9. Вимірювання швидкості роботи програми. Ідея та реалізація. Приклади для заміру фрагментів коду. Приклад для заміру виконуваного файлу.

Вимірювання швидкості це за скільки часу програма чи фрагмент коду виконуються.

Ідея. Треба спочатку поставити маркер звідки починати засікати час, та маркер де його зупиняти і так можна зрозуміти швидкість програми.

Для виконання програми треба задати бібліотеку <ctime>

Час для фрагменту

#include <iostream>

#include <ctime>

using namespace std;

int main()

{

int x, y;

cout << "Що завгодно" << endl;

int t1 = clock();

/\*

виконання функцій, які виконують прості алгебраїчні перетворення, множення матриць, сортування матриць, будь що

\*/

int t2 = clock() - t1;

cout << "time = " << t2 << endl;

int r = 2;

int t = 2;

int e = t + r;

}

Час для всього файлу

#include <iostream>

#include <ctime>

using namespace std;

int main()

{

int x, y;

cout << "Що завгодно" << endl;

//int t1 = clock();

/\*

виконання функцій, які виконують прості алгебраїчні перетворення, множення матриць, сортування матриць, будь що

\*/

//int t2 = clock() - t1;

//cout << "time = " << t2 << endl;

int r = 2;

int t = 2;

int e = t + r;

double tm2 = clock();

cout << "tm = " << tm2 << endl;

}