

Лабораторная работа 14: Оптимизация производительности

Цель работы

Изучить методы оптимизации производительности в Java на примере разработки игровых систем. Научиться профилировать код, оптимизировать алгоритмы, управлять памятью и создавать высокопроизводительные игровые приложения.

Теоретические основы

Оптимизация производительности

- Профилирование - анализ узких мест в коде
- Алгоритмическая оптимизация - улучшение сложности алгоритмов

Управление памятью - минимизация выделений и обзоров мусора