

Debugovanje sa LLDB-om

Seminarski rad u okviru kursa
Metodologija stručnog i naučnog rada
Matematički fakultet

Momir Adžemovic, Miloš Miković, Marko Spasić,
Mladen Dobrašinović

momir.adzemovic@gmail.com, spaskeasm@gmail.com,
milos.mikovicpos@gmail.com, dobrasinovic.mladen@gmail.com

1. april 2020.

Sažetak

Ovaj rad predstavlja grupni projekat u okviru kursa Metodologija stručnog i naučnog rada. Ovo je dobra prilika da podelimo sa kolegama naša znanja koja smo stekli ovim istraživanjem koje ima velike primene u praksi. Rad većinom pokriva interesantne informacije o debageru LLDB kao jednom od produžetaka LLVM-a, način korišćenja LLDB i poređenje sa ostalim debagerima.

Sadržaj

1	Uvod	2
2	Šta je debugovanje	2
2.1	Bagovi uopšteno	2
2.2	Metode debugovanja	3
2.3	Tehnike za prevenciju bagova	4
2.4	Debager	4
2.5	Lista debagera	5
3	Upoznavanje sa LLDB-om	5
3.1	LLDB interfejs komandne linije	5
4	Gde se on koristi i za koje jezike?	6
5	Koja razvojna okruženja podržavaju upotrebu ovog debagera i kako?	7
6	Poređenje sa drugim popularnim debagerima	8
6.1	Poređenje: GDB i LLDB	9
6.2	Visual Studio Debugger i LLDB	9
7	Zaključak	9
	Literatura	10

1 Uvod

U vreme pisanja ovog rada broj dostupnih debagera za najpopularnije programske jezike meri se u desetinama. Svaki sa svojim specifičnostima koji variraju od platforme do platforme. Za programske jezike C, C++, Objective-C najpopularniji izbori su LLDB, GDB i Microsoft Visual Studio debager. Nije na prvi pogled očigledno koji je najbolji u zavisnosti od projekta na kom se radi niti zašto bi neko ko tek počinje svoju karijeru uopšte koristio alat kao što je debager. Nakon pročitanoog rada čitalac će biti upoznat sa osnovnim tehnikama debugovanja i specifičnostima debugovanja sa LLDB-om. Za one kojima više odgovara rad u integrisanom razvojnom okruženju poglavlje 5 daje pregled popularnih razvojnih okruženja i na koji način integrišu LLDB. Na kraju, predstavljena su poređenja LLDB-a sa drugim debagerima kako bi čitalac lakše mogao da donese odluku da li je LLDB pravi izbor za posao kojim se bavi u zavisnosti od platforme na kojoj radi.

2 Šta je debugovanje

Debugovanje je proces identifikacije pravog problema i njegovo ispravljanje. „Debugovanje je duplo teže od kodiranja, ako napišete kod na najlukaviji (odnosno najkomplikovaniji) način, po definiciji niste dovoljno pametni da ga debugujete.” (Brian w. Kernighan) [3]

Koraci pri debugovanju [13]:

1. Uočavanje da postoji greška.
2. Razumevanje greške.
3. Lociranje greške.
4. Ispravljanje greške.

Često je najteži deo ispravno razumevanje i rano otkrivanje greške, kada se greška locira, ispravljanje najčešće nije veliki problem.

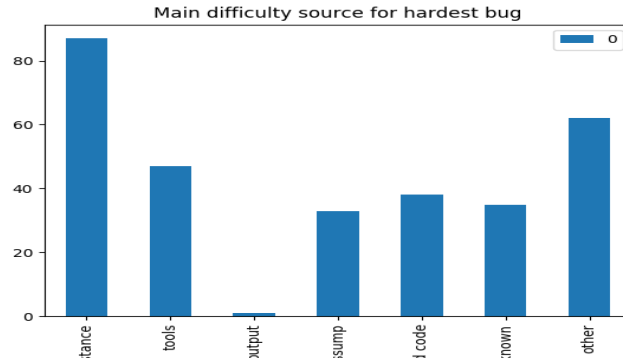
2.1 Bagovi uopšteno

Postojanje grešaka (bagova) se često neopravdano poistovećuje sa propustima u programiranju. U širem kontekstu bag, greška, defekt ili propust se odnosi na bilo koju vrstu problema u bilo kojoj fazi procesa razvoja kao što su greške u projektovanju, planiranju, arhitekturi, dizajnu... Zato se često termini propust i greška koriste u širem kontekstu razvoja a termin bag u užem i vezan je za propuste u programiranju.

Jedna od najčešćih klasifikacija bagova prema načinu ispoljavanja obuhvata:

1. **Nekonzistentnosti u korisničkom interfejsu:** često je slučaj da se komanda ctrl+f koristi za pretraživanje dokumenta, Outlook koristi tu komandu za prosleđivanje poruke.
2. **Neispunjena očekivanja:** dobijanje neočekivanog (pogrešnog) rezultata.
3. **Slabe performanse:** stalno ili povremeno čekanje rezultata zbog lošeg odziva sistema, takvi programi su često neupotrebljivi.
4. **Padovi sistema i oštećenja podataka:** predstavljaju najopasniji vid bagova, mogu trajno oštetiti sistem i podatke.

Bagovi su jako neugodni i treba ih sistematski otklanjati čestim refaktorisanjem i planskim građenjem koda. Jedne od okolnosti koje pogoduju nastajanju bagova su nedovoljna stručnost razvojnog tima i povećan stres na poslu, a informisanost, sistematičnost i redovnost ih suzbijaju [13].



Slika 1: Glavni razlozi najtežih bagova [2].

Sa slike 1 vidimo da su najčešći razlozi za teške bagove upravo rastojanje od izvora greške do neočekivanog ponašanja. U ovim situacijama su veoma bitne metode debugovanja, pa i alati koji se koriste za debugovanje (debugeri).

2.2 Metode debugovanja

1. **Neformalno debugovanje:** Neformalno debugovanje predstavlja jednostavan i površan pristup i čine ga dva koraka.

- (a) Pokušati sa nekom jednostavnom popravkom;
- (b) Ponavljati korak (a) dok se problem ne reši.

Ovaj metod se ne preporučuje u praksi i često može da proizvede nove probleme, pogotovo ako vršimo puno sitnih popravki za koje nismo sigurni da će rešiti problem. Ponekad, ako su u pitanju sitne greške, ovaj metod se može oprezno koristiti jer dovodi do brzog rešenja problema [13].

2. **Empirijski naučni metod:** Ovaj postupak je sličan uobičajenom istraživačkom metodu u prirodnim naukama. Čine ga sledeći koraci:

- (a) Posmatrati uočen problem;
- (b) Postaviti hipoteze o uzroku problema;
- (c) Na osnovu hipoteza napraviti predviđanje ponašanja;
- (d) Eksperimentalno proveriti ispravnost predviđanja;
- (e) Ponavljati prethodne korake uz popravljavanje ili menjanje hipoteze, sve dok se ne potvrdi ispravnost hipoteze ili ne ponestanu mogućnosti za njeno dalje unapređivanje.

Uopšteno gledano ovo je najbolji pristup debugovanju. Često je jako zahtevan i oduzima dosta vremena ali je sa druge strane je temeljan i koncizan [13].

3. **Heurističko debugovanje:** Ova vrsta debugovanja podrazumeva postojanje heuristike (skup pravila) koja olakšava brže i efikasnije

pronalaženje grešaka. Često se za određene skupove problema prave različite heuristike, koje se testiraju u praksi i kasnije koriste kao pravila pri otklanjanju određenih vrsta bagova. Ovakve heuristike odlikuje izbegavanje pravljenja previda pri posmatranju, sužavanje skupa kandidata za iskazivanje hipoteza, usmeravanje posmatranja prema uzroku problema i drugo. Heuristike nisu optimalna rešenja niti egzaktna pravila koja vode rešenju problema, ali često su jako efikasne i daju „dovoljno dobra rešenja”[13].

2.3 Tehnike za prevenciju bagova

Tehnike za prevenciju bagova mogu biti unutrašnje i spoljašnje. Unutrašnje predstavljaju sve ono što se ugrađuje u programski kod samo radi pomoći u prevenciji i otklanjanju grešaka. Neke od njih su pravljenje pretpostavki (eng. asserts), komentarisanje značajnih odluka i mesta u kodu, testiranje jedinica koda... Spoljašnje tehnike i alati se koriste pri razvoju i ne ugrađuju se nužno u programski kod, ali se koriste u čitavom razvojnem ciklusu. Neki od spoljašnjih alata su debager, alati za praćenje verzija programskog koda, alati za podršku i praćenje komunikacije, alati za automatizovanje pravljenja dokumentacije [13].

```
2 void example(int* ptr) {  
  assert (ptr != NULL);  
  printf ("%d\n", (*ptr));  
4 }
```

Kod 1: Primer korišćenja assert naredbe

2.4 Debager

Debager je računarski program koji se koristi za uklanjanje grešaka, testiranje rada i proveru ispravnosti drugih programa. Debageri daju napredne funkcije kao što su pokretanje programa korak po korak (eng. single-stepping), praćenje vrednosti promenljivih kao i stek okvira, praćenje na nivou instrukcija i stanja procesora, zaustavljanje ili pauziranje izvršavanja programa na takozvanim tačkama prekida (eng. breakpoint), a neki čak i omogućavaju menjanje programa tokom izvršavanja.

Većina popularnih debagera daje samo jednostavno okruženje komandne linije (eng. command-line interface), često iz razloga da maksimizuju portabilnost i minimizuju trošenje sistemskih resursa računara. Ipak, popravljavanje grešaka u programu preko grafičkog korisničkog okruženja (eng. graphical user interface) debagera se često smatra jednostavnijim, produktivnijim i ugodnijim za rad. Neki debageri pružaju i mogućnosti obrnutog debugovanja (debugovanje unazad) koje omogućava da se vratimo na prethodno stanje programa (step backward). Jedan od debagera koji pruža ovu mogućnost je IntelliTrace koji se koristi u Microsoft-ovom razvojnem okruženju Visual Studio. Debugovanje unazad je jako korisno i sve se više koriste debageri koji omogućavaju ovo svojstvo. Mana debugovanja unazad je usporavanje čitavog procesa debugovanja pa čak i do dva puta. Debageri mogu biti zavisni od programskog jezika, ako se mogu koristiti za debugovanje jednog konkretnog jezika ili mogu biti višejezični i koristiti se za debugovanje više programskih jezika. Neki debageri uključuju i zaštitu memorije kako bi izbegli prekoračenje bafera, ili onemogućili korisnika da pristupa memoriji za koju nema dozvolu i slično [17].

2.5 Lista debagera

Najčešće korišćeni debageri za C, C++, Objective-C[9][5]:

1. GDB (gnu debager).
2. DDD.
3. LLDB.
4. Valgrind.
5. Nemiver.
6. Electric Fence.
7. Dbx.

3 Upoznavanje sa LLDB-om

LLDB podržava standardne funkcije debugovanja preko komandne linije i može se koristiti kao debager u interaktivnom razvojnom okruženju. Konkretno, sa debagerom pokrenutim nad programom prevedenim sa debug opcijama (eng. debug options) omogućava se [10]:

- Aktiviranje procesa programa sa određenim argumentima komandne linije (eng. command line arguments).
- Korišćenje breakpoint-a (određenog reda ili funkcije u izvornom kodu pri kojima debager zaustavlja izvršavanje programa kada se stigne do odgovarajućeg dela izvršnog koda).
- Korišćenje watchpoint-a (određene promenljive, takve da debager zaustavlja proces ili nit kada se njeno stanje promeni).
- Korišćenje dodatnih uslova nad breakpoint-ovima i watchpoint-ovima.
 - Nastavljanje ili pokretanje programa.
- Pokretanje procesa red po red (sa „ulaženjem” u funkciju ili bez).
- Istraživanje promenljivih ili memorije procesa.
- Izvršavanje proizvoljnog izraza nad stanjem procesa (npr. menjanje neke promenljive na steku).
- Istraživanje steka okvira poziva.
- Izvršavanje drugih naprednih i raznih funkcija.

LLDB omogućava korišćenje eksternih skripti za debugovanje preko javnog API-a za Python, izvršavanje proizvoljnog Python koda unutar debagera [19] (preko ugnježenog interpretatora (eng. embedded interpreter) i omogućavanje REPL (Read-Evaluate-Print-Loop) funkcija za programske jezike zajedno sa mogućnostima debugovanja [6].

3.1 LLDB interfejs komandne linije

LLDB interfejs komandne linije se aktivira pozivom `lldb` u komandnoj liniji (eng. shell) sa argumentom koji predstavlja program koji će biti debugovan. Program komandne linije `lldb` se odlikuje struktuisanom sintaksom osnovnih komandi koja je sledećeg oblika [20]:

Primer 3.1

```
<imenica> <glagol> [-opcije [vrednost-opcije]] [argument [argument...]]
```

U ovakvom obliku, imenica se zove i komanda, a glagol potkomanda. Postoje i skraćenice (eng. alias) za komande koje mogu odstupati od ovog oblika. Upravo zato što je ovaj format komandi jako struktuisan mogu biti pogodni skraćeni oblici komandi koji su sličniji onome što je poznato korisnicima drugih debagera [7]. LLDB daje korisnicima više načina da sami definišu komande debagera (najjednostavnija od opcija je `command alias`, koja omogućava jednostavno definisanje sopstvenih skraćenica) [18]. U tabeli 1 su date neke od osnovnih komandi kao primer korišćenja interfejsa i reprezentativni prikaz širokog skupa mogućnosti LLDB-a koji nije naveden u potpunosti u ovom radu. Posebno se ističu komande `help` i `apropos`, koje mogu biti korisne početnicima u korišćenju ovog alata.

Tabela 1: Upotreba interfejsa komandne linije LLDB-a [10][20].

<code>process launch -- <argumenti></code>	Pokreće izabrani program sa datim argumentima.
<code>thread step-in</code>	U trenutnoj niti nastavlja izvršavanje programa sledeće instrukcije izvornog koda, ulazeći u pozive funkcija.
<code>thread step-inst-over</code>	U trenutnoj niti nastavlja izvršavanje programa sledeće instrukcije izvršnog koda, ne ulazeći u pozive funkcija.
<code>breakpoint set --file 1.c --line 42</code>	Postavlja breakpoint na red 42 u izvornom kodu programa 1.c.
<code>breakpoint list</code>	Ispisuje postojeće breakpoint-ove debagera.
<code>breakpoint disable 1</code>	Deaktivira breakpoint 1.
<code>apropos <ključna_reč></code>	Traži u pomoći za upotrebu komandi (eng. command help) datu ključnu reč.
<code>help</code>	Štampa pomoć za komande. (<code>help</code> se može koristiti i za nalaženje pomoći za upotrebu potkomandi određene komande [7]).

4 Gde se on koristi i za koje jezike?

LLDB se koristi za debugovanje programa pisanih u programskim jezicima C, Objective-C, i C++. Postoji i verzija za debugovanje programa napisanih u Swift programskom jeziku, tu verziju održava Swift zajednica. Dostupan je na FreeBSD, Linux, macOS, NetBSD, i od 2015 na Windows platformi. Kompletnost skupa funkcionalnosti varira od platforme do platforme.

- FreeBSD - zaostaje za Linux-om, ali brzo napreduje.
- Linux - Približava se kompletnosti funkcionalnosti za debugovanje x86-64, i386, ARM, AArch64, IBM POWER (ppc64), IBM Z (s390x=, i MIPS64 programa.
- macOS - LLDB je sistemski debager na macOS, iOS, tvOS, i watchOS za x86, i386, ARM, i AArch64 debugovanje. Na ovoj platformi

ima najbogatiji skup funkcionalnosti koje implementira.

- Windows - I dalje u razvojnoj fazi, ali već koristan za i386 programe.

Skup funkcionalnosti se iz godine u godinu unapređuje i teži se da bude kompletan na svim platformama. Najbolja i najpotpunija podrška je trenutno na Linux i macOS platformama što se može videti iz tabele 2.

Tabela 2: Funkcionalosti LLDB na najpopularnijim platformama

Feature	Linux	macOS	Windows
Backtracking	Yes	Yes	Yes
Breakpoints	Yes	Yes	Yes
C++11	Yes	Yes	Unkown
Commandline tool	Yes	Yes	Yes
Core file debugging	Yes	Yes	Yes
Remote debugging	Yes	Yes	No
Disassembly	Yes	Yes	Yes
Expression evaluation	Yes (Known problems)	Yes	Yes (known issues)
JIT debugging	Symbolic debugging only	Untested	No
Objective C	N/A	Yes	N/A

Korisnici Windows platformi obično preferiraju alate napravljene od strane Microsoft-a jer su najbolje integrisani sa Windows-om i imaju najbolju podršku na tom operativnom sistemu.

Na Linux i macOS najčešće korišćene funkcionalnosti debagera su implementirane u LLDB. Na macOS platformi je LLDB najbolji izbor zato što ima najpotpuniji skup funkcionalnosti u odnosu na druge platforme i održavan je od strane Epla.

5 Koja razvojna okruženja podržavaju upotrebu ovog debagera i kako?

LLDB se može koristiti kao alat komandne linije ili uz neko razvojno okruženje. Neka od popularnih razvojnih okruženja koja imaju mogućnost integracije LLDB su Visual Studio Code, Eclipse, CLion, i Xcode 5. Pošto Epl održava LLDB verziju za svoje operativne sisteme LLDB je podrazumevani debager u XCode 5 razvojnom okruženju. U daljem tekstu je dat opis načina instalacije na svakom od gore navedenih okruženja i kratak opis koje funkcionalnosti LLDB debagera podržavaju. Za detaljna uputstva pogledati zvanične veb stranice ovih razvojnih okruženja.

Visual Studio Code

Instalacija u Visual Studio Code (VSC) se svodi na instaliranje dodatka sa VSC repozitorijuma [16]. Komande LLDB se zadaju preko VCS grafičkog korisničkog interfejsa. Podržava:

- Debugovanje na Linux (x64 or ARM), macOS i Windows.
- Uslovni breakpoint-ovi, breakpoint-ovi na funkcijama, breakpoint-ovi na podacima.
- Pokretanje iz internog ili eksternog terminala.

- Dissassembly pogled i kretanje instrukciju po instrukciju.
- Python skripte.
- HTML renderovanje za naprednu vizuelizaciju.
- Podrška za Rust programski jezik sa vizuelizacijama za vektor, string i liste.

Eclipse

U Eclipse razvojnom okruženju se korišćenje omogućava instaliranjem Eclipse dodataka [1] koji integriše postojeći LLDB na sistemu sa Eclipse razvojnim okruženjem. Radi na svim platformama koje podržavaju LLDB i Eclipse. Za razliku od VCS ima nekoliko ograničenja:

- Debugovanje sa drugog računara nije moguće.
- Core dump debugovanje nije moguće.
- Watchpoint-ovi ne radi.
- Ne može se izmeniti vrednost promenljivih tokom debugovanja.
- Ne može se menjati sadržaj memorije.
- Skoči na liniju, pomeri se na liniju nije implementirano.
- Modules view se ne popuni.

CLion

LLDB dolazi u paketu zajedno sa CLion razvojnim okruženjem na Linux i macOS platformama [8]. Postoji i eksperimentalna verzija LLDB baziranog debagera sa MSVC razvojne alate na Windows platformi.

Da bi omogućili korišćenje lldb potrebno je u podešavanjima za dati projekat odabrati postojeći LLDB debager. Ne postavlja nikakva ograničenja na LLDB debager kao što je to slučaj kod Eclipse razvojnog okruženja. Dostupne funkcionalnosti variraju od platforme kao što se može videti u tabeli 2.

Xcode 5

Sa verzijom 5 Xcode razvojnog okruženja LLDB debager je podrazumevani debager u Xcode razvojnom okruženju. LLDB je Eplova zamena za GDB koja je razvijana u koordinaciji sa LLVM-om. Počevši od Xcode 5 svi novi i postojeći projekti se automatski rekonfigurišu tako da koriste LLDB. Dizajniran je tako da korišćenje bude što sličnije GDB debageru kako bi omogućio programerima da se lako prebace sa GDB na LLDB debager. LLDB debager u Xcode 5 ima najbogatiji skup implementiranih funkcionalnosti u odnosu na druge platforme.

6 Poredjenje sa drugim popularnim debagerima

Potrebno je naglasiti da pri poređenju različitih debagera ne možemo objektivno odrediti koji je debager najbolji, jer to dosta zavisi od toga koji se operativni sistem koristi, a i od samih preferenci korisnika. Visual Studio Code, jedan od popularnijih editora, koristi LLDB, GDB i VSD za

programski jezik C++. Na sledećoj listi se mogu videti debageri za C++ koji mogu koristiti u okviru Visual Studio Code u zavisnosti od toga koji se operativni sistem koristi [14]:

- **Linux:** GDB.
- **macOS:** LLDB or GDB.
- **Windows:** the Visual Studio Windows Debugger or GDB (using Cygwin or MinGW).

Tabela 3: LLDB, GDB, Visual Studio Debugger [4][11][15]

	GDB	LLDB	Visual Studio Debugger
Podrška za programske jezike	C, C++, Objective C	C, C++, Objective C Java, Fortran etc.	C#, C++, Visual Basic, JavaScript etc.
Implementacija	C	C++	C++/C#
Podrška za operativne sisteme	Unix, Windows, MacOS	Unix, Windows, MacOS	Windows
Razvojni tim	GNU Project	LLVM developer group	Microsoft
Korisnički interfejs	TUI	TUI	GUI

6.1 Poređenje: GDB i LLDB

Debager GDB predstavlja standard za GNU sisteme (ne striktno samo za GNU) [4]. Ako se proverava kvalitet debagera LLDB, onda u potpunosti ima smisla upoređivati ga prvo sa GDB debagerom kao jednim od najpopularnijih debagera. Debager LLDB u debugovanju velikih programa pokazuje bolje performanse od GDB debagera i ima dobar korisnički interfejs [12]. Novije verzije GDB-a podržavaju MacOS, ali u proteklih par godina se pretežno koristio LLDB kao glavni debager za MacOS. Postoji zvaničan rečnik koji prevodi komande iz GDB u LLDB. [10] Primer:

	GDB	LLDB
Pokretanje procesa:	run	run
Postavljanje argumenata:	set args <args>	settings set target.run-args <args>
Sledeći korak:	step	step
Izlazak iz frejma:	finish	finish

Ova tabela predstavlja uzorak iz mape preslikavanja. Vidi se da je način korišćenja ova dva debagera veoma sličan i skup komandi se većinom poklapa.

6.2 Visual Studio Debugger i LLDB

Visual Studio Debugger je takođe jedan od poznatijih debagera koji se može uporediti sa LLDB-om. Prednost VSD u odnosu na LLDB je u tome što VSD nudi grafički „point-and-click” korisnički interfejs, a prednost LLDB je u broju operativnih sistema koji za koju ima podršku [15].

7 Zaključak

Debugovanje je svakodnevica svakog programera i dobar debager kao što je LLDB može značajno smanjiti vreme provedeno u debugovanju

ostavljajući više vremena za razvoj. Najlakša integracija sa razvojnim okruženjem je trenutno u CLion-u gde LLDB dolazi zajedno u paketu sa ovim razvojnim okruženjem i ne zahteva nikakva dodatna podešavanja, međutim CLion je komercijalni proizvod koji se plaća. Alternativni način koji takođe zahteva minimalno podešavanja je dodataka Visual Studio Code editoru koji pruža GUI za debugovanje LLDB-om. Na Windows platformi je trenutno najbolje koristiti Microsoft-ov debager jer je najbolje integrisan sa Visual Studio-om, ali se očekuje da će u bliskoj budućnosti kvalitet LLDB na Windows platformama dostići nivo da će moći da parira Microsoft-ovom. Ukoliko je projekat za macOS platformu onda LLDB zasigurno pravi izbor jer je podrazumevani debager za ovu platformu i odlično je integrisan sa XCode 5 razvojnim okruženjem. Za Linux korisnike LLDB nudi mnoštvo funkcionalnosti koje ne postoje u GDB-u kao i poboljšane performanse, tako da ako projekat to dozvoljava LLDB je pravi izbor i na Linux platformi.

Literatura

- [1] Eclipse. Eclipse Plugin, 2020. at: https://wiki.eclipse.org/CDT/User/FAQ#How_do_I_get_the_LLDB_debugger.3F.
- [2] Michael Perscheid et al. Studying the Advancement in Debugging Practice of Professional Software Developers. 2016.
- [3] Vladimir Filipović. Debugovanje, 2016. at: <http://poincare.matf.bg.ac.rs/~vladaf/Courses/Matf%20RS2/Prezentacije/CC%2023%20-%20Debugiranje%20-%20Goran%20Vinterhalter.pdf>.
- [4] Free Software Foundation. GDB: The GNU Project Debugger, 2020. at: <https://www.gnu.org/software/gdb/>.
- [5] Rubaiat Hossain. Best Linux Debuggers for Modern Software Engineers, 2020. at: <https://www.ubuntupit.com/best-linux-debuggers-for-modern-software-engineers/>.
- [6] Apple Inc. REPL and Debugger, 2020. at: <https://swift.org/lldb/#why-combine-the-repl-and-debugger>.
- [7] Apple Inc. Understanding LLDB Command Syntax, 2020. at: <https://developer.apple.com/library/archive/documentation/General/Conceptual/lldb-guide/chapters/C2-Understanding-LLDB-Command-Syntax.html>.
- [8] JetBrains. Clion LLDB, 2020. at: <https://www.jetbrains.com/help/clion/configuring-debugger-options.html>.
- [9] Linux Links. Best Free Linux Debuggers, 2020. at: <https://www.linuxlinks.com/debuggers/>.
- [10] LLVM. GDB to LLDB command map, 2020. at: <https://lldb.llvm.org/use/map.html>.
- [11] LLVM. The LLDB Debugger, 2020. at: <https://lldb.llvm.org>.
- [12] LLVM. The LLDB Debugger, 2020. at: <http://blog.llvm.org/2010/06/new-lldb-debugger.html>.
- [13] Saša Malkov. Debugovanje, 2019. at: <http://poincare.matf.bg.ac.rs/~smalkov/files/rs.r290.2019/public/Predavanja/Razvoj%20softvera.08.2019%20-%20Debugovanje.p4.pdf>.
- [14] Microsoft. Visual Studio Code Suport, 2019. at: <https://code.visualstudio.com/docs/cpp/cpp-debug>.

- [15] Microsoft. Visual Studio Debugger Suport, 2019. at: <https://docs.microsoft.com/en-us/visualstudio/debugger/debugger-feature-tour?view=vs-2019>.
- [16] Microsoft. Visual Studio Code LLDB plugin, 2020. at: <https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=vadimcn.vscode-lldb>.
- [17] Margaret Rouse. Debagovanje, 2020. at: <https://searchsoftwarequality.techtarget.com/definition/debugging>.
- [18] Derek Selander. *Advanced Apple Debugging & Reverse Engineering*, 2nd edition. 2017.
- [19] The LLDB Team. Python Scripting, 2020. at: <https://lldb.llvm.org/use/python.html>.
- [20] The LLDB Team. Tutorial, 2020. at: <https://lldb.llvm.org/use/tutorial.html>.