

## 技術ノート KGTN 2016072201

### 現象

[GGH4.X-5.X] GG サーバー（物理）を選択する場合、サイジングの基本的な考え方について知りたい。

### 説明

32ビットの Windows の環境では、利用可能な最大物理メモリのサイズが 4GB（実質的には約 3GB）という制限によって、1台のサーバーに収容出来るユーザー数が決まりました。現在の 64ビットの Windows の環境ではこの制限が取り払われているため、（十分なメモリが搭載されるという前提の下では）1台のサーバーのコア数と1コア当りのユーザー数によって、1台のサーバーに収容出来るユーザー数が決まります。各ユーザーが事務作業等の負荷が高くないアプリケーションを1つ利用する場合、1コア当り 3～6 ユーザーの利用を見込むことが出来ますので、比較的安価な 6 コアのマシンを選択すると、1台のサーバー当り 18～36 ユーザーということになります。ユーザーがアプリケーションの操作に習熟している場合は、単位時間内の操作が増えるため、1台のサーバーに収容できるユーザー数が少なくなります（多く収容した場合は、画面操作の反応をユーザーが遅く感じるようになります）。逆にユーザーがアプリケーションの操作に習熟していない場合は、単位時間内の操作が減るため、1台のサーバーに収容できるユーザー数が多くなります。

なお、サーバーの台数を減らすため、コア数が多いハイエンドのサーバーを選択した場合、サーバーの故障時に多くのユーザーが長時間利用出来なくなる可能性があります。1台のサーバーに収容するユーザー数は、「サーバー故障時の対応をどうするか？」という点も含めて決定する必要があります。

Last reviewed: Jul 22, 2016

Status: DRAFT

Ref: NONE

Copyright © 2016 kitASP Corporation