

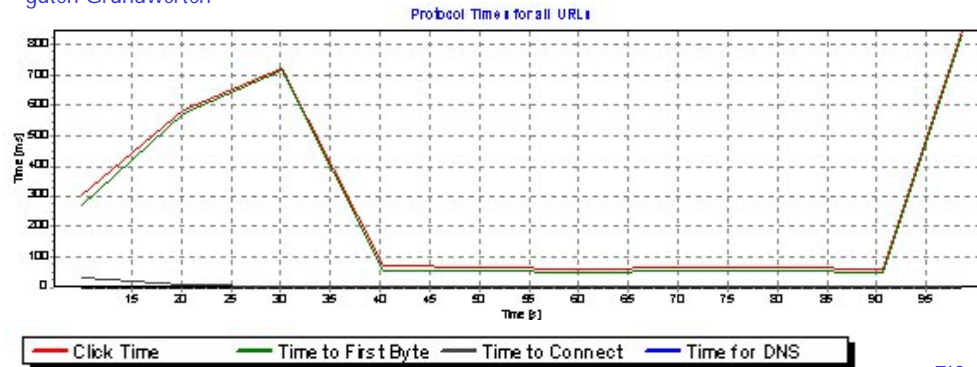


Empfehlung zu Nr. 27: Servertests zu „Stosszeiten“ wiederholen

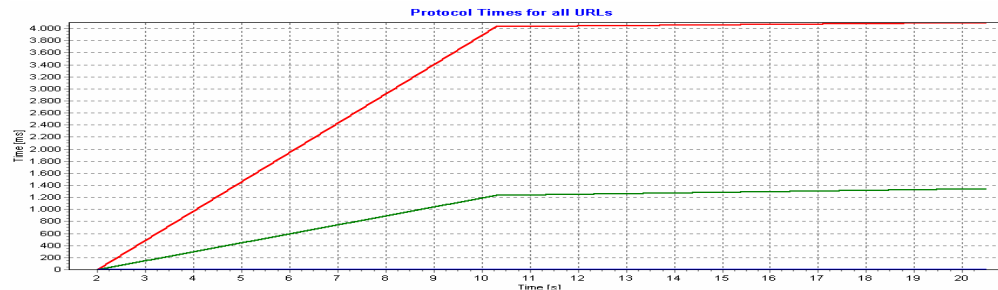
Erläuterung: Die Abbildungen weisen ihr Ergebnis und das eines Vergleichskandidaten nach einen Belastungstest ihres Webservers aus. Für ein gutes Ergebnis müssen die rote Linie (entspricht der Wartezeit des Nutzer) und die grüne (Auslieferung der Daten) weitestgehend übereinstimmen.

Bewertungs-Maßstab	<ul style="list-style-type: none"> Server besteht Stress-Test nicht Server bleibt im Rahmen des durchgeführten Belastungstest Server besteht Stress-Test in allen Punkten
Ihr Ergebnis	<ul style="list-style-type: none"> Aktuelles Ergebnis noch zufrieden stellend
Meßmethode	<p>Mit einem „Stress-Tool“, einer Software-Applikation, die einen Webserver mit einer Vielzahl von gleichzeitigen simulierten Nutzer-Anfragen testet, können Aussagen über dessen Belastungsgrenzen ermittelt werden.</p>

Server eines Konkurrenten mit guten Grundwerten



Fifa-Server mit einigen Problemen



Das ermittelte Ergebnis weißt – zu bestimmten Zeiten – ein Auseinandergehen (Schere) zwischen geforderten Standard- und realen Werten auf. Im Maßstab der hohen Anzahl der Anfragen der Ticket-Interessenten und verteilter Zugriffszeit jedoch, ein noch zu vertretendes technisches Angebot. Gegen einen unverhältnismäßigen Ansturm, gäbe es auch an realen Verkaufsschaltern „Schlangen“. In Analyse der Verzögerungsraten, könnte ein „nicht technischer“ Tipp helfen: „Empfehlen Sie erkannte belastfreie Serverzeiten im Internet!“