

Отчет по лабораторной работе #5

Архитектура компьютера

Раднаев Ардан Баирович

Содержание

1	Цель работы	5
2	Задание	6
3	Теоретическое введение	7
4	Выполнение лабораторной работы	8
5	Выводы	13
	Список литературы	14

Список иллюстраций

Список таблиц

1 Цель работы

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

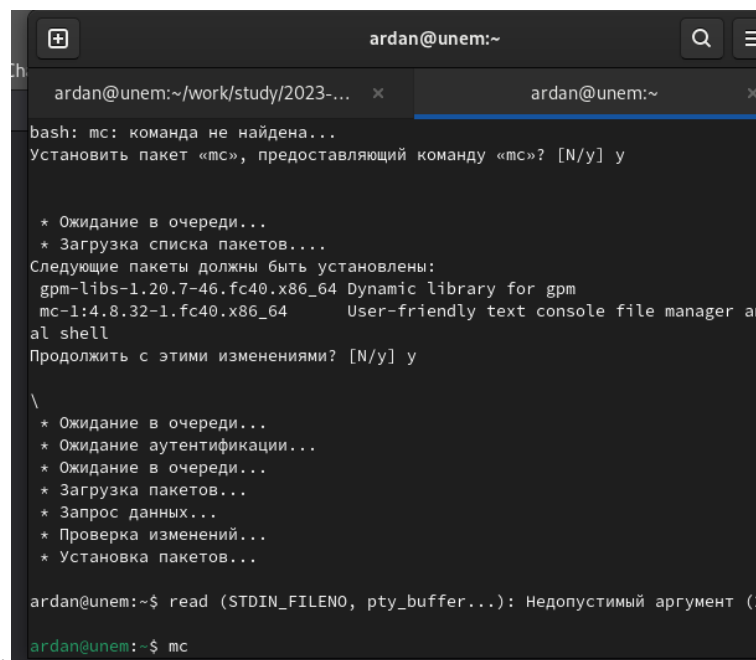
2 Задание

1. Основы работы с Midnight Commander
2. Структура программы на языке ассемблера NASM
3. Элементы программирования

3 Теоретическое введение

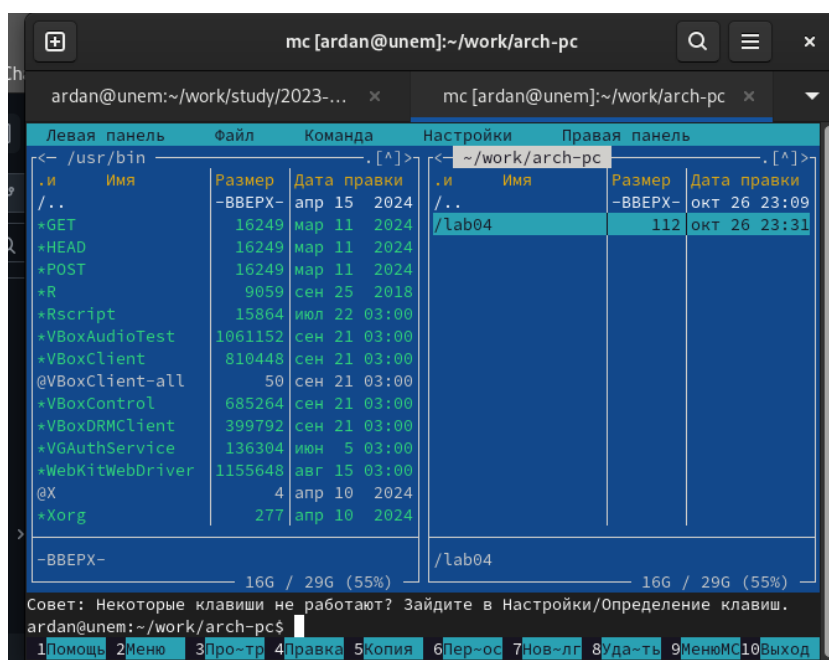
Midnight Commander (или просто mc) — это программа, которая позволяет просматривать структуру каталогов и выполнять основные операции по управлению файловой системой, т.е. mc является файловым менеджером. Midnight Commander позволяет сделать работу с файлами более удобной и наглядной.

4 Выполнение лабораторной работы

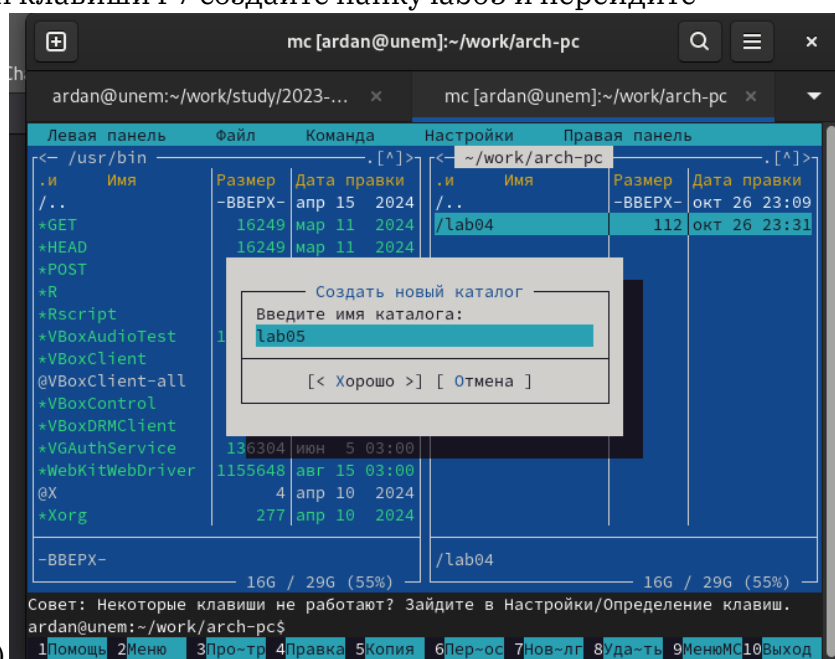


```
ardan@unem:~  
ardan@unem:~/work/study/2023-... x ardan@unem:~  
bash: mc: команда не найдена...  
Установить пакет «mc», предоставляющий команду «mc»? [N/y] y  
  
* Ожидание в очереди...  
* Загрузка списка пакетов...  
Следующие пакеты должны быть установлены:  
gpm-libs-1.20.7-46.fc40.x86_64 Dynamic library for gpm  
mc-1:4.8.32-1.fc40.x86_64 User-friendly text console file manager a  
al shell  
Продолжить с этими изменениями? [N/y] y  
  
\  
* Ожидание в очереди...  
* Ожидание аутентификации...  
* Ожидание в очереди...  
* Загрузка пакетов...  
* Запрос данных...  
* Проверка изменений...  
* Установка пакетов...  
  
ardan@unem:~$ read (STDIN_FILENO, pty_buffer...): Недопустимый аргумент (  
ardan@unem:~$ mc
```

1. Откройте Midnight Commande (рис. ??).
2. Пользуясь клавишами \uparrow , \downarrow и Enter перейдите в каталог `~/work/arch-`
рс созданный при выполнении лабораторной работы №4 (рис. ??)

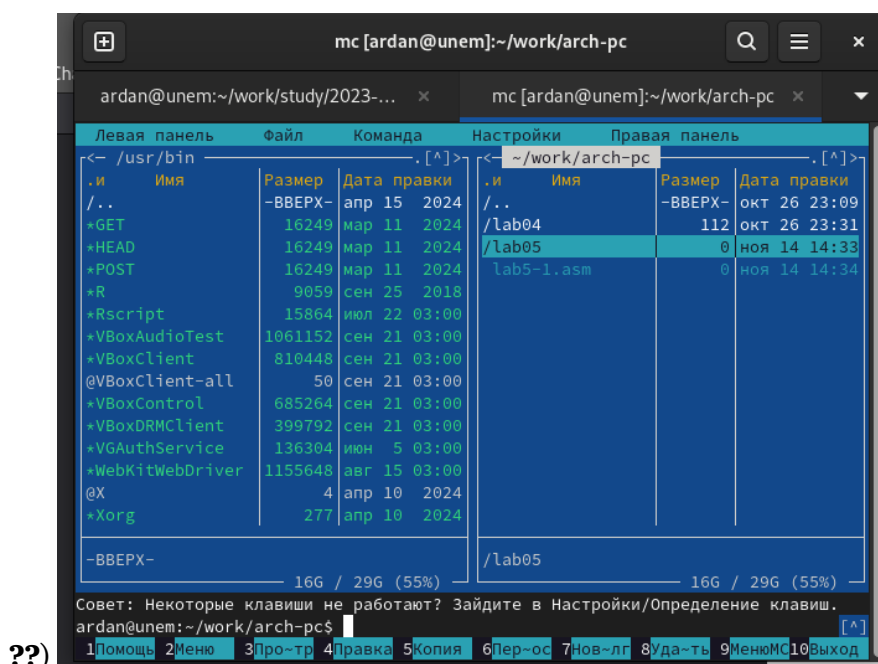


3. С помощью функциональной клавиши F7 создайте папку lab05 и перейдите

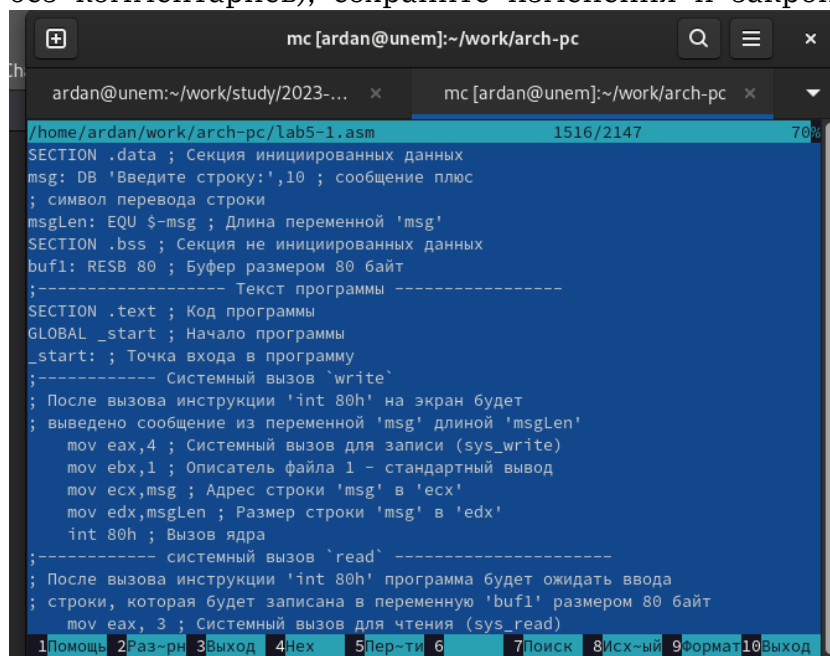


в созданный каталог.(рис. ??)

4. Пользуясь строкой ввода и командой touch создайте файл lab5-1.asm (рис.



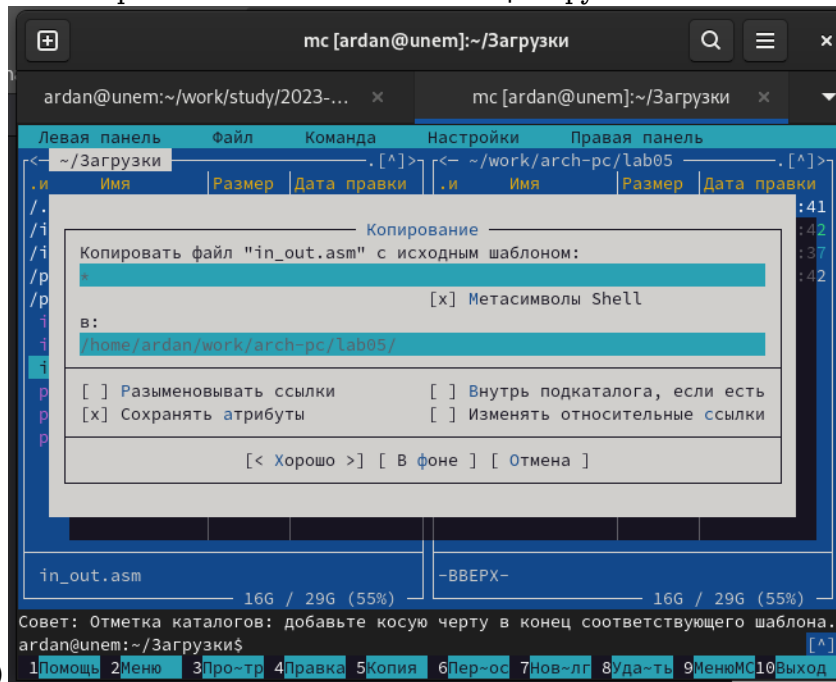
5. С помощью функциональной клавиши F4 откройте файл lab5-1.asm для редактирования во встроенном редакторе. Как правило в качестве встроенного редактора Midnight Commander используется редакторы nano или mcedit. Введите текст программы из листинга 5.1 (можно без комментариев), сохраните изменения и закройте файл. (рис. ??)



6. Оттранслируйте текст программы lab5-1.asm в объектный файл. Выполните компоновку объектного файла и запустите получившийся исполняемый файл. Программа выводит строку 'Введите строку:' и ожидает ввода с клавиатуры. На запрос введите Ваши ФИО.(рис. ??)

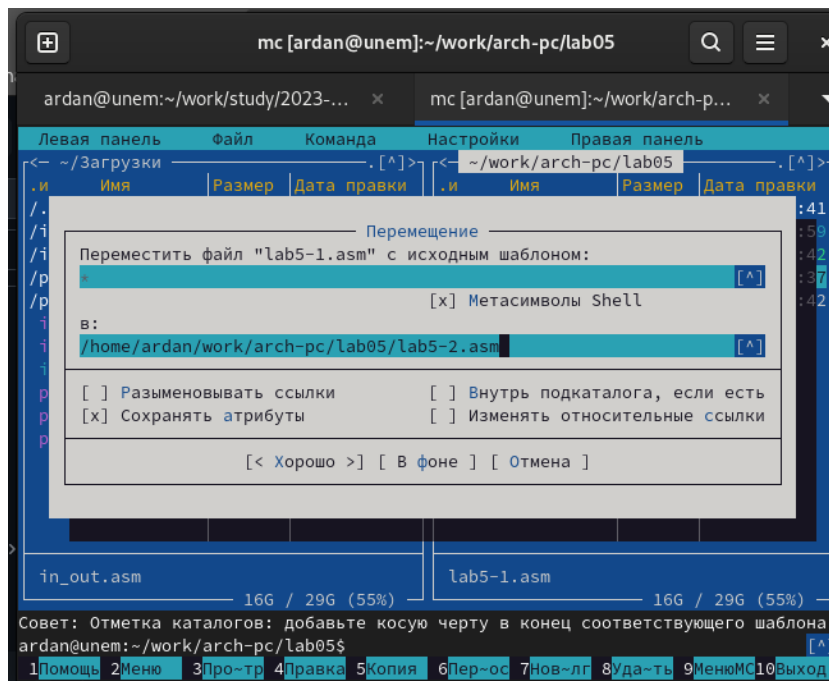
```
ardan@unem:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -f elf lab5-1.asm
ardan@unem:~/work/arch-pc/lab05$ ld -m elf_i386 -o lab5-1 lab5-1.o
ardan@unem:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-1
Введите строку:
Раднаев Ардан Баирович
ardan@unem:~/work/arch-pc/lab05$
```

7. Скопируйте файл in_out.asm в каталог с файлом lab5-1.asm с помощью функ-



циональной клавиши F5 (рис. ??)

8. С помощью функциональной клавиши F6 создайте копию файла lab5-1.asm с именем lab5-2.asm. Выделите файл lab5-1.asm, нажмите клавишу F6 , введите имя файла lab5-2.asm и нажмите клавишу Enter (рис. ??)



9. Исправьте текст программы в файле lab5-2.asm с использованием подпрограмм из внешнего файла in_out.asm (используйте подпрограммы `sprintLF`, `sread` и `quit`) в соответствии с листингом 5.2. Создайте исполняемый файл и проверьте его работу.
10. В файле lab5-2.asm замените подпрограмму `sprintLF` на `sprint`. Создайте исполняемый файл и проверьте его работу. В чем разница?

(рис. ??) (рис. ??)

```

ardan@unem:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-1
Введите строку:
Раднаев Ардан Баирович
ardan@unem:~/work/arch-pc/lab05$

ardan@unem:~/work/arch-pc/lab05$ nasm -f elf lab5-2.asm
ardan@unem:~/work/arch-pc/lab05$ ld -m elf_i386 -o lab5-2 lab5-2.o
ardan@unem:~/work/arch-pc/lab05$ ./lab5-2
Введите строку: Раднаев Ардан Баирович
ardan@unem:~/work/arch-pc/lab05$

```

5 Выводы

По итогам лабораторной работы я научился работать с МС.

Список литературы