

عنوان مقاله:

ارزیابی سیستم های حرکتی بازی ها در دستگاه های هوشمند

محل انتشار:

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسنده:

محسن پیری زاده - دانشکده علوم پایه گروه علوم کامپیوتر دانشگاه شاهد تهران ایران دانشجوی سال آخر رشته علوم کامپیوتر

خلاصه مقاله:

در این مقاله به بررسی انواع سیستم های حرکتی پیاده شده بر روی اشیا در اپلیکیشن های مربوط به دستگاه های هوشمند پرداخته شده و مزایا، معایب و راندمان اجرایی هر یک از انواع سیستم های حرکتی شامل میزان فریم در ثانیه FPS حافظه مورد استفاده، تاخیر زمانی اجرا مورد بررسی قرار گرفته است، همچنین چگونگی پیاده سازی سیستم های حرکتی مورد بررسی، در قالب یک بازی ساده در انجین بازی سازی Game Maker Studio ارایه شده است. نتایج بررسی نشان میدهد که سیستم حرکتی اشاره و کلیک بهترین عملکرد را از لحاظ تاخیر زمانی داشته و منجر به 100 درصد بهبود در کاهش تاخیر زمانی نسبت به سیستم حرکتی مبتنی بر سنسور شده است. همچنین این سیستم حرکتی به صورت میانگین، نیازمند کمترین میزان فریم در ثانیه برای اجرا میباشد به گونهای که نسبت به سیستم حرکتی غیرمستقیم بهبود 40 درصدی در این مورد مشاهده شد. در ضمن سیستم حرکتی مبتنی بر سنسور گوشیهای هوشمند بهترین عملکرد را از لحاظ مجموع حافظه استفاده شده با کاهش 10 تا 14 درصدی نسبت به سایر سیستمها، دارا میباشد.

کلمات کلیدی:

سیستم های حرکتی، بهترین عملکرد در اجرای بازی، بهینه سازی کمترین تاخیر

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/696848>

