Optimizar Performance (sin morir en el intento)

Diego Cardozo

Sr. Web Performance Engineer @ NetSuite

Motivación

- 3 pilares de la experiencia de usuario
 - Diseño
 - Usabilidad
 - Performance
- 80% 90% del tiempo de carga es front end
- Además...
 - Mejora conversión de usuarios
 - Tiempo de carga afecta rankings en Google

Desafío

- Objetivo inicial: enseñar todo lo necesario para hacer sitios web rápidos
 - ¿Charla de 12 horas?
 - Muy complejo (aburrido)
 - Grupo muy diverso para una charla tan técnica
- Nuevo objetivo
 - Entrar de lleno en el mundo de la performance web
 - Ver las técnicas más importantes de optimización
- Y si tuve éxito...
 - Motivar para que hagan el curso gratuito de Google sobre optimización (al final)

Agenda / Enfoque

1. Medir

- Tener un objetivo claro
- Medir temprano
- Medir seguido

2. Optimizar

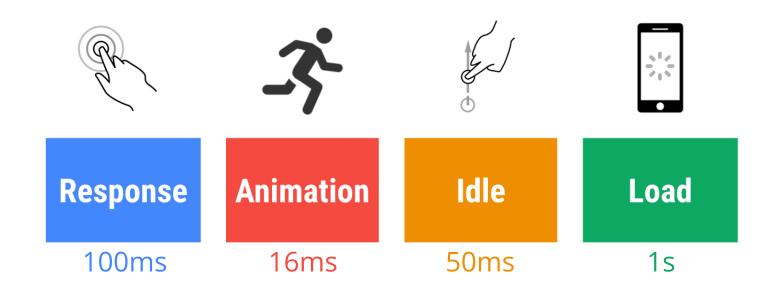
- Reducir cantidad de bytes
- Reducir cantidad de recursos críticos
- Acortar el Critical Rendering Path (CRP)

1. Medir

Medir

Tener un objetivo claro

- Twitter Time to first tweet
- NetSuite Performance budget
- Google RAIL



Medir

Medir temprano

- WebPageTest
- Page Speed Insights
- sitespeed.io

3 pages analyzed for http://www.meetup.com/

pageLoadTime

4334 ms (6497 ms)

Test performed Wed Nov 25 2015 19:05:00 GMT+0000 (UTC) with sitespeed.io-desktop rules using a cable connection.

User-Agent: Mozilla/5.0 (Macintosh; Intel Mac OS X 10_9_4) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/37.0.2062.120 Safari/537.36 Viewport: 1280x800

 Rule Score
 39.0 (39.0)

 JS File Weight Per Page
 177.7 kb (234.0 kb)

 frontEndTime
 3912 ms (5281 ms)

 JS File Weight Per Page
 177.7 kb (234.0 kb)

 39.0 (39.0)
 39.0 (39.0)

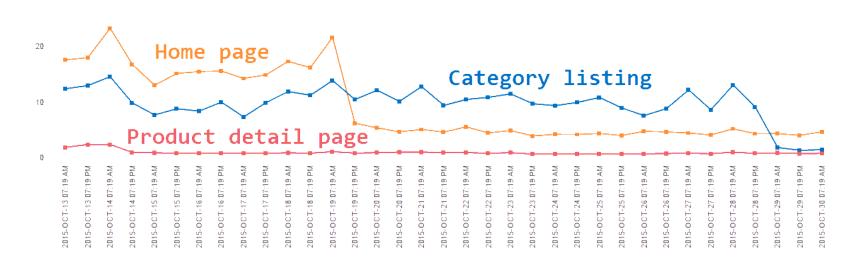
firstPaint **1639 ms** (2721 ms)

Medir

Medir seguido

- Conocer como evoluciona la performance
- Herramientas de automatización
 - Dynatrace / GTMetrix
- Charla en meetup de testing

30



2. Optimizar

Teoría

El CRP es la secuencia de pasos que sigue el browser para renderizar una página

- 1. Parsear HTML y construír el DOM
- 2. Parsear el CSS y construír el CSSOM
- 3. Construír el Render Tree
- 4. Posicionar elementos en la página (Layout)
- 5. Pintar la pantalla

Teoría

El CRP tiene 3 componentes principales:

- 1. Total de KB que deben ser descargados
- 2. Cantidad de recursos críticos (HTML, CSS y JS bloqueantes)
- 3. Cantidad de roundtrips para renderizar recursos bloqueantes

```
Ejemplo
<html>
   <head>
       <meta name="viewport" content="width=device-width,initial-scale=1.0">
       <link rel="stylesheet" href="styles.css">
   </head>
   <body>
       Hola <span>meetup</span> de Front End MVD
                                                               Total de KB: 11
       <div><img src="foto.png"/></div>
       <script src="app.js"></script>
                                                                Recursos críticos: 3
   </body>
</html>
                                                               Largo del CRP: 2
    Τo
                           T<sub>1</sub>
                                                   T<sub>2</sub>
                                                 Build
                          Build
                                                                       Build
                                                                                 Render
 Request
                                                             Run
               idle
                                    blocked
                                                CSSOM
                          DOM
                                                              JS
                                                                       DOM
                                                                                   page
   page
               5KB
   GET
                         response
   html
                                         4KB
       render blocking ¦ →
                              GET css
                                                response
       parser blocking !
                              GET js
                                               response
```

Reducir cantidad de bytes

- Minificar, comprimir y cachear
 - HTML
 - CSS
 - JavaScript
- Quitar estilos no usados
 - unused-css.com
- Comprimir imagenes
 - Ejemplo: compressor.io
- Comprimir y unificar fuentes

Reducir cantidad de recursos críticos

- Concatenar archivos JS y CSS
- Usar media queries en tags <link> para desbloquear renderizado
- Escribir CSS directamente en el HTML (inline)
 - Aunque dejar todo inline puede ser perjudicial
- Escribir JS directamente en el HTML (inline)
 - Aunque de todas maneras bloquea el renderizado al ejecutarse si no es async

Acortar el Critical Rendering Path (CRP)

- Retardar la ejecución de JavaScript
- Agregar el atributo async a los tags <script> para que no bloqueen el renderizado
- Optimizaciones de código

Links

- Testing de performance sin morir en el intento
- Curso de Udacity / Google sobre optimización web
- Post en mi blog con resumen del curso
- Artículo sobre como quitar CSS no utilizado

Preguntas?

dcardozo@netsuite.com slides.com/diegocard/optimizar-performance