* **Meetrapport Intensity snelheid**
* **Namen en datum**

Jesper Obbes

Sander van Sterkenburg

12/04/2019

* **Doel**

Het doel van dit meetrapport is om te onderzoeken of onze gebruikte methode voor de RGB naar Intensity conversie even snel of sneller is dan de huidige implementatie van dit systeem. Er zal een snelheid test gedaan worden om te kijken of dit waar is of niet.

* **Hypothese**

We verwachten dat onze methode sneller zal zijn dan de basis implementatie aangezien deze hoogstwaarschijnlijk een ander algoritme zal gebruiken wat uitgebreider is. Dit weten wij alleen niet 100% zeker aangezien we niet weten hoe de basisimplementatie in elkaar zit.

* **Werkwijze**

Voor het testen van de conversie gaan we kijken naar de runtime van preprocessingstep1. Hiervoor passen we het programma een klein beetje aan om een std::chrono::high\_resolution\_clock toe te voegen. De now() functie van de klok zal aan het begin van deze functie worden opgeroepen worden en nogmaals wanneer deze functie stopt.. Het verschil van deze twee tijden is de uiteindelijk tijd dat de de conversie nodig heeft. Dit za met een for-loop 100x gedaan worden. Zo zal het gemiddelde het uiteindelijke verschil bepalen.

Deze tests zijn gerund op visual studio 2017 in debug mode. De gebruikte foto is male-3.png die is te vinden in de testsets.

De uitgevoerde tests zijn uigevoerd op een ASUS-GL553VW. De specificaties van deze laptop zijn:

* Processor: Intel i5 7300HQ
* Werkgeheugen: 8GB RAM DDR4
* Opslag: 256GB SSD
* Videokaart: Nvidia GTX1050

* **Resultaten**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Test** | **Default tijd(ms)** | **Student tijd(ms)** |
| 1 | 936 | 1094 |
| 2 | 913 | 1103 |
| 3 | 891 | 1072 |
| Gemiddelde | 913.33 | 1089.67 |

* **Verwerking**
* **Conclusie**
* **Evaluatie**