# Meetrapport titel

## Namen en datum

**4 maart 2014**

Mitchell Werensteijn 1624291   
Yusuf Syakur 1633276

## Doel

Onderzoeken wat de snelste manier van het opslaan van pixel data is. De vorm van data zoals in wat voor array het wordt opgeslagen.

## Hypothese

We verwachten dat opslaan van de rgb waardes in een enkelvoudige array het snelst is.

## Werkwijze

We gaan 50 keer door een array loopen van 1920x1080=2073600 elementen en bij elke loop passen we elke waarde van de array een keer aan. Alle pixels worden dus 50x aangepast. We testen het verschil tussen een enkelvoudige array voor alle waardes een 3 losse arrays bedoeld voor de R G en B waardes.

## Resultaten

50 keer loopen door een array van 1920x1080x3 elementen.

**De tijd: 23018 microseconden.**

**De tijd: 23 milliseconden.**

**De tijd: 0.0230183 seconden.**

50 keer loopen door 3 losse arrays van 1920x1080 elementen

**De tijd: 126689 microseconden.**

**De tijd: 126 milliseconden.**

**De tijd: 0.126689 seconden.**

## Verwerking

126 ms / 23 ms = 5,47. Bij het loopen van 50x is de snelheid 5.5x sneller in een enkelvoudige array!

## Conclusie

Het is sneller om alle RGB waardes achter elkaar in een array te zetten.