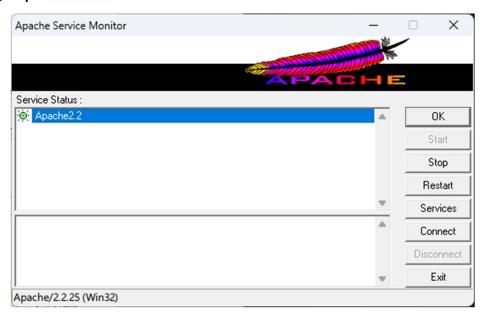
# 1141 全人教育 web 伺服器架設與網頁設計作業一

學生:醫學二廖乃頡 413510440

**繳交日期**:中華民國 114 年 09 月 24 日

# 一、 Apache web 伺服器安裝及網頁觀看

1) Apache 伺服器架設:



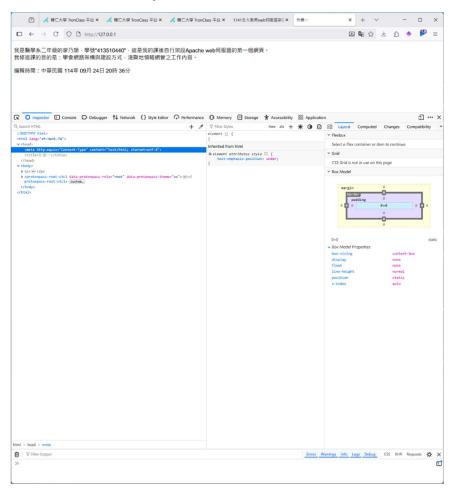
2) Apache 預設網頁:



# 二、編寫一 HTML 檔案放到 Apache 伺服器預設的網站目錄

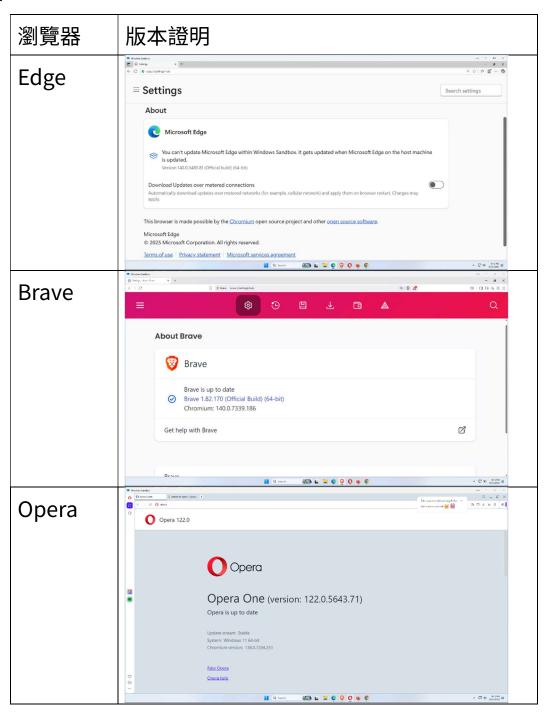
1) 建立 index.html 檔案

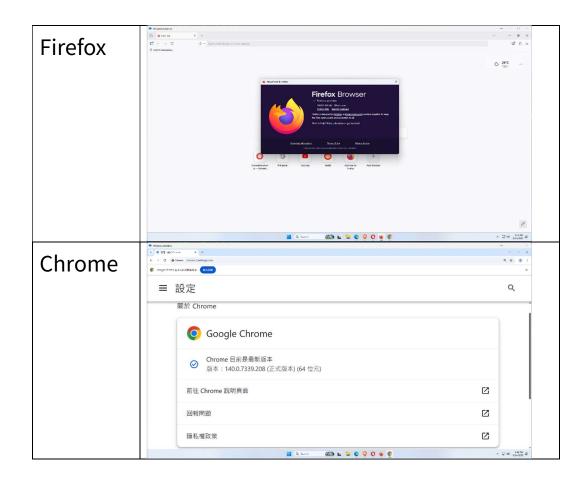
2) 瀏覽器透過 http 測試網頁



## 三、安裝及使用不同瀏覽器測試指定網址並做比較

# 1) 瀏覽器類型與測試版本



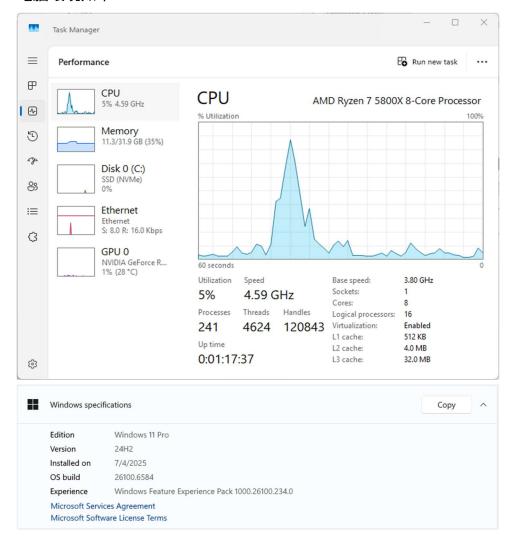


# 2) 工具選擇理由

這次測試我使用的是 <a href="https://browserbench.org/">https://browserbench.org/</a> 中的測試工具。這個網站有三種測試工具,分別是 speedometer(模擬使用者做出綜合性質的多功能操作)、JetStream2(著重在 JS 和 Wasm 的動態反應)和 motion mark(聚焦於畫面渲染功能的速度)。我選擇使用 speedometer 作為測試工具主要在於比較符合一般用戶對瀏覽器的綜合體驗,差距也比較能明顯感受到。

## 3) 測試環境說明

### 電腦環境如下:



CPU: AMD R7 5800X

RAM: DDR4 32GB

OS: Windows 11 (version 24H2)

定期重灌且測試時使用內建 sandbox 軟體下載瀏覽器並分別執行測試。

# 4) 效能結果表格

根據官方資料 Speedometer 3.1 相較 Speedometer 2 的計分系統有很大的改動,改成相對成績,計算同步與異步時間並將其以幾何平均數的倒數再取算術平均數。詳細計算有些複雜,可參見 reference 中的網站介紹。



### 5) 結果討論

### 測試結果與預期比較

在進行測試之前,基於日常使用經驗,我預期 Firefox 會有中等偏上的表現。然而實際測試結果顯示 Firefox 在五款瀏覽器中排名墊底,這個結果雖然有些意外,但經過分析後發現是合理的。

### 瀏覽器引擎對效能的影響

### 各瀏覽器使用的引擎架構:

• Chrome: Blink 引擎 + V8 JavaScript 引擎

• Edge: Blink 引擎 + V8 JavaScript 引擎

• Opera: Blink 引擎 + V8 JavaScript 引擎

• Brave: Blink 引擎 + V8 JavaScript 引擎

Firefox: Gecko 引擎 + SpiderMonkey JavaScript 引擎

從測試結果可以明顯看出,基於 Chromium 的瀏覽器 (Chrome、Edge、Opera、Brave) 在 Speedometer 3 測試中普遍表現較佳,這主要歸功於:

1. **引擎優化程度**: Google 長期優化,在處理現代網頁應用時效能較佳

2. 測試針對性:Speedometer 測試可能更偏向於它們的優化重點

3. 市場主導地位:市占率較高,網頁開發會優先考慮其相容性 個別瀏覽器分析

Edge 略勝 Chrome 的現象: Edge 在測試中略微領先 Chrome,這個差異可以視為統計誤差範圍內的正常波動,或是有不同的優化策略

**Firefox 表現分析:** Firefox 排名墊底主要原因:

• 引擎差異:Gecko 引擎在某些現代網頁可能不如 Blink 引擎優化

開發資源:相較於 Google 投入 Chromium 的資源, Mozilla 的開發資源相對有限

**Brave 和 Opera 的權衡:** 雖然同樣基於 Chromium,但 Brave 和 Opera 的測試結果略遜於 Chrome 和 Edge,可能原因:

- 功能負擔:Brave 內建加密貨幣功能,Opera 整合過多附加功能
- 資源占用:額外功能會消耗部分系統資源,影響核心瀏覽效能
- 優化重點:可能將開發重點放在特色功能而非純粹的速度優化

### 實際使用體驗與測試結果的對比

個人使用偏好分析: 儘管 Firefox 在基準測試中表現較差,但在實際使用中仍有其優勢:

- 1. **開源透明性**:對於注重隱私和安全的使用者,開源特性是重要考量
- 2. **自訂彈性**: Firefox 提供更高的自定義程度和擴展性
- 3. 系統相容性: 在 Linux 環境下,Firefox 通常有更好的系統整合
- 4. **輕量使用**:日常僅使用基本功能時,體感速度差異並不明顯(而且通常瓶 頸在於網路伺服器處理速度和中間的傳導速度而非瀏覽器)

### 瀏覽器選擇的實用考量:

- 效能導向:需要處理複雜網頁應用時,建議使用 Chrome 或 Edge
- 隱私導向:重視開源和隱私保護, Firefox 仍是優選
- 功能導向:需要特殊功能時可考慮 Brave 或 Opera,但需承受效能代價 測試環境限制說明

相容性限制:由於測試環境使用 AMD 處理器,無法原生支援 macOS 系統,因此未能測試 Safari 瀏覽器。雖然可透過虛擬機器建立黑蘋果環境,但效能損失過大,測試結果將不具參考價值。另一方面,Arc 在虛擬機中無法下載,而且好像是針對 apple 系統優化的,否則我一直對其保有興趣。

市場趨勢觀察:目前市場上主流瀏覽器幾乎都採用 Chromium 核心或 Blink/V8 引擎組合,Firefox 系列瀏覽器雖然仍有一定市占率,但整體趨勢 顯示 Chromium 生態系統正逐漸主導瀏覽器市場。

#### 結論與建議

本次測試驗證了瀏覽器引擎對效能的決定性影響。雖然 Chromium 系瀏覽器在基準測試中表現優異,但選擇瀏覽器時仍需綜合考慮:

• 效能需求:高效能要求選擇 Chrome 或 Edge

• 隱私考量:重視隱私和開源可選擇 Firefox

• 功能需求:特殊功能需求可考慮 Opera 或 Brave

系統環境: Linux 使用者 Firefox 可能是更好的選擇

最終的選擇應該在效能、功能、隱私和使用習慣之間找到平衡點。

我還是喜歡 Firefox 的自由,尤其在需要自行編譯軟體為主的 Linux distro中,Firefox 比 Chromium 更好用一些,而且要做功能的附加都很方便。Windows 通常就是用 Firefox + Chrome 的組合因為有些網頁的確不兼容Firefox。之前也試過很多瀏覽器,但還是這兩款最方便。至於 iPad 和iPhone 應該還是用 Safari 最好用,系統整合的優勢太大。

### 6) Browser engine

瀏覽器引擎是瀏覽器的核心元件,其主要功能是將 HTML 文檔和其他網頁 資源轉換為使用者設備上的互動式視覺呈現。

渲染引擎的基本流程包括:(1) 解析 HTML 文檔並將元素轉換為 DOM 節點樹;(2) 解析樣式資料建立渲染樹;(3) 佈局過程為每個節點分配螢幕座標;(4) 繪製階段將渲染樹輸出到螢幕。

- Blink 引擎: Google 最初在 Chrome 中使用 WebKit,後來分叉創建
  Blink 引擎。所有基於 Chromium 的瀏覽器都使用 Blink
- WebKit 引擎: Apple 透過分叉 KDE 專案的 KHTML 引擎創建,用於
  Safari 瀏覽器
- Gecko 引擎: Mozilla 開發,用於 Firefox 瀏覽器

這些引擎間的技術差異直接影響網頁應用的解析速度、渲染效能和標準相容性,從而決定了不同瀏覽器在效能測試中的表現差異。

## 7) Reference

Speedometer GitHub 和部落格 有介紹原理與分數計算

https://github.com/WebKit/Speedometer

https://webkit.org/blog/15131/speedometer-3-0-the-best-way-yet-to-measure-browser-performance/

Speedometer 3 發布 新聞稿

https://browserbench.org/announcements/speedometer3/

Chromium 在 Speedometer 的高分紀錄部落格

https://blog.chromium.org/2025/06/chrome-achieves-highest-score-ever-on.html

因為不是正式文章並未使用 APA 格式在此致歉。另,瀏覽器引擎部分有瀏 覽過各家的簡介但沒有深入找論文或資料,故沒有特別記錄下出處。

本報告有使用 Perplexity 查詢與 Claude 校稿。