

Herní vývojáři hledají nové způsoby psaní vysoce výkonného kódu, tak aby se mohli přizpůsobit trendům ve vývoji hardwaru. Relativně nový systém DOTS od Unity představil nový způsob, jak psát kód tak, aby se daly plně využít všechny aspekty moderních procesorů, např. multithreading nebo SIMD instrukce. Práce se zaměřuje na vytvoření obecně použitelné sady pro testování výkonu za účelem srovnání výkonů různých vlastností systému Unity DOTS. Na základě výsledků benchmarků se sestaví seznam doporučení pro psaní vysoce výkonných řešení v Unity. Doporučení jsou vyhodnocena simulací boidů v reálném čase.