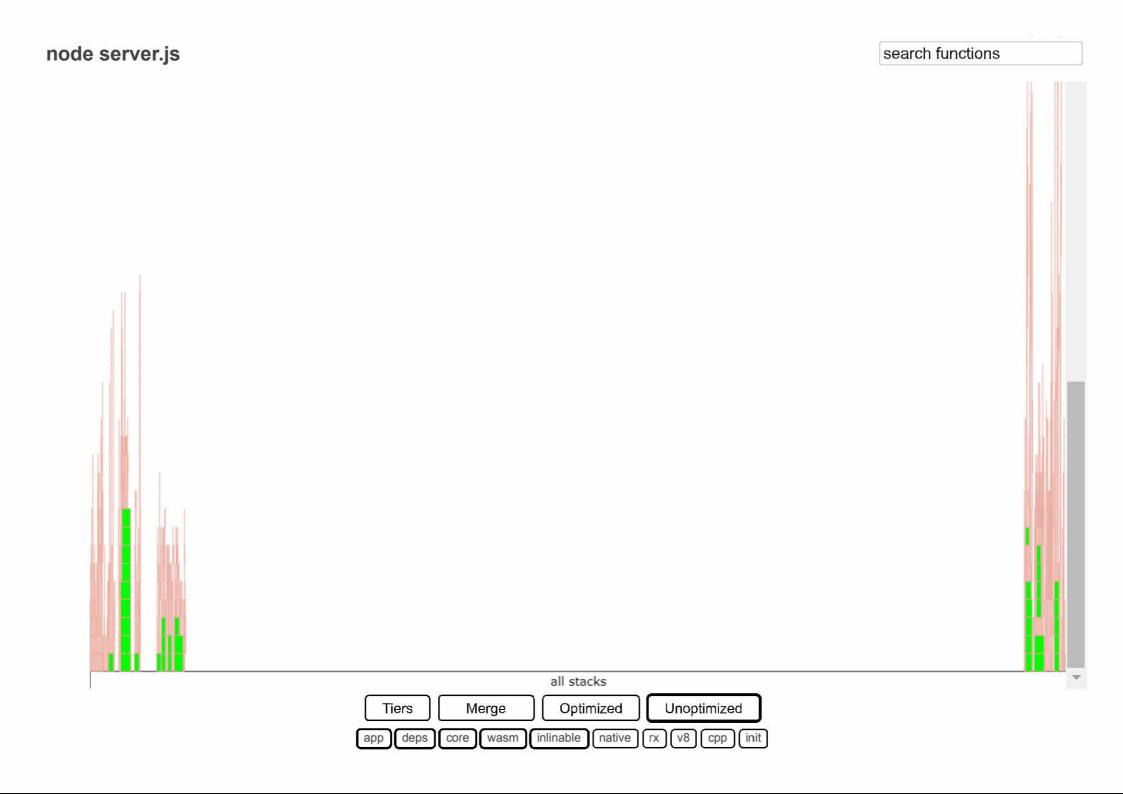
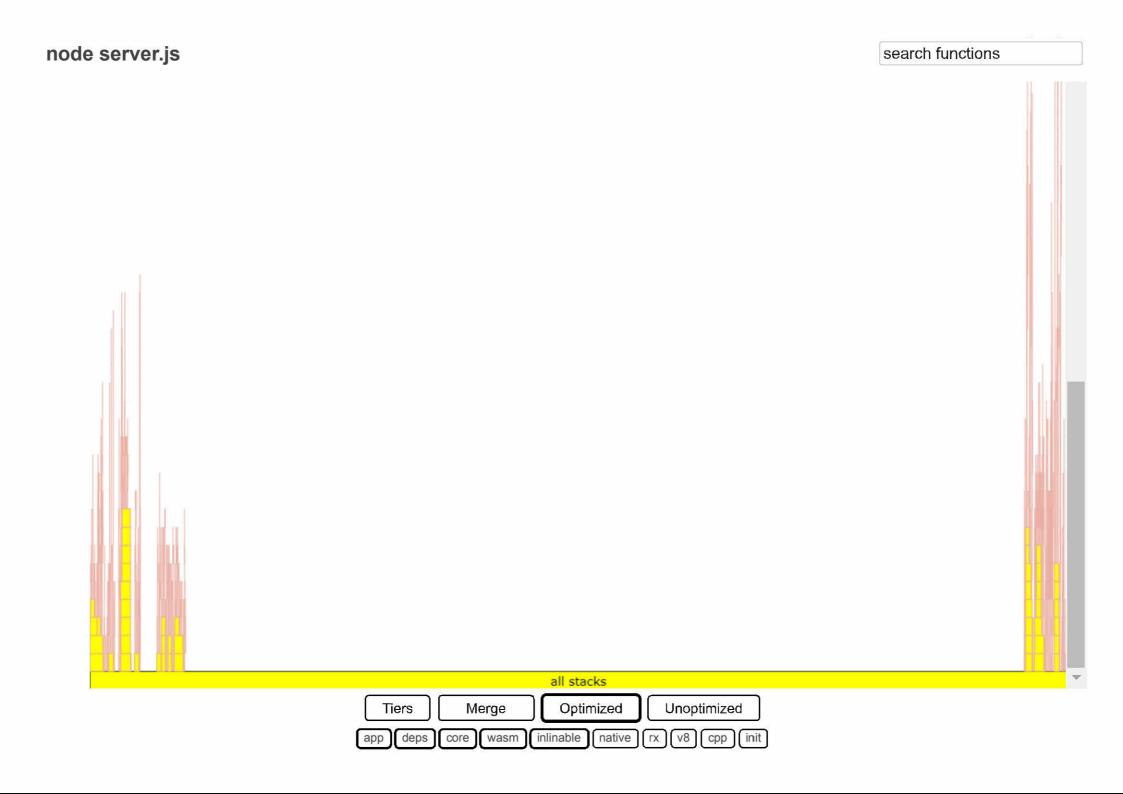
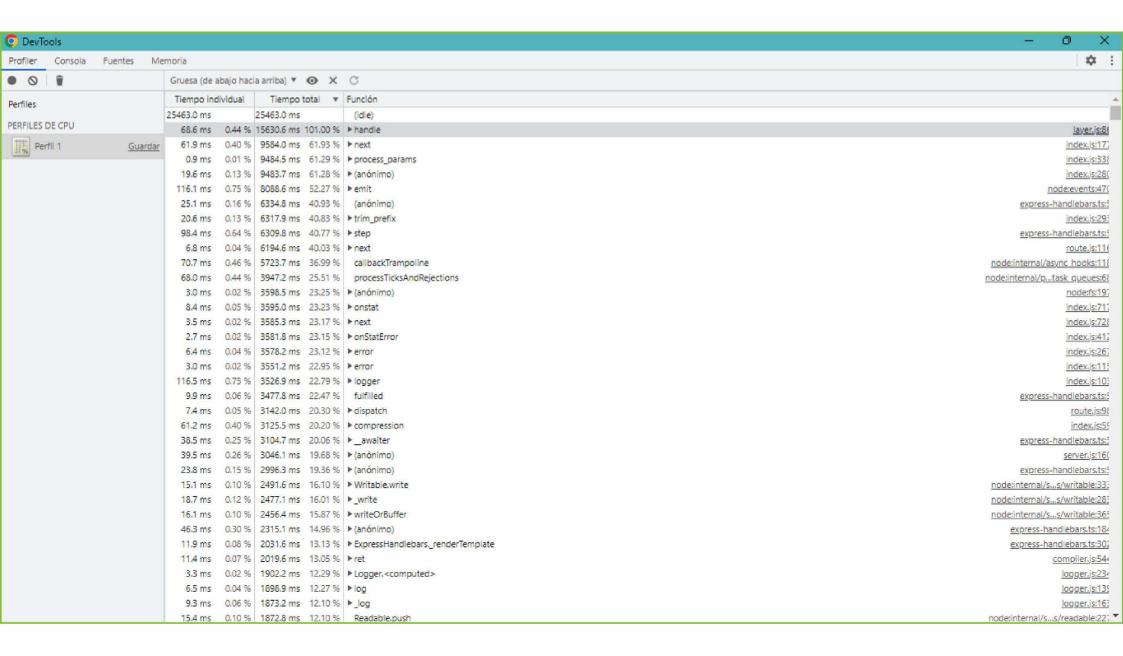
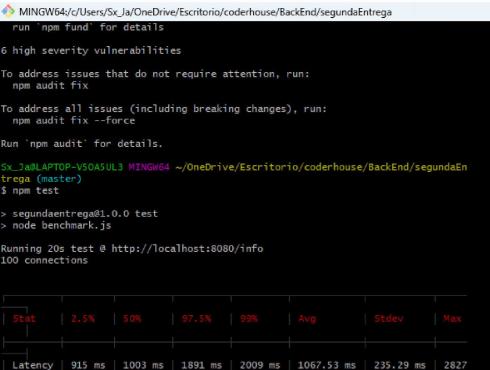
node server.js search functions all stacks Tiers Merge Optimized Unoptimized app deps core wasm inlinable native rx v8 cpp init









					Avg		Min
Req/Sec	9	9	95	115	91.85	19.56	9
Bytes/Sec	14.1 kB	14.1 kB	149 kB	180 kB	144 kB	30.7 kB	14.1 kB

Req/Bytes counts sampled once per second. # of samples: 20

2k requests in 20.19s, 2.88 MB read

ms

Sx\_Ja@LAPTOP-V50A5UL3 MINGW64 ~/OneDrive/Escritorio/coderhouse/BackEnd/segundaEn
trega (master)

# result\_logger Phase started: unnamed (index: 0, duration: 1s) 00:17:17(-0300) Phase completed: unnamed (index: 0, duration: 1s) 00:17:18(-0300)

-----

Metrics for period to: 00:17:20(-0300) (width: 2.514s)

-----

Summary report @ 00:17:40(-0300)

http.codes.200:
http.request_rate:
http.requests:
http.response_time:
min: 7
max:
median:
p95: 820.7
p99: 982.6
http.responses:
vusers.created:
<pre>vusers.created_by_name.0: 50</pre>
All vus finished. Total time: 25 seconds

Página 1

### result\_logger

http.request_rate:
http.requests:
http.response_time:
min: 7
max:
median:
p95:
p99:
http.responses:
vusers.completed:
vusers.created:
vusers.created_by_name.0:
vusers.failed: 0
vusers.session_length:
min:
max:
median:
p95:
p99: 21381.5

# result console Phase started: unnamed (index: 0, duration: 1s) 11:06:53(-0300) Phase completed: unnamed (index: 0, duration: 1s) 11:06:54(-0300) \_\_\_\_\_ Metrics for period to: 11:07:00(-0300) (width: 6.088s) http.response\_time: median: ..... 925.4 p95: ...... 1274.3 vusers.created\_by\_name.0: ..... 50 All VUs finished. Total time: 30 seconds Summary report @ 11:07:21(-0300)

## result\_console http.request\_rate: ..... 24/sec http.response\_time: p95: ...... 1176.4 vusers.created\_by\_name.0: ...... 50 vusers.failed: ...... 0 vusers.session\_length:

#### Informe de rendimiento

Como se puede observar en los reportes de artillery en las páginas 6 a 9 la modificación de los console.log por los logs de la librería log4js demostró un gran cambio en la agilización del servidor, comprobando que todos los usuarios virtuales de artillery en el caso del console finalizaron en 30" y con la librería los mismos usuarios finalizaron en 25". La media de tiempo de respuesta del primer caso fue de 757.6 mientras que en el segundo fue de 223.7.

Se puede observar en la de firegraph que la aplicación tiene una buena performance y no tiene necesidad de grandes cambios para optimizarla.