**Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение  
высшего образования**

**«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»**

**КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАТИКИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  |  |

**ОТЧЕТ**

**по практическому занятию**

**Машинно-ориентированное программирование для решения задач защиты информации**

**Студент:** Неделько Владислава Евгеньевна

**Специальность: 10.02.05 Обеспечение информационной безопасности автоматизированных систем**

**Группа: *3ОИБАС-718***

Оценка:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Москва**

**2020 г.**

**Содержание**

[Шаг 1 3](#_Toc51777677)

[Шаг 2 3](#_Toc51777678)

[Шаг 3 4](#_Toc51777679)

[Шаг 4 4](#_Toc51777680)

[Шаг 5 5](#_Toc51777681)

[Шаг 6 7](#_Toc51777682)

# Задание:

Файл эксель

В нем наприсовать закрашенными квадратиками Ваш авторски рисунок (8 на 16 клеток).

Например, котика... Домик уже занят.

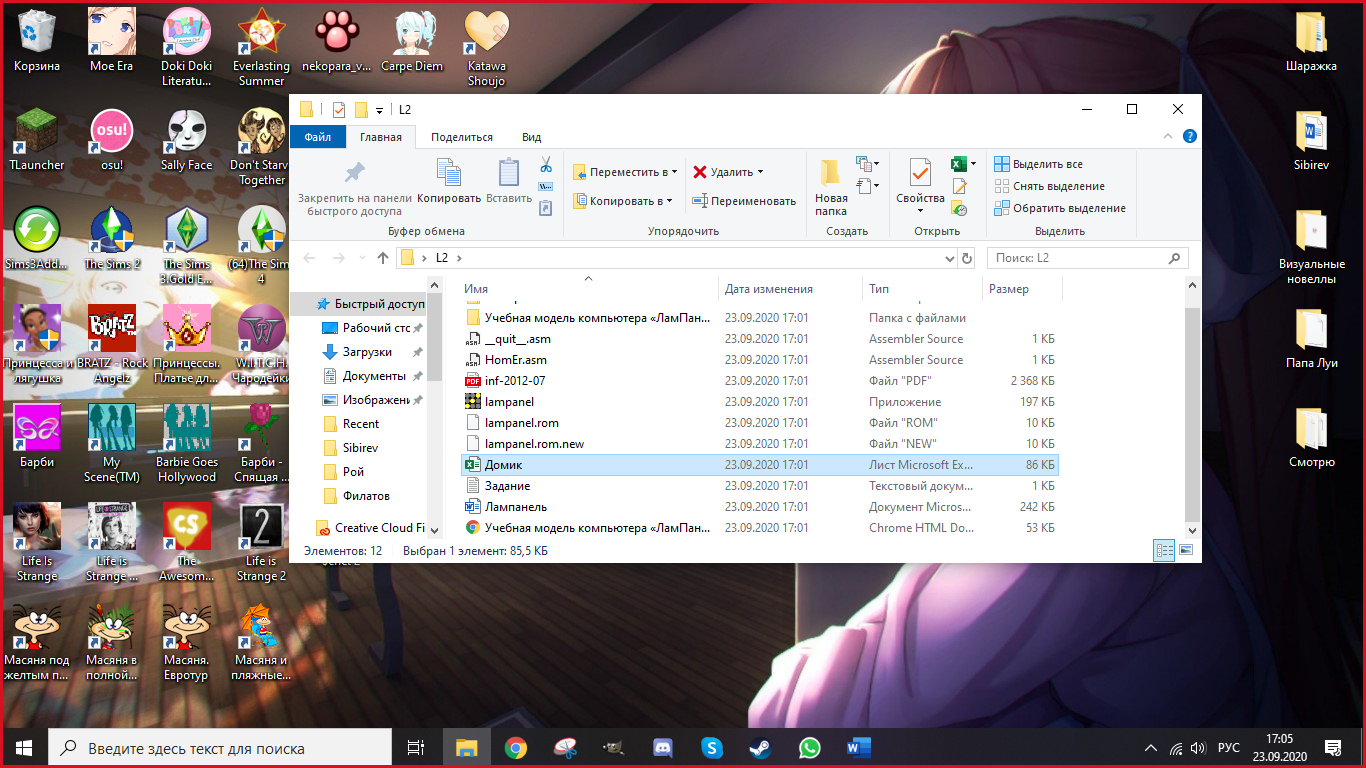
Превести бинарные коды домика в шеснадцатеричные коды.

Нарисовать ваш домик в портах

При помощи бесконечного цикла заставить летать домик с низу в верх, с права на лево, и моргать вместе с фоном

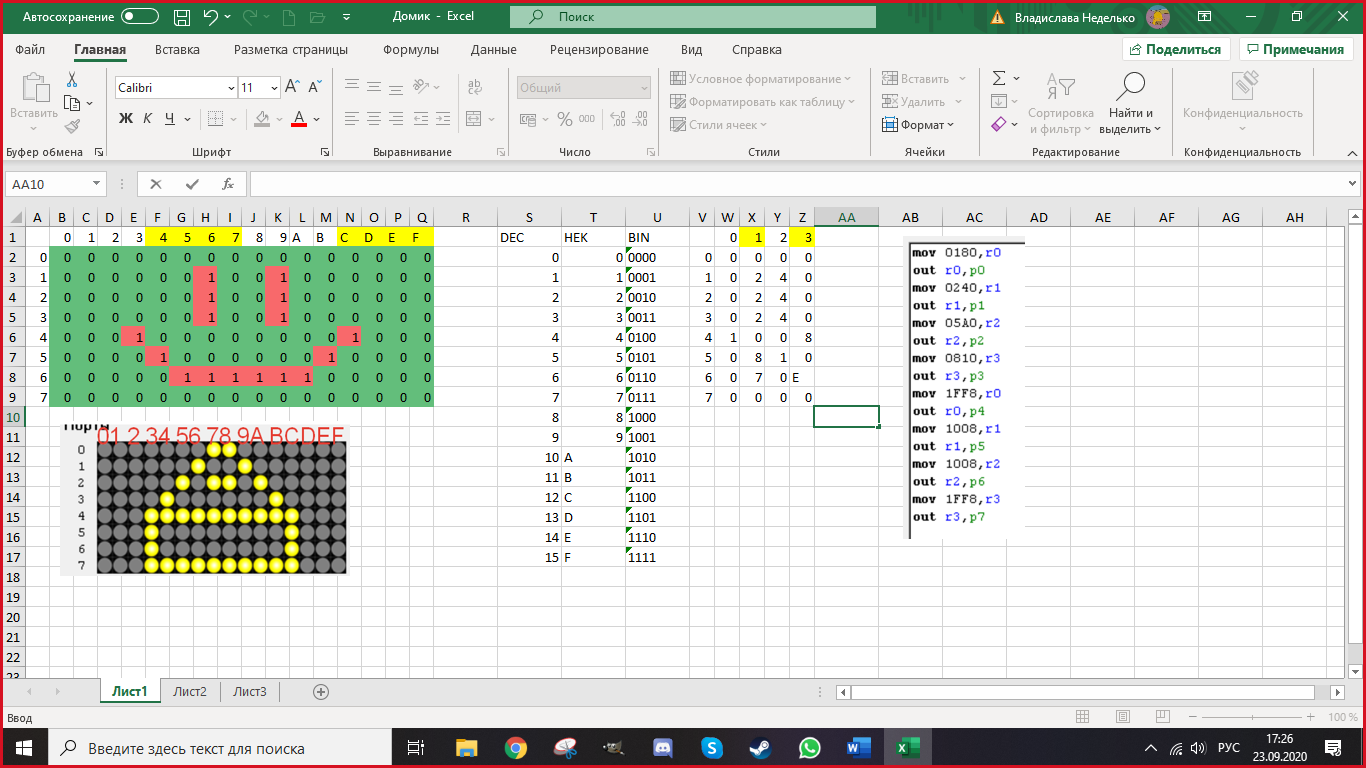
Выучить все команды которые использовали (до уровня более или менее, суметь воспроизводить).

# **Шаг 1**



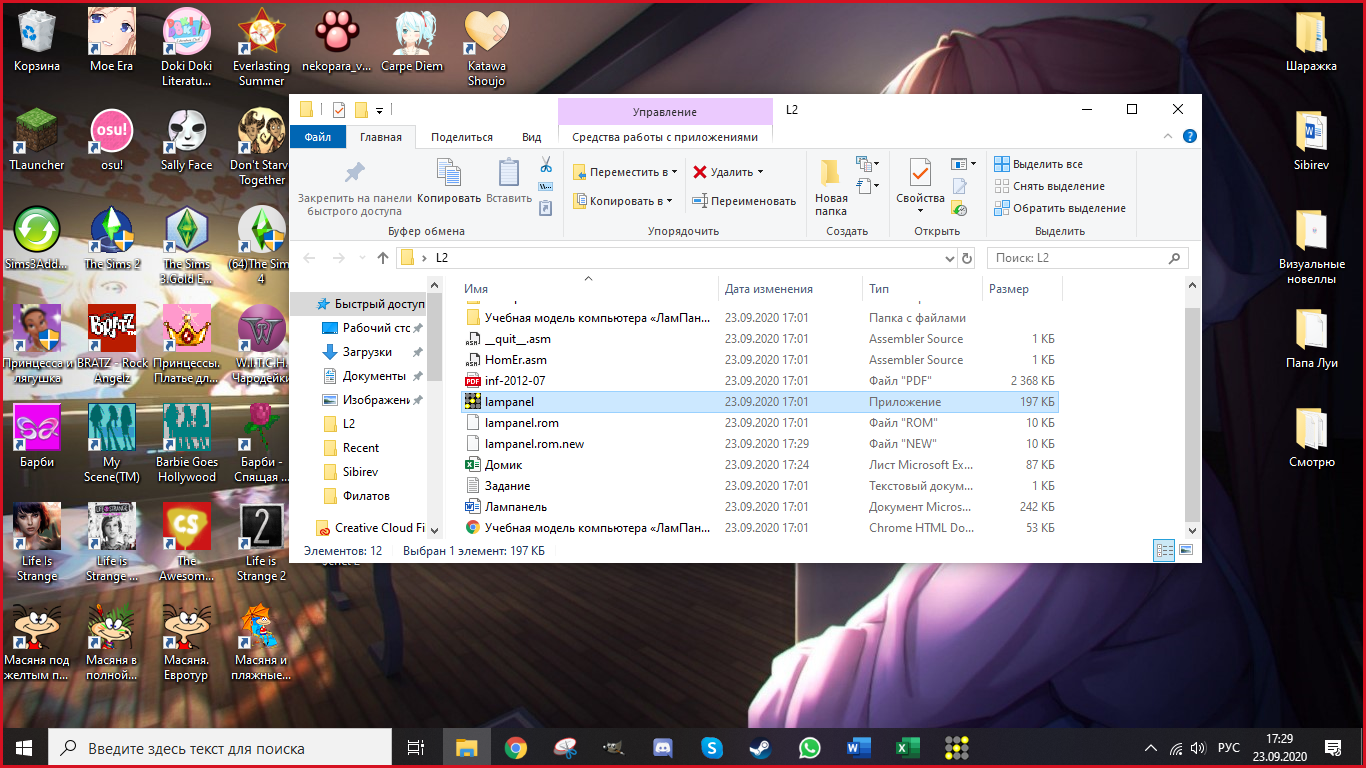
Скачиваем архив L2 и в нем открываем файл Домик.xlsx

# **Шаг 2**



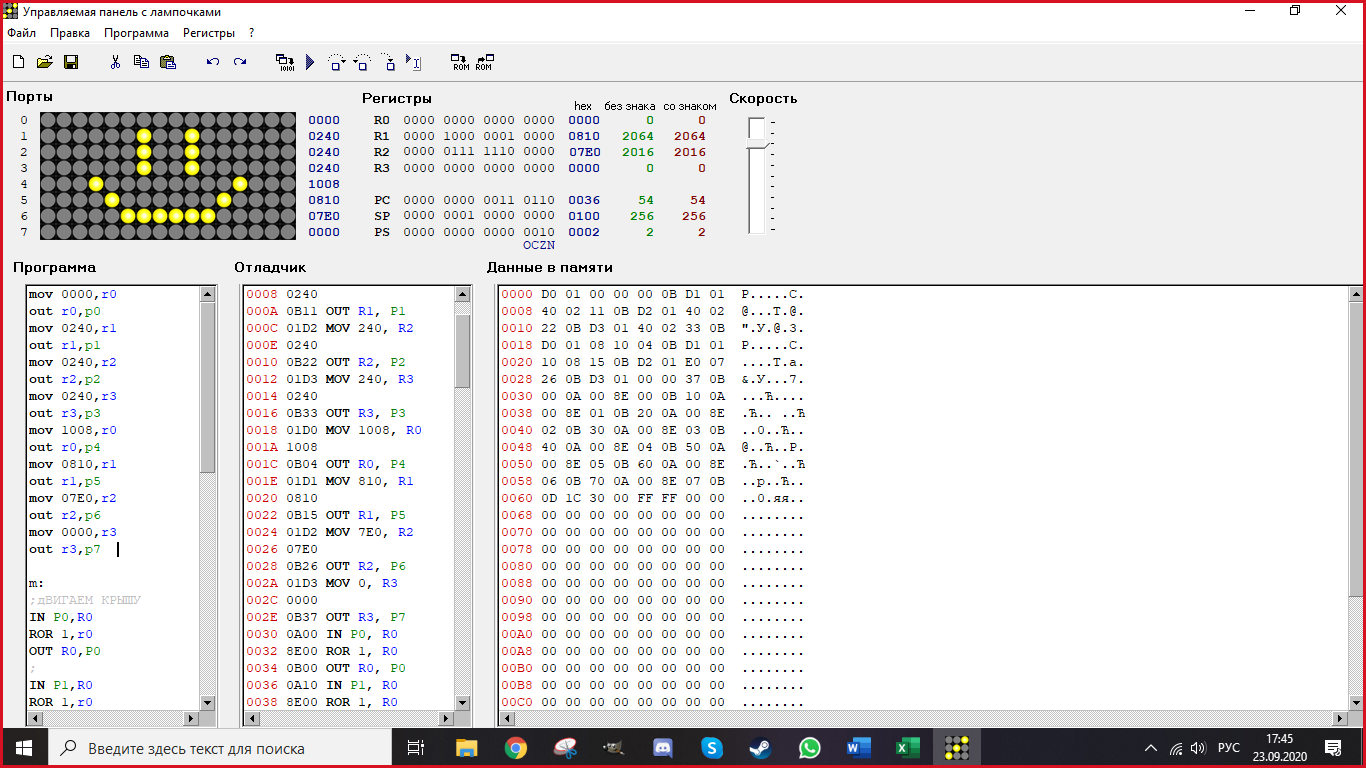
Рисуем смайлик бинарным кодом. Переводим код в шестнадцатеричный и записываем в таблицу.

# **Шаг 3**



Открываем программу lampanel.exe

# **Шаг 4**



Переносим код в программу. Наш рисунок отображается в отсеке «порты».

Код:

mov 0000,r0

out r0,p0

mov 0240,r1

out r1,p1

mov 0240,r2

out r2,p2

mov 0240,r3

out r3,p3

mov 1008,r0

out r0,p4

mov 0810,r1

out r1,p5

mov 07E0,r2

out r2,p6

mov 0000,r3

out r3,p7

m:

IN P0,R0

ROR 1,r0

not r0

OUT R0,P0

;

IN P1,R0

ROR 1,r0

not r0

OUT R0,P1

;

IN P2,R0

ROR 1,r0

not r0

OUT R0,P2

;

IN P3,R0

ROR 1,r0

not r0

OUT R0,P3

;

IN P4,R0

ROR 1,r0

not r0

OUT R0,P4

;

IN P5,R0

ROR 1,r0

not r0

OUT R0,P5

;

IN P6,R0

ROR 1,r0

not r0

OUT R0,P6

;

IN P7,R0

ROR 1,r0

not r0

OUT R0,P7

IN P0,R0

IN P1,R1

OUT R1,P0

IN P2,R1

OUT R1,P1

IN P3,R1

OUT R1,P2

IN P4,R1

OUT R1,P3

IN P5,R1

OUT R1,P4

IN P6,R1

OUT R1,P5

IN P7,R1

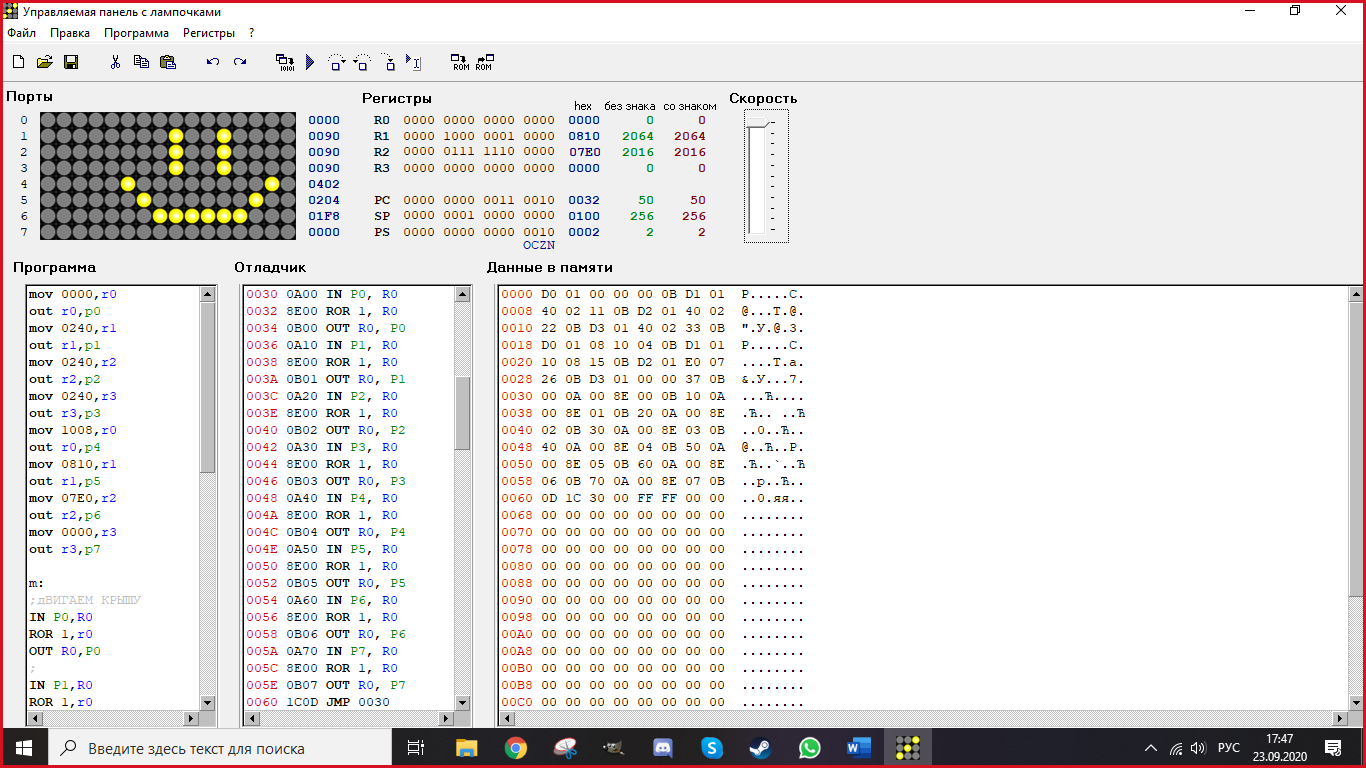
OUT R1,P6

OUT R0,P7

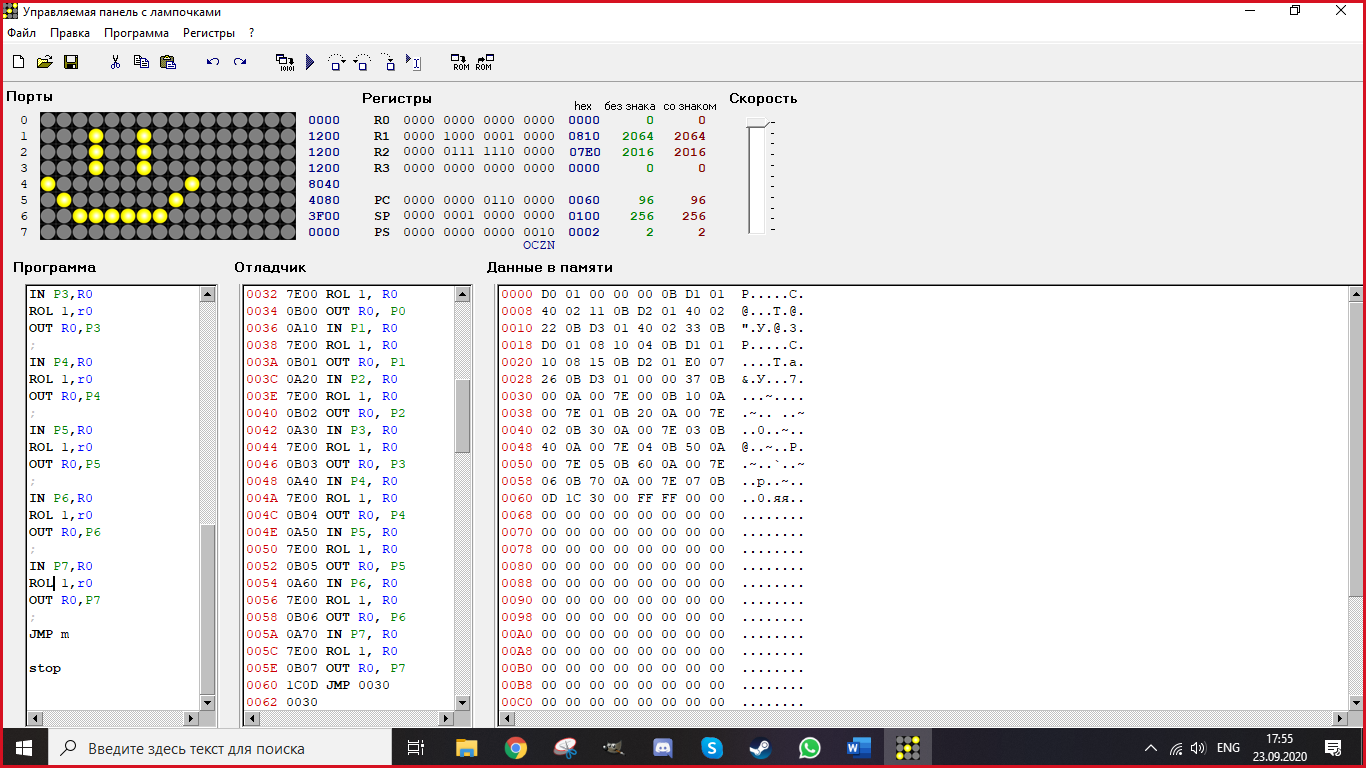
JMP m

stop

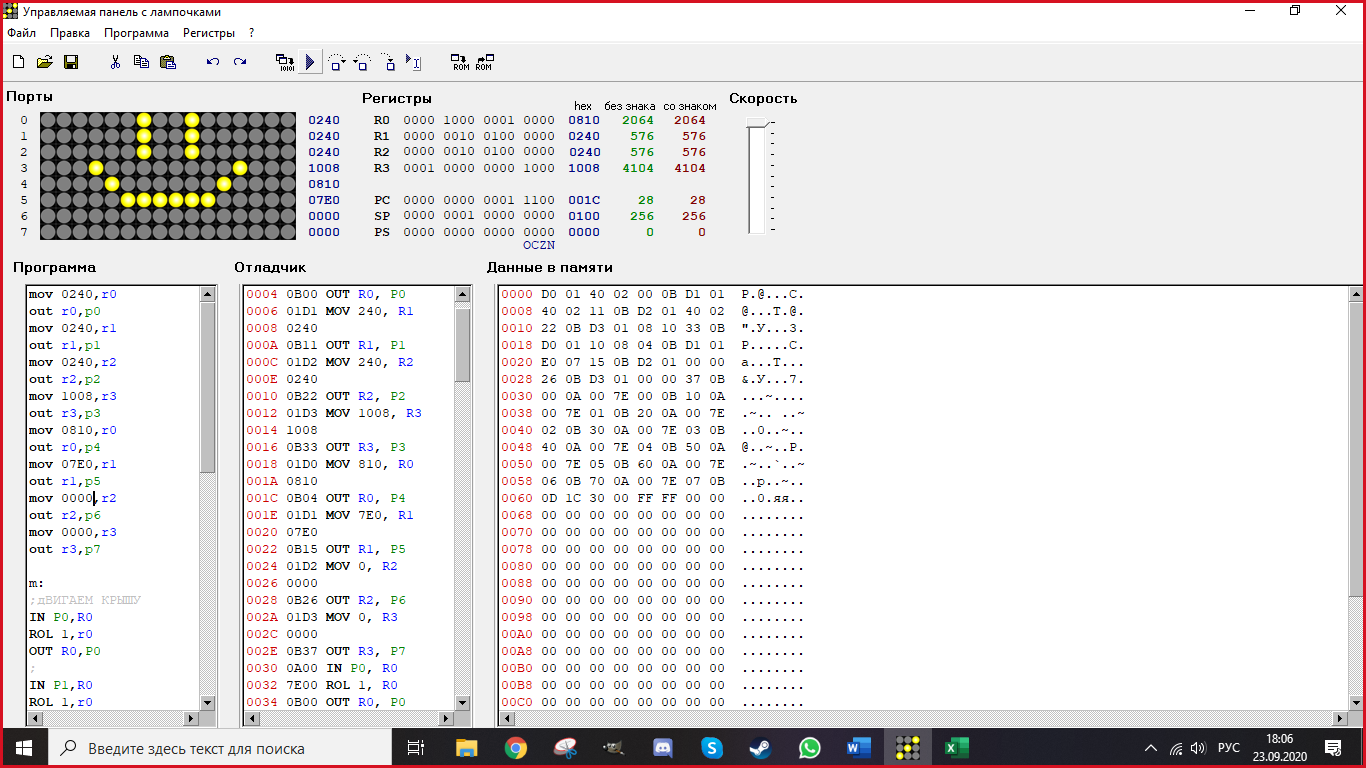
# **Шаг 5**



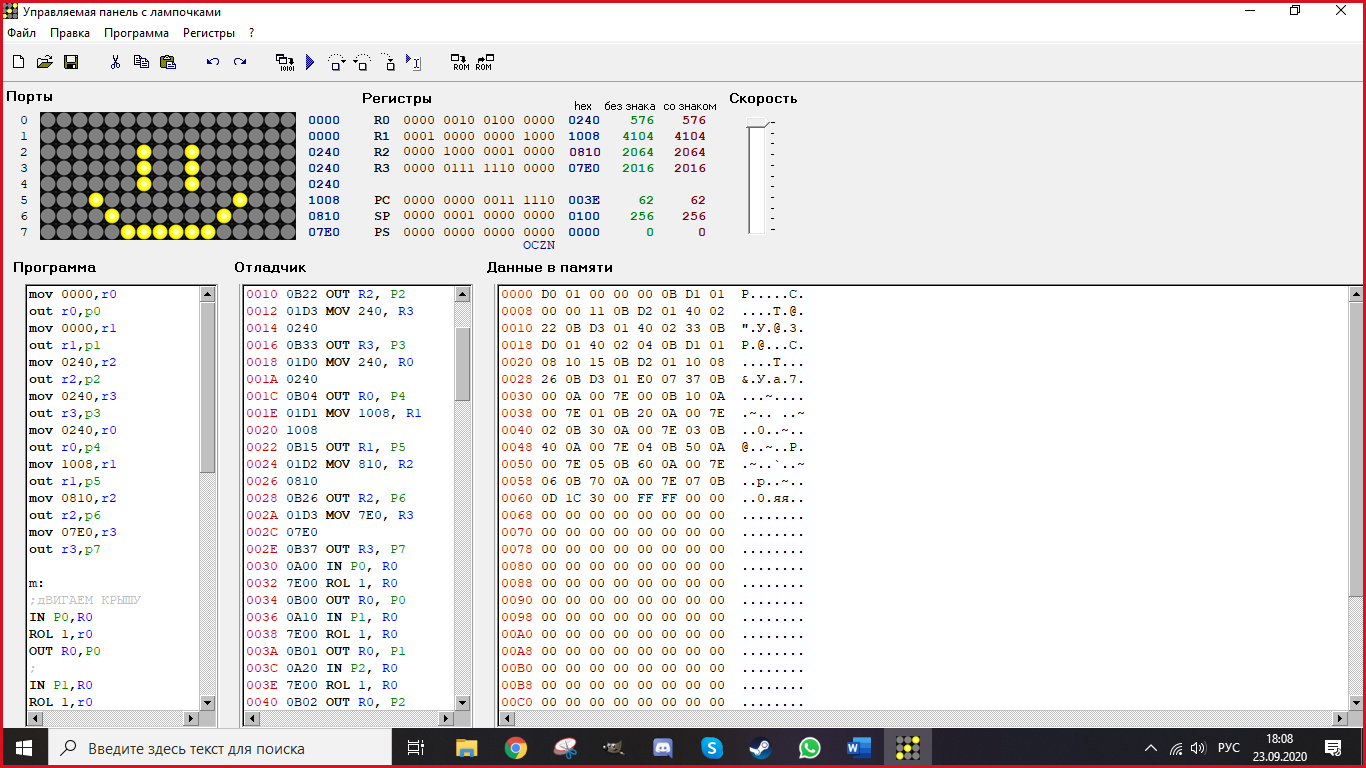
На скриншоте видно, что смайлик движется вправо с помощью бесконечного цикла.



С помощью команды ROL заставляем рисунок двигаться влево

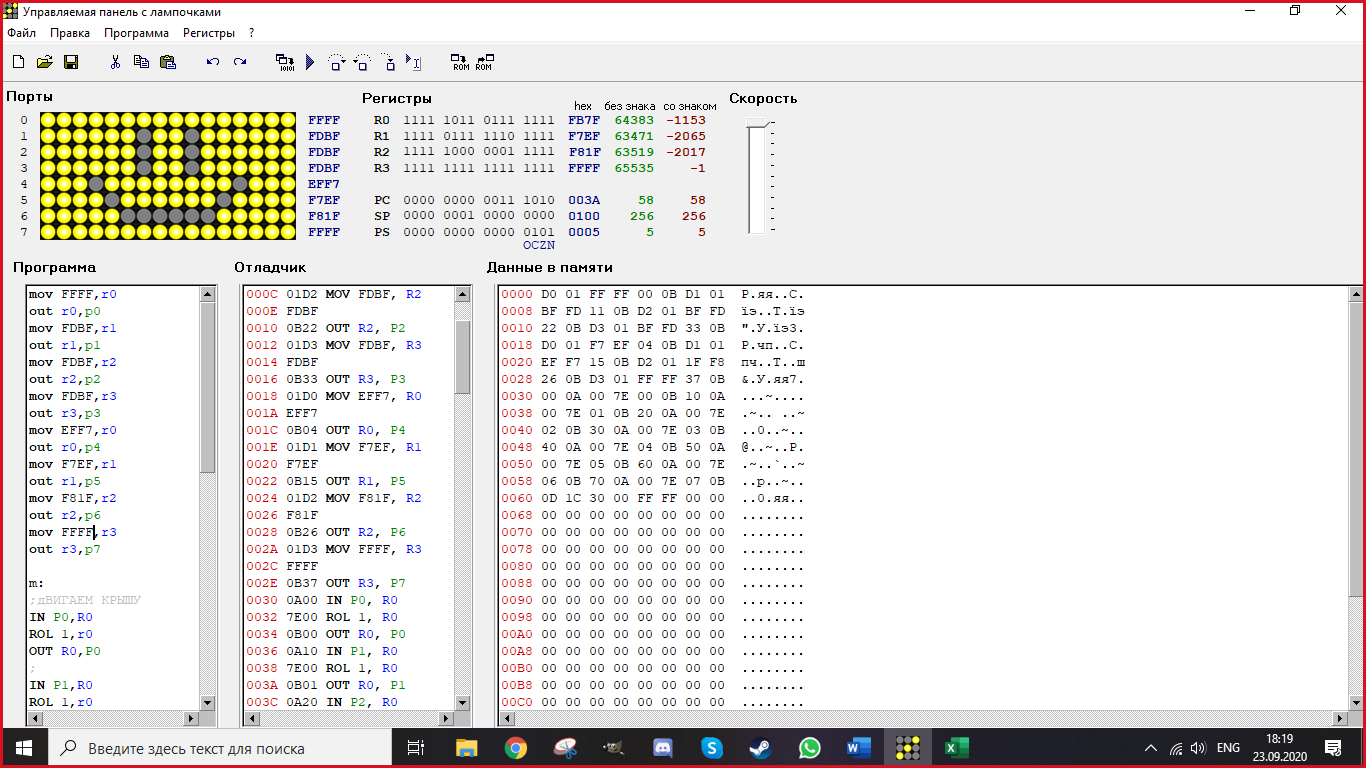


Здесь смайлик сместился выше



Здесь смайлик сместился ниже

# **Шаг 6**



Заставляем смайлик мигать вместе с фоном

