



New  
Relic.

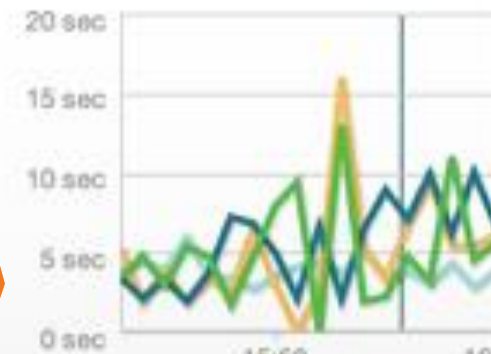
# New Relic

## Monitoramento de Aplicações

...n down by tier (ms)

Worldwide Application

Worldwide response times



United States  
Canada  
Australia



# Juliano Maglia



Analista de Projetos

ATP POA

 @julianomaglia

 julianomaglia



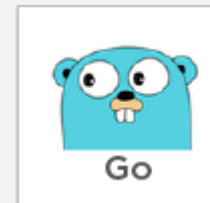
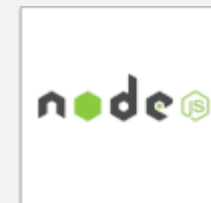
[www.atppoa.com.br](http://www.atppoa.com.br)



[www.tripoa.com.br](http://www.tripoa.com.br)

# New Relic o que é

- É uma solução barata que permite monitorar aplicações nas linguagens



# New Relic o que é

É uma ferramenta que permite monitorar

- Memória
- CPU
- Throughput
- Total de solicitações/requisições
- Uso do banco de dados
- Erros em geral

# Porque utilizar

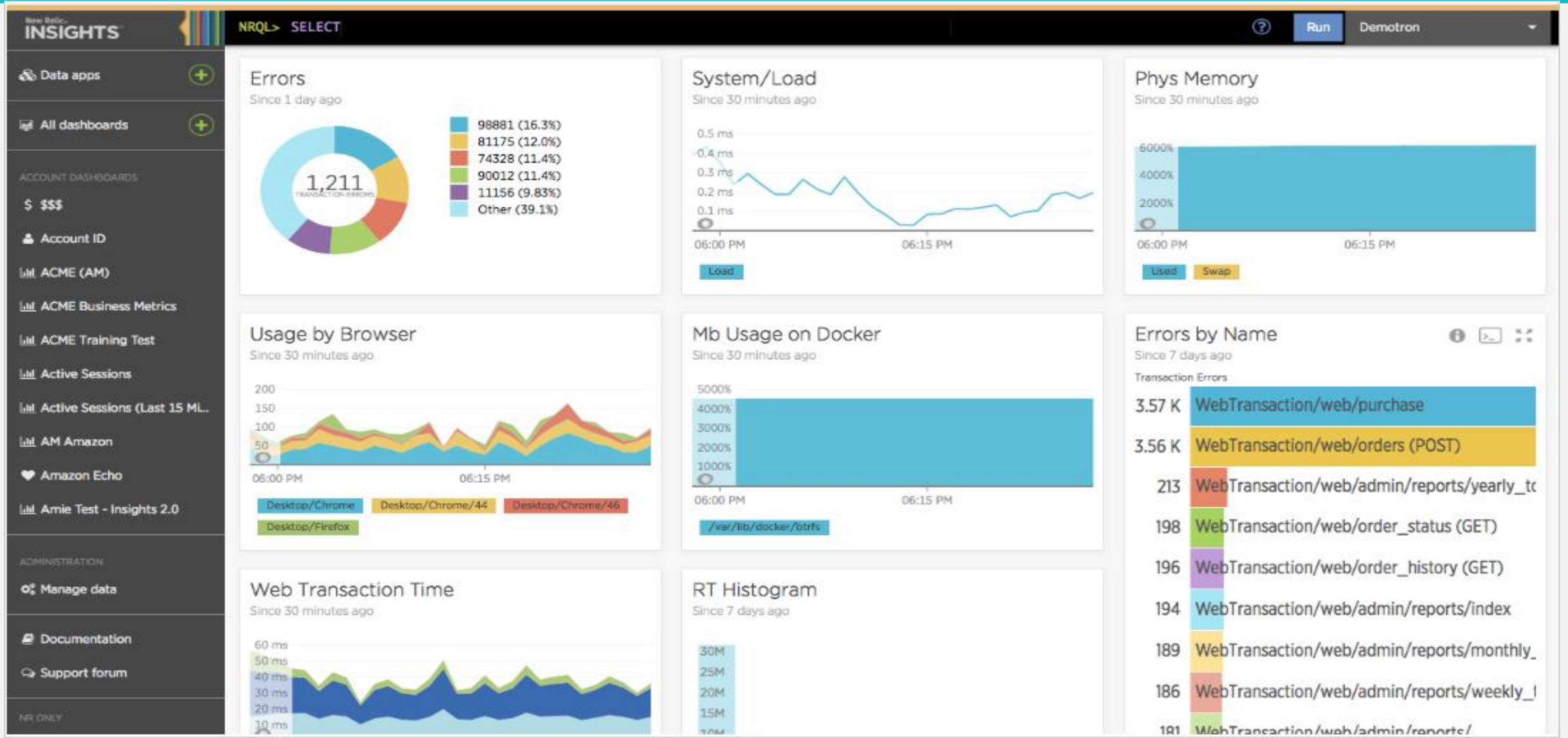
---

1. **Controlar o tempo de carregamento de páginas e taxas de transferência**
2. **Análise do banco de dados**
3. **Análise de consultas lentas e solicitações na web**
4. **Monitoramento do tempo de atividade**
5. **Coleta de erros de aplicativo**
6. **Envio de alertas**

# Como Integrar ao sistema



# Dashboard



# Resumindo

**Em resumo, o monitoramento de performance das aplicações é essencial por diferentes motivos. Essa atividade permite:**

- entender melhor o funcionamento dos softwares utilizados;
- reduzir o tempo e os gastos com suporte;
- estimular a pro atividade da equipe de TI;
- melhorar a visibilidade das possibilidades dos softwares;
- administrar os recursos de forma eficiente;
- assegurar a satisfação dos clientes internos e externos.

**Nesse cenário, o New Relic contribui para o alcance dos benefícios, porque tem uma interface simples e amigável**



# Conclusão

---

Com o estudo apresentado conclui que as ferramentas de monitoramento de sistemas independente de qual for utilizada são extremamente relevantes para aumentar a performance, prevenir problemas e dar apoio a intervenções que possam ser realizadas.

Chega daquele “papinho” na minha maquina funciona, agora temos como provar que sim esta com problema e apontar oque esta ocorrendo ou ver que tudo não passou de uma casualidade.