

# SFML - Vrijeme i satovi

## Objektno programiranje - 10. vježbe (1. dio)

dr. sc. Sebastijan Horvat

Prirodoslovno-matematički fakultet,  
Sveučilište u Zagrebu

22. svibnja 2024. godine

# Vrijeme i satovi

- prije nego promotrimo rad s vremenom u SFML-u, nije loše pogledati kako se može mjeriti vrijeme pomoću prog. jezika C++
- prije C++11 standarda: strukture i funkcije za rad s vremenom naslijeđene iz programskog jezika C (C-ova biblioteka `time` ⇒ uključujemo `ctime`)

**Primjer.** Ispis broja sekundi od epohe (pokrenuti više puta):

```
#include <iostream>
#include <ctime>
using namespace std;

int main() {
    time_t s;
    s = time(nullptr);
    cout << s << endl;    //npr. 1685367686
    return 0;
}
```

## Tip `time_h` i funkcija `time`

- tip `time_h` - iako nije definirano C standardom, gotovo uvijek drži cjelobrojnu vrijednost - funkcija `time` predstavlja broj sekundi od **epohe** (00:00h, 1. siječnja 1970, UTC<sup>1</sup>)
  - UNIX inženjeri odabrali tu epohu jer im se činila prikladnom, a preciznost je promijenjena u sekunde kako ubrzo ne bi došlo do *overflowa* (vidi tzv. problem 2038. godine)
  - argument funkcije je null-pokazivač (često se piše i: `time(0)`) ili pokazivač na `time_t` varijablu u koju želimo spremiti sekunde od epohe
- ⇒ kod u prethodnom primjeru mogli smo napisati ovako:

```
time_t s;  
time(&s);  
cout << s << endl;
```

---

<sup>1</sup>Svjetsko vrijeme (*Universal Time Coordinated*) - vrijeme nulte vremenske zone

# Dobivanje vremena u čitljivom formatu (za čovjeka)

```
char *ctime(const time_t *time);
```

- vraća pokazivač na C-ovski string koji predstavlja lokalno vrijeme za dani broj sekundi od epohe u obliku:

```
dan_tjedna mjesec datum sati:minute:sekunde godina
```

## Primjer.

```
time_t s = time(nullptr);  
char* t = ctime(&s);  
cout << t << endl;
```

## Primjer ispisa:

```
Mon May 29 16:18:02 2023
```

## Primjer. Objasniti ispis ako prvu gornju liniju primjera zamijenimo s:

```
time_t s = 100; (podsjetnik: Hrvatska je na UTC+1!)
```

```
Thu Jan 1 01:01:40 1970
```



# Struktura tipa `tm`

```
struct tm {  
    int tm_sec;    //sekunde (0 do 61)  
    int tm_min;    //minute (0 do 59)  
    int tm_hour;   //sati (0 do 24)  
    int tm_mday;   //dani (1 do 31)  
    int tm_mon;    //mjesec (0 do 11)  
    int tm_year;   //godina (od 1900)  
    int tm_wday;   //dani od nedjelje  
    int tm_yday;   //dani od 1. siječnja  
    int tm_isdst;  //zastavica: ljetno rač. vremena  
}
```

```
struct tm *gmtime(const time_t *time);
```

- vraća pokazivač na popunjenu `tm` strukturu s podacima o trenutnom UTC vremenu - pretvaranje u (pokazivač na) C-ovski string dobivamo funkcijom:

```
char * asctime (const struct tm * time);
```



## Primjer.

```
time_t s = time(0);
char *t = ctime(&s);
cout << t; //Sat Feb 25 16:47:46 2023
tm *v = gmtime(&s);
cout << v->tm_sec    << endl    //46
     << v->tm_min    << endl    //47
     << v->tm_hour    << endl    //15
     << v->tm_mday    << endl    //25
     << v->tm_mon     << endl    //1
     << v->tm_year    << endl    //123
     << v->tm_wday    << endl    //6
     << v->tm_yday    << endl    //55
     << v->tm_isdst   << endl;   //0
char *str = asctime(v);
cout << str; //Sat Feb 25 15:47:46 2023
```

- `tm_sec` - do 61 (noviji standardi 60) zbog prijestupnih sekundi
- `tm_hour` - vrijednost 24 je zapravo 00:00 idućeg dana
- *Daylight Saving Time* zastavica (`tm_isdst`) - veća od nule (ljetno računanje vremena), nula (ljetnog računanja vremena nije na snazi), manje od nule ako info o tome nije dostupna
- ljetno vrijeme (Hrvatska 2024.): od 02:00 31. ožujka do 03:00 27. listopada (tj. zadnja nedjelja ožujka do zadnja nedjelja listopada)
- za razliku od prethodnog, funkcija

```
struct tm *localtime(const time_t *time);
```

vraća pokazivač na `tm` strukturu s podacima o lokalnom vremenu

# Lokalno vs. UTC vrijeme

Lijevo je kao u prethodnom primjeru, a desno je prikaz izlaza za primjer koji umjesto `gmtime` koristi `localtime`.

	<code>gmtime</code>	<code>localtime</code>
	Mon May 29 <span style="border: 1px solid black;">17</span> :09:06 2023	Mon May 29 <span style="border: 1px solid black;">19</span> :09:06 2023
<code>v-&gt;tm_sec</code>	6	6
<code>v-&gt;tm_min</code>	9	9
<code>v-&gt;tm_hour</code>	<span style="border: 1px solid black;">17</span>	<span style="border: 1px solid black;">19</span>
<code>v-&gt;tm_mday</code>	29	29
<code>v-&gt;tm_mon</code>	4	4
<code>v-&gt;tm_year</code>	123	123
<code>v-&gt;tm_wday</code>	1	1
<code>v-&gt;tm_yday</code>	148	148
<code>v-&gt;tm_isdst</code>	<span style="border: 1px solid black;">0</span>	<span style="border: 1px solid black;">1</span>

Pomoću `ctime` dobivamo: "Mon May 29 19:09:06 2023"



```
time_t mktime (struct tm *timeptr);
```

- obratno od `localtime`
- vraća `time_t` vrijednost koja predstavlja lokalno vrijeme čiji podaci se nalaze u `tm` strukturi na koju pokazuje `timeptr`
- pri pretvorbi se članovi `tm_wday` i `tm_yday` zanemaruju
- ostali članovi se interpretiraju čak i izvan njihovih smislenih raspona

## Primjer.

```
time_t s = time(0);  
cout << ctime(&s); //Mon May 29 19:34:46 2023  
tm *v = localtime(&s);  
s = mktime(v);  
cout << ctime(&s); //Mon May 29 19:34:46 2023
```

# Primjer. Ispis dana u tjednu za zadani datum

- funkcija `mktime` će prilagoditi vrijednosti koje ne odgovaraju ostalim članovima (`tm_wday` i `tm_yday`)

## Primjer.

```
time_t sek = time(0);
struct tm *info = localtime(&sek);
vector<string> tjedan = {"nedjelja", "ponedjeljak",
    "utorak", "srijeda", "četvrtak", "petak", "subota"};
cout << "Unesite dan: " << endl;
cin >> info->tm_mday;
cout << "Unesite mjesec: " << endl;
cin >> info->tm_mon;
info->tm_mon--;
cout << "Unesite godinu: " << endl;
cin >> info->tm_year;
info->tm_year -= 1900;
mktime(info);
cout << tjedan[info->tm_wday] << endl;
```

```
double difftime(time_t time1, time_t time2);
```

- vraća razliku u sekundama između `time1` i `time2`  
(tj. vraća `time1 - time2`)

## Primjer.

```
time_t tstart, tkraj;  
time(&tstart);  
tkraj = tstart + 5;  
cout << difftime(tstart,tkraj) << ", "  
      << difftime(tkraj,tstart) << endl;
```

Ispis: -5, 5

- kolekcija tipova i funkcija za rad s datumom i vremenom
- dio STL-a, uključeno u sve verzije od C++11
- zašto chrono: satovi za mjerenje vremena različiti na različitim sustavima  $\Rightarrow$  potrebno unaprijediti preciznost mjerenja vremena

**Primjer.** Izmjerimo vrijeme izvršavanja funkcije:

```
#include <iostream>
#include <chrono>
#include <ctime>
using namespace std;

size_t funkcija(){
    size_t br = 0;
    for(int i = 0; i < 2000; i++)
        for(int j = 0; j < 1500; j++)
            br++;
    return br;
}
```

- služe za dobivanje vremena
- sastoje se od početne točke (epohe) i stopa otkucaja
- tri tipa satova - koristimo `system_clock` ako želimo raditi sa satom sustava
- imaju funkciju članicu `now()` - vraća koliko je vremena prošlo od početne točke sata - to predstavlja predložak klase `time_point` (parametar predloška je tip sata koji koristimo) - primjer:

```
time_point<system_clock> t = system_clock::now();
```

- možemo računati s tim tipom - primjerice, možemo zbrojiti dva takva vremena (ali moraju se odnositi na isti tip sata!)
- `duration` - predložak koji predstavlja vremenski interval (ne ovisi o tipu sata!)
- po *defaultu* vrijednost u sekundama (vrijednost vraća funkcija članica `count`) - tip navodimo kao prvi parametar predloška

# Nastavak prethodnog primjera

```
int main() {  
    chrono::time_point<chrono::system_clock> start,  
        kraj;  
    start = chrono::system_clock::now();  
    cout << funkcija() << endl;  
    kraj = chrono::system_clock::now();  
    chrono::duration<double> uk = kraj - start;  
    time_t t = chrono::system_clock::to_time_t(kraj);  
    std::cout << "Završeno " << ctime(&t)  
        << "ukupno vrijeme: " << uk.count()  
        << " sekundi." << endl;  
    return 0;  
}
```

- koristimo imenički prostor `std::` `chrono`
- u gornjem kodu koristili `to_time_t` kako bi `duration` pretvorili u `time_t` tip (za kasniji ispis podataka pomoću `ctime`)

- primjer ispisa za prethodni kod:

```
3000000
```

```
Završeno Mon May 29 22:36:03 2023
```

```
ukupno vrijeme: 0.0056243 sekundi.
```

- zajedno s vrijednosti, `duration` sadrži i omjer (zaglavlje **ratio**) koji određuje jedinice vremena koje vrijednost predstavlja
- *default* je 1:1 za sekunde (za milisekunde je 1:1000, a za mikrosekunde 1:1000000 - razni omjeru mogu se vidjeti [ovdje](#))

**Primjer.** Promjene u prethodnom primjeru za broj milisekundi:

```
#include <ratio>
```

```
...
```

```
chrono::duration<double, milli> uk = kraj - start,
```



# Rad s vremenom u SFML-u

- sve klase i funkcije koje rade s vremenom koriste klasu `sf::Time` - predstavlja vremenski interval (tj. vrijeme između dvije vremenske točke)
- vrijednost se može konstruirati iz sekundi, milisekundi i mikrosekundi

**Primjer.** Sva sljedeća tri objekta imaju istu vrijednost:

```
sf::Time t1 = sf::microseconds(10000);  
sf::Time t2 = sf::milliseconds(10);  
sf::Time t3 = sf::seconds(0.01f);
```

Ovako dobivamo obratne pretvorbe (iz vrijednosti vremena u sekunde, milisekunde ili mikrosekunde):

```
sf::Time t = ...;  
sf::Int64 us = t.asMicroseconds();  
sf::Int32 ms = t.asMilliseconds();  
float s = t.asSeconds();
```



Iz implementacije (datoteka [Time.hpp](#)):

```
bool operator ==(Time left, Time right);
bool operator !=(Time left, Time right);
bool operator <(Time left, Time right);
bool operator >(Time left, Time right);
bool operator <=(Time left, Time right);
bool operator >=(Time left, Time right);
Time operator -(Time right);
Time operator +(Time left, Time right);
Time& operator +=(Time& left, Time right);
Time operator -(Time left, Time right);
Time& operator -=(Time& left, Time right);
Time operator *(Time left, float right);
Time operator *(Time left, Int64 right);
Time operator *(float left, Time right);
Time operator *(Int64 left, Time right);
```

# Nastavak s prethodnog slajda

```
Time& operator *=(Time& left, float right);  
Time& operator *=(Time& left, Int64 right);  
Time operator /(Time left, float right);  
Time operator /(Time left, Int64 right);  
Time& operator /=(Time& left, float right);  
Time& operator /=(Time& left, Int64 right);  
float operator /(Time left, Time right);  
Time operator %(Time left, Time right);  
Time& operator %=(Time& left, Time right);
```

## Primjer.

```
sf::Time t1 = ...;  
sf::Time t2 = t1 * 2;  
sf::Time t3 = t1 + t2;  
sf::Time t4 = -t3;  
bool b1 = (t1 == t2);  
bool b2 = (t3 > t4);
```

# Mjerenje vremena u SFML-u

- jednostavna klasa za mjerenje vremena: `sf::Clock`
- daje najpreciznije moguće mjerenje vremena koje OS podržava (općenito u mikrosekundama ili nanosekundama)
- osigurana je monotonost (u smislu da vrijeme ne može ići unatrag čak i ako se promijeni vrijeme sustava)
- konstruktor pokreće sat - nakon toga imamo dvije funkcije na raspolaganju:

`Time sf::Clock::restart ()`

- stavlja brojač vremena na nulu
- vraća vrijeme koje je proteklo od posljednjeg (ponovnog) pokretanja sata (tj. konstrukcije ili posljednjeg restarta)

`Time sf::Clock::getElapsedTime () const`

- vraća vrijeme proteklo od (posljednjeg) pokretanja sata

## Primjer.

```
sf::Clock sat;  
...  
sf::Time v1 = sat.getElapsedTime();  
std::cout << v1.asSeconds() << std::endl;  
sat.restart();  
...  
sf::Time v2 = sat.getElapsedTime();  
std::cout << v2.asSeconds() << std::endl;
```

**Napomena:** mogli smo izbaciti gornji `sat.restart()`; te napisati ovako: `sf::Time v1 = sat.restart();` (no, tada `v2` uključuje i vrijeme potrebno za ispis `v1` vremena).

# Primjena: Igra na sporijim računalima

- prošla prezentacija: kako ograničiti FPS na prebrzim računalima

```
void Prozor::Stvori() {  
    auto stil = (cijeliZaslona ? sf::Style::Fullscreen  
                : sf::Style::Default);  
    prozor.create(sf::VideoMode(velicina.x,  
                                velicina.y, 32), naslov, stil);  
    prozor.setFramerateLimit(500);  
}
```

- Pitanje: Što sa sporijim računalima?

# Određivanje brzine formule

- kod koji trenutno imamo:

```
void Igra::pomakniFormulu() {  
    ...  
    sprite.move(pomak * smjer);  
}
```

- rješenje problema: izmjerit ćemo vrijeme potrebno za jedan ciklus igre (jedan prolaz `while` petljom iz `main` funkcije) i prema tome prilagoditi **brzinu** formule
- podsjetnik:

$$\text{brzina} = \frac{\text{put}}{\text{vrijeme}}$$
$$\Rightarrow \text{put} = \text{brzina} \cdot \text{vrijeme}$$

# Izmjene u klasi Igra (datoteka Igra.h)

```
class Igra {
public:
    ...

    sf::Time protekloVrijeme();
    void restartSata();
private:
    ...

    sf::Clock sat;
    sf::Time vrijeme;
};

sf::Time Igra::protekloVrijeme() {
    return vrijeme;
}

void Igra::restartSata() {
    vrijeme = sat.restart();
}
```

# Mjerenje vremena izvrš. jedne iteracije glavne petlje

```
int main() {  
    Igra igra;  
    while (!igra.dohvatiProzor()->jelGotov()) {  
        igra.obradiUlaz();  
        igra.update();  
        igra.renderiraj();  
        igra.restartSata();  
    }  
  
    return 0;  
}
```



# Brzina formule

```
class Igra {
    ...
private:
    ...
    float brzina = 200; //br. piksela u sekundi
    float kutnaBrzina = 90; //br. stupnjeva u sek.
};
```

- u konstruktoru za `Igra::Igra()`:

```
pomak = pocetni_pomak = sf::Vector2f(0.f, -1.f);
```

- u funkciji `Igra::obradiUlaz()` (za jedinični vektor):

```
kut -= kutnaBrzina * protekloVrijeme().asSeconds();
kut += kutnaBrzina * protekloVrijeme().asSeconds();
```

# Brzina formule (nastavak)

- u funkciji `Igra::pomakniFormulu()`:

```
sprite.move(pomak * smjer  
            * brzina * protekloVrijeme().asSeconds());
```

**Zadatak.** Testirati dobiveno za različite FPS-ove:

```
void Prozor::Stvori() {  
    ...  
    prozor.setFramerateLimit(100); ←  
}
```

# Kako dobiti fiksni broj iteracija u sekundi?

## 1. promjena

- umjesto da imamo samo vrijeme posljednje iteracije, promatramo ukupno vrijeme dosadašnjih iteracija

```
void Igra::restartSata() {  
    vrijeme += sat.restart();  
}
```

- ako želimo `brIteracija` iteracija u sekundi tada jedna iteracija treba trajati:

$$\text{trajanjeIteracije} = \frac{1.f}{\text{željeni\_broj\_iteracija\_u\_sekundi}}$$

## 2. promjena

- Ako nešto želimo napraviti npr. 60 puta u sekundi, tada koristimo sljedeći kod:

```
float vrijemeIteracije = 1.0f / 60.0f;  
if(vrijeme.asSeconds() >= vrijemeIteracije) {  
    ... //ovdje ono što želimo 60x u sek  
    vrijeme -= sf::seconds(vrijemeIteracije);  
}
```

- oduzimanje u gornjem kodu predstavlja resetiranje ciklusa i omogućava simuliranje izvršavanja konstantnom brzinom