

## 技術ノート KGTN 2016032401

### 現象

[GGH4.X-5.X] 描画オブジェクトが多いアプリケーションを利用すると、スムーズに動作しない。サーバー側の CPU 使用率を確認したところ、70～100% と高く推移している。

### 説明

API ラッピング方式 (GG) は、スクリーンスクレイピング方式 (RDS) と異なりサーバー側での描画内容を間引くことなくクライアント側へ転送し、クライアント上で描画順序も含め正確に再現するため、描画オブジェクトが多いアプリケーションではサーバー側およびクライアント側の CPU 使用率が高くなる傾向があります。このような場合は、GG サーバーのパラメタ **ClientProcessingBatch** (技術ノート KGTN#2013020601 を参照して下さい) を有効にすることで、多数の描画命令をまとめてクライアント側に転送しパフォーマンスを改善することが出来ます。それでも十分なパフォーマンスが得られない場合は、GG サーバーの CPU 性能 (クロック数やコア数) を上げることをお考え下さい。

Last reviewed: Mar 24, 2016

Status: DRAFT

Ref: KGTN#2013020601

Copyright © 2016 kitASP Corporation