

E 26

Design	Avantage	Désavantage
1	Enregistre les valeurs des points cartésien et polaire et aucune conversion à faire à son initialisation. Ce design peut aussi tout faire.	Si une conversion est demandé, il utiliseras plus de mémoire.
2	Pas de conversion à faire si on reste en point polaire, donc plus rapide dans ce cas.	Plus lent, si un point cartésien est demandé à cause de la conversion à faire.
3	Pas de conversion à faire si on reste en point cartésien, donc plus rapide dans ce cas.	Plus lent, si un point polaire est demandé à cause de la conversion à faire.
4	Retourne les valeurs rapidement sans faire des conversions. Les deux formats sont aussi enregistré.	Enregistrer les deux formats demanderas plus de mémoire.
5	Le programme s'exécute rapidement et la mémoire utiliser seras moindre.	Des instances ne seront pas utilisés si non appelés.

E 28-29-30

Le design 5 est celui avec le temps le plus constant.

Operation	Design 1	Design 2	Design 3	Design 5
Polaire de Polaire	13ns min:12ns max:14ns	13ns min:11ns max:15ns	54ns min:30ns max:78ns	13ns min:13ns max:14ns
Polaire de Cartésien	72ns min:60ns max:84ns	13ns min:11ns max:15ns	75ns min:67ns max:82ns	14ns min:13ns max:15ns
Cartésien de Cartésien	14ns min:13ns max:15ns	48ns min:32ns max:66ns	14ns min:13ns max:15ns	13ns min:12ns max:14ns
Cartésien de Polaire	13ns min:12ns max:14ns	15ns min:13ns max:17ns	13ns min:12ns max:14ns	13ns min:13ns max:14ns