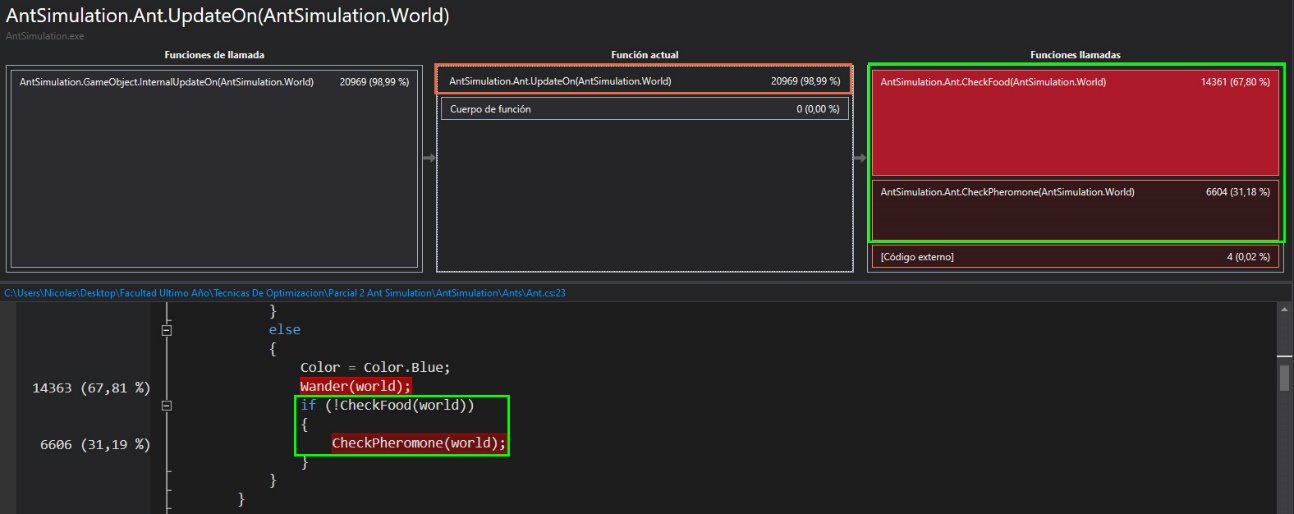
**Parcial 2 Documentación**

Nicolas Touceda

HIPOTESIS1

Mediciones:



Hipotesis:

Como se puede ver en las mediciones, en el cuadro naranja, el método UpdateOn() de las Hormigas llama a 2 métodos que están retrasando el programa, a CheckFood() y a CheckPheromone(), estos 2 métodos, a su vez, llaman al método FindNear().

Este método calcula el rango que tiene la Hormiga y luego llama a GameObjectsNear() donde se recorre la lista de todos los objetos para encontrar el Food que puede comer.

El problema de esto es que ocurre con cada hormiga, entonces se esta recorriendo la lista de objetos constantemente buscando el Food, esto ocurre en los 2 métodos.

Solución Propuesta:

La solución que propongo es almacenar la Food en una matriz según su posición para que las hormigas puedan acceder de manera directa a la misma.

Resolución:

Realice un revert del código, porque no logre implementar la solución de forma correcta, logre que el programa arrancara más rápido, pero al segundo tira un error de tipo “System.IndexOutOfRangeException.”

HIPOTESIS 1

Mediciones:

Hipotesis:

Solución Propuesta:

Resolución: