

# Языки ассемблера

---

# Лекция 1. Введение в курс

---

- Программы пишутся для исполнения их процессором
- Исходная программа - это описание алгоритма действий и используемых данных с помощью символических языков.
- Чем «выше» (абстрактнее) язык, тем больше в нем символических конструкций, упрощающих реализацию алгоритмов и отладку программы.
- Для исполнения процессором исходная программа должна быть преобразована с символического языка (удобного программисту) на «язык» процессора: в коды команд и коды данных. То есть, получить «исполняемую» программу

## Исполняемая программа (исполняемый код)

---

Это последовательность кодов для процессора. Состоит из:

- кодов команд процессора («машинные коды»), реализующих алгоритм
- кодов данных (если есть в программе)

- На внешнем носителе исполняемый код размещается в файлах с расширением .exe , .com или dll.
- Исполняемый код доступен процессору для исполнения только, если он находится в системной памяти (ОЗУ, ПЗУ).
- Загрузку исполняемой программы из файла внешнего носителя в оперативную память выполняет операционная система (ОС).

## «Низкоуровневые» символические языки

---

- «Низкий» языковой уровень - это реализация алгоритмов непосредственно командами процессора
- Символический язык для записи исходного текста программы на уровне команд процессора называют языком ассемблера (языком транслятора).
- Ассемблер (транслятор) – служебная программа для преобразования символической записи команд и данных в машинные коды для процессора.

## Пример работы транслятора

---

Символическая запись команд в  
исходном тексте:

```
add al, bl
mov ah, 4ch
nop
```

Машинный код (в hex)  
после трансляции:

```
8E D8
B4 4C
90
```

## Отличие символических языков высокого уровня и низкоуровневых (языки ассемблеров)

---

ЯВУ	Языки ассемблеров
Это <u>универсальные языки</u> : не зависят от конкретной аппаратной платформы (архитектуры процессора)	« <u>Машинно-зависимые</u> » языки: используется система команд конкретного процессора (семейства процессоров)
Это <u>алгоритмические языки</u> : имеют разнообразные языковые конструкции, библиотеки для упрощения реализации алгоритмов. Но, на объем и эффективность будущего кода автор повлиять не может	<u>Не алгоритмические языки</u> Реализуя алгоритм непосредственно командами процессора, можно влиять на объем кода и его быстродействие

# Отличие компиляторов с ЯВУ от трансляторов с языков ассемблера

---

Цель: получить из исходного текста исполняемый код для процессора

- Компилятор - преобразует один оператор ЯВУ в последовательность из нескольких машинных команд:  
1 оператор → ?? машинных команд
- Транслятор преобразует одну символически записанную команду процессора в одну машинную команду:  
1 символическая команда → 1 машинная команда

Сравним объем полученного исполняемого кода компилятором и транслятором на простом примере:

---

Пример: Увеличить на 2 каждый элемент массива из 5-ти однобайтных чисел

Исходный текст на C++  
(primer.cpp)

Исходный текст на ассемблере  
(primer.asm)

```
void main () ;  
{  
short int x[5] = {1,5, -3, 23, 12} ;  
for (int k =0; k<5; ++k) x[k]=  
    x[k]+2;  
}
```

=====  
Исходный текст - 98 байт.  
Исполняемый код Primer.exe,  
полученный компилятором  
Borland C++ v.3, составляет  
6356 байт

```
code segment  
assume cs:code  
a1: mov bx, ds          ; команды  
    mov ds, bx  
    xor si,si  
    mov cx,5  
a2: add cs:x[si],2  
    inc si  
    loop a2  
    mov ah,4ch  
    int 21h  
x   db 1,5,-3,23,12    ; данные  
code ends  
end a1
```

=====  
Исходный текст - 212 байт.  
Исполняемый код Primer.exe после  
трансляции - 539 байт



# Место низкоуровневых языков программирования

---

- Для прямого программного доступа к аппаратным ресурсам системы
- Для создания минимальной по размеру и по времени исполнения программы
- Инструмент анализа исполняемых кодов при отсутствии их исходных текстов
- Уникальное учебное средство для понимания принципов работы вычислительной системы: работы процессора, его взаимодействия с памятью и аппаратурой

## Организация работы

---

- Презентация лекции предоставляется в Учебных материалах MS Teams для предварительного ознакомления с темой лекции.
- Сама лекция расширяет тему презентации, сопровождает пояснениями и примерами, ответами на вопросы и т.д..
- Лекции и практические занятия - единое целое. Строгого деления не будет
- Вести конспект лекций и иметь тетрадь для работы на практических занятиях и лекциях (полезно иметь: карандаш + ластик)
- Для приобретения и закрепления навыков работы выдаются индивидуальные задания в рамках ЛР и самостоятельной домашней работы
- Последняя часть заданий выдаются в рамках КР

## Критерии оценки успеваемости

---

- умение ответить на контрольные вопросы по каждой теме
- успешное выполнение контрольных работ по предлагаемым темам
- грамотное, самостоятельное выполнение и защита индивидуальных заданий
- успешная сдача экзамена

*Помнить: умения и навыки по разработке и реализации алгоритмов на уровне команд процессора приобретаются постепенно, пропорционально затраченному на работу времени*

## Правила работы

---

- Работа на занятиях, ведение личного конспекта
- Выдаваемое задание (общее или индивидуальное) должно быть **обязательно выполнено к указанному сроку**. В процессе выполнения возможны любые онлайн консультации в Teams
- Выполненное **задание присылается через чат в Teams в случае дистанционного режима учебы**. Защита выполненной работы – на занятии. В защиту работы входят любые контрольные вопросы по теме и вопросы по выполнению задания.
- Следующее задание выдается только после успешной защиты предыдущего и при условии выполнения контрольной работы по предыдущей теме.
- Аттестация текущего контроля происходит 2 раза на основе результатов текущей работы студента.
- Студенты, не выполнившие в семестре программу курса и не показавших устойчивых навыков низкоуровневого программирования, аттестуются с оценкой «неуд». Будет предоставлена возможность двух переэкзаменовок в течение первого месяца следующего семестра.