

A.E. Projekt

Paniksimulator

Vektorisierung

- X-, Y-Werte, etc. hintereinander gespeichert, wenig Fallunterscheidungen
- → Gut vektorisierbar
- Kollisionsabfrage & Abfrage ob Ausgang erreicht wahrscheinlich schlecht vektorisierbar
- (Speedup noch nicht gemessen)

Parallelisierbarkeit

- Da für Kollisionsabfrage Position der anderen Punkte benötigt wird, ist verteiltes Rechnen ineffizient
- Multi-threading aber sinnvoll
- (Speedup noch nicht gemessen)
- (Pragma omp prallel for)