Пояснительная записка к микропроекту №1 НИУ ВШЭ Департамент программной инженерии Программа, вычисляющая количество чисел Ферма до беззнакового машинного слова Ловчикова Юлия Васильевна, БПИ192, вариант 14

1. Задание

Разработать программу определения количества чисел Ферма от 1 до беззнакового машинного слова.

2. Математическое обоснование и алгоритм

Число Ферма – число F_n вида $2^{2^n}+1$, где $n \ge 0$.

$$2^{2^n} + 1 = 2^{2^{n-1} + 2^{n-1}} + 1 = (2^{2^{n-1}})^2 + 1 \ \forall n \ge 1$$

 $F_n = (F_{n-1} - 1)^2 + 1 \ \forall n \ge 1; \ F_0 = 3$

Исходя из полученной выше рекуррентной формулы, имеем, что справедлив следующий алгоритм поиска количества чисел Ферма, меньших беззнакового машинного слова $\max=2^{16}=65536$ (псевдокод на языке C#):

```
const int max = 65536;
int cnt = 0;
int ferma = 3;
do {
    cnt+=1;
    ferma=(int)Math.Pow((ferma-1),2)+1;
    }
while (ferma < max);</pre>
```

3. Программа

3.1. Список переменных:

cnt dd 0 – счётчик чисел, изначально равен нулю по логике цикла ferma dd 3 – переменная, которой на каждой итерации цикла присваивается очередное значение числа из последовательности; изначально равно $F_0=3$ max dd 10000h – константа, равная 65536 – беззнаковому машинному слову

3.2. Метка countFerma

Является прототипом цикла while. Сначала выполняется заход в цикл, и в конце проверяется условие ferma<max. Если оно true, то заходим в метку снова; в противном случае, выходим из метки с помощью ret.

3.3. Формат выходных данных

Выводится константа – беззнаковое машинное слово, а также все найденные числа Ферма и их количество:

```
MaxValue=65536
Next Ferma number=3
Next Ferma number=5
Next Ferma number=17
Next Ferma number=257
Count of Ferma numbers 4
```

4. Код программы

```
format PE console
entry start
include 'win32a.inc'
section '.idata' import data readable writeable
    library kernel32, 'kernel32.dll', \
        msvcrt, 'MSVCRT.DLL'
    import kernel32, \
       ExitProcess, 'ExitProcess'
    import msvcrt, \
       printf, 'printf',\
        getch, '_getch'
section '.data' data readable writeable
    szResult db 'Count of Ferma numbers %d',10,0
   cnt dd 0
   ferma dd 3
   max dd 10000h ;65536
    szCheckMax db 'MaxValue=%d',10,0
    szCheckSteps db 'Next Ferma number=%d' ,10,0
section '.text' code readable executable
    start:
        invoke printf, szCheckMax, [max]
       add esp, 8
        call countFerma
        invoke printf, szResult, dword[cnt]
    exit:
       call [getch]
       push 0
        call [ExitProcess]
    countFerma:
        invoke printf, szCheckSteps, [ferma]
        add esp, 8
        mov eax, [cnt]
        inc eax
        mov [cnt], eax
       mov eax, [ferma]
        sub eax, 1
        mul eax
        inc eax
        mov [ferma], eax
        cmp eax, [max]
        jl countFerma
        ret
```

5. Испытания

При запуске программы результат всегда одинаков, поскольку верхняя граница поиска является константой:

```
flat assembler 1.73.25
 File Edit Search Run Options Help
entry start
include 'win32a.inc
 section '.idata' import data readable writeable
library kernel32, 'kernel32.dll', \
   msvcrt, 'MSVCRT.DLL'
     import kernel32,
          ExitProcess, 'ExitProcess'
          C:\FASM\INCLUDE\PhermaNumbers.EXE
                                                                             Next Ferma number=5
Next Ferma number=17
Next Ferma number=257
Count of Ferma numbers 4
     ferm
 section '.text' code readable executable
          invoke printf, szCheckMax, [max]
          add esp, 8
call countFerma
          invoke printf, szResult, dword[cnt]
          call [getch]
          push 0
call [ExitProcess]
     countFerma:
 PhermaNumbers.ASM
```

6. Репозиторий исходного кода

https://github.com/yuvlovchikova/ComputingArchitectureHW

7. Источники

- 1) http://softcraft.ru/edu/comparch/tasks/mp01/ формулировка задания
- 2) https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%BE %D0%A4%D0%B5%D1%80%D0%BC%D0%B0#cite note-2 определение чисел Ферма (и так его знала, но для полноты привожу как источник)
- 3) https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%88%D0%B8%D0%BD%D0%B D%D0%BE%D0%B5 %D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE#%D0%A0%D0%B 0%D0%B7%D0%BC%D0%B5%D1%80 %D0%BC%D0%B0%D1%88%D0%B8%D0%BD %D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE %D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0 %D0%BD%D0%B0 %D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BB%D0%B8%D1%87%D0%BD%D1%8B%D1%85 %D0%B0%D1%80%D1%85%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1 %82%D1%83%D1%80%D0%B0%D1%85 определение беззнакового машинного слова
- 4) http://osinavi.ru/index.php?param1=4¶m2=18&hidden=0&supp=1 источник с множеством статей об ассемблере
- 5) http://natalia.appmat.ru/c&c++/assembler.html о регистрах