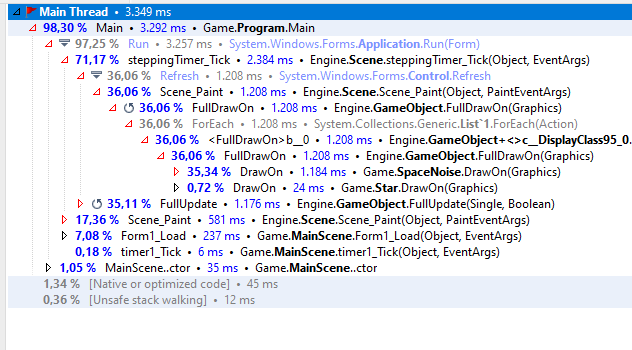
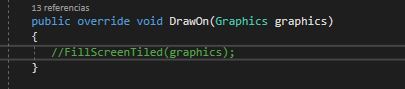
Tp Naves



Luego de realizar el analisis con Dot Trace, pude observar qué seguimos con inconvenientes en Full draw on, pero al observar detalladamente el analisis está especificamente en la funcion DrawOn ubicada en el Script Space Noise.

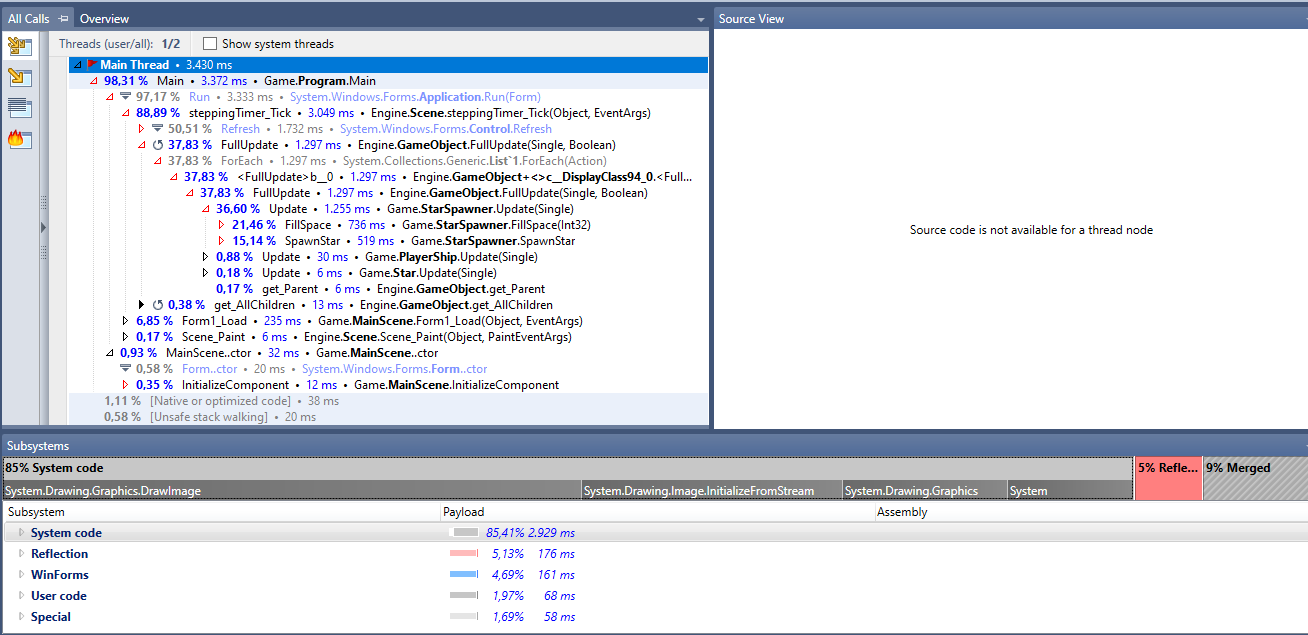
Al entrar a la funcion, realizo un prueba sencilla.



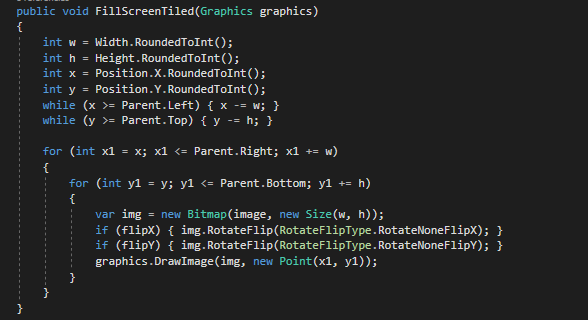
Comento la llamada a la funcion FillScreentiled, para ver qué sucede con el rendimiento del programa.

Al realizar este sencillo cambio el programa mejora Drasticamente por varios segundos, lo qué ahora lo hace “jugable”.

El problema llega cuando Disparamos o se instancias mucho objetos como los enemigos.

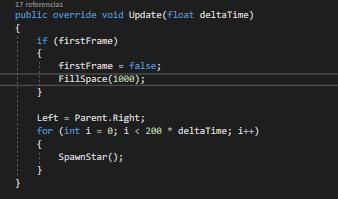
Al obtener este resultado, comentando esa llamada a la funcion, se me ocurren varias alternativas

1. El llamado de ciertas funciones frame a frame (ya sea un update image o dibujarla), tienen un mal manejo de datos, por lo que alguno de los bucles recorren gran cantidad de información de manera innecesaria.



1. Las imágenes y/u objetos se inicializan de manera poco eficiente en cada frame (Por ejemplo recorriendo una lista) por lo que hace muy tardía dicha inicialización, lo cual tendría más sentido ya que al comentar una de las líneas la cual llena la pantalla con tiles, el juego mejora de manera abismal.

Otro de los problemas qué nos encontramos radica (al observar este 2do grafico), en el spawn de las estrellas. Ya qué si cambiamos la cantidad de estrellas qué queremos qué se inicien, mejorara un poco el juego, pero en los primeros frames de juego.



Por lo qué deja más viva la alternativa qué el principal problema de este programa radique en los llamados frame a frame de manera “tosca” de alguno de los manager que encargados de dibujar y modificar la posicion de los gameobjects.