

本当にちょっとしたプログラミング Tips

－ 共通認識にしたいプログラミングテクニック －

2014 年 6 月 18 日 第四稿

板垣 衛

■ 改訂履歴

稿	改訂日	改訂者	改訂内容
初稿	2014 年 3 月 13 日	板垣 衛	(初稿)
第二稿	2014 年 4 月 16 日	板垣 衛	「構造に関する Tips」「最適化に関する Tips」を追加。 「CPU キャッシュメモリに関する最適化」と 「CPU 命令の処理効率に関する最適化」は準備中。
第三稿	2014 年 4 月 27 日	板垣 衛	SIMD 演算のサンプルプログラムを最適化。
第四稿	2014 年 6 月 18 日	板垣 衛	「構造に関する Tips」と「最適化に関する Tips」を、専用ドキュメント「プログラム最適化 Tips」に移行。 「時間ベースの処理で汎用化」の説明とサンプルプログラムを改訂。線形補間式をベースにしたサンプルに変更。

■ 目次

■ 概略	1
■ 目的	1
■ コーディングに関する Tips	1
▼ 配列の初期化	1
▼ #define マクロの活用	2
● 便利な「定義済みマクロ」	2
● 定義済みマクロのデバッグ活用：アサーション	6
● 定義済みマクロのデバッグ活用：文字列連結と文字列化のテクニック	7
● コードの連結：トークン連結演算子	10
● プリプロセッサ	11
● メタプログラミング：意識すべき問題点	12
● メタプログラミング：マクロ以外の方法	13
▼ #pragma（プラグマ）の活用	13
■ 分析に関する Tips	14
▼ 分析例：パフォーマンスカウンター	14
▼ 集計の考え方①：ログ分析	14
▼ 集計の考え方②：合計値／平均値	14
▼ 集計の考え方③：最大値（最小値）	15
▼ 集計の考え方④：中央値（格差問題の対処）	15
▼ 集計の考え方⑤：しきい値（あるいは閾値）	16
▼ 集計の考え方⑥：効果的なログ分析	16
■ 処理に関する Tips	19
▼ 「時間」ベースの処理で汎用化	19
● フレームベースの処理	19
● 時間（秒）ベースの処理	20
● サンプル：フェード処理	20

■ 概略

プログラミングの際に知っておくと役に立つことを解説。

■ 目的

本書は、ゲームプログラミングを少しでも効率的・効果的にすることを目的とする。

このような基礎的なプログラミングの方法論がチーム内での共通認識となることで、共同開発を少しでも円滑なものにする。

■ コーディングに関する Tips

▼ 配列の初期化

C 言語で配列を初期化する際は、通常下記のように記述する。

例：配列の初期化

```
int arr[5] = { 1, 2, 3, 4, 5 };
```

配列要素数を超える初期化を行うとコンパイルエラーになるが、少なかったときは、残りの要素が 0 で初期化されることを C 言語の仕様は保証している。

例：要素数と一致しない配列の初期化

```
int arr[5] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6 }; //←初期化の数が要素数より多いのでコンパイルエラー
int arr[5] = { 1, 2, 3 }; //←初期値が指定されなかった要素は 0 になる ⇒ { 1, 2, 3, 0, 0 }
```

この仕様に基づき、ゼロクリアした配列を用意した場合は、初期値を一つも書かずに初期化を指定するだけでよい。

例：配列要素をすべて 0 で初期化

```
int arr[5] = {}; //←初期値を一つも指定しなければ、全ての要素が 0 になる ⇒ { 0, 0, 0, 0, 0 }
```

▼ #define マクロの活用

● 便利な「定義済みマクロ」

まず、Visual C++ で使用可能な定義済みマクロを紹介する。ゲームプログラミングでも特に有用なマクロを赤字で示す。

なお、説明内容は、Visual Studio 2013 の Web ページからそのまま引用。
(<http://msdn.microsoft.com/ja-jp/library/b0084kay.aspx>)

【ANSI C 準拠の定義済みマクロ】

- `__DATE__` 現在のソース ファイルのコンパイル日付。
日付は Mmm dd yyyy 形式のリテラル文字列です。月の名前 Mmm は、`TIME.H` で宣言された `asctime` ライブラリ関数によって生成される日付のものと同じです。
- `__FILE__` 現在のソース ファイルの名前。
`__FILE__` は二重引用符で囲まれた文字列に展開されます。ファイルへの完全なパスが表示されるようにするには、`/FC` (診断時のソースコード ファイルの完全パス) を使用します。
- `__LINE__` 現在のソース ファイルの行番号。
行番号は 10 進数の整数定数です。これは `#line` ディレクティブを使用して変更できます。
- `__STDC__` ANSI C 標準への完全準拠。
`/Za` コンパイラ オプションを指定している場合で、C++ コードをコンパイルしないときにのみ、整数定数 1 として定義されます。それ以外の場合は、定義されません。
- `__TIME__` 現在のソース ファイルの最新のコンパイル時間。
時間は hh:mm:ss 形式の文字列リテラルです。
- `__TIMESTAMP__` 現在のソース ファイルの最終更新日時。
日時は Ddd Mmm Date hh:mm:ss yyyy 形式の文字列リテラルとして表記します。ここで、Ddd は曜日の略称であり、Date は 1 ~ 31 の整数です。

【Microsoft 固有の定義済みマクロ】

- `_ATL_VER` ATL バージョンを定義します。
Visual Studio 2012 では、`_ATL_VER` は `0x0B00` として定義されます。
- `_CHAR_UNSIGNED` 既定の `char` 型が `unsigned` になります。
`/J` を指定している場合に定義されます。
- `_CLR_VER` アプリケーションのコンパイル時に使用された共通言語ランタイムのバージョンを定義します。
返される値は次の形式になります。
「Mmmbbb」
指定項目：
「M」はランタイムのメジャー バージョンです。
「mm」はランタイムのマイナー バージョンです。
「bbb」はビルド番号です。

- `__cplusplus_cli` `/clr`、`/clr:pure`、または `/clr:safe` を指定してコンパイルする場合に定義されます。
`__cplusplus_cli` の値は 200406 です。`__cplusplus_cli` は翻訳単位全体で有効になります。
- `__cplusplus_winnt` `/ZW` オプションを使用してコンパイルする場合に定義されます。
`__cplusplus_winrt` の値は 201009 です。
- `__COUNTER__` 0 から始まる整数に展開されます。
ソース ファイルで使用されるか、ソース ファイルのヘッダーに追加されるたびに 1 ずつ増えます。`__COUNTER__` はブリコンパイル済みヘッダーを使用するときのその状態を記憶します。
- `__cplusplus` C++ プログラムの場合にのみ定義されます。
- `__CPPRTTI` `/GR` (ランタイムの型情報の有効化) を指定してコンパイルしたコードの場合に定義されます。
- `__CPPUNWIND` `/EH` (例外処理モデル) フラグのいずれかを使用してコンパイルしたコードの場合に定義されます。
- `__DEBUG` `/LDd`、`/MDd`、`/MTd` を使用してコンパイルする場合に定義されます。
- `__DLL` `/MD` または `/MDd` (マルチスレッド DLL) を指定した場合に定義されます。
- `__FUNCNAME__` 外側の関数の装飾名を文字列として定義します。
関数でのみ有効です。`/EP` または `/P` コンパイラ オプションを使用する場合、`__FUNCNAME__` は展開されません。
- `__FUNCSIG__` 外側の関数のシグネチャを文字列として定義します。
関数でのみ有効です。`/EP` または `/P` コンパイラ オプションを使用する場合、`__FUNCSIG__` は展開されません。
64 ビット オペレーティング システムでは、既定の呼び出し規約は `__cdecl` です。
- `__FUNCTION__` 外側の関数の非装飾名を文字列として定義します。
関数でのみ有効です。`/EP` または `/P` コンパイラ オプションを使用する場合、`__FUNCTION__` は展開されません。
- `__INTEGRAL_MAX_BITS` 整数型の最大サイズ (ビット単位) をレポートします。
- `__M_ALPHA` DEC ALPHA プラットフォームの場合に定義されます (サポート終了)。
- `__M_AMD64` x64 プロセッサの場合に定義されます。
- `__M_CEE` `/clr` の任意の形式 (`/clr:oldSyntax`、`/clr:safe` など) を使用するコンパイルの場合に定義されます。
- `__M_CEE_PURE` `/clr:pure` を使用するコンパイルの場合に定義されます。
- `__M_CEE_SAFE` `/clr:safe` を使用するコンパイルの場合に定義されます。

- `_M_IX86` x86 プロセッサの場合に定義されます。x64 プロセッサの場合には定義しません。
`M_IX86 = 600` (既定)
ビルドオプション = Blend (/GB)
※将来のコンパイラは、最も優先度の高いプロセッサを反映する別の値を規定に出力する予定です
`_M_IX86 = 500`
ビルドオプション = Pentium (/G5)
`_M_IX86 = 600`
ビルドオプション = Pentium Pro、Pentium II、Pentium III (/G6)
`_M_IX86 = 300`
ビルドオプション = 80386 (/G3)
`_M_IX86 = 400`
ビルドオプション = 80486 (G4)
- `_M_IA64` Itanium プロセッサ ファミリの 64 ビット プロセッサの場合に定義されます。
- `_M_ARM_FP` どの /arch コンパイラ オプションが使用されたかを示す値に展開されます。
/arch オプションが指定されていない場合は 30 ~ 39。ARM の既定のアーキテクチャ (VFPv3) が使用されたことを示します。
/arch:VFPv4 が使用された場合は 40 ~ 49。
- `_M_IX86_FP` どの /arch コンパイラ オプションが使用されたかを示す値に展開されます。
/arch:IA32 が使用された場合は 0。
/arch:SSE を使用した場合は 1。
/arch:SSE2 が使用された場合は 2。
/arch を指定しなかった場合は、これが既定値になります。
- `_M_MPPC` Power Macintosh プラットフォームの場合に定義されます (サポート終了)。
- `_M_MRX000` MIPS プラットフォームの場合に定義されます (サポート終了)。
- `_M_PPC` PowerPC プラットフォームの場合に定義されます (サポート終了)。
- `_M_X64` x64 プロセッサの場合に定義されます。
- `_MANAGED` /clr を指定している場合に 1 として定義されます。
- `_MFC_VER` MFC バージョンを定義します。
たとえば、Visual Studio 2012 では、_MFC_VER は 0x0B00 として定義されます。
- `_MSC_BUILD` コンパイラのバージョン番号のリビジョン番号部分に評価されます。
リビジョン番号はピリオド区切りのバージョン番号の 4 番目の部分です。たとえば、Visual C++ コンパイラのバージョン番号が 15.00.20706.01 ある場合、_MSC_BUILD マクロは 1 に評価されます。
- `_MSC_EXTENSIONS` /Ze コンパイラ オプション (既定) を使用してコンパ

- イルする場合に定義されます。
その値は定義されると 1 になります。
- `_MSC_FULL_VER` コンパイラのバージョン番号のメジャー番号、マイナー番号、ビルド番号の部分に評価されます。
メジャー番号はピリオド区切りのバージョン番号の最初の部分、マイナー番号は 2 番目の部分、ビルド番号は 3 番目の部分です。
たとえば、Visual C++ コンパイラのバージョン番号が 15.00.20706.01 ある場合、`_MSC_FULL_VER` マクロは 150020706 に評価されます。
コマンドラインで「`cl /?`」と入力すると、コンパイラのバージョン番号が表示されます。
- `_MSC_VER` コンパイラのバージョン番号のメジャー番号とマイナー番号の部分に評価されます。
メジャー番号はピリオド区切りのバージョン番号の最初の部分、マイナー番号は 2 番目の部分です。
たとえば、Visual C++ コンパイラのバージョン番号が 17.00.51106.1 である場合、`_MSC_VER` マクロは 1700 に評価されます。
- `_MSC_RUNTIME_CHECKS` ... `/RTC` コンパイラ オプションのいずれかを指定している場合に定義されます。
- `_MT` `/MD` または `/MDd` (マルチスレッド DLL)、あるいは `/MT` または `/MTd` (マルチスレッド) を指定している場合に定義されます。
- `_NATIVE_WCHAR_T_DEFINED` `/Zc:wchar_t` を使用している場合に定義されます。
- `_OPENMP` `/openmp` を使用してコンパイルする場合に定義されます。
Visual C++ に実装されている OpenMP 仕様の日付を表す整数が返されます。
- `_VC_NODEFAULTLIB` `/ZI` を使用している場合に定義されます。
- `_WCHAR_T_DEFINED` `/Zc:wchar_t` を使用している場合、またはプロジェクトのシステム ヘッダー ファイルで `wchar_t` 型を定義している場合に定義されます。
- `_WIN32` Win32 および Win64 用のアプリケーションの場合に定義されます。
これは、常に定義されます。(Win32 か Win64 かに関わらず、Windows 用のビルドかどうかの判定に使用できます)
- `_WIN64` Win64 用のアプリケーションの場合に定義されます。
- `_Wp64` `/Wp64` を指定している場合に定義されます。

【GCC 固有の定義済みマクロ】

- `__FUNCTION__` VC++の`__FUNCTION__` と同じ。
ただし、`const char*` を返すマクロのため、プリプロセッサで文字列

のトークン連結ができない点に注意。

➤ `__PRETTY_FUNCTION__` VC++の`__FUNCSIG__`とほぼ同じ。

ただし、`const char*` を返すマクロのため、プリプロセッサで文字列のトークン連結ができない点に注意。

幾つかのマクロの表示例を示す。

例：定義済みマクロ表示プログラムサンプル

```
//定義済みマクロ表示
int printDefinedMacro(const int argc, const char* argv[])
{
    printf("\n【ANSI C 準拠の定義済みマクロ】\n");
    printf("__FILE__      = %s\n", __FILE__);
    printf("__LINE__       = %d\n", __LINE__);
    printf("__DATE__        = %s\n", __DATE__);
    printf("__TIME__        = %s\n", __TIME__);
    printf("__TIMESTAMP__ = %s\n", __TIMESTAMP__);
    printf("\n【Microsoft 固有の定義済みマクロ】\n");
    printf("__COUNTER__    = %d\n", __COUNTER__); //←カウントアップを確認するために3回使用
    printf("__COUNTER__    = %d\n", __COUNTER__); //←
    printf("__COUNTER__    = %d\n", __COUNTER__); //←
    printf("__FUNCNAME__   = %s\n", __FUNCNAME__);
    printf("__FUNCSIG__    = %s\n", __FUNCSIG__);
    printf("__FUNCTION__   = %s\n", __FUNCTION__);
    printf("__INTEGRAL_MAX_BITS = %d\n", __INTEGRAL_MAX_BITS);
    printf("__M_IX86_FP     = %d\n", __M_IX86_FP);
    printf("__MSC_FULL_VER  = %d\n", __MSC_FULL_VER);
    printf("__MSC_VER       = %d\n", __MSC_VER);
    return 0;
}
//関数オーバーロード用のダミー関数 (__FUNCNAME__テスト用)
void printDefinedMacro()
{}

```

↓ (実行結果)

```
【ANSI C 準拠の定義済みマクロ】
__FILE__      = "e:\work\github\public\test\program\c++\rtti\src\main.cpp"
__LINE__       = 431
__DATE__        = "Jan 21 2014"
__TIME__        = "10:04:38"
__TIMESTAMP__  = "Tue Jan 21 10:04:38 2014"

【Microsoft 固有の定義済みマクロ】
__COUNTER__    = 0
__COUNTER__    = 1
__COUNTER__    = 2
__FUNCNAME__   = "?printDefinedMacro@YAHHQAPBD@Z"
__FUNCSIG__    = "int __cdecl printDefinedMacro(const int,const char *[])"
__FUNCTION__   = "printDefinedMacro"
__INTEGRAL_MAX_BITS = 64
__M_IX86_FP     = 2
__MSC_FULL_VER  = 180021005
__MSC_VER       = 1800

```

● 定義済みマクロのデバッグ活用：アサーション

よく使われるテクニックとして、アサーション違反発生時などに `__FILE__` や `__LINE__` などのマクロの情報を表示すると、ランタイム時に問題発生箇所を確認し易くなる。

例：定義済みマクロの活用サンプル

```

#include <stdio.h>
#include <assert.h>

//Visual C++ 固有の定義済みマクロ「__FUNCSIG__」を標準化するために、
//「__FUNC__」として再定義（他のビルド環境でも __FUNC__ を用いればソースコードを共通利用できるようにする）
#define __FUNC__ __FUNCSIG__

//ファイル名取得関数
const char* getFileName(const char* path)
{
    const char* p = path + strlen(path) - 1;
    while (p > path)
    {
        if (*p == '\\\\' || *p == '/')
            return p + 1;
        --p;
    }
    return path;
}

//定義済みマクロを活用したアサーションマクロ
#define MY_ASSERT(expr, msg) ¥
    if (!(expr)) ¥
    { ¥
        fprintf(stderr, "-----¥n"); ¥
        fprintf(stderr, "Assertion failed!¥n"); ¥
        fprintf(stderr, "%s(%d): %s¥n", getFileName(__FILE__), __LINE__, __FUNC__); ¥
        fprintf(stderr, "%s¥n", #expr); /* ←expr を # で文字列化 */ ¥
        fprintf(stderr, "%s¥n", msg); ¥
        fprintf(stderr, "-----¥n"); ¥
        assert(expr); /* ←処理比較と abort のために、標準で用意されている assert() を実行 */ ¥
    }

//アサーションテスト
int testAssert(const int argc, const char* argv[])
{
    struct STRUCT
    {
        char memberA;
        short memberB;
        int memberC;
        char memberD;
    };
    MY_ASSERT(sizeof(STRUCT) == 8, "STRUCT 構造体のサイズが8バイトではありません!");
    return 0;
}

```

↓（実行結果）

```

-----
Assertion failed!
main.cpp(498): int __cdecl testAssert(const int,const char *[])
sizeof(STRUCT) == 8
STRUCT 構造体が8バイトではありません!
-----
Assertion failed: sizeof(STRUCT) == 8, file e:\work\github\public\test\program\c++\rtti\src\main.cpp, line 498

```

● 定義済みマクロのデバッグ活用：文字列連結と文字列化のテクニック

前述のサンプルでもアサーションの条件として指定した「式」を表示するために、「#」（文字列化演算子）を使用して文字列化している。

これを利用して、前述の「`main.cpp(498): int __cdecl testAssert(const int, const char *[])`」のように、`__FILE__` + `__LINE__` + `__FUNC__` をつなげた一つの文字列を生成し、デバッグ情報のプールを効率化する。

例えば、独自のメモリマネージャを作成して、一つ一つのメモリ管理情報の中に、呼び出し元を識別するための情報を保存しておく、後からメモリリークを追跡する際などに役立つ。この時、保存したい情報を一つの文字列に連結しておくことで、デバッグ情報のためのメモリを効率化できる。（プログラム中の文字列リテラルが増えて、プログラムサイズが大きくなる点には注意）

文字列を連結する際、`__LINE__` のような整数を返すマクロを単純に文字列化できないので注意が必要である。以下にその問題点と解決策を示す。

例：文字列連結のサンプル①：NG バージョン

```
//ファイル名取得関数
const char* getFileName2(const char* path, const size_t path_len)
{
    const char* p = path + path_len - 1;
    while (p > path)
    {
        if (*p == '\\\\' || *p == '/')
            return p + 1;
        --p;
    }
    return path;
}

//処理行情報作成マクロ
#define MAKE_FUNC_LINE_INFO() getFileName2(__FILE__ "(" #__LINE__ "):" __FUNC__, strlen(__FILE__))

//文字列連結テスト
int testConcatenateStr(const int argc, const char* argv[])
{
    const char* func_line_info = MAKE_FUNC_LINE_INFO();
    printf("MAKE_FUNC_LINE_INFO() = %s\\n", func_line_info);
    return 0;
}
```

↓（コンパイル結果）

error C2121: '#' : 無効な文字です : マクロ展開が解決できません。

C/C++言語では、コンパイル時に文字列を連結したい場合、ただ単に文字列リテラルを並べるだけで良い。

単純に `__LINE__` に `#` を付けて文字列化しようとするとうコンパイルエラーになってしまう。

これを回避するために、文字列化のマクロを用意する。

例：文字列連結のサンプル②：NG バージョン ※サンプル①との差分のみ

```
//文字列化マクロ
#define TO_STRING(s) #s
```

```
//処理行情報作成マクロ
#define MAKE_FUNC_LINE_INFO() getFileLine2(__FILE__ "(" TO_STRING(__LINE__) ")": " __FUNC__ TO_STRING( [テスト!])
TO_STRING(123), strlen(__FILE__) ) // ←TO_STRING の動作チェック用にテストコードも追加
```

↓ (実行結果)

```
MAKE_FUNC_LINE_INFO() = "main.cpp(__LINE__):int __cdecl testConcatenate(const int,const char *[]) [テスト!]123"
```

`TO_STRING()` マクロはおおむね意図どおりに動作しているが、`__LINE__` マクロがそのまま文字列化されてしまっている。この問題を解決するために、一度 `__LINE__` マクロを展開してから `TO_STRING()` マクロに渡すようにする。

例：文字列連結のサンプル③：OK バージョン ※サンプル①+②との差分のみ

```
//マクロ展開付き文字列化マクロ
#define TO_STRING_EX(s) TO_STRING(s)

//処理行情報作成マクロ
#define MAKE_FUNC_LINE_INFO() getFileLine2(__FILE__ "(" TO_STRING_EX(__LINE__) ")": " __FUNC__ TO_STRING( [テスト!])
TO_STRING(123), strlen(__FILE__) ) // ←TO_STRING の動作チェック用にテストコードも追加
```

↓ (実行結果)

```
MAKE_FUNC_LINE_INFO() = "main.cpp(535):int __cdecl testConcatenate(const int,const char *[]) [テスト!]123"
```

以上により問題を解決。

改めて、修正版のサンプルプログラム全文を示す。

例：文字列連結のサンプル：OK バージョン全文 ※テスト部分は削除

```
//文字列化マクロ
#define TO_STRING(s) #s

//マクロ展開付き文字列化マクロ
#define TO_STRING_EX(s) TO_STRING(s)

//ファイル名取得関数
const char* getFileLine2(const char* path, const size_t path_len)
{
    const char* p = path + path_len - 1;
    while (p > path)
    {
        if (*p == '\\\\' || *p == '/')
            return p + 1;
        --p;
    }
    return path;
}

//処理行情報作成マクロ
#define MAKE_FUNC_LINE_INFO() getFileLine2(__FILE__ "(" TO_STRING_EX(__LINE__) ")": " __FUNC__ , strlen(__FILE__))

//文字列連結テスト
int testConcatenateStr(const int argc, const char* argv[])
{
    const char* func_line_info = MAKE_FUNC_LINE_INFO();
    printf("MAKE_FUNC_LINE_INFO() = %s\\n", func_line_info);
    return 0;
}
```

↓ (実行結果)

```
MAKE_FUNC_LINE_INFO() = "main.cpp(535):int __cdecl testConcatenate(const int,const char *[])
```

● コードの連結：トークン連結演算子

前述のサンプルにて、文字列の連結方法と「#」（文字列化演算子）による文字列化を説明しているが、C/C++言語には、もう一つ似たような演算子に「##」（トークン連結演算子）というものがあるので、違いを説明しておく。

トークン連結演算子「##」は、「プログラムコードとしての文字列」を連結するためのものである。これもマクロと組み合わせて使う事が多い。以下、具体的な使用例を示す。

例：トークン連結のサンプル

```
//幾つかの関数
void functionForTokenConcatenateTestAAA01() { printf("TEST: AAA-01\n"); }
void functionForTokenConcatenateTestAAA02() { printf("TEST: AAA-02\n"); }
void functionForTokenConcatenateTestBBB01() { printf("TEST: BBB-01\n"); }
void functionForTokenConcatenateTestBBB02() { printf("TEST: BBB-02\n"); }

//トークン連結演算子を使ったマクロ
#define TEST(ID, NO) functionForTokenConcatenateTest ## ID ## NO ()

//トークン連結テスト
int testConcatenateToken(const int argc, const char* argv[])
{
    TEST(AAA, 01);
    TEST(AAA, 02);
    TEST(BBB, 01);
    TEST(BBB, 02);
    return 0;
}
```

↓（実行結果）

```
TEST: AAA-01
TEST: AAA-02
TEST: BBB-01
TEST: BBB-02
```

この仕組みを活用して、関数を量産することもできる。上記のサンプルプログラムを修正し、関数定義もマクロを使用するようにしてみる。実行結果は同じ。

例：トークン連結で関数を定義するサンプル

```
//トークン連結演算子を使った関数定義マクロ
#define MAKE_TEST(ID, NO) ¥
    void functionForTokenConcatenateTest ## ID ## NO () ¥
    { ¥
        printf("TEST: " #ID "-" #NO "\n"); ¥
    }

//幾つかの関数
MAKE_TEST(AAA, 01)
MAKE_TEST(AAA, 02)
MAKE_TEST(BBB, 01)
MAKE_TEST(BBB, 02)

//トークン連結演算子を使った関数呼び出しマクロ
#define TEST(ID, NO) functionForTokenConcatenateTest ## ID ## NO ()

//トークン連結テスト
```

```
int testConcatenateToken(const int argc, const char* argv[])
{
    TEST(AAA, 01);
    TEST(AAA, 02);
    TEST(BBB, 01);
    TEST(BBB, 02);
    return 0;
}
```

ただし、この「関数を作るために使うマクロ」は、コーディングしにくくデバッグもしにくいのでできる限り行うべきではない。多くの場合はテンプレートで代用できる上、作業効率も良い。

あえてマクロで関数を定義するのは、主には下記のような場面である。

- `__FILE__` や `__LINE__` などの定義済みマクロを使用したい。
- コンパイル時に確実に定数化したい。(別紙の「[効果的なテンプレートテクニック](#)」にて詳述)

● プリプロセッサ

ここまで説明した「文字列化」「トークン連結」は、「コメント除去」や「`#include` 展開」、「マクロ展開」などと同様に、「プリプロセッサ」で処理される。

「プリプロセッサ」とは「前処理」の事である。実際にコンパイルする前の前処理として、上記の処理が実行され、純粋なプログラムのテキストになったものをコンパイルするのである。

Visual C++ の場合、コンパイルの設定を変えて「プリプロセッサ」設定の「ファイルの前処理」を「はい」にすると、拡張子「.i」のファイルが出力されて、プリプロセッサの結果を確認することができる。

なお、この設定を適用すると、「.obj」ファイルが作成されず、ビルドできなくなるので注意。

例：「.i」ファイルのサンプルの一部

```
#line 1 "c:\\work\\test\\program\\c++\\rtti\\src\\main.cpp"
#line 1 "c:\\program files (x86)\\microsoft visual studio 12.0\\vc\\include\\stdio.h"

#pragma once

#line 1 "d:\\program files (x86)\\microsoft visual studio 12.0\\vc\\include\\crtdefs.h"int

testConcatenateStr(const int argc, const char* argv[])
{
    const char* func_line_info = getFileName2("c:\\work\\test\\program\\c++\\rtti\\src\\main.cpp" "(" "538"
):" __FUNCSIG__, strlen("c:\\work\\test\\program\\c++\\rtti\\src\\main.cpp");
    printf("MAKE_FUNC_LINE_INFO() = %s\\n", func_line_info);
    return 0;
}

void functionForTokenConcatenateTestAAA01() { printf("TEST: AAA-01\\n"); }
```

```

void functionForTokenConcatenateTestAAA02() { printf("TEST: AAA-02\n"); }
void functionForTokenConcatenateTestBBB01() { printf("TEST: BBB-01\n"); }
void functionForTokenConcatenateTestBBB02() { printf("TEST: BBB-02\n"); }

int testConcatenateToken(const int argc, const char* argv[])
{
    functionForTokenConcatenateTestAAA01 ();
    functionForTokenConcatenateTestAAA02 ();
    functionForTokenConcatenateTestBBB01 ();
    functionForTokenConcatenateTestBBB02 ();
    return 0;
}

```

● メタプログラミング：意識すべき問題点

マクロは、「`#define CALC(x) (x + 2)`」のように定義して、「`a = CALC(b);`」のように、一種の関数のように使う事ができる。この処理は、プリプロセッサによって「`a = (b + 2);`」という式に置き換わる。

また、「`a = CALC(3);`」のようにリテラル値が指定された場合、プリプロセッサによって「`a = (3 + 2);`」という式に置き換わると、コンパイル時に計算を済ませることができ、「`a = 5;`」という定数値に置き換わる。

このように、コンパイルの時点で（プログラムが実行可能になる前に）、プログラムを生成し、ある程度処理を済ませてしまう手法を「メタプログラミング」と呼ぶ。

マクロは一見して関数のように便利に使うことができるが、プリプロセッサの時点で「文字列が展開されているだけに過ぎない」という点には十分に注意が必要。以下、それが問題になるケースを示す。

例：問題になるマクロの使い方

```

//最大値判定マクロ
#define MAX(a, b) (a > b ? a : b)

//問題になるマクロの使い方テスト
int test (const int argc, const char* argv[])
{
    int x = MAX(1, 2);    //結果: x=2
    int y = MAX(4, 3);    //結果: y=3
    int z = MAX(++x, ++y); //結果: z=5 (期待値) ⇒ z=6 (実際)
    printf("x=%d, y=%d, z=%d\n", x, y, z);
    return 0;
}

```

↓（実行結果）

```
x=3, y=6, z=6
```

これは、プリプロセッサを通した時に、下記のようなプログラムに展開されるためである。

例：問題になるマクロの使い方

```

int test (const int argc, const char* argv[])
{

```

```
int x = (1 > 2 ? 1, 2);
int y = (4 > 3 ? 4 : 3);
int z = (++x > ++y ? ++x, ++y);
printf("x=%d, y=%d, z=%d\n", x, y, z);
return 0;
}
```

「MAX()」マクロへの引数に指定した「++」演算子があるまま展開されていることが問題の原因である。

このように、マクロを使用する際は、「引数の中にヘタに式を書かないように」などの配慮が必要になる。

● メタプログラミング：マクロ以外の方法

上記のような問題は、マクロではなくテンプレートを使用することで解決できる。テンプレートもメタプログラミングのための強力な手段である。

テンプレートを使用したメタプログラミングの手法は、別紙の[「効果的なテンプレートテクニック」](#)にて詳述する。

▼ #pragma（プラグマ）の活用

「[#pragma](#)」（プラグマディレクティブ）は、コンパイラに対して、コンパイルのための何らかの指示・指定に使用する。例えば、「[#pragma optimize\(“ts”, on\)](#)」は、コンパイラに最適化手法を指定するためのプラグマである。インクルードファイルを一回しかインクルードしないようにするための「[#pragma once](#)」などが特に有名。

プラグマは、一時的なコンパイルオプションの変更にとっても効果的である。

例えば、通常はプログラムサイズが大きくなりすぎないように、「インライン関数の展開」を「規定」や「inlineのみ」にしていところを、特にパフォーマンスが要求される特定のコードでのみ「拡張可能な関数すべて」に変えるといったことができる。

プラグマの内容・用法はコンパイラによって異なるため、各プラットフォーム向けの共通コードで利用するのは若干難しい。その回避策として、プラグマを#define マクロを使って「[#define OPTIMIZE_ON #pragma optimize\(“ts”, on\)](#)」のようなことをしようとすると、「#」が文字列化演算子とみなされてしまい、うまくいかない。「[#define OPTIMIZE_ON optimize\(“ts”, on\)](#)」「[#pragma OPTIMIZE_ON](#)」のようになるとうまくいくが、プラグマの指定自体は省略できなくなる。省略したい場合は、「[message](#)」などの何の影響もない無難なプラグマを指定しておくといよい。

なお、存在しないプラグマが指定されてもエラーにはならないため（警告にはなる）、警

告前提で複数プラットフォーム向けのプラグマを列挙するようなことは可能。

どのようなプラグマがあるかは各プラットフォームで調べること。

【重要】 プラグマを適用する際は、個人の判断で自由に行わず、開発プロジェクトの方針に従う必要があるため、よく相談してから使用しなければならない。

■ 分析に関する Tips

▼ 分析例：パフォーマンスカウンター

ゲーム開発では、CPU 使用率をバーグラフや数値で画面にリアルタイム表示することが多い。単純にマイフレームリアルタイム表示しているだけだと、目視で「だいたいの状態」を確認できるだけであり、また、めまぐるしく細かく表示が変わるため、正確な数字もつかみにくい。

そこで、リアルタイム表示とは別に、「1 秒間隔」や「5 秒間隔」などで情報を表示すると、落ち着いて正確な情報を確認できる。

その場合、複数の情報をひとまとめにした情報として表示する必要がある（1 秒間隔なら 30 フレーム分の CPU 使用率をまとめる）。

では、どのような集計を行うのが効果的か、という点について、幾つかの考え方を示しながら説明する。

▼ 集計の考え方①：ログ分析

よりの確な分析を求めるなら、全ての情報をログ出力し、Excel にコピーして、Excel の集計やグラフの機能を使って分析することである。

ただし、CPU 使用率のように、瞬間的に膨大な情報が出力されるようなものに対しては、この方法は現実的ではない。以降は、実機の処理で集計する方法について言及していく。

▼ 集計の考え方②：合計値／平均値

「多数の情報を集計する」という要件に対して、すぐに思い当たる方法は、「合計値」と「平均値」の算出である。これなら実機上でも簡単に計算できる。

ただし、本節で強調したいのは「情報の分析は目的に見合ったものでなければならない」ということである。

「CPU 使用率」の場合、「合計値」はほとんど無意味であることはすぐに理解できる。わざわざ画面に表示する必要もない情報である。ただ、この「合計値」を求めることで「平均値」を算出できるので、内部で集計する意義はある。

「CPU 使用率」の「平均値」はどれほどの意義がある情報であるだろうか？無意味ではないが、「最も重要な情報」ではない。

▼ 集計の考え方③：最大値（最小値）

「CPU 使用率」の場合、「最も重要な情報」は「最大値」である。

強調するが、これは「CPU 使用率の場合」である。「CPU 使用率」の監視で最も注目すべきなのは「最悪」の状態である。**情報の分析では「何の情報が必要か」ということを強く意識しなければならないことを強調する。**それを意識していないと、分析用の処理を書く手間も、集計に要する処理時間も、集計を記録するメモリも、全て無駄である。

「平均値」も無意味ではないが、一定間隔で CPU 使用率を表示するなら、まず「最大値」を表示することである。

毎フレームの処理の格差が激しいような場合は、「最小値」も算出して、その差を出してみるのも参考になる。

▼ 集計の考え方④：中央値（格差問題の対処）

「平均値」ではなく「中央値」という考え方がある。

例えば、「ある地域に住む人の一般的な所得」などには「平均値」ではなく「中央値」が使われる。対象が 100 人の場合、「平均値」は「全員の所得の合計」÷「人数」で算出されるが、「中央値」は「50 番目に多い人の所得」で算出される。これは、圧倒的格差の資産家が地域に一人二人いるだけで平均所得が引き上げられてしまうためである。

「CPU 使用率」の場合も格差問題がつかまとう。例えば、「仲間の AI キャラがターゲットを倒した瞬間、次のターゲットを索敵する処理がとんでもなく遅い」といったことがある。この場合、普段は落ち着いているのに、一瞬だけ CPU 使用率が跳ね上がる。

CPU 使用率を一定間隔で表示するのは、このような瞬間的な問題発生を見逃さないようにすることにも意義がある（あまりにひどい処理落ちは画面を見ていれば気がつけるが）。

「平均値」は、「最悪」の状態をわからなくさせてしまうだけではなく、「最悪以外の普段の状態」としてもあまりあてにならない。時折発生する格差の大きな結果に引っ張られずに普段の状態を計測するには、この「中央値」が適している。

しかし、中央値を算出するには、全ての状態を記憶し、かつ、ソートも必要であるため、

リアルタイムな処理に適用するのははばかれる。

▼ 集計の考え方⑤：しきい値（あるいは閾値）

「中央値」に近い分析を、少ないメモリと処理量で実現するために、「しきい値」を活用すると良い。（ちなみに「閾値」の本来の読み方は「いきち」で、「しきいち」と読むのは慣用読みとの事）

仮に「CPU 使用率」の「しきい値」を「100%」として、「しきい値未満の平均」を「中央値」の代わりとして扱うといった用法である。また、「しきい値未満時の平均」と「しきい値以上時の平均」の差を取ると、平均的な処理の格差を確認することができる。

しきい値の活用は、CPU 使用率の分析にとっても効果的である。

例えば、「1 秒間に処理できたのが 25 フレームで、しきい値（100%）を超えた回数が 7 回」という計測結果から、「 $7/25=28\%$ の割合で処理落ちが発生」ということができる（この例の場合、7 回中 2 回は処理落ちの次のフレームの処理が軽く、遅れを取り戻している）。ちなみに、1 秒間のフレームの達成率は $25/30=83\%$ である。

先の「28%」は、問題発生「頻度」として見ることができ、処理落ちの原因となる処理のヒントになりえる。

また、時にはこの「しきい値」を「90～95%」ぐらいに下げて、「普段どれほどぎりぎりの状態で動作しているか」といったことを確認するのも有効。

更に、こうした分析を、いつかの処理系ごとに分けて行えるようにしておくと、問題の範囲を絞るのに役立つ。例えば、AI 系の処理だけの CPU 使用率を計測し、しきい値を 3% にして問題の発生頻度を確認するといった具合である。

こうした問題発生箇所を絞り込みやすい仕組みを作っておくと、「プロファイラ」（パフォーマンスアナライザー）を活用する際にも、範囲を特定できて扱い易い。

▼ 集計の考え方⑥：効果的なログ分析

「CPU 使用率」も、上記のような集計結果であれば、ログ出力して長期的な状態の推移を分析するのも悪くない。例えば、「10 秒ごとの集計を出力」であれば十分に現実的である。

このような対応を行うにあたっては、ログ出力のために、以下のような準備をしておくと良い。

- ・ 特定のログ出力の ON/OFF をゲーム中に切り替えできる仕組みの実装。
- ・ 集計したいログは、行頭に特定のタグをつけるなどして選別しやすくする。

- ・ 出力されるログの数値部をカンマやタブで区切り、Excel にコピーしやすいようにしておく。

以下、ログのサンプルを示す。

例：ログのサンプル：[CPU] のタグが付いたログが CPU 使用率のログ

```
[CPU], No, Frames, Overed, OverRate, Max, Min, OverAvg, UnderAvg
[CPU], 1, 25, 7, 128.00 %, 150.23 %, 72.54 %, 140.50 %, 85.56 %
他の処理のログ...
[CPU], 2, 30, 0, 100.00 %, 98.52 %, 76.78 %, 100.00 %, 81.54 %
他の処理のログ...
他の処理のログ...
他の処理のログ...
[CPU], 3, 29, 1, 103.45 %, 128.50 %, 69.45 %, 128.50 %, 78.51 %
[CPU], 4, 23, 8, 134.78 %, 160.45 %, 79.56 %, 152.30 %, 84.56 %
他の処理のログ...
[CPU], 5, 28, 2, 107.14 %, 135.45 %, 82.12 %, 128.36 %, 87.48 %
他の処理のログ...
他の処理のログ...
他の処理のログ...
他の処理のログ...
[CPU], 6, 30, 0, 100.00 %, 95.48 %, 75.46 %, 100.00 %, 79.45 %
[CPU], 7, 27, 3, 111.11 %, 124.78 %, 81.47 %, 120.85 %, 85.45 %
[CPU], 8, 26, 5, 119.23 %, 148.78 %, 72.69 %, 135.48 %, 84.36 %
他の処理のログ...
他の処理のログ...
他の処理のログ...
他の処理のログ...
[CPU], 9, 24, 8, 133.33 %, 172.58 %, 68.97 %, 145.36 %, 80.56 %
他の処理のログ...
[CPU], 10, 27, 4, 114.81 %, 137.98 %, 77.50 %, 125.36 %, 81.69 %
他の処理のログ...
他の処理のログ...
他の処理のログ...
```

ログを選別する際には、「awk」(オーク)のような古典的なツールも役立つ。以下、上記のログを「awk」で選別するサンプルを示す。

例：awk によるログ選別サンプル ※ログは log.txt に記録されているものとする

```
$ cat log.txt | awk '/^[CPU%]/{print $0;}' ←パイプでログを渡して、正規表現でマッチした行を出力
[CPU], No, Frames, Overed, OverRate, Max, Min, OverAvg, UnderAvg
[CPU], 1, 25, 7, 128.00 %, 150.23 %, 72.54 %, 140.50 %, 85.56 %
[CPU], 2, 30, 0, 100.00 %, 98.52 %, 76.78 %, 100.00 %, 81.54 %
[CPU], 3, 29, 1, 103.45 %, 128.50 %, 69.45 %, 128.50 %, 78.51 %
[CPU], 4, 23, 8, 134.78 %, 160.45 %, 79.56 %, 152.30 %, 84.56 %
[CPU], 5, 28, 2, 107.14 %, 135.45 %, 82.12 %, 128.36 %, 87.48 %
[CPU], 6, 30, 0, 100.00 %, 95.48 %, 75.46 %, 100.00 %, 79.45 %
[CPU], 7, 27, 3, 111.11 %, 124.78 %, 81.47 %, 120.85 %, 85.45 %
[CPU], 8, 26, 5, 119.23 %, 148.78 %, 72.69 %, 135.48 %, 84.36 %
[CPU], 9, 24, 8, 133.33 %, 172.58 %, 68.97 %, 145.36 %, 80.56 %
[CPU], 10, 27, 4, 114.81 %, 137.98 %, 77.50 %, 125.36 %, 81.69 %
```

awk は元々 Unix 系 OS で一般的なコマンドである。Windows 用のコマンドも探せばあるようだが、Cygwin のような Unix エミュレータ環境があればすぐに使うことができる。

このようなログを Excel にコピーしてグラフ化するサンプルを示す。

例：Excel にコピーし、カンマ区切りで各セルに情報を展開

区切り位置指定ウィザード - 2 / 3

フィールドの区切り文字を指定してください。[データのプレビュー] ボックスには区切り位置が表示されます。

区切り文字

- ☐ タブ(T)
- ☐ セミコロン(M)
- ☒ カンマ(C)
- ☐ スペース(S)
- ☐ その他(O):

連続した区切り文字は 1 文字として扱う(B)

文字列の引用符(Q): " "

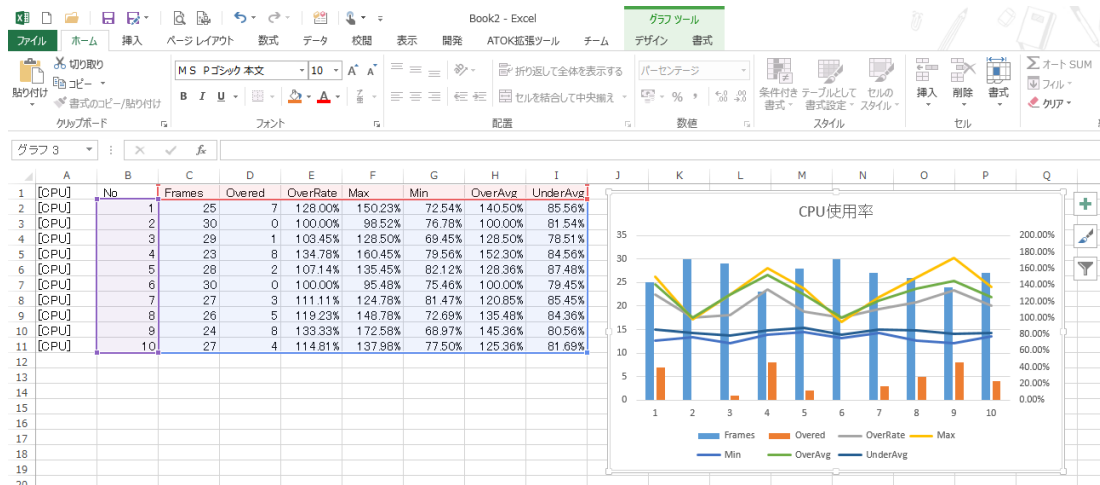
データのプレビュー(P)

[CPU]	No	Frames	Overed	OverRate	Max	Min	OverAvg	UnderAvg
[CPU]	1	25	7	28.00 %	150.23 %	72.54 %	140.50 %	85.56 %
[CPU]	2	30	0	0.00 %	98.52 %	76.78 %	0.00 %	81.54 %
[CPU]	3	29	1	3.45 %	128.50 %	69.45 %	128.50 %	78.51 %
[CPU]	4	23	8	34.78 %	160.45 %	79.56 %	152.30 %	84.56 %

例：Excel にデータが展開できた状態

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	[CPU]	No	Frames	Overed	OverRate	Max	Min	OverAvg	UnderAvg	
2	[CPU]	1	25	7	28.00%	150.23%	72.54%	140.50%	85.56%	
3	[CPU]	2	30	0	0.00%	98.52%	76.78%	0.00%	81.54%	
4	[CPU]	3	29	1	3.45%	128.50%	69.45%	128.50%	78.51%	
5	[CPU]	4	23	8	34.78%	160.45%	79.56%	152.30%	84.56%	
6	[CPU]	5	28	2	7.14%	135.45%	82.12%	128.36%	87.48%	
7	[CPU]	6	30	0	0.00%	95.48%	75.46%	0.00%	79.45%	
8	[CPU]	7	27	3	11.11%	124.78%	81.47%	120.85%	85.45%	
9	[CPU]	8	26	5	19.23%	148.78%	72.69%	135.48%	84.36%	
10	[CPU]	9	24	8	33.33%	172.58%	68.97%	145.36%	80.56%	
11	[CPU]	10	27	4	14.81%	137.98%	77.50%	125.36%	81.69%	

例：グラフ化



■ 処理に関する Tips

▼ 「時間」ベースの処理で汎用化

「フェード処理」は補間処理の応用の一つで、ゲームプログラミングにおいてとても一般的な処理である。画面暗転のフェードイン／アウト、BGMのフェードイン／アウトなど、頻繁に使用される。

このフェード処理をサンプルにして、「モーション」や「移動」などのアニメーション全般を含む、「時間変化のある処理」に対する考え方を提示する。

こうした「考え方」の統一は、開発プロジェクトを無難に進行するためにも、とても重要なことである。

● フレームベースの処理

よくあるフェード処理は、「**Fadeout(30);**」(30 フレームでフェードアウト)、「**Fadein(15)**」(15 フレームでフェードイン)といった「フレームベース」の書き方である。更にサウンド系の処理では「**BGMFade(15, 1.0, 0.5);**」(15 フレームでBGMの音量を最大から半分に)といった、完全にフェードイン／アウトする以外の指定のしかたもする。

「フレームベース」はプログラマーにとって計算が直感的で楽である。しかし、開発プロジェクトによって「フレーム」の扱いはまちまちで、スクリプトやデータを作成する側からしたら、「フレームベース」は開発プロジェクトの「ローカルルール」とし

て扱いにくいものとなる。

このことは、「フェード」に限らず、「移動」や「モーション」なども含む「アニメーション全般」に言えることである。

● 時間（秒）ベースの処理

本節では、処理を分かり易く解説するために「フェード」を取り上げているが、「時間を指定する要素全般に対して、『フレーム』ではなく『秒』で指定することを規定する」ということを提唱する。

このような取り決めをプログラマー全員はもとより、制作スタッフ全員が周知することにより、開発が少しでもスムーズになる。

【補足】前述の「フレームの扱いが開発プロジェクトでまちまち」と説明した件について補足する。

これは当然ゲームのフレームレートが 30fps か 60fps かに起因する話である。また、ゲームによっては、状況に応じて 30fps と 60fps を切り替える場合もある。その場合、60fps 動作時の 1 フレームのカウントを 0.5fps 扱いとして 30fps 基準に合わせるなどすると、混乱を回避できる。

いずれにせよ、内部処理はともかく、少なくとも外部から与えられる時間の指定方法を「秒」に統一すると、統一的で、スクリプトやデータを作成する上での混乱がなく、扱い易い。

● サンプル：フェード処理

サンプルとして、線形補間のフェード処理を扱う。（線形補間を前提としたサンプルである点に注意。補間式がイーズイン・アウトなどの線形補間以外の場合には適合しない。）

このサンプルでは、下記の処理要件を定義する。

- ・ フェードの途中で再度フェードが要求された場合、その時点の状態を起点に、新たに指定されたフェードを、指定通りの速度で実行するものとする

例えば、「フェードアウトの途中でキャンセルしてフェードインで元の状態に戻る」といった状況に対応する。以下、具体例を示す。

状態①：主人公キャラが屋内に移動。この時、「FadeBGM(1.0, 1.0, 0.5);」が指定さ

れ、BGM の音量を 1.0 秒かけて最大（1.0）から半分（0.5）までフェードする。

状態②：主人公キャラはその後わずか 0.5 秒ですぐに屋外に移動。音量が 0.75 までフェードしている段階だった。この時、「`FadeBGM(1.0, 0.5, 1.0);`」が指定され、BGM の音量を 1.0 秒かけて半分（0.5）から最大（1.0）までフェードする。

このフェードが指定された時点で、実際の音量は 0.75 であるため、指定の「変化量」に基づき、1.0 秒ではなく 0.5 秒で最大音量にフェードする。

この時にやっては行けない処理：

- ・フェード開始時に、強制的に開始値（0.5）にしてしまうこと（フェードの起点が処理要件に適合しない）
- ・現在値の 0.75 から 1.0 までのフェードを、1.0 秒かけて行うこと（フェードの速度が処理要件に適合しない）

線形補間の補間式は、「開始値」を「`s`」、「終了値」を「`e`」、「進行度」（進行時間）を「`t`」（0.0～1.0）、進行度に応じた「現在値」を「`v`」として、下記のとおり。

$$v = s * (1.0 - t) + e * t$$

フェードが変更（再設定）された際は、その時の値を基準に進行度 `t` を逆算することで、どのような状況であっても、「変化量」（つまり速度）が指定通りになることを保証する。逆算式は下記のとおり。

$$\begin{aligned} v &= s * (1.0 - t) + e * t \\ v &= s - s * t + e * t \\ v - s &= -s * t + e * t \\ v - s &= (-s + e) * t \\ v - s &= t * (e - s) \\ t * (e - s) &= v - s \\ t &= (v - s) / (e - s) \quad \leftarrow \text{逆算式} \end{aligned}$$

以下、具体的なサンプルプログラムを示す。フェード処理の本体は、フレームレートに依存しない、時間ベースの汎用処理となっている。

例：フェード処理のサンプル

```
#include <algorithm> //std::min 用
//-----
```



```

//フェード処理クラス
//※線形補間
class linear_fade
{
public:
    //アクセッサ
    inline float begin() const { return m_begin; } //開始値
    inline float end() const { return m_end; } //終了値
    inline float difference() const { return m_end - m_begin; } //差
    inline float time() const { return m_time; } //時間
    inline float gradient() const { return difference() / m_time; } //傾き
    inline float t() const { return m_t; } //進行度
    inline float remain_t() const { return 1.f - m_t; } //進行度の残り
    inline float progress_time() const { return m_time * m_t; } //進行時間
    inline float remain_time() const { return m_time * (1.f - m_t); } //進行時間の残り
    inline float now() const { return m_now; } //現在値
    bool isGoal() const { return m_t == 1.f; } //ゴールに達しているか?

public:
    //メソッド

    //更新処理
    void update(const float elapsed_time)
    {
        if (!isGoal())
        {
            const float now_time = m_time * m_t + elapsed_time; //時間を進める (秒で計算)
            m_t = std::min(now_time / m_time, 1.f); //進行度を算出
            m_now = m_begin * (1.f - m_t) + m_end * m_t; //現在の値を更新 (線形補間)
        }
    }

    //フェード開始
    void start(const float time, const float begin, const float end)
    {
        m_begin = begin;
        m_end = end;
        m_time = time;
        adjust();
    }

    //現在値を強制変更
    void setNow(const float now)
    {
        m_now = now;
        adjust();
    }

private:
    //現在値に基づいて進行度を逆算・調整する
    void adjust()
    {
        if (m_begin == m_end || m_now == m_end)
        {
            m_t = 1.f;
            m_now = m_end;
        }
        else if (m_now == m_begin)
            m_t = 0.f;
        else
        {
            m_t = (m_now - m_begin) / (m_end - m_begin); //線形補間の逆算
            //計算結果の調整
            if (m_t < 0.f)
            {
                m_t = 0.f;
                m_now = m_begin;
            }
        }
    }
}

```

```

        else if (m_t > 1.f)
        {
            m_t = 1.f;
            m_now = m_end;
        }
    }
}

public:
    //現在の状態を表示
    void debugPrint(const int flame)
    {
        printf("%2d: now=%.3f, begin=%.3f, end=%.3f, time=%.3f, t=%.3f, isGoal()=%s\n",
            flame, now(), begin(), end(), time(), t(), isGoal() ? "true" : "false");
    }
public:
    //コンストラクタ
    linear_fade(const float now = 0.f) :
        m_begin(0.f),
        m_end(0.f),
        m_time(0.f),
        m_t(0.f),
        m_now(now)
    {}
private:
    //フィールド
    float m_begin;//開始値
    float m_end;//終了値
    float m_time;//時間
    float m_t;//進行度（進行時間）
    float m_now;//現在の状態
};

//-----
//テスト
void test()
{
    const float fps = 30.f;//30fps 想定
    const float elapsed_time = 1.f / fps;//1 フレーム当たりの進行時間
    printf("frames per second = %.0f, elapsed time per frame = %.3f\n", fps, elapsed_time);
    int flame = 0;

    //フェードオブジェクトを初期化
    linear_fade fade(1.f);//初期値は1.f

    //フェード開始
    fade.start(1.5f, 1.f, 0.5f);//1.5 秒かけて、最大(1.0) から半分 (0.5) までフェード

    //20 フレームだけ更新
    for (int i = 0; i < 20; ++i)
    {
        fade.debugPrint(flame++);
        fade.update(elapsed_time);//更新処理
    }

    //フェードを途中変更
    fade.start(1.5f, 0.5f, 1.f);//1.5 秒かけて、半分 (0.5) から最大(1.0) までフェード

    //フェード完了まで更新
    while (!fade.isGoal())
    {
        fade.debugPrint(flame++);
        fade.update(elapsed_time);//更新処理
    }
    fade.debugPrint(flame);
}

```

↓ (実行結果)

```
frames per second = 30, elapsed time per frame = 0.033
0: now=1.000, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.000, isGoal()=false ←フェード開始
1: now=0.989, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.022, isGoal()=false
2: now=0.978, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.044, isGoal()=false
3: now=0.967, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.067, isGoal()=false
4: now=0.956, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.089, isGoal()=false
5: now=0.944, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.111, isGoal()=false
6: now=0.933, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.133, isGoal()=false
7: now=0.922, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.156, isGoal()=false
8: now=0.911, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.178, isGoal()=false
9: now=0.900, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.200, isGoal()=false
10: now=0.889, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.222, isGoal()=false
11: now=0.878, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.244, isGoal()=false
12: now=0.867, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.267, isGoal()=false
13: now=0.856, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.289, isGoal()=false
14: now=0.844, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.311, isGoal()=false
15: now=0.833, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.333, isGoal()=false
16: now=0.822, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.356, isGoal()=false
17: now=0.811, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.378, isGoal()=false
18: now=0.800, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.400, isGoal()=false
19: now=0.789, begin=1.000, end=0.500, time=1.500, t=0.422, isGoal()=false
20: now=0.778, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.556, isGoal()=false ←途中でフェードを変更
21: now=0.789, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.578, isGoal()=false ←nowの状態を引き継いでいる
22: now=0.800, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.600, isGoal()=false
23: now=0.811, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.622, isGoal()=false
24: now=0.822, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.644, isGoal()=false
25: now=0.833, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.667, isGoal()=false
26: now=0.844, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.689, isGoal()=false
27: now=0.856, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.711, isGoal()=false
28: now=0.867, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.733, isGoal()=false
29: now=0.878, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.756, isGoal()=false
30: now=0.889, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.778, isGoal()=false
31: now=0.900, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.800, isGoal()=false
32: now=0.911, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.822, isGoal()=false
33: now=0.922, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.844, isGoal()=false
34: now=0.933, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.867, isGoal()=false
35: now=0.944, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.889, isGoal()=false
36: now=0.956, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.911, isGoal()=false
37: now=0.967, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.933, isGoal()=false
38: now=0.978, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.956, isGoal()=false
39: now=0.989, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=0.978, isGoal()=false
40: now=1.000, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=1.000, isGoal()=false
41: now=1.000, begin=0.500, end=1.000, time=1.500, t=1.000, isGoal()=true ←フェード完了

フェード変更後、フェード開始から変更までと同じ時間を
かけてゴールに到達したことから、フェードの「速度」が
一定であったことが分かる。
```

■■以上■■

■ 索引

索引項目が見つかりません。

本当にちょっとしたプログラミング Tips

以 上