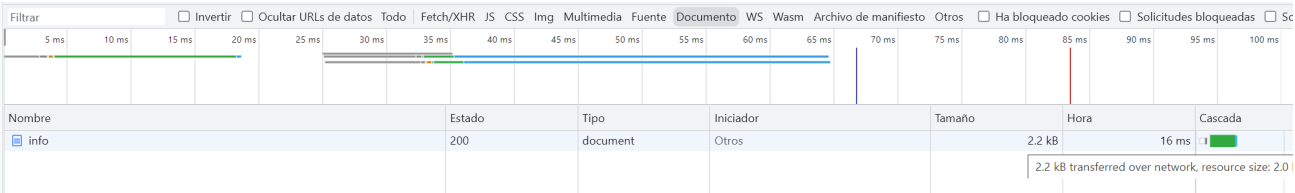
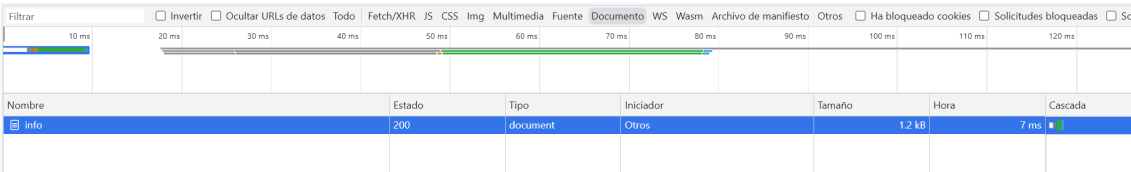


INFORME

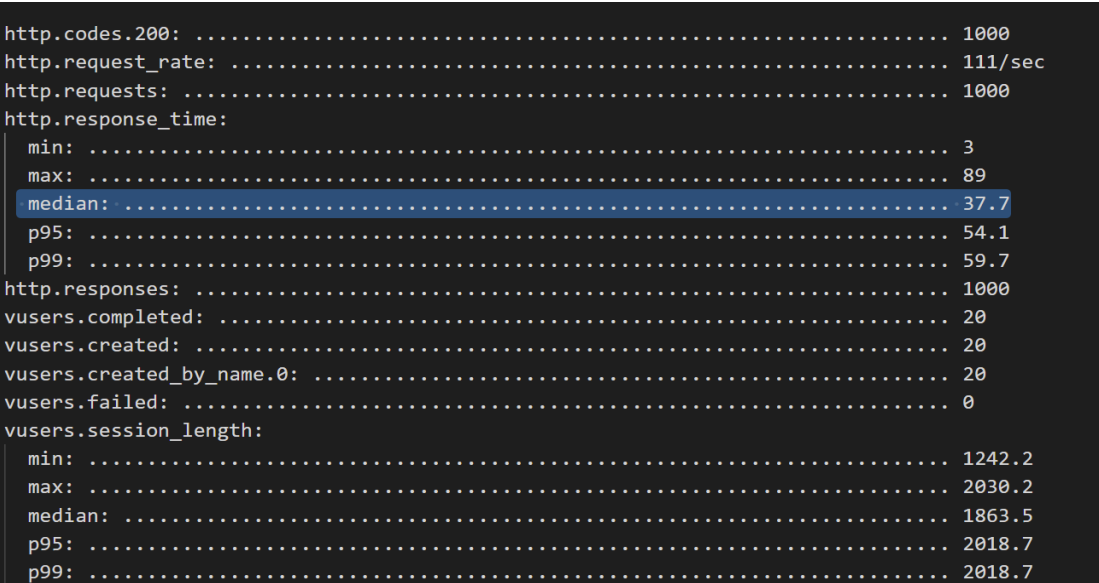
PRUEBAS CON GZIP

Vemos la diferencia en el peso de 1.2kb a 2.2kb.



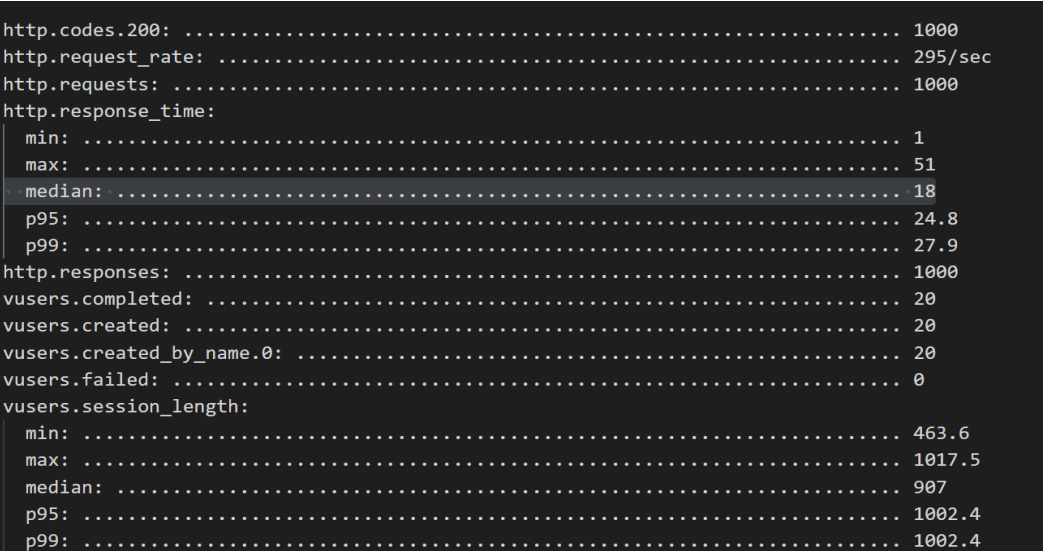
PRUEBAS CON ARTILLERY

CON CONSOLE LOG



SIN

CONSOLE LOG



Vemos en estas pruebas que la media con console log es mucho mas alta.

Tiks sin console log

```
[Shared libraries]:
| ticks  total  nonlib   name
| 2181   93.5%           C:\WINDOWS\SYSTEM32\ntdll.dll
| 145    6.2%           C:\Program Files\nodejs\node.exe
| | 2     0.1%           C:\WINDOWS\System32\KERNELBASE.dll
```

Tiks con console log

```
[Shared libraries]:
| ticks  total  nonlib   name
| 2691   92.3%           C:\WINDOWS\SYSTEM32\ntdll.dll
| 216    7.4%           C:\Program Files\nodejs\node.exe
| | 1     0.0%           C:\WINDOWS\System32\KERNELBASE.dll
```

Vemos que el numero es mas elevado con los console log.

PRUEBA CON AUTOCANON Y 0x

Con console log

Stat	2.5%	50%	97.5%	99%	Avg	Stdev	Max
Latency	77 ms	171 ms	271 ms	290 ms	170.78 ms	50.62 ms	435 ms

Stat	1%	2.5%	50%	97.5%	Avg	Stdev	Min
Req/Sec	445	445	599	620	581.5	44.8	445
Bytes/Sec	996 kB	996 kB	1.34 MB	1.39 MB	1.3 MB	100 kB	996 kB

Sin console log

Stat	2.5%	50%	97.5%	99%	Avg	Stdev	Max
Latency	70 ms	171 ms	262 ms	283 ms	167.33 ms	49.5 ms	327 ms

Stat	1%	2.5%	50%	97.5%	Avg	Stdev	Min
Req/Sec	476	476	607	629	593.65	40.14	476
Bytes/Sec	1.07 MB	1.07 MB	1.36 MB	1.41 MB	1.33 MB	89.7 kB	1.07 MB

Comprobamos que la latencia es mucho menor.