

TD n° 1

Debugging de Programmes : Mise en œuvre avec Visual Studio Code

1 Pourquoi un debugger ?

Tout développement logiciel est maintenant accompagné de son outil de debugging. Fini les programmes truffés d'affichages de variables (ex. `printf`) et d'entrées de caractères (ex. `getc`) à la recherche du n^{ième} bug de votre programme. Nous allons dans ce TD étudier les principales fonctionnalités d'un debugger :

- contrôle de l'exécution du programme : points d'arrêt, exécution pas à pas détaillée ou non (i.e. rentre ou non dans les routines)
- visualisation de l'état de la mémoire et des variables, observation d'expressions,
- fonctionnalités avancées : points d'arrêt conditionnels ou sur fonction.

Dans notre cas particulier, nous allons débbuger des programmes écrits en C. Le débbugger standard est `gdb`, mais celui-ci est assez austère à utiliser : il s'utilise en ligne de commande et n'affiche pas le retour aux sources.

Nous vous demandons dans ce premier TD d'installer et d'utiliser *Visual Studio Code* (VSC) qui est un éditeur récent, avec les fonctionnalités attendues pour l'aide à l'édition de programmes C, mais surtout avec un debugger graphique, facile d'utilisation et offrant les fonctionnalités classiques d'un debugger citées ci-dessus¹. Pour vous aidez à installer Visual Studio Code, vous pouvez vous aider de l'Annexe 1 de ce document.

Nous vous encourageons à utiliser VSC pour les TD suivants, mais libre à vous de faire autrement si vous êtes à l'aise avec un autre environnement qui fournit les mêmes fonctionnalités en termes de debugging.

2 Récupération d'un Espace de Travail (Workspace)

Pour éviter de perdre du temps avec les outils, nous vous fournissons un espace de travail avec les fichiers du TD et la configuration complète de l'outil Visual Studio Code. Pour l'utiliser, il vous suffit de télécharger le fichier suivant et de l'extraire dans un de vos répertoires :

http://trolen.polytech.unice.fr/cours/progsys/td01/td01_distrib.zip

Puis faire « **Ajouter un dossier à l'espace de travail** » (ou « *Add Folder to Workspace* ») et sélectionnez le répertoire que vous venez d'obtenir après la décompression du fichier zip fourni. Ce répertoire `td01` contient un sous-répertoire `.vscode` qui contient les fichiers de configuration pour l'outil Visual Studio Code. Si vous souhaitez en savoir plus sur la création de ces fichiers, vous pouvez vous reporter à l'Annexe 2. Il contient aussi un ensemble de fichiers C avec lesquels nous allons travailler ainsi qu'un Makefile.

3 Illustration des fonctionnalités de base du debugger

Avant de lancer le debugger, aller dans le fichier `debugSimple.c` pour mettre un point d'arrêt sur les lignes 7 et 13 en cliquant à gauche de la ligne.

```

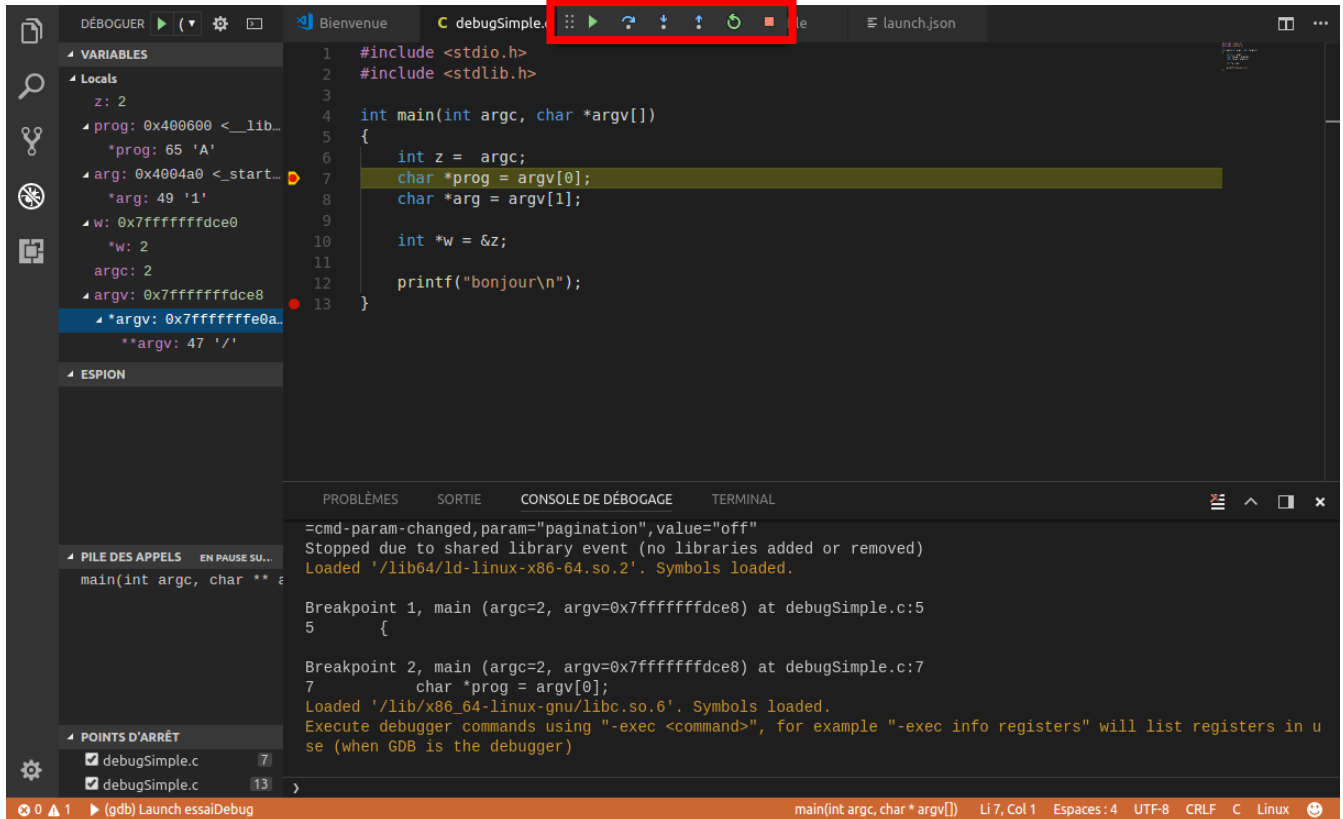
4  int main(int argc, char *argv[])
5  {
6      int z = argc;
7      char *prog = argv[0];
8      char *arg = argv[1];
9
10     int *w = &z;
11
12     printf("bonjour\n");
13 }
```

¹ VSC est similaire à `sublime-text` mais celui-ci ne dispose pas d'un debugger assez sophistiqué pour illustrer notre propos.

TD n° 1

Debugging de Programmes : Mise en œuvre avec Visual Studio Code

Pour lancer le debug, cliquez sur le triangle vert en haut à gauche (ou en bas à gauche). On obtient la fenêtre ci-dessous où l'on retrouve les fonctionnalités de base d'un debugger.



- 1 Gestion de l'exécution : groupe de boutons du haut (encadré rouge) avec de gauche à droite :
 - Continuer : exécution jusqu'au prochain point d'arrêt,
 - Pas à pas principal : exécution instruction par instruction sans entrer dans les sous-routines,
 - Pas à pas détaillé : exécution instruction par instruction en entrant dans les sous-routines,
 - Pas à pas sortant : sortir de l'exécution de la sous-routine courante,
 - Redémarrer, Arrêter
- 2 Contenu des variables : VARIABLES en haut à gauche, variables locales et globales s'il y en a
- 3 Observation d'expressions : ESPION
- 4 Pile des appels : la suite des appels de fonction en cours
- 5 Liste des points d'arrêt

La console de débogage en bas correspond à ce qui est exécuté par gdb. La ligne de commande permet de donner des instructions directement à gdb pour ceux qui sauraient le maîtriser directement.

Une fenêtre « terminal » s'est ouverte pour afficher stdout et lire stdin.

La fenêtre TERMINAL vous permet d'accéder à un Shell.

Exercice n°1: Regardez le contenu de `argc` et `argv`. Est-ce cohérent avec le contenu de `launch.json` ? Quel est le lien entre le caractère / et 47 ?

Exercice n°2: Avancez pas à pas jusqu'à la ligne 11. Observez les valeurs de `prog` et `arg`. Notez qu'une info bulle affiche leur contenu quand vous passez sur la variable dans l'éditeur.

TD n° 1

Debugging de Programmes : Mise en œuvre avec Visual Studio Code

Exercice n°3: On remarque que $*w = 2$ ainsi que z , ce qui est normal puisque $*w=z$. On aimerait voir le contenu de $\&w$. On peut pour cela ajouter un espion. Cliquer + dans la zone ESPION et tapez $\&w$. Dépliez la valeur de $\&w$. Comprenez-vous les relations entre : $\&w$, $*\&w$ et $**\&w$?

Exercice n°4: Avancez jusqu'au dernier point d'arrêt et regardez la sortie dans le terminal.

4 Fonctionnalités avancées

Nous présentons ici quelques fonctionnalités avancées présentes dans la plupart des debugger.

- Observation d'une zone mémoire : placer un espion de la forme $x@n$ permet d'observer le contenu de la mémoire de n cases à partir de x (la taille des cases est liée au type des données).
- Point d'arrêt conditionnel : clic droit dans la marge permet de choisir d'ajouter un point d'arrêt conditionnel en fonction d'une expression.
- Menu « Déboguer -> Nouveau point d'arrêt -> Point d'arrêt sur fonction » permet d'ajouter un point d'arrêt sur une fonction. Le debugger s'arrêtera à chaque appel de la fonction.
- Menu « Déboguer -> Nouveau point d'arrêt -> Point d'arrêt sur colonne » permet d'ajouter un point d'arrêt sur une ligne et une colonne particulière, là où se trouve le curseur. Utile par exemple pour tracer une expression complexe.
- Quand le debugger est lancé, dans la fenêtre de débogage en bas, il y a une invite de commandes qui permet de lancer les commandes de gdb.

Exercice n°5: Enlevez tous les points d'arrêt. Placez un point d'arrêt conditionnel sur la ligne 10 à condition que $z == 2$. Lancez le debug, vous devez constater que vous vous arrêtez bien.

Exercice n°6: Placez un espion sur $*argv@3$.

Exercice n°7: En ligne de commande du debugger, taper « `-exec info registers` », cela affiche le contenu des registres de la machine (Cf votre cours d'exécution des programmes).

5 Compréhension de l'organisation de la mémoire

Nous allons maintenant travailler avec le `memoire.c`. Compilez-le et observez les warnings du compilateur.

1. Placez un point d'arrêt sur chacune des lignes du programme.
2. Placez les espions suivants :
 - `&tab`
 - `&ii`
 - `*ii@4`
 - `&si`
 - `*si@8`
 - `&ci`
 - `*ci@8`
3. Tracez pas à pas jusqu'à avoir exécuté l'instruction `char *ci=tab;`. Que déduisez-vous de l'organisation mémoire ? Comment sont placés les octets à l'intérieur d'un `int` ?
4. Y a-t-il une différence entre `*ci@8` et `*si@8` ?
5. Tracez pas à pas jusqu'à la fin du programme et observez bien `ii`, `si` et `ci`. Pour quelle raison `ii++` et `si++` n'ont pas le même effet sur la valeur de `ii` et `si` ? De même, pourquoi `ii++` et `ci++` n'ont pas le même effet sur la valeur de `ii` et `ci` ?

TD n° 1

Debugging de Programmes : Mise en œuvre avec Visual Studio Code

6 Mise en pratique sur le programme de tri

Vous allez maintenant mettre en œuvre le debugger pour partir à la chasse au bug ! L'exemple de programme `tri.c` présente le bug suivant : normalement, le programme `tri` doit trier et imprimer ses arguments numériquement, comme dans l'exemple suivant :

```
$ ./tri 8 7 5 4 1 3
1 3 4 5 7 8
```

Cependant, avec certains arguments, cela ne marche pas :

```
$ ./tri 8000 7000 5000 1000 4000
0 1000 4000 5000 7000
```

Quand on vous dit que les tests sont importants ! Et qu'il ne faut pas seulement tester avec un seul exemple... Dans le deuxième cas, bien que la sortie soit triée et contienne le bon nombre d'arguments, certaines valeurs sont remplacées par d'autres comme `8000` est remplacé par `0`. C'est étrange tout de même. Utilisons le débogueur pour voir ce qui se passe.

Maintenant que vous avez pris en main le débogueur de programme C, vous pouvez vous mettre en chasse du problème qui fait que le programme de tri ci-dessus ne donne pas toujours le bon résultat. Une fois que vous aurez identifié le problème, expliquez pourquoi le problème n'apparaît pas forcément à tous les tests.

Exercice n°8 : Quel algorithme de tri implémente la fonction `mysort` ?

Exercice n°9 : Placer des points d'arrêts et des observateurs d'expression. Aide : Il peut être judicieux de stopper dans la boucle. Il peut être judicieux d'observer les valeurs des cases mémoire après le tableau !

Exercice n°10 : Corrigez maintenant le problème et re-compilez avec `ctrl-shift-b`.

Exercice n°11 : Dans les programmes fournis dans l'archive, vous avez le programme `list.c`. Tentez de le déboguer le plus rapidement possible.

7 D'autres outils disponibles pour le debug

7.1 Introduction à `ltrace`

`ltrace` est un autre outil de débogage de Linux. Il permet de tracer les appels que fait un programme aux bibliothèques partagées qu'il utilise.

Exercice n°12 : Exécutez votre programme de tri corrigé avec `ltrace`. Quelles est (sont) la (les) bibliothèque(s) partagées que votre programme `tri` utilise. Quelles sont les fonctions qui sont utilisées de cette (ces) bibliothèque(s) ?

7.2 Introduction à `strace`

`strace` est un outil de débogage sous Linux pour surveiller les appels système utilisés par un programme, et tous les signaux qu'il reçoit. Il a été rendu possible grâce à une fonctionnalité du noyau Linux appelée `ptrace`. Comme `strace` ne détaille que les appels système, il ne peut pas être utilisé comme un débogueur de code, tel que `gdb`. Il reste cependant plus simple à utiliser qu'un débogueur de code.

L'utilisation la plus courante est de lancer un programme en utilisant `strace`, qui affiche une liste des appels système faits par le programme. C'est utile lorsque le programme plante continuellement, ou ne se comporte pas comme souhaité. Par exemple, utiliser `strace` peut révéler que le programme tente d'accéder à un fichier qui n'existe pas ou qui ne peut pas être lu.

TD n° 1

Debugging de Programmes : Mise en œuvre avec Visual Studio Code

Exercice n°13: Utilisez le programme `strace` pour trouver où se trouve(nt) la (les) bibliothèque(s) qui sont chargées.



8 Défi : Déboguer le programme suivant en trois coups

Exercice n°14: Enfin, voici un dernier programme pour vous entrainer au debug d'un programme C dans l'environnement Visual Code. Pour tester cette recherche binaire, vous veillerez à passer des données triées bien entendu.

<http://trolen.polytech.unice.fr/cours/progsys/td01/rechercheBinaire.c>

TD n° 1

Debugging de Programmes : Mise en œuvre avec Visual Studio Code

Annexe 1 : Installation de Visual Studio Code

1 Installation de VSC sous Linux

1.1 Installation

Allez à l'adresse :

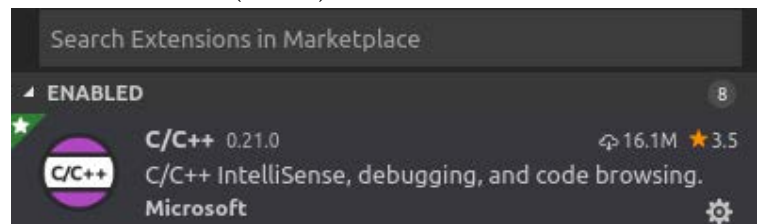
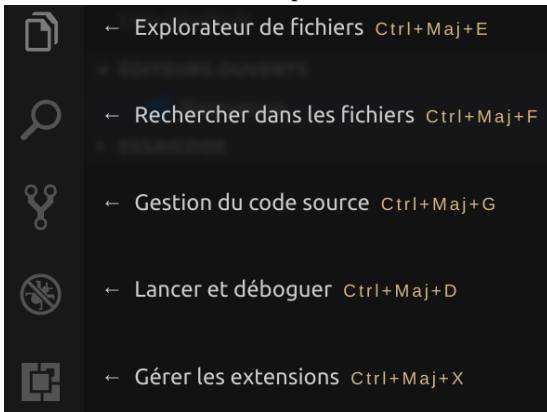
<https://code.visualstudio.com/>

Selon votre configuration du browser, cela lance directement l'installation. Sinon :

- sauvez le fichier .deb
- faire `sudo dpkg -i <fichier>.deb` pour l'installer.

1.2 Lancement de VS et configuration pour C

L'exécutable est tout simplement « code ». Lancez code dans un xterm et préservez-le dans le lanceur. Les boutons de la fenêtre initiale ont le rôle décrit dans la copie d'écran à gauche. Avant toute chose, il faut installer l'extension pour C/C++ (Microsoft) en cliquant sur le bouton avec l'icône carré en bas et en cherchant l'extension C/C++. Cliquez sur installer. Ajoutez aussi l'extension C++ Intellisense (Austin).



TD n° 1

Debugging de Programmes : Mise en œuvre avec Visual Studio Code

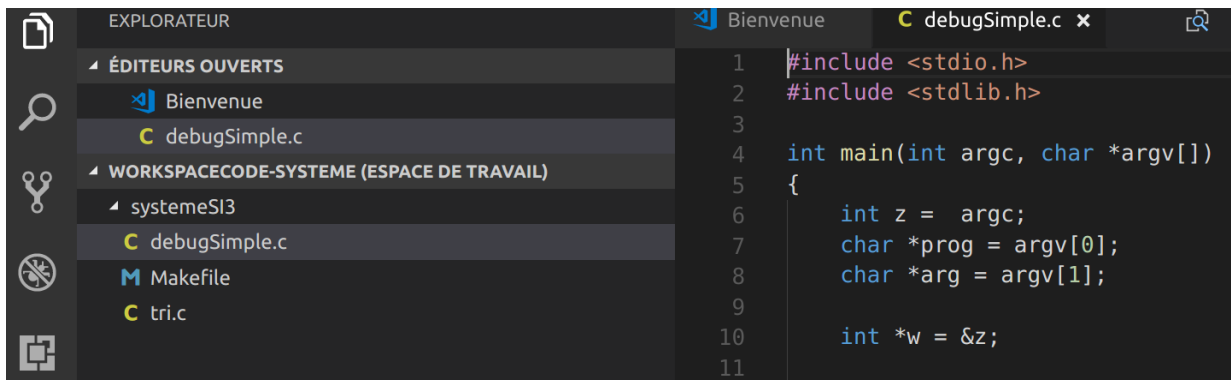
Annexe 2 : Création d'un espace de travail

2 Configuration pour compiler et exécuter

Dans un premier temps, il s'agit de créer un espace de travail contenant un `Makefile` et des exemples de programme C et de paramétrer votre environnement afin de compiler et exécuter vos programmes via le `Makefile`.

2.1 Dossier de travail

- Faire « Ajouter un dossier à l'espace de travail ». Choisissez un nom et un emplacement pertinent.
- Récupérez les fichiers `Makefile` et `debugSimple.c` que vous trouverez à l'adresse suivante :
<http://trolen.polytech.unice.fr/cours/progsys/td01/>
- Copiez-les dans le dossier de travail que vous venez de créer,
- Faites « Ouvrir un fichier ». Vous voyez maintenant les 3 fichiers de votre dossier de travail avec une icône qui représente leur type.



2.2 Compilation

Le plus simple et facile à utiliser est de créer une tâche de génération par défaut :

- Menu « Tâches -> Configurer la tâche de génération par défaut » (en bas).
- Cliquer sur « Créer le fichier `task.json` à partir d'un modèle »
- Choisissez MSBuild. Cela ouvre le fichier `json.task`.

Il vous faut à présent modifier le fichier `json.task` de la façon suivante :

- Changez `"command": "msbuild"` en `"command": "make"`
- Changez l'argument de `"problemMatcher"` par `$gcc`
- Enlever les éléments entre `[]` dans `args`.
- Faites à nouveau Menu « Tâches -> Configurer la tâche de génération par défaut » et sélectionner la tâche que vous venez de créer.

Vous pouvez maintenant taper le raccourci `Ctrl-Shift-b` pour « build », cela lance le `make`.

Vous pouvez compléter votre fichier `json.task` pour créer par exemple une tâche pour faire clean ou pour lancer la cible de test, téléchargeable sur <http://trolen.polytech.unice.fr/cours/progsys/td01/>

```

{
  // See https://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=733558
  // for the documentation about the tasks.json format
  "version": "2.0.0",

```

TD n° 1

Debugging de Programmes : Mise en œuvre avec Visual Studio Code

```

"tasks": [
  {
    "label": "make",
    "type": "shell",
    "command": "make",
    "problemMatcher": [
      "$gcc"
    ],
    "group": {
      "kind": "build",
      "isDefault": true
    }
  },
  {
    "label": "make clean",
    "type": "shell",
    "command": "make",
    "args": ["clean"],
    "problemMatcher": [
      "$gcc"
    ],
    "group": "build",
  },
  {
    "label": "make test",
    "type": "shell",
    "command": "make",
    "args": ["test"],
    "problemMatcher": [
      "$gcc"
    ],
    "group": "test",
  }
]

```

Le label est le nom associé à la tâche et permet de choisir la tâche dans le menu « Tâches -> Exécuter une tâche ». Il peut y avoir plusieurs tâches du même groupe (build ou test). Celle qui est marquée « isDefault » est la tâche de build par défaut, elle s'active par Ctrl-Shift-b. Le tag « args » permet de passer des arguments à la ligne de commande Shell.

TD n° 1

Debugging de Programmes : Mise en œuvre avec Visual Studio Code

3 Configuration du debugger

Nous allons illustrer les fonctions de base du debugger sur l'exemple simple du programme `debugSimple.c`. Pour lancer le debugger, cliquer sur l'icône du bug à gauche et choisissez `C/C++ gdb`. Cela créé un fichier `launch.json` par défaut de type `launch cppdb` qui lance le debugger.



- Dans la balise « program » mettez remplacez `a.out` par `debugSimple`
- Mettez par exemple `456` dans `args`.