

# Datově orientovaný přístup při vývoji software

Bc. Tomáš Janečka

# Obsah

- Datově orientované programování
- Body zadání
- Vlastní přínos
- Aktuální stav

# Datově orientované programování

- Způsob tvorby programů
- Využití jiných prostředků než v OOP
- Kooperace software a hardware
- Optimalizace – cache, CPU pipelining, různé úrovně paralelismu
- Průmysl videoher

# Body zadání

1. Definujte pojem datově orientovaný návrh a seznámte se s touto problematikou.
2. Porovnejte tento způsob návrhu s objektově orientovaným návrhem.
3. Popište vliv mikroarchitektury počítače na rychlost běhu programu.
4. Demonstrujte jednotlivé principy na příkladech.
5. Ověřte efektivitu programů pomocí nástrojů pro výkonnostní testy a profilování.
6. Sestavte sadu doporučení pro využití datově orientovaného přístupu.

# Vlastní přínos

- Implementace ukázkových příkladů
- Měření výkonu pomocí nástrojů
- Analýza výsledků
- Úvaha o výsledcích podpořená profilováním
- Sestavení sady doporučení

# Aktuální stav

- Obě části kompletní
- Pro kontrolu vedoucímu
- Revize formátování a formálních náležitostí
- 121 stran