

Práce se zabývá měřením výkonu ECS knihoven pro programovací jazyk C#. Na rozdíl od často prováděných jednoduchých testů je cílem této práce provést komplexnější měření na ukázkové hře. Výsledkem práce je ukázková neinteraktivní hra simulující vesničany těžící suroviny v otevřeném světě. Pro umožnění měření výkonu ECS knihoven byla připravena abstrakční vrstva, která umožňuje jednu implementaci hry spouštět nad různými ECS knihovnami. Před samotným měřením jsme jednotlivé ECS knihovny rozdělili do kategorií a pro tyto kategorie stanovili hypotézu stran očekávané výkonnosti. Na závěr jsme provedli sadu měření, kterými se nám podařilo naši hypotézu potvrdit.