

Java Performance - TP5

December 18, 2018

Thomas COUCHOUD
thomas.couchoud@etu.univ-tours.fr
Victor COLEAU
victor.coleau@etu.univ-tours.fr



Chapter 1

Branche: victor

Aucun changement effectué.

FPS victor: 7.5-8.75k

Chapter 2

Branche: tp5.1

Changements effectués:

- Changement des types Objet en types primitifs.
- Utilisation de List<?> au lieu de Vector<?> (évite la synchronisation).
- Initialisation des matrices de convolution qu'une seule fois
- Retiré les mutex inutiles.

FPS 5.1: 8.5-9.5k

Chapter 3

Branche: tp5.2

Branche basée sur tp5.1.

Changements effectués:

- Utilisation d'un cache d'objet Color

FPS 5.2: 9k

Chapter 4

Branche tp5.3

Branche basée sur tp5.1.

Changements effectués:

- Stockage des couleurs sous forme de tableaux d'int

Les couleurs toutes les mêmes (jaune pisse).

FPS 5.3: 9k

Chapter 5

Branche tp5.4

Branche basée sur tp5.3.

Changements effectués:

- Matrices de convolution sous forme d'int, et division à la fin (méthode de convolution)
- Utilisation d'une buffered image pour stocker les couleurs et paint direct avec

FPS 5.4: 16k

Chapter 6

Branche tp5.5