微信广告压力测试规范

广告推广页（落地页）承载了广告的主要内容，为保障用户的良好体验，需对页面所在服务器（包括静态资源，后台服务接口等）进行压力测试。

开发建议

架构设计规范、开发良好的页面，有助于提升落地页的性能。这里提供一些简要的原则，供开发者参考：

1. 动静分离

   将视频、图片、HTML、JS、CSS 等静态资源部署在 CDN 上

2. 请求后置

   将一些系统资源要求较高，或不必要的请求后置，例如：微信授权登录、数据库访问接口等

压测要求

目前微信广告落地页类型包括：外链、原生页、小程序等。需对页面所在服务器（包括静态资源，后台服务接口等）进行压力测试。

一跳：所在页面至少能支持每秒 1500 人次同时访问的要求，即 QPS(吞吐量)达到 1500，且 90%响应时间 200ms 以内；

二跳：所在页面至少能支持每秒 500 人次同时访问的要求，即 QPS(吞吐量)达到 500，且 90%响应时间 200ms 以内；

注意：

用户的实际请求量与落地页的活动形式也有一定关系，例如：抽奖，摇一摇等活动形式会使得用户频繁互动参与，可能引起压力汇聚的场景，则需要广告主的服务器及后台服务接口支持汇聚后的压力。

建议：

广告主对落地页的资源、接口的各项性能指标给予充分的监控，可对广告投放时的访问量有清晰的了解，以便在可能出现的服务器及后台服务接口压力波动时能够快速调整。

外链

广告　　一跳详情页　　二跳详情页

原生页

广告　　原生推广页　　二跳详情页

小程序

广告　　一跳小程序页面　　二跳小程序页面

压测建议

在进行一跳压力测试时，建议并发 400，进行一段时间的压测，若 QPS 大于 1500，并且 90%响应时间小于 200ms，则达标；

在进行二跳压力测试时，建议并发 150，进行一段时间的压测，若 QPS 大于 500，并且 90%响应时间小于 200ms，则达标。

	QPS(吞吐量)	**响应时间**	**判断是否符合要求**	**压力测试建议**
一跳	**1500 人次请求/秒**	**小于 200ms**	1. QPS 大于 1500 次 2. 90%响应时间小于 200ms	并发：400
二跳	**500 人次请求/秒**	**小于 200ms**	1. QPS 大于 500 次 2. 90%响应时间小于 200ms	并发：150

名词解释

- **QPS**：吞吐量，指服务器或服务接口在单位时间内能处理的请求的数量；QPS 等于 1500 时表示，该服务器可以在一秒内处理 1500 个请求；
- **响应时间**：指一个用户的从发起请求到收到响应所用的时间；
- **并发数**：指同一时刻发起的请求数量。

压力测试实例

- **压测工具**：压力工具选择使用 ApacheBench；
- **压测场景**：压一跳页面所在的服务器或服务接口,并发 400，要求 90%响应时间小于 200ms,QPS 大于 1500；

- **压测命令**：ab -n 20000 -c 400 dest_url
- **结果判定**： Concurrency Level 表示并发数量，这里要求达到 400；Requests per second 表示 QPS，要求大于 1500； Time per request 表示响应时间，要求小于 200ms。达到以上要求即可判定为压测合格。