<https://blog.csdn.net/qq_23603261/article/details/80007960>

1、页面加载时间  
　　从页面开始加载到页面onload事件触发的时间。一般来说onload触发代表着直接通过HTML引用的CSS，JS，图片资源已经完全加载完毕。  
　　  
2、全部页面加载时间  
　　全部页面载入时间指从最初启动浏览开始，直到所有元素都被加载完成后，在2秒后仍然没有网络活动的时间。  
　　0-2秒：用户体验最好，打分100  
　　2-8秒：用户可以容忍，从第2秒开始，每超过1秒减5分  
　　8-15秒：用户不能忍受，从第2秒开始，每超过1秒减5分  
　　  
3、首字节时间  
　　从开始加载到收到服务器返回数据的第一字节的时间  
　　达标时间=DNS解析时间+创建连接时间+SSL认证时间+100ms.比达标时间每慢10ms减1分.  
　　0-1秒：用户体验最好  
　　1-2秒：用户可以容忍  
　　2-3秒：用户不能容忍  
　　  
4、使用长连接  
　　连接视图展现了页面加载过程中创建的（keepalive）连接，以及通过每个连接所加载的资源。  
　　  
5、DNS时间  
　　进行域名解析所需要的时间  
　　0-50毫秒100分  
　　50-500毫秒一般，可能会影响用户体验，从50毫秒开始，每增加10毫秒则减去2分  
　　500毫秒以上，严重影响?用户的网页体验，从50毫秒开始，每增加10毫秒则减去2分  
　　  
6、TCP时间  
　　客户端建立连接的时间  
　　0-100毫秒100分  
　　100-500毫秒，一般，可能会影响用户体验，从100毫秒开始，没增加10毫秒，减去1分  
　　500毫秒以上，严重影响?用户的网页体验，从100毫秒开始，每增加10毫秒，减去1分  
　　  
7、HTTP网页打分  
　　页面渲染、下载速度、页面流畅度  
　　  
8、综合评分  
　　以上评分的加权  
　　计算值=全部页面载入时间评分\*0.2+首字节时间评分\*0.2+使用了长连接\*0.1+DNS时间评分\*0.2+TCP时间评分\*0.2+HTTP网页评分\*0.1  
　　  
9、其他一些测量指标  
　　请求时间  
　　定义：所谓的请求时间是指用户从三次握手到最后一次请求发出的这一段时  
　　间，这个时间可以用于定位网络问题。  
　　网络丢包率  
　　定义：当前的网络的丢包情况统计。  
　　网络时延  
　　定义：当前网络的时延。包括RTTc和RTTs。  
　　RTTc  
　　用户到探针的传输时延  
　　RTTs  
　　探针到服务器的传输时延  
　　可以关联的其他指标  
　　受影响的用户数  
　　所谓受影响，即当该业务的某个指标比较差时，有多少个用户受到影响。通过  
　　这个指标，可以进而得到具体受到影响的用户是哪些。  
　　受影响的站点数  
　　即当网络出现问题，或者是服务器出现问题时，有多少个站点受到影响。通过

　　这个指标，可以进而得到具体受到影响的站点是哪些。

<https://blog.csdn.net/cc297322716/article/details/52505089>

优化方式

<https://yq.aliyun.com/articles/598162>

页面加载性能和页面渲染性能。页面加载性能指的是我们通常所说的首屏加载性能。页面渲染性能指的是用户在操作页面时页面是否能流畅运行。滚动应与手指的滑动一样快，并且动画和交互应如丝般顺滑。这两种页面性能，都需要有可量化的衡量标准。

<https://blog.csdn.net/zkvsc5tl86j/article/details/78390301>

开始渲染时间

****DOM Ready****

****首屏时间****