



Klient
Hasbro

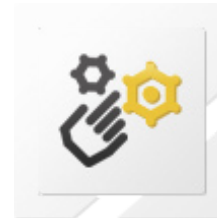
Branża
Rozrywka – Kampania Reklamowa

Okres realizacji
Od 20 lutego 2011 do 20 marca 2011

Rodzaj usługi
ADhosting (hosting w trakcie intensywnej kampanii reklamowej), zarządzanie serwerami,
optymalizacja serwisu WWW



ADhosting



Zarządzanie
serwerami



Optymalizacja
serwisów www

MONOPOLY.PL

Case Study



Opis projektu

Serwis internetowy Monopoly.pl powstał na potrzeby kampanii reklamowej, której efektem był wybór 22 polskich miast do polskiej edycji popularnej na całym świecie gry planszowej Monopoly.

Przez miesiąc (od 20 lutego do 20 marca 2011 r.) internauci mogli oddawać swój głos na wybraną spośród 2 323 polskich gmin miejscowości. Kampania reklamowa zachęcająca do udziału w głosowaniu oparta była głównie na współpracy z urządami gmin, z wykorzystaniem mediów społecznościowych, prasy i telewizji.



Widok strony głównej serwisu

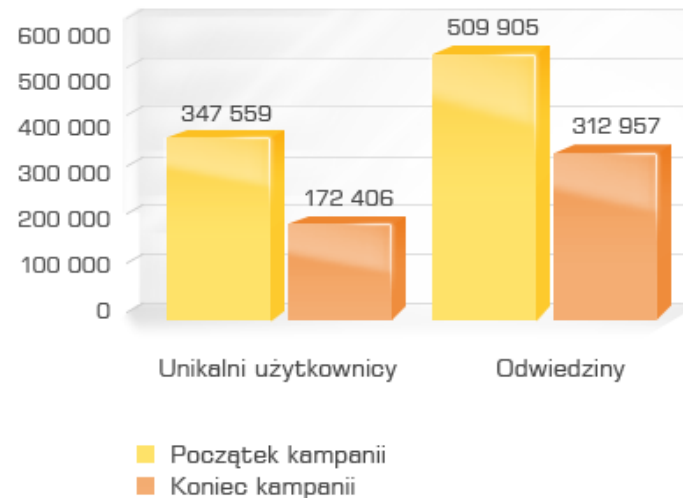
www.monopoly.pl

Zasoby serwisu Monopoly.pl przechowywane były na architekturze serwerowej w Hostersi Data Center. Hostersi zajęli się również opieką administracyjną, gdyż serwisy kampanii reklamowych wymagają szczególnej uwagi właściciela serwisu oraz administratorów.



Wyzwanie

Efektem intensywnej kampanii było duże zainteresowanie użytkowników, a tym samym wzrost liczby zapytań do baz danych. Obciążenie serwerów wyniosło **powyżej 100 jednostek**, podczas gdy norma to około 4. Pojawiły się problemy z dostępnością serwisu WWW dla użytkowników.



Intensywna kampania reklamowa spowodowała gwałtowny skok ruchu na stronie **Monopoly.pl** w pierwszych dniach kampanii.

Zasoby serwisu **Monopoly.pl** przechowywane były początkowo na architekturze klastrowej. Zwiększona liczba zapytań do baz danych miała wpływ na pracę całego klastra. Hostersi zaproponowali więc przeniesienie zasobów **Monopoly.pl** na serwer dedykowany oraz działania optymalizacyjne, dzięki którym nastąpił spadek obciążenia serwerów.



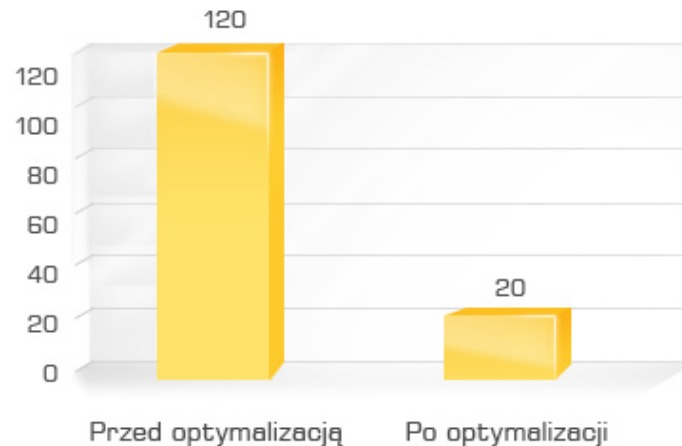
Realizacja

Stały monitoring ruchu na stronie [Monopoly.pl](https://monopoly.pl) pozwolił na wprowadzenie niemal natychmiastowych działań optymalizacyjnych.

Dla odciążenia serwerów i poprawy dostępności serwisu WWW dla użytkowników w pierwszej kolejności zdecydowano o przeniesieniu zasobów z architektury klastrowej na serwer dedykowany oraz ustatycznienie części zawartości strony.

Spowodowało to spadek liczby zapytań o treści dynamiczne serwisu (do serwera Apache) **ze 120 do 20/s.**

Następnie zespół administratorów Hostersów dokonał analizy kodu serwisu pod kątem zwiększenia szybkości wykonywania skryptów oraz przeprowadził stosowne testy rozwiązań optymalizacyjnych. Zalecono m.in. ograniczenia obciążenia wywołanego dynamicznym generowaniem strony przy każdym zapytaniu, w tym wczytywania elementów we flash z mapki miast. Po wprowadzeniu zaleceń optymalizacyjnych przez dewelopera, osiągnięto ponowny spadek liczby zapytań do serwera Apache – **z 120 do 20/s.**

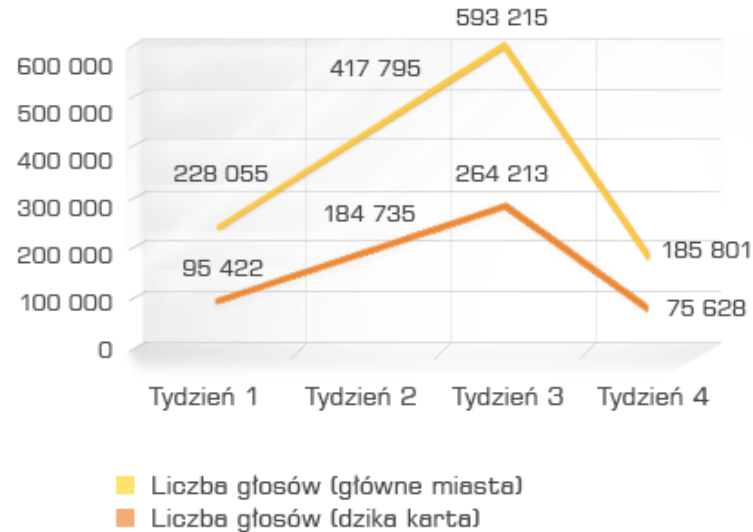


Liczba zapytań do serwera [Apache](#)



Korzyści biznesowe

Doświadczenie ekspertów Hostersów i stały monitoring serwisu WWW w trakcie intensywnej kampanii reklamowej pozwoliły bezawaryjnie przeprowadzić internetowe wybory polskich miast, które znajdują się na planszy gry **Monopoly**.



Dzięki podjęciu natychmiastowych działań optymalizacyjnych, bez zakłóceń przeprowadzono wybory miejscowości do polskiej edycji gry **Monopoly**.

Zaproponowane i wdrożone rozwiązania optymalizacyjne spowodowały 6-krotny spadek liczby zapytań o dynamiczną zawartość serwisu **Monopoly.pl** (do serwera Apache), ze 120/s do 20/s. Wdrażane rozwiązania błyskawicznie reagowały na gwałtowny wzrost obciążenia strony WWW.