Graphite

Graphite执行两个相当简单的任务：存储随时间变化的数字并绘制它们。多年以来有许许多多的软件能做到同样的事情，Graphite能脱颖而出是因为它以易使用并且可扩展的网络服务的形式提供这个功能。向Graphite输送数据的协议简单到你能在几分钟内学会该怎么做（并不是因为你会想这么做，而是因为这是检测简单性的有效方法）。绘制图形和检索数据点容易的像获取一个网址。这使得Graphite和其它软件的结合非常自然并且让用户能够在Graphite的基础上建造出更强大的软件。Graphite最常见的用途是建造基于网络的用于监视和分析的仪表盘。Graphite诞生在高流量的电子商务环境下，它的设计也体现这一点。可扩展性和实时数据访问是主要目标。

让Graphite得已实现这些目标的部件包括一个专门的数据库及其存储结构、一个优化I/O操作的缓存机制和一个简单但有效的Graphite服务器聚集的方法。比起简单的描述Graphite现在是如何工作的，我更愿意解释Graphite最初是如何实现的（相当天真）、我遇到了什么问题以及我是如何解决这些问题的。