
LABORATÓRIO 7

TAXA DE ATUALIZAÇÃO

EXERCÍCIOS DE APRENDIZAGEM

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Utilizando a classe Timer, meça quanto tempo o computador leva para executar o código de criação e inicialização do jogo.

```
int APIENTRY WinMain(...)  
{  
    // <----- Inicio da medição -----  
  
    Engine * engine = new Engine();  
  
    // configura a janela  
    engine->window->Mode(WINDOWED);  
    engine->window->Size(800, 600);  
    engine->window->Color(240, 240, 140);  
    engine->window->Title("FPSCounter");  
    engine->window->Icon(IDI_ICON);  
    engine->window->Cursor(IDC_CURSOR);  
  
    // configura dispositivo gráfico  
    //engine->graphics->VSync(true);  
  
    // <----- Fim da medição -----  
  
    // inicia o jogo  
    engine->Start(new FPSCounter());  
}
```

Dica: utilize a função `OutputDebugString()` para mostrar o resultado na janela Output do Visual Studio.

2. Teste as configurações e recursos das classes Window, Graphics e Game: VSync e mudança de resolução em tela cheia.
3. Teste o projeto FPSCounter nas **versões Debug e Release** do Visual Studio.