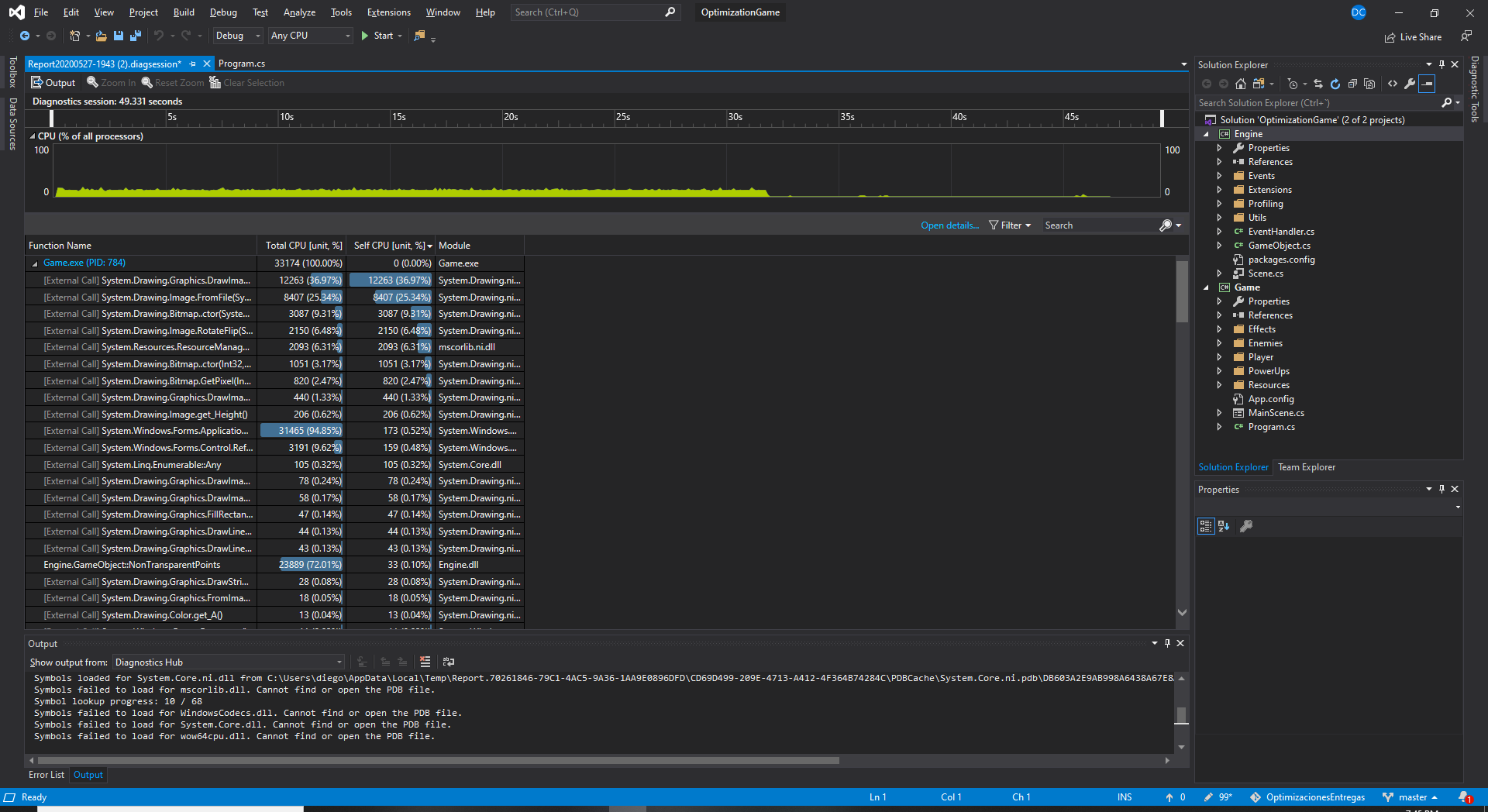
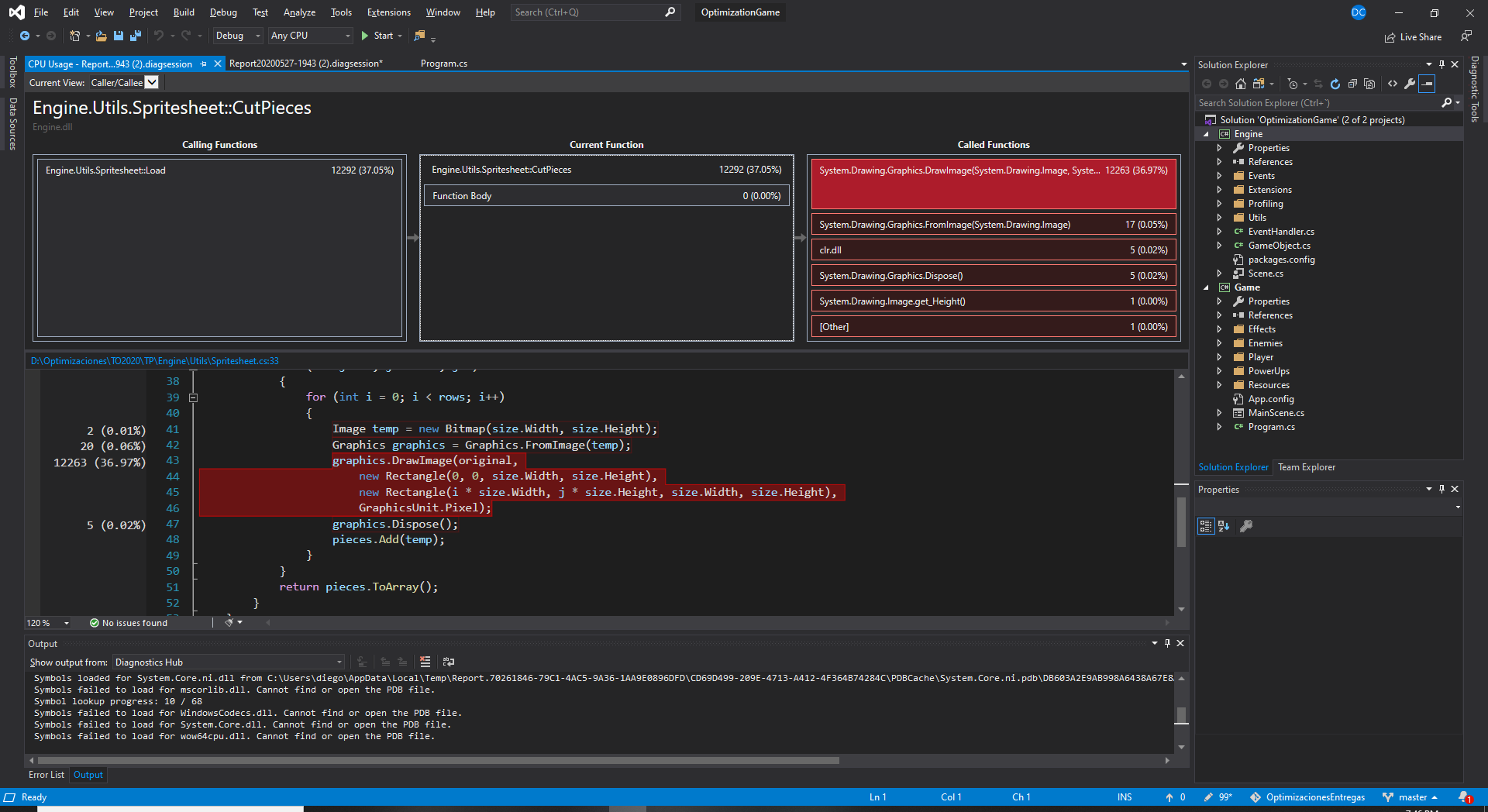
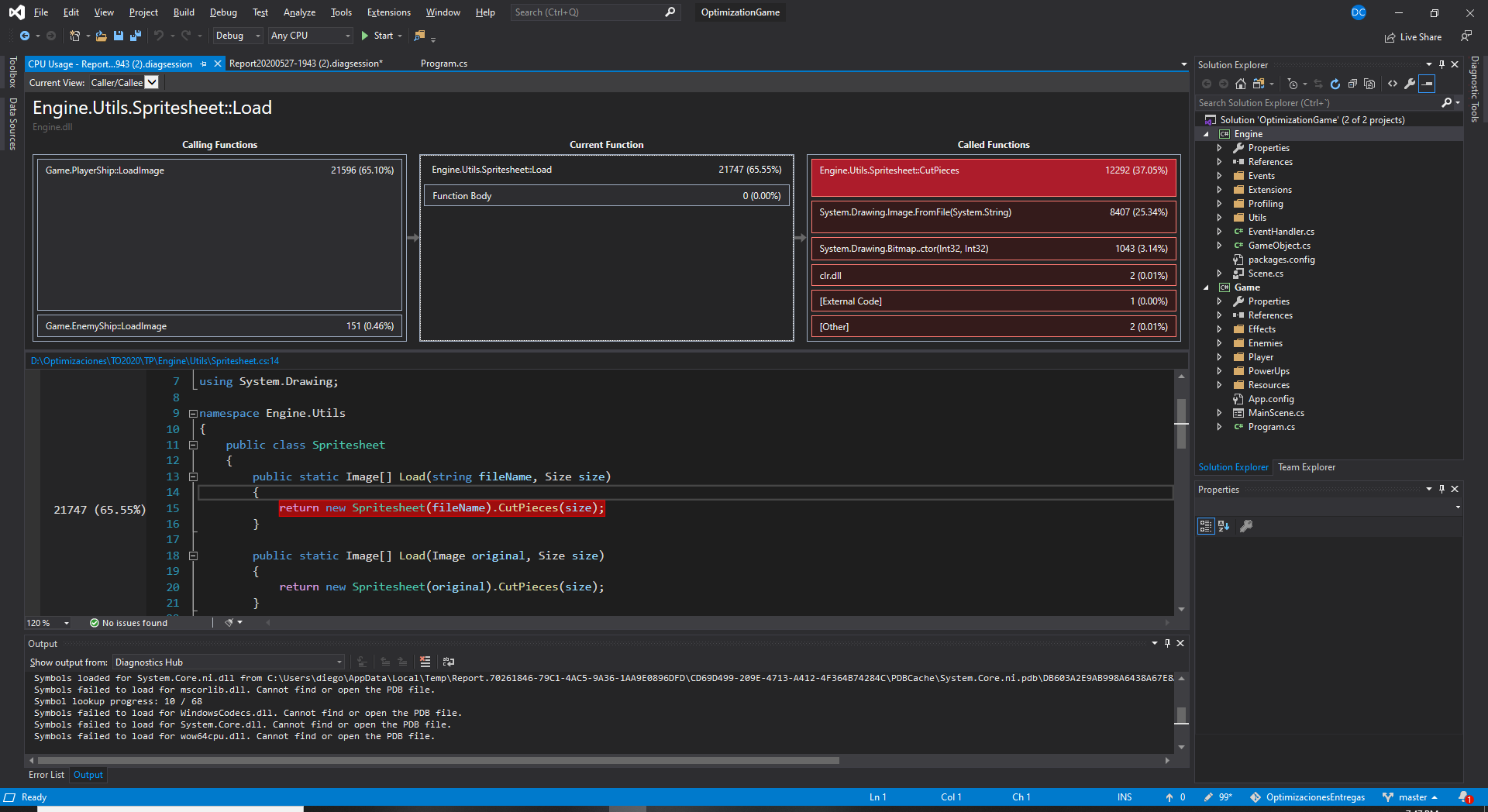
Ciclo 1:

Se realizaron las mediciones del programa, los resultados fueron los siguientes:



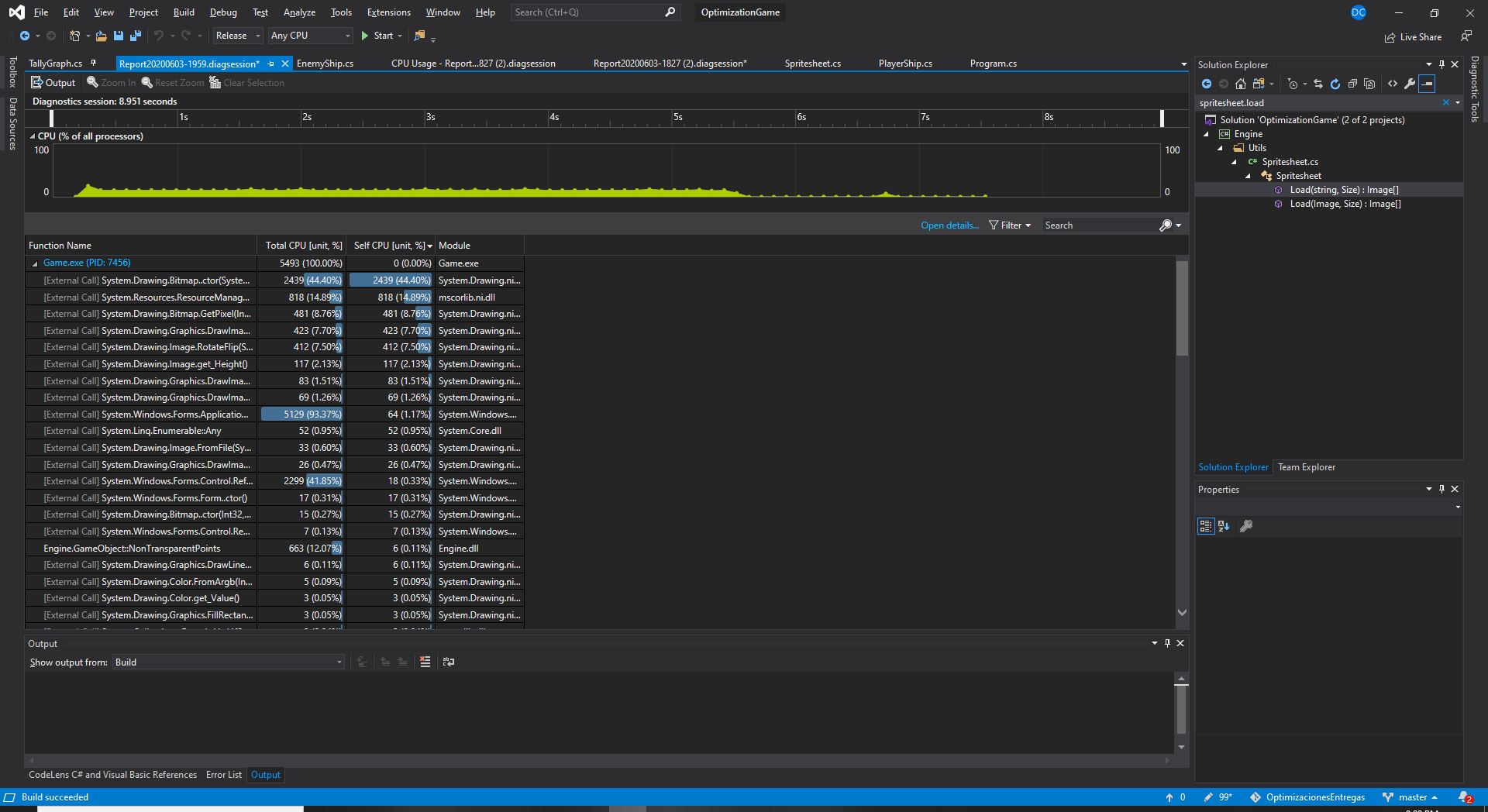




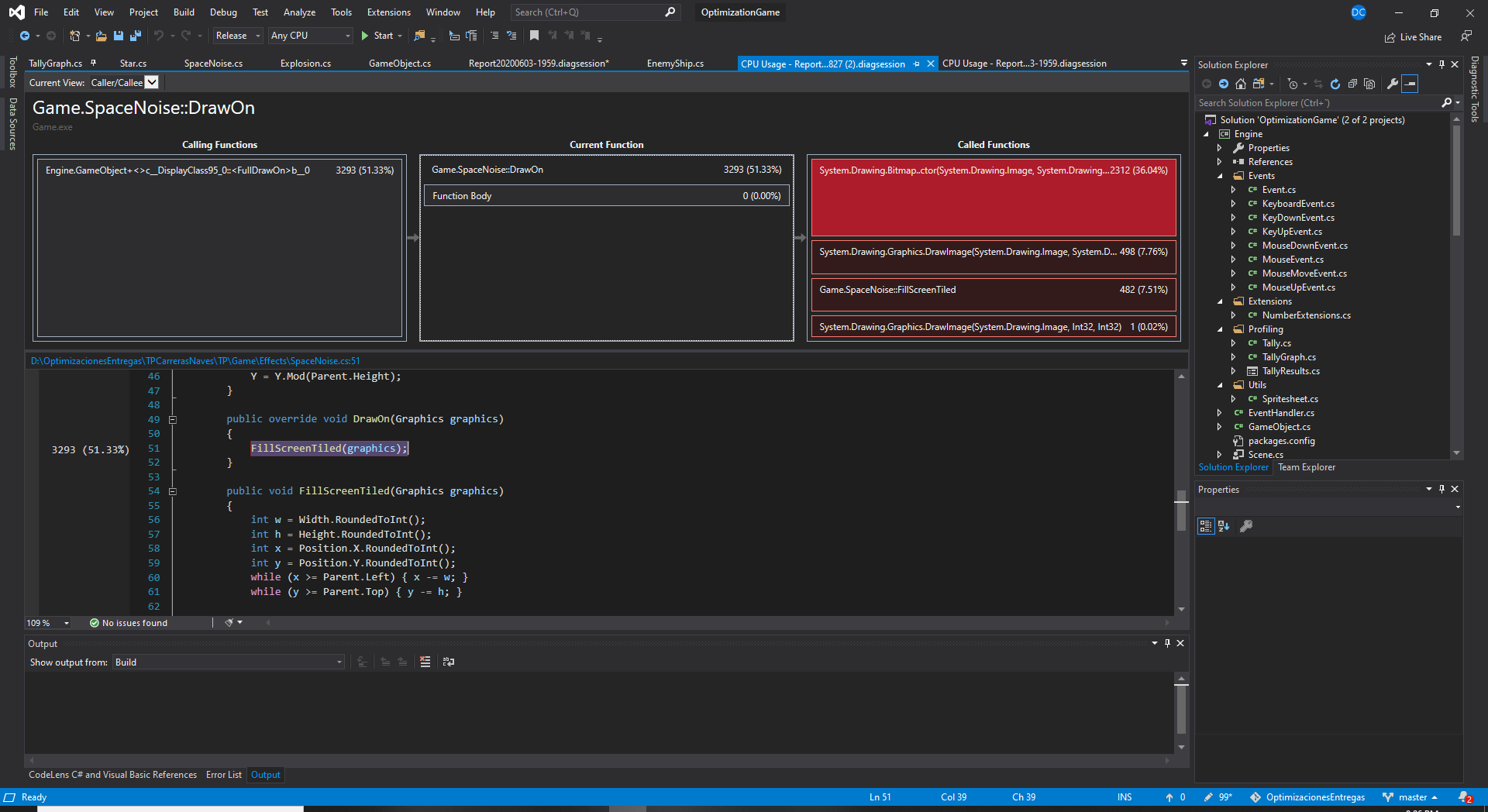
La funcion cutpieces que esta causando mucha demora es referenciada por Load que luego es referenciada por el load image de enemyship y de playership. Por lo que entiendo esto carga la imagen de la nave cada vez que es llamada y la dibuja. LoadImage es llamada a su vez por drawOn. Creo que si puedo hacer que esto se llame menos veces u optimizar el codigo para que haga menos calculos podre hacer que el programa corra de manera mas fluida.

En la clase PlayerShip procedi a crear una variable PlayerShipImage donde se cargara la imagen y asi no tener que cargarla denuevo cada vez que DrawOn es llamado. Despues procedi a hacer lo mismo con las naves enemigas (clase EnemyShip).

El programa mejoro notablemente, paso de practicamente 0 fps por segundo a poder avanzar (se que suena como poco pero al principio no me llegaba ni al primer frame y despues llego a los 4 en unos 2 segundos). La imagen de abajo son las nuevas mediciones:



Como se puede observar el problema principal ya no es el mismo sino que ahora se encuentra en lo que a primera vista parece ser la clase SpaceNoise en la funcion DrawOn.



Intente optimizar el spaice noise ya que estaba ocasionando muchisima molestia en el codigo y no pude. Para no seguir trabado ahí decidi comentar las lineas y correr el profiler denuevo para ver el siguiente problema. La unica linea que modifique fue en el FullDrawOn fue DrawBoundsOn(graphics); pero no mejoro el codigo.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Como se puede observar en las siguientes imágenes, algo que esta ocasionando mucha molestia en el codigo es el Update de la playership, especificamente en los metodos CheckForPowerUps y CheckForCollision.

Lo que esta sucediendo es que el metodo busca en todos los objetos con los que colisiona, esto incluye por ejemplo las estrellas que son muchisimas instacias. Por ende desperdicia muchisimo tiempo y recursos de la maquina, tendria que buscar una manera en la que no haga esto.

Lo que hice fue simplemente cambiar el orden del linq para que primero identifique si el objeto es una nave enemiga y que despues se fije si colisiona. Esto mejoro muchisimo la fluidez del programa, despues hice exactamente lo mismo con checkforpowerups y tambien mejoro mucho. A continuacion dejo las mediciones.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Como se puede observar el Game.PlayerShip Update ya practicamente no causa problemas.