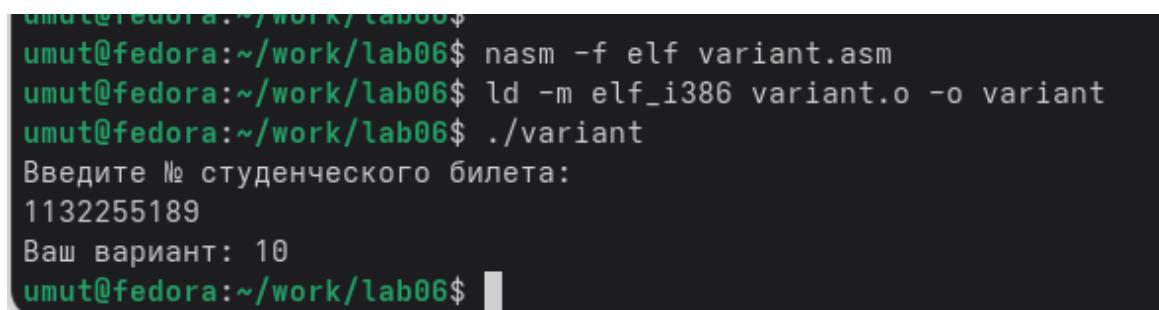
В данном случае число, над которым необходимо проводить арифметические операции, вводится с клавиатуры. Как отмечалось выше ввод с клавиатуры осуществляется в символьном виде и для корректной работы арифметических операций в NASM символы необходимо преобразовать в числа. Для этого может быть использована функция atoi из файла in\_out.asm.



The screenshot shows a code editor window titled "variant.asm" with the path "~/work/lab06". The editor has tabs for "lab06-2.asm", "lab06-3.asm", and "variant.asm". The code itself is as follows:

```
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
msg: DB 'Введите № студенческого билета: ',0
rem: DB 'Ваш вариант: ',0
SECTION .bss
x: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
    mov eax, msg
    call sprintLF
    mov ecx, x
    mov edx, 80
    call sread
    mov eax,x
    call atoi
    xor edx,edx
    mov ebx,20
    div ebx
    inc edx
    mov eax,rem
    call sprint
    mov eax,edx
    call iprintLF
    call quit
```

Рисунок 2.14: Программа в файле variant.asm



The terminal window shows the following command sequence and output:

```
umut@fedora:~/work/lab06$ nasm -f elf variant.asm
umut@fedora:~/work/lab06$ ld -m elf_i386 variant.o -o variant
umut@fedora:~/work/lab06$ ./variant
Введите № студенческого билета:
1132255189
Ваш вариант: 10
umut@fedora:~/work/lab06$
```

Рисунок 2.15: Запуск программы variant.asm

ответы на вопросы

1. Какие строки листинга отвечают за вывод на экран сообщения „Ваш вариант:“?

mov eax,rem – перекладывает в регистр значение переменной с фразой „Ваш вариант:“

call sprint – вызов подпрограммы вывода строки

2. Для чего используется следующие инструкции?

mov ecx, x mov edx, 80 call sread

Считывает значение студбилета в переменную X из консоли

3. Для чего используется инструкция «call atoi»?

Эта подпрограмма переводит введенные символы в числовой формат.

4. Какие строки листинга отвечают за вычисления варианта?

xor edx,edx mov ebx,20 div ebx inc edx

Здесь происходит деление номера студ билета на 20. В регистре edx хранится остаток, к нему прибавляется 1.

5. В какой регистр записывается остаток от деления при выполнении инструкции «div ebx»?

регистр edx

6. Для чего используется инструкция «inc edx»?

по формуле вычисления варианта нужно прибавить единицу

7. Какие строки листинга отвечают за вывод на экран результата вычислений?

mov eax,edx – результат перекладывается в регистр eax

call iprintLF – вызов подпрограммы вывода

## **2.3 Задание для самостоятельной работы**

Написать программу вычисления выражения  $y = f(x)$ . Программа должна выводить выражение для вычисления, выводить запрос на ввод значения  $x$ , вычислять заданное выражение в зависимости от введенного  $x$ , выводить результат вычислений. Вид функции  $f(x)$  выбрать из таблицы 6.3 вариантов заданий в соответствии с номером полученным при выполнении лабораторной работы. Создайте исполняемый файл и проверьте его работу для значений  $x_1$  и  $x_2$  из 6.3.

Получили вариант 10 -

$$5(x + 18) - 28$$

для

$$x_1 = 2, x_2 = 3$$

```
%include 'in_out.asm'
SECTION .data
msg: DB 'Введите X ',0
rem: DB 'выражение = : ',0
SECTION .bss
x: RESB 80
SECTION .text
GLOBAL _start
_start:
    mov eax, msg
    call sprintLF
    mov ecx, x
    mov edx, 80
    call sread
    mov eax,x
    call atoi

    add eax,18
    mov ebx,5
    mul ebx
    sub eax,28

    mov ebx,eax
    mov eax,rem
    call sprint
    mov eax,ebx
    call iprintLF
    call quit
```

Рисунок 2.16: Программа в файле task.asm

Если подставить 2 получается 72

Если подставить 3 получается 77

```
umut@fedora:~/work/lab06$  
umut@fedora:~/work/lab06$ nasm -f elf task.asm  
umut@fedora:~/work/lab06$ ld -m elf_i386 task.o -o task  
umut@fedora:~/work/lab06$ ./task  
Введите X  
2  
выражение = : 72  
umut@fedora:~/work/lab06$ ./task  
Введите X  
3  
выражение = : 77  
umut@fedora:~/work/lab06$
```

Рисунок 2.17: Запуск программы task.asm

Программа считает верно.

## **3 Выводы**

Изучили работу с арифметическими операциями.