

Lab 14: Fixed Point Arithmetic

Mathematics for Computer Science

แล้บนั้ นักศีกษามีหน้าที่ implement class MyFixedPoints โดยมีจำนวนตัวเลขหลังจุดทศนิยมอยู่ 4 โดยให้สร้างเมธอด subtracts, multiplies, และ divides

หลังจากนั้น ให้นักศีกษา ออกแบบการทดลอง เพื่อเทียบความเร็วของ MyFixedPoint กับ MyFloatingPoint

สังเกตว่า getReal() สำหรับ MyFixedPoints จะมีการหารด้วย 1000.0f อยู่ ซึ่งอาจทำให้ช้ากว่าได้ ถ้า MyFixedPoint ช้ากว่า ให้ออกแบบการทดลองโดยนำ /1000.f ออกด้วย

สิ่งที่ต้องส่ง: Lab14.java ที่ implements MyFixedPoint แล้ว และผลการทดลองที่พิสูจน์ว่าคลาสใดเร็วกว่ากัน

จาก Code พิสูจน์ได้ว่า MyFixedPoint รันได้ช้ากว่า MyFloatingPoint