Отчет по лабораторной работе №5

Воинов Кирилл

Содержание

# 1 Цель работы

Приобретение практических навыков работы в Midnight Commander. Освоение инструкций языка ассемблера mov и int.

# 2 Выполнение лабораторной работы

1. Открываю Midnight Commander.(рис. [1](#fig:001)).

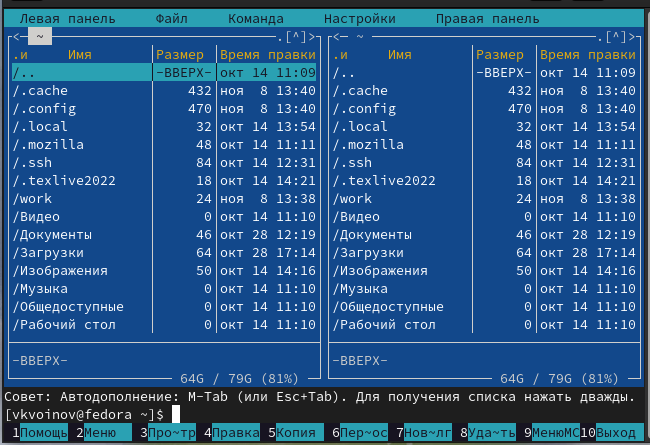


Figure 1: Открытие Midnight Commander

1. Перехожу в каталог ~/work/arch-pc созданный при выполнении лабораторной работы No4.(рис. [2](#fig:002)).

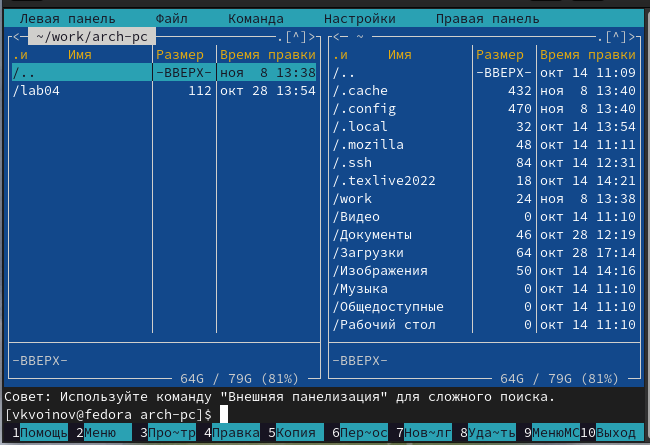


Figure 2: Переход в каталог ~/work/arch-pc

1. С помощью функциональной клавиши F7 создаю папку lab05 и перехожу в созданный каталог.(рис. [3](#fig:003)) и (рис. [4](#fig:004))

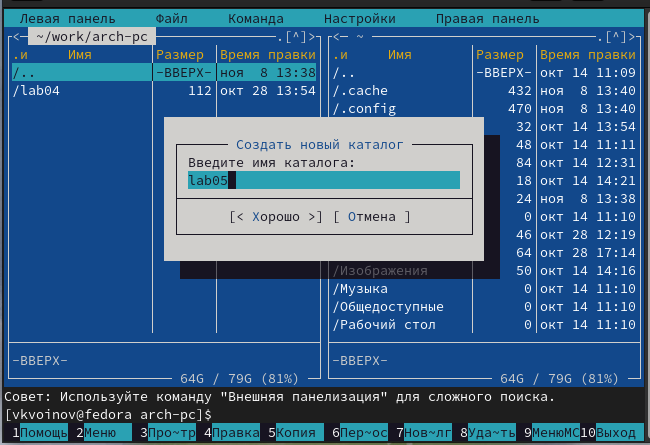


Figure 3: Создание папки lab05

1. Пользуясь строкой ввода и командой touch создаю файл lab5-1.asm.(рис. [4](#fig:004))

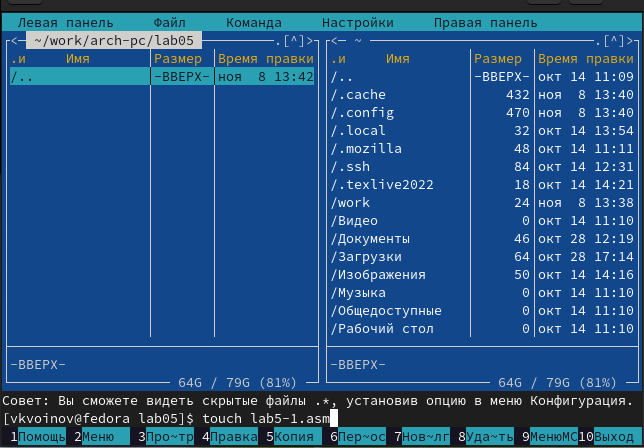


Figure 4: Переход в созданный каталог и создание файла lab5-1.asm

1. С помощью функциональной клавиши F4 открываю файл lab5-1.asm для редактирования во встроенном редакторе. (рис. [5](#fig:005))

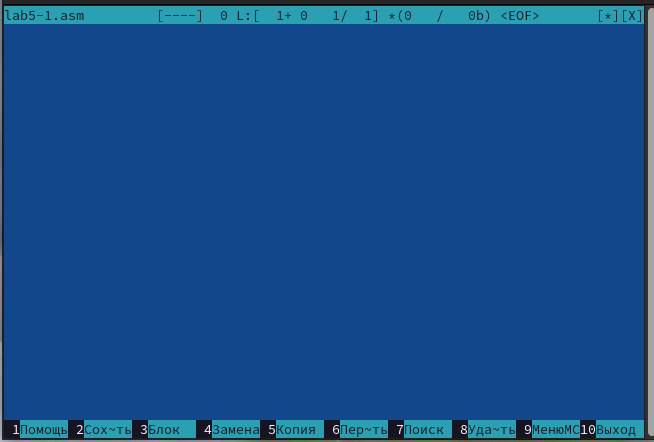


Figure 5: Открытие файла lab5-1.asm

1. Ввожу текст программы из листинга 5.1, сохраняю изменения и закрываю файл.(рис. [6](#fig:006)) и (рис. [7](#fig:007))
2. С помощью функциональной клавиши F3 открываю файл lab5-1.asm для просмотра. Убеждаюсь, что файл содержит текст программы. (рис. [6](#fig:006)) и (рис. [7](#fig:007))

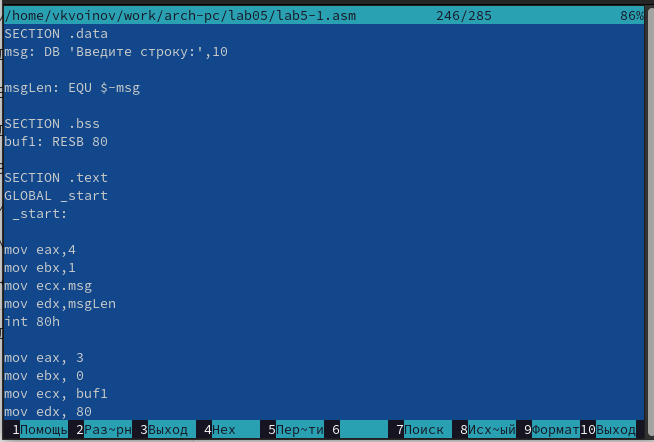


Figure 6: Ввод текста программы из листинга 5.1 1

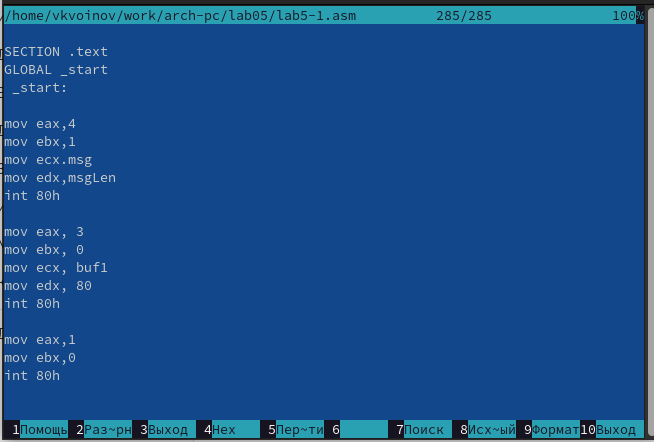


Figure 7: Ввод текста программы из листинга 5.1 2

1. Оттранслирую текст программы lab5-1.asm в объектный файл. Выполню компоновку объектного файла и запускаю получившийся исполняемый файл. (рис. [8](#fig:008))

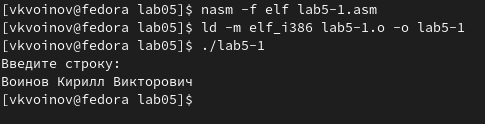


Figure 8: Оттранслирование, компоновка, запуск получившегося исполняемого файла

1. Скачиваю файл in\_out.asm со страницы курса в ТУИС.(рис. [9](#fig:009))

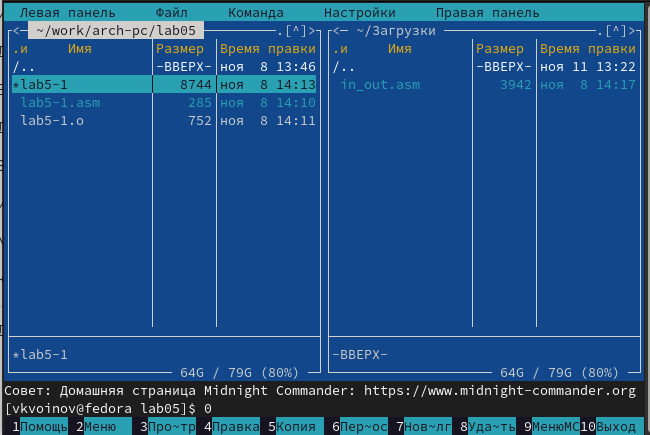


Figure 9: Скаченный файл

1. Копирую файл in\_out.asm в тот же каталог, что и файл с программой, в которой он используется.(рис. [10](#fig:010))

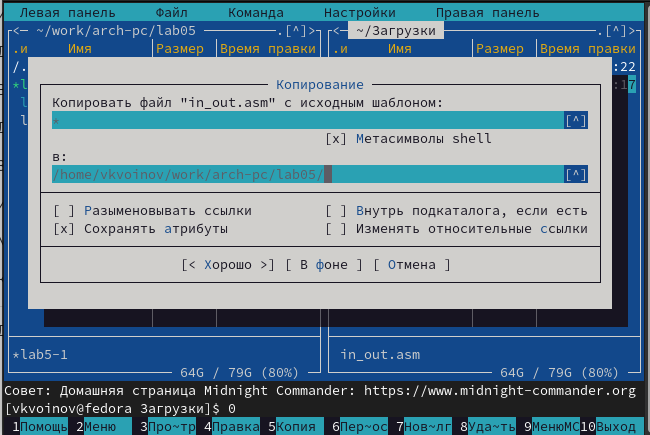


Figure 10: Копирование файла в нужный каталог

1. С помощью функциональной клавиши F6 создаю копию файла lab5-1.asm с именем lab5-2.asm. Выделяю файл lab5-1.asm, нажимаю клавишу F6, ввожу имя файла lab5-2.asm и нажимаю клавишу Enter.(рис. [11](#fig:011))

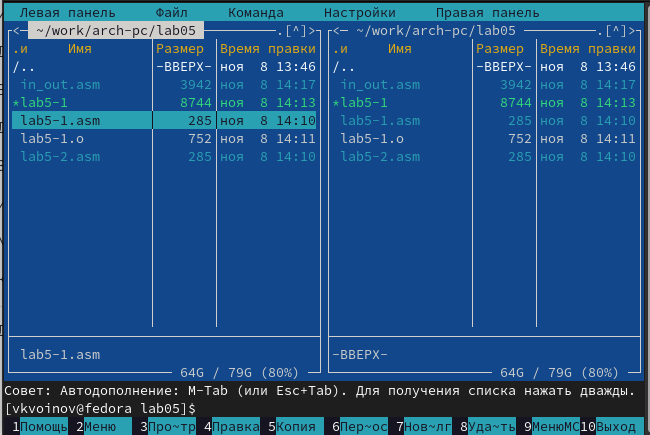


Figure 11: Создание копии файла lab5-1.asm с именем lab5-2.asm

1. Исправляю текст программы в файле lab5-2.asm с использование подпрограмм из внешнего файла in\_out.asm в соответствии с листингом 5.2. Создаю исполняемый файл и проверяю его работу.(рис. [12](#fig:012)) и (рис. [13](#fig:013))

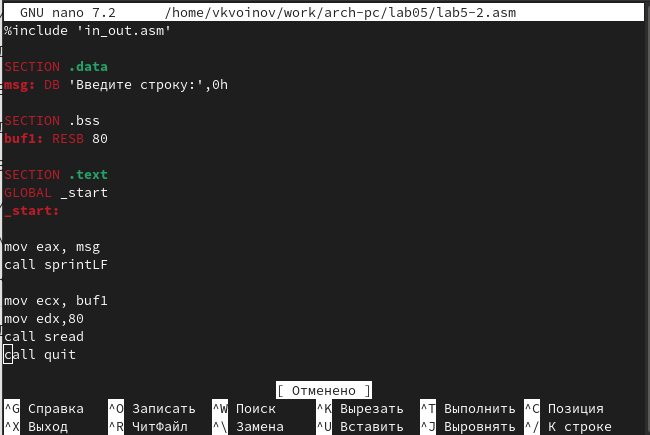


Figure 12: Исправление текста файла lab5-2.asm

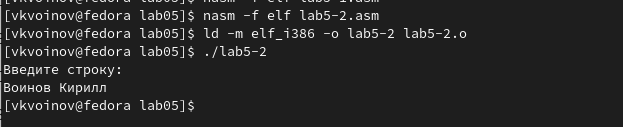


Figure 13: Создание исполняемого файла и проверка его работы

1. В файле lab5-2.asm заменяю подпрограмму sprintLF на sprint. Создаю исполняемый файл и проверяю его работу. Разница в том, что sprintLF работает аналогично sprint, но при выводе на экран добавляет к сообщению символ перевода строки. То есть в первом случае ввод происходил на следующей строке после ‘Введите строку:’ а во втором - на этой же строке.(рис. [14](#fig:014))

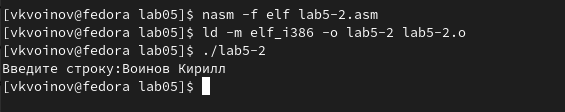


Figure 14: Результат замены в lab5-2.asm

# 3 Задание для самостоятельной работы

1. Создаю копию файла lab5-1.asm с названием lab5-1\_1.asm. Вношу изменения в программу.(рис. [15](#fig:015))

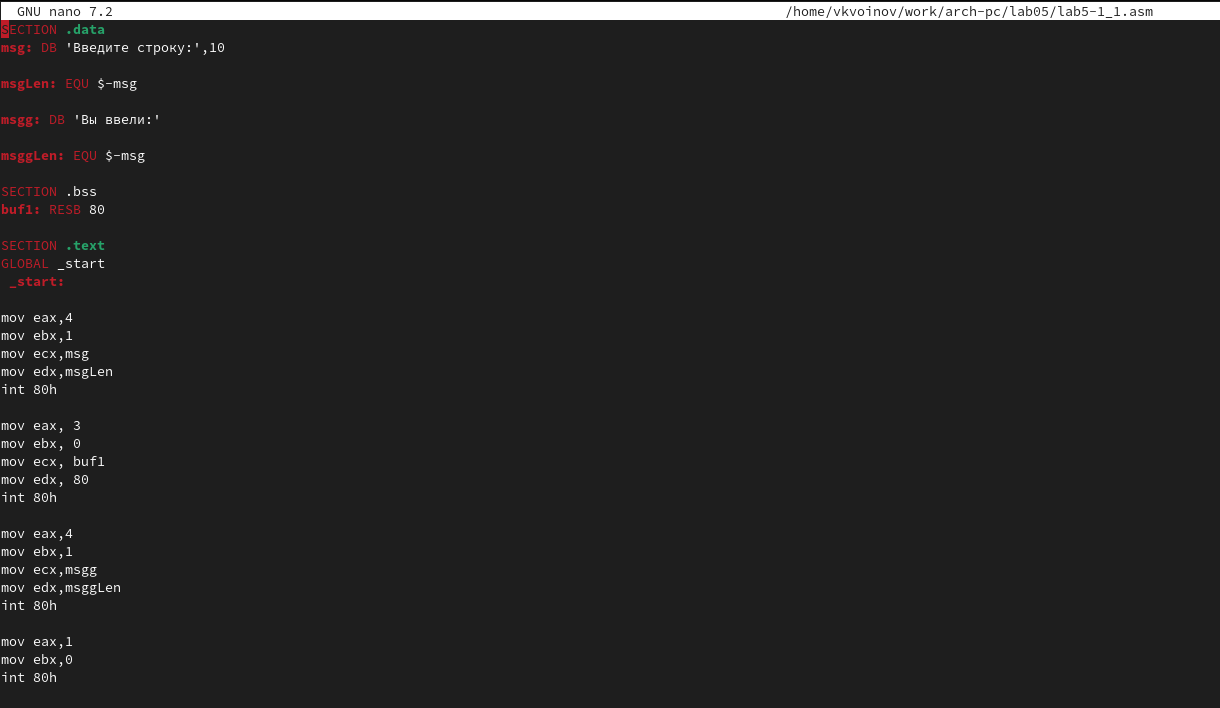


Figure 15: lab5-1\_1.asm

1. Получаю исполняемый файл и проверяю его работу. На приглашение ввожу свою фамилию.(рис. [16](#fig:016))

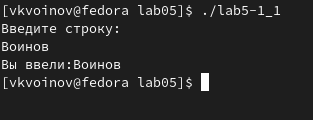


Figure 16: lab5-1\_1.asm результат

1. Создаю копию файла lab5-2.asm. Исправляю текст программы с использование подпрограмм из внешнего файла in\_out.asm.(рис. [17](#fig:017))

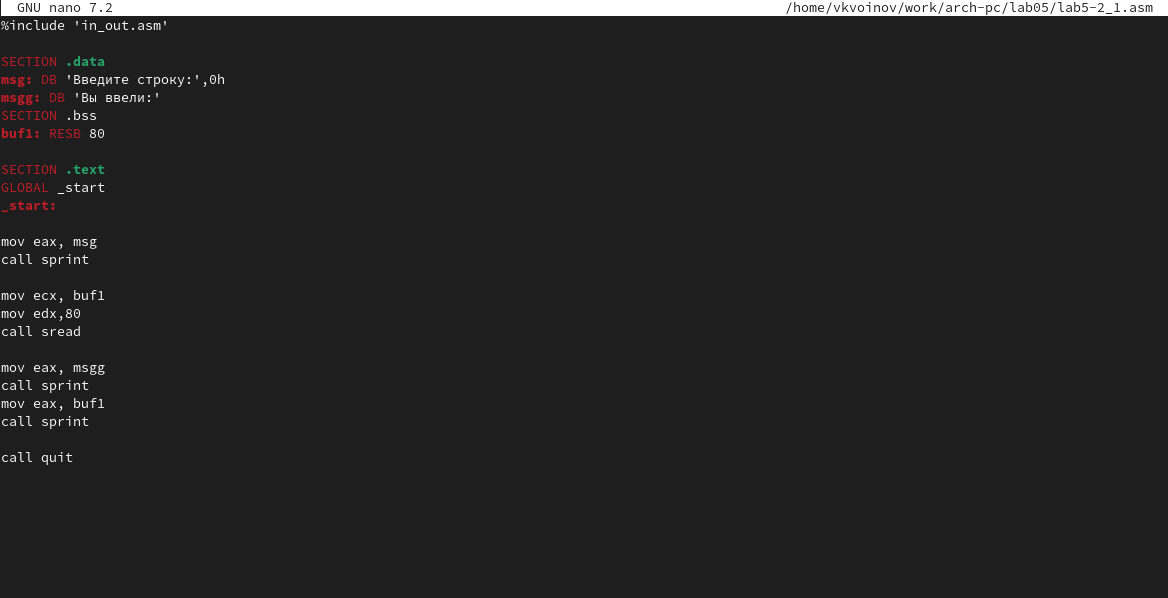


Figure 17: lab5-2\_1.asm

1. Создаю исполняемый файл и проверяю его работу.(рис. [18](#fig:018))

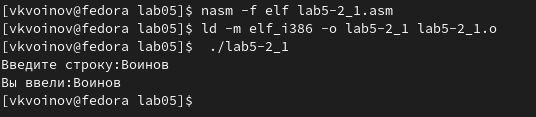


Figure 18: lab5-2\_1.asm результат

# 4 Выводы

На этой лабораторной работе я приобрел практические навыки работы в Midnight Commander, освоил инструкции языка ассемблера mov и int.