|  |
| --- |
|  |
| **Alibaba RocketMQ原理与应用** |
| 针对3.0.0版本 |
|  |
| **誓嘉(王小瑞) vintage.wang@gmail.com** |
| 2013/5/18 |

**文档变更历史**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **主要更改内容** | **更改人** | **更改时间** |
| 1 | 建立初始版本 | 誓嘉vintage.wang@gmail.com | 2013/5/18 |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |

**目录**

[1 前言 1](#_Toc356675032)

[2 特别说明 1](#_Toc356675033)

[3 专业术语 1](#_Toc356675034)

[4 消息系统需要解决哪些问题？ 3](#_Toc356675035)

[4.1 Publish/Subscribe 3](#_Toc356675036)

[4.2 Message Priority 4](#_Toc356675037)

[4.3 Message Order 4](#_Toc356675038)

[4.4 Message Filter 4](#_Toc356675039)

[4.5 Message Persistence 5](#_Toc356675040)

[4.6 Message Reliablity 5](#_Toc356675041)

[4.7 Low Latency Messaging 6](#_Toc356675042)

[4.8 Exactly And Only Once 6](#_Toc356675043)

[4.9 回溯消费 6](#_Toc356675044)

[4.10 Broker的Buffer满了怎么办？ 7](#_Toc356675045)

[4.11 消息堆积 7](#_Toc356675046)

[4.12 分布式事务 8](#_Toc356675047)

[5 消息系统实现 8](#_Toc356675048)

[5.1 典型实现 8](#_Toc356675049)

[5.2 Apache Kafka实现 9](#_Toc356675050)

[5.3 Push和Pull 10](#_Toc356675051)

[6 RocketMQ Overview 10](#_Toc356675052)

[6.1 RocketMQ与Apache Kafka的区别 10](#_Toc356675053)

[6.2 RocketMQ与Kafka的关系 11](#_Toc356675054)

[6.3 RocketMQ是什么？ 12](#_Toc356675055)

[7 RocketMQ主要功能点实现细节 13](#_Toc356675056)

[7.1 单机如何实现1万以上个队列 13](#_Toc356675057)

[7.2 刷盘策略 14](#_Toc356675058)

[7.2.1 异步刷盘 15](#_Toc356675059)

[7.2.2 同步刷盘 16](#_Toc356675060)

[7.3 服务器消息过滤 16](#_Toc356675061)

[7.3.1 按照Message Type过滤 16](#_Toc356675062)

[7.3.2 按照Message Tag过滤 17](#_Toc356675063)

[7.4 消息查询 17](#_Toc356675064)

[7.4.1 按照MessageId查询消息 17](#_Toc356675065)

[7.4.2 按照时间查询队列Offset 18](#_Toc356675066)

[7.4.3 按照Message Key查询消息 19](#_Toc356675067)

[7.5 回溯消费 21](#_Toc356675068)

[7.6 长轮询Pull 21](#_Toc356675069)

[7.7 顺序消息 21](#_Toc356675070)

[7.8 事务消息 21](#_Toc356675071)

[7.9 HA，同步双写 21](#_Toc356675072)

[7.10 HA，异步复制 21](#_Toc356675073)

[7.11 单个JVM进程也能利用机器超大内存 22](#_Toc356675074)

[7.12 消息堆积问题解决办法 23](#_Toc356675075)

[8 RocketMQ开发过程中遇到了哪些问题？ 23](#_Toc356675076)

[9 RocketMQ目前有哪些地方需要改进？ 24](#_Toc356675077)

[10 RocketMQ的几个设计原则 24](#_Toc356675078)

[11 RocketMQ客户端如何使用 26](#_Toc356675079)

[11.1 客户端如何寻址 26](#_Toc356675080)

[11.2 发送消息 26](#_Toc356675081)

[11.2.1 发送普通消息 26](#_Toc356675082)

[11.2.2 发送普通顺序消息 26](#_Toc356675083)

[11.2.3 发送严格顺序消息 26](#_Toc356675084)

[11.3 订阅消息 26](#_Toc356675085)

[11.3.1 被动、广播消费 26](#_Toc356675086)

[11.3.2 被动、集群消费 26](#_Toc356675087)

[11.3.3 主动、广播消费 26](#_Toc356675088)

[11.3.4 主动、集群消费 26](#_Toc356675089)

[12 RocketMQ服务器如何部署 26](#_Toc356675090)

[12.1 RocketMQ服务器软硬件要求 26](#_Toc356675091)

[12.2 HA，同步双写 26](#_Toc356675092)

[12.3 HA，异步复制 26](#_Toc356675093)

[12.4 跨域通信 26](#_Toc356675094)

[附录A 参考文档、规范 I](#_Toc356675095)

# 前言

本文档旨在描述RocketMQ的多个关键特性的实现原理，以及RocketMQ如何使用，并对Messaging System遇到的各种问题进行总结，阐述RocketMQ如何解决这些问题。文中主要引用了JMS规范与CORBA Notification规范，规范为我们设计系统指明了方向，但是仍有不少问题规范没有提及，对于消息系统又至关重要。RocketMQ并不遵循任何规范，但是参考了各种规范与其他产品的优点。

# 特别说明

1. 关于产品名称

Metamorphosis，取自Kafka短篇代表作《变形记》，是卡氏艺术上的最高成就，被认为是20世纪最伟大的小说作品之一。创作于1912年，发表于1915年。

为方便读写，又因为她是一个完全的队列模型消息中间件，所以从2.0版本开始，产品名称由“Metamorphosis”改为“Metaq”。

淘宝内部都这样读：[maɪtʌkjuː]

1. Metamorphosis 1.x版本由Java社区著名的庄晓丹(killme2008@gmail.com)开发，可参见以下资料

<http://www.iteye.com/magazines/107>

<http://github.com/killme2008/Metamorphosis>

1. 本文着重介绍Metaq 3.x版本相关，3.x版本现在已经开源，有任何问题可以通过开源网站联系我们。

<http://metaq.taobao.org/>

1. 由于Metaq 3.x与Metamorphosis 1.x都已经开源，对于阿里之外的用户选择哪个造成了困扰，在此声明下，两个产品未来都有各自独立的发展计划，没有融合打算，大家可自行比较优缺点，选择适合自己项目的产品。

# 专业术语

* **Producer**

消息生产者，负责产生消息，一般由业务系统负责产生消息。

* **Consumer**

消息消费者，负责消费消息，一般是后台系统负责异步消费。

* **Producer Group**

一类Producer的集合名称，这类Producer通常发送一类消息，且发送逻辑一致。

* **Consumer Group**

一类Consumer的集合名称，这类Consumer通常消费一类消息，且消费逻辑一致。

* **Broker**

消息中转角色，负责存储消息，转发消息，一般也称为Server。在JMS规范中称为Provider。

* **广播消费**

一条消息被多个Consumer消费，即使这些Consumer属于同一个Consumer Group，消息也会被Consumer Group中的每个Consumer都消费一次，广播消费中的Consumer Group概念可以认为在消息划分方面无意义。

在CORBA Notification规范中，消费方式都属于广播消费。

* **集群消费**

一个Consumer Group中的Consumer实例平均分摊消费消息。例如某个Topic有9条消息，其中一个Consumer Group有3个实例（可能是3个进程，或者3台机器），那么每个实例只消费其中的3条消息。

* **主动消费**

Consumer主动向Broker发起获取消息请求，控制权完全在于Consumer应用。

类似于JMS规范中描述的Synchronously方式消费、CORBA规范中的PullConsumer。

* **被动消费**

Consumer注册一个Callback接口，由RocketMQ后台自动从Broker接收消息，并回调Callback接口。

类似于JMS规范中的描述的Asynchronously方式消费、CORBA规范中的PushConsumer。

* **顺序消息**

消费消息的顺序要同发送消息的顺序一致，在RocketMQ中，主要指的是局部顺序，即一类消息为满足顺序性，必须Producer单线程顺序发送，且发送到同一个队列，这样Consumer就可以按照Producer发送的顺序去消费消息。

* **普通顺序消息**

顺序消息的一种，正常情况下可以保证完全的顺序消息，但是一旦发生通信异常，Broker重启，由于队列总数发生变化，哈希取模后定位的队列会变化，产生短暂的消息顺序不一致。

如果业务能容忍在集群异常情况（如某个Broker宕机或者重启）下，消息短暂的乱序，使用普通顺序方式比较合适。

* **严格顺序消息**

顺序消息的一种，无论正常异常情况都能保证顺序，但是牺牲了分布式Failover特性。如果服务器部署为同步双写模式，此缺陷可通过备机自动切换为主避免，不过仍然会存在几分钟的服务不可用。

* **Message Queue**

在RocketMQ中，所有消息队列都是持久化，长度无限的数据结构，所谓长度无限是指队列中的每个存储单元都是定长，访问其中的存储单元使用Offset来访问，offset为java long类型，64位，理论上在100年内不会溢出，所以认为是长度无限，另外队列中只保存最近几天的数据，之前的数据会按照过期时间来删除。

在Metaq2.x之前版本，队列也称为“**分区**”，两者描述的是一个概念。但是按照2.x的实现，使用队列描述更合适。

* **Messaging System**

消息中间件的统称，但并不局限于消息中间件，与消息传输相关的类似系统。

# 消息系统需要解决哪些问题？

本节阐述消息系统通常需要解决哪些问题，在解决这些问题当中会遇到什么困难，RocketMQ是否可以解决，规范中如何定义这些问题。

## Publish/Subscribe

发布订阅是消息系统的最基本功能，也是相对于传统RPC通信而言。在此不再详述。

## Message Priority

规范中描述的优先级是指在一个消息队列中，每条消息都有不同的优先级，一般用整数来描述，优先级高的消息先投递，如果消息完全在一个内存队列中，那么在投递前可以按照优先级排序，令优先级高的先投递。

由于RocketMQ所有消息都是持久化的，所以如果按照优先级来排序，开销会非常大，因此RocketMQ没有特意支持消息优先级，但是可以通过变通的方式实现类似功能，即单独配置一个优先级高的队列，和一个普通优先级的队列， 将不同优先级发送到不同队列即可。

对于优先级问题，可以归纳为2类

1. 只要达到优先级目的即可，不是严格意义上的优先级，通常将优先级划分为高、中、低，或者再多几个级别。每个优先级可以用不同的topic表示，发消息时，指定不同的topic来表示优先级，这种方式可以解决绝大部分的优先级问题，但是对业务的优先级精确性做了妥协。
2. 严格的优先级，优先级用整数表示，例如0 ~ 65535，这种优先级问题一般使用不同topic解决就非常不合适。如果要让MQ解决此问题，会对MQ的性能造成非常大的影响。这里要确保一点，业务上是否确实需要这种严格的优先级，如果将优先级压缩成几个，对业务的影响有多大？

## Message Order

消息有序指的是一类消息消费时，能按照发送的顺序来消费。例如：一个订单产生了3条消息，分别是订单创建，订单付款，订单完成。消费时，要按照这个顺序消费才能有意义。但是同时订单之间是可以并行消费的。

RocketMQ可以严格的保证消息有序。

## Message Filter

* Broker端消息过滤

在Broker中，按照Consumer的要求做过滤，优点是减少了对于Consumer无用消息的网络传输。

缺点是增加了Broker的负担，实现相对复杂。

1. 淘宝Notify支持多种过滤方式，包含直接按照消息类型过滤，灵活的语法表达式过滤，几乎可以满足最苛刻的过滤需求。
2. 淘宝RocketMQ只支持按照简单的消息类型过滤。
3. CORBA Notification规范中也支持灵活的语法表达式过滤。

* Consumer端消息过滤

这种过滤方式可由应用完全自定义实现， 但是缺点是很多无用的消息要传输到Consumer端。

## Message Persistence

几种持久化方式：

1. 持久化到数据库，例如Mysql。
2. 持久化到KV存储，例如levelDB、伯克利DB等KV存储系统。
3. 文件记录形式持久化，例如Kafka，RocketMQ
4. 对内存数据做一个持久化镜像，例如beanstalkd，VisiNotify

(1)、(2)、(3)三种持久化方式都具有将内存队列Buffer进行扩展的能力，(4)只是一个内存的镜像，作用是当Broker挂掉重启后仍然能将之前内存的数据恢复出来。

JMS与CORBA Notification规范没有明确说明如何持久化，但是持久化部分的性能直接决定了整个消息系统的性能。

## Message Reliablity

影响消息可靠性的几种情况：

1. Broker正常关闭
2. Broker异常Crash
3. OS Crash
4. 机器掉电，但是能立即恢复供电情况。
5. 机器无法开机（可能是cpu、主板、内存等关键设备损坏）
6. 磁盘设备损坏。

(1)、(2)、(3)、(4)四种情况都属于硬件资源可立即恢复情况，RocketMQ在这四种情况下能保证消息不丢，或者丢失少量数据（依赖刷盘方式是同步还是异步）。

(5)、(6)属于单点故障，且无法恢复，一旦发生，在此单点上的消息全部丢失。RocketMQ在这两种情况下，通过异步复制，可保证99%的消息不丢，但是仍然会有极少量的消息可能丢失。未来版本会通过同步双写技术来完全避免单点，同步双写势必会影响性能，适合对消息可靠性要求极高的场合，例如与Money相关的应用。

## Low Latency Messaging

## Exactly And Only Once

消息是否重复性问题，JMS中有如下说明：

The JMS API can ensure that a message is delivered once and only once. Lower levels of reliability are available for applications that can afford to miss messages or to receive duplicate messages.

我对于此特性的理解：

1. 发送消息阶段，不允许发送重复的消息。
2. 消费消息阶段，不允许消费重复的消息。

只有以上两个条件都满足情况下，才能认为消息是“Exactly And Only Once”，而要实现以上两点，在分布式系统环境下，不可避免要产生巨大的开销。所以RocketMQ为了追求高性能，并不保证此特性，要求在业务上进行去重，也就是说消费消息要做到幂等性。RocketMQ虽然不能严格保证不重复，但是正常情况下都不会出现重复发送、消费情况，只有网络异常，Consumer启停等异常情况下会出现消息重复。

## 回溯消费

回溯消费是指Consumer已经消费成功的消息，由于业务上需求需要重新消费，要支持此功能，Broker在向Consumer投递成功消息后，消息仍然需要保留。并且重新消费一般是按照时间维度，例如由于Consumer系统故障，恢复后需要重新消费1小时前的数据，那么Broker要提供一种机制，可以按照时间维度来回退消费进度。

RocketMQ支持按照时间回溯消费，时间维度精确到毫秒。

## Broker的Buffer满了怎么办？

Broker的Buffer通常指的是Broker中一个队列的内存Buffer大小，这类Buffer通常大小有限，如果Buffer满了以后怎么办？

下面是CORBA Notification规范中处理方式：

1. RejectNewEvents

拒绝新来的消息，向Producer返回RejectNewEvents错误码。

1. 按照特定策略丢弃已有消息
   * + 1. **AnyOrder** - Any event may be discarded on overflow. This is the default setting for this

property.

* + - 1. **FifoOrder** - The first event received will be the first discarded.
      2. **LifoOrder** - The last event received will be the first discarded.
      3. **PriorityOrder** - Events should be discarded in priority order, such that lower priority

events will be discarded before higher priority events.

* + - 1. **DeadlineOrder** - Events should be discarded in the order of shortest expiry deadline first.

RocketMQ没有内存Buffer概念，RocketMQ的队列都是持久化磁盘，数据定期清除。

## 消息堆积

Messaging System的主要功能是异步解耦，还有个重要功能是挡住前端的数据洪峰，保证后端系统的稳定性，这就要求Messaging System具有一定的消息堆积能力，消息堆积分以下两种情况：

1. 消息堆积在内存Buffer，一旦超过内存Buffer，可以根据一定的丢弃策略来丢弃消息，如CORBA Notification规范中描述。适合能容忍丢弃消息的业务，这种情况消息的堆积能力主要在于内存Buffer大小，而且消息堆积后，性能下降不会太大，因为内存中数据多少对于对外提供的访问能力影响有限。
2. 消息堆积到持久化存储系统中，例如DB，KV存储，文件记录形式。

当消息不能在内存Cache命中时，要不可避免的访问磁盘，会产生大量读IO，读IO的吞吐量直接决定了消息堆积后的访问能力。

评估消息堆积能力主要有以下四点：

1. 消息能堆积多少条，多少字节？即消息的堆积容量。
2. 消息堆积后，发消息的吞吐量大小，是否会受堆积影响？
3. 消息堆积后，正常消费的Consumer是否会受影响？
4. 消息堆积后，访问堆积在磁盘的消息时，吞吐量有多大？

## 分布式事务

已知的几个分布式事务规范，如XA，JTA等。其中XA规范被各大数据库厂商广泛支持，如Oracle，Mysql等。其中XA的TM实现佼佼者如Oracle Tuxedo，在金融、电信等领域被广泛应用。

RocketMQ的存储结构是文件记录形式，通过Offset递增进行访问数据，缺乏KV存储具有的update能力，如果要支持事务，必须引入类似于KV存储的模块才可以。

RocketMQ目前不支持分布式事务。

# 消息系统实现

## 典型实现



图表 ‑1 Messaging System

一个典型的消息系统实现一般分为以下几部分：

1. 消息接收阶段，收到消息后，存储到存储模块，可以是本地KV存储、文件记录存储、远程DB、或其他存储模式，然后将消息转发至Dispatch处理流程。
2. 消息分发阶段，可能的操作包含消息过滤、分发到特定队列或者Consumer Group队列。
3. 消息投递阶段，直接与Consumer进行通信，可以是主动投递或者被动投递。

## Apache Kafka实现

Apache Kafka is a distributed publish-subscribe messaging system. It is designed to support the following.

* Persistent messaging with O(1) disk structures that provide constant time performance even with many TB of stored messages.
* High-throughput: even with very modest hardware Kafka can support hundreds of thousands of messages per second.
* Explicit support for partitioning messages over Kafka servers and distributing consumption over a cluster of consumer machines while maintaining per-partition ordering semantics.
* Support for parallel data load into Hadoop.

Kafka provides a publish-subscribe solution that can handle all activity stream data and processing on a consumer-scale web site. This kind of activity (page views, searches, and other user actions) are a key ingredient in many of the social feature on the modern web. This data is typically handled by "logging" and ad hoc log aggregation solutions due to the throughput requirements. This kind of ad hoc solution is a viable solution to providing logging data to an offline analysis system like Hadoop, but is very limiting for building real-time processing. Kafka aims to unify offline and online processing by providing a mechanism for parallel load into Hadoop as well as the ability to partition real-time consumption over a cluster of machines.

The use for activity stream processing makes Kafka comparable to Facebook's Scribe or Apache Flume (incubating), though the architecture and primitives are very different for these systems and make Kafka more comparable to a traditional messaging system. See our design page for more details.

以上文字摘自Apache Kafka官方网站，Kafka详细资料，请参照官方网站，此文不再详述。

<http://kafka.apache.org/>

Kafka是一个实现非常特别的消息系统，同我们的典型实现区别较大，跳出了各种消息系统规范定义的思维模式，按照我的理解总结如下：

1. Kafka的设计初衷消息是面向堆积需求的，读优先级高于写优先级，优先为读消息准备，所以无论堆积的消息多少，消费能力都很强。（前提是分区数在一定范围内）
2. Kafka是面向广播消费类型的，对广播支持友好，并且也支持集群消费模式。
3. 不维护单个消息的消费状态，无论是否消费，只要超过保留时间就删除。
4. 分区数是一个重要的功能、性能指标，分区数支持过少会影响消费的并行度，以及单机能支持的topic数。
5. 很适合日志收集类应用。

## Push和Pull

push与pull是两种数据通信方式，在Consumer从Broker获取消息过程中会用到这两种方式，区别如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Push** | **Pull** |
| 数据传输状态 | 保存在Broker端 | 保存在Consumer端 |
| 传输失败，重试 | Broker需要维护每次传输状态，遇到失败情况需要重试 | 不需要 |
| 数据传输实时性 | 非常实时 | 1. 默认的短轮询方式实时性依赖pull间隔时间，间隔越大实时性越低。 2. 长轮询模式实时性与push一致。 |
| 流控机制 | Broker需要依据Consumer的消费能力做流控。 | Consumer可以根据自身消费能力决定是否去pull message。 |

# RocketMQ Overview

## RocketMQ与Apache Kafka的区别

表格 ‑1RocketMQ与Kafka区别

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Apache Kafka** | **Taobao RocketMQ** |
| **分区数** | 分区过多会Load升高 | 单机1万以上 |
| **SATA盘下性能** | 性能极低 | 由于PAGECACHE作用，以及刷盘方式的不同，性能接近SAS盘 |
| **服务端消息过滤** | 不支持 | 支持，并且在服务端支持与或表达式过滤 |
| **按照时间回溯** | 不支持 | 支持 |
| **Consumer订阅实时性** | 1、数据落盘后，才可被订阅 2、Consumer Pull最大间隔时间 | 1、数据进入Broker，只要写入Pagecache，即使没有刷盘，也可以被订阅 2、Consumer采用长轮询方式，实时性同Push方式一致 |
| **异步刷盘实时性** | 按照条数与时间刷盘，实时性低 | 后台线程实时刷盘 |
| **同步刷盘** | 不支持 | 支持，且性能接近异步刷盘 |
| **异步复制** | 不支持 | 支持 |
| **同步双写** | 不支持 | 支持，且性能接近单写一个Broker |
| **消息查询** | 不支持 | 支持，支持按照消息ID、消息key查询消息 |
| **分布式事务** | 不支持 | 支持（待开发） |

## RocketMQ与Kafka的关系

Kafka定位于日志传输场景，但是RocketMQ不仅做日志传输，在阿里很多关键业务系统都用到了RocketMQ。

不得不说一点，RocketMQ借鉴了Kafka的设计思想，可能会有不少网友认为RocketMQ仅仅是Kafka的一个山寨版。

这里表述下我的个人观点：

1. RocketMQ在参考Kafka设计思想的同时，做到了取其精华，去其糟粕。解决了分区数限制、消息实时性、可靠性等问题。
2. 3.x版本的RocketMQ存储模型已经完全脱离了Kafka的设计初衷，每个队列（分区）不存储数据，仅仅存储数据的位置信息。并且为消息创建了索引，可以根据消息内容查询消息。
3. RocketMQ定位于队列模型消息中间件，这里的队列模型参考了Kafka分区的组织方式，即对于消息生产者轮询发送消息到不同的队列，消息消费者平均分配队列，来达到平均消费消息的目的。（个人认为Kafka分区组织方式是其最大亮点）
4. RocketMQ在可靠性方面做了很多工作，例如消息同步刷盘、HA异步复制、HA同步双写。在数据可靠性方面，RocketMQ要远远高于Kafka。

## RocketMQ是什么？



图表 ‑1 RocketMQ是什么

1. 是一个队列模型的消息中间件，具有高性能、高可靠、高实时、分布式特点。
2. Producer、Consumer、队列都可以分布式。
3. Producer向一些队列轮流发送消息，队列集合称为Topic，Consumer如果做广播消费，则一个consumer实例消费这个Topic对应的所有队列，如果做集群消费，则多个Consumer实例平均消费这个topic对应的队列集合。

# RocketMQ主要功能点实现细节

## 单机如何实现1万以上个队列



图表 ‑1RocketMQ队列

1. 所有数据单独存储到一个物理队列，完全顺序写，随机读。
2. 对最终用户展现的队列实际只存储消息在物理队列的位置信息，并且串行方式刷盘。

这样做的好处如下：

1. 队列轻量化，单个队列数据量非常少。
2. 对磁盘的访问串行化，避免磁盘竟争，不会因为队列增加导致IOWAIT增高。

每个方案都有缺点，它的缺点如下：

1. 写虽然完全是顺序写，但是读却变成了完全的随机读。
2. 读一条消息，会先读逻辑队列，再读物理队列，增加了开销。
3. 要保证物理队列与逻辑队列完全的一致，增加了编程的复杂度。

以上缺点如何克服：

1. 随机读，尽可能让读命中PAGECACHE，减少IO读操作，所以内存越大越好。如果系统中堆积的消息过多，读数据要访问磁盘会不会由于随机读导致系统性能急剧下降，答案是否定的。
   1. 访问PAGECACHE时，即使只访问1k的消息，系统也会提前预读出更多数据，在下次读时，就可能命中内存。
   2. 随机访问物理队列磁盘数据，系统IO调度算法设置为NOOP方式，会在一定程度上将完全的随机读变成顺序跳跃方式，而顺序跳跃方式读较完全的随机读性能会高5倍以上，可参见以下针对各种IO方式的性能数据。

<http://stblog.baidu-tech.com/?p=851>

另外4k的消息在完全随机访问情况下，仍然可以达到8K次每秒以上的读性能。

1. 由于逻辑队列存储数据量极少，而且是顺序读，在PAGECACHE预读作用下，逻辑队列的读性能几乎与内存一致，即使堆积情况下。所以可认为逻辑队列完全不会阻碍读性能。
2. 物理队列中存储了所有的元信息，包含消息体，类似于Mysql、Oracle的redolog，所以只要有物理队列在，逻辑队列即使数据丢失，仍然可以恢复出来。

## 刷盘策略

RocketMQ的所有消息都是持久化的，先写入系统PAGECACHE，然后刷盘，可以保证内存与磁盘都有一份数据，访问时，直接从内存读取。

### 异步刷盘



在有RAID卡，SAS 15000转磁盘测试顺序写文件，速度可以达到200M每秒以上，而线上的网卡一般都为千兆网卡，写磁盘速度明显快于数据网络入口速度，那么是否可以做到写完内存就向用户返回，由后台线程刷盘呢？

1. 由于磁盘速度大于网卡速度，那么刷盘的进度肯定可以跟上消息的写入速度。
2. 万一由于此时系统压力过大，可能堆积消息，除了写入IO，还有读取IO，万一出现磁盘读取落后情况，会不会导致系统内存溢出，答案是否定的，原因如下：
   1. 写入消息到PAGECACHE时，如果内存不足，则尝试丢弃干净的PAGE，腾出内存供新消息使用，策略是LRU方式。
   2. 如果干净页不足，此时写入PAGECACHE会被阻塞，系统尝试刷盘部分数据，大约每次尝试32个PAGE，来找出更多干净PAGE。

综上，内存溢出的情况不会出现。

### 同步刷盘



同步刷盘与异步刷盘的唯一区别是异步刷盘写完PAGECACHE直接返回，而同步刷盘需要等待刷盘完成才返回，同步刷盘流程如下：

1. 写入PAGECACHE后，线程等待，通知刷盘线程刷盘。
2. 刷盘线程刷盘后，唤醒前端等待线程，可能是一批线程。
3. 前端等待线程向用户返回成功。

## 服务器消息过滤

### 按照Message Type过滤

RocketMQ的消息过滤方式有别于其他消息中间件，是在订阅时，再做过滤，先来看下逻辑队列的存储结构。



图表 ‑2逻辑队列单个存储单元结构

1. 在Broker端进行Message Type比对，先遍历逻辑队列，如果存储的Message Type与订阅的Message Type不符合，则跳过，继续比对下一个，符合则传输给Consumer。注意：Message Type是字符串形式，逻辑队列中存储的是其对应的hashcode，比对时也是比对hashcode。
2. Consumer收到过滤后的消息后，同样也要执行在Broker端的操作，但是比对的是真实的Message Type字符串，而不是Hashcode。

为什么过滤要这样做？

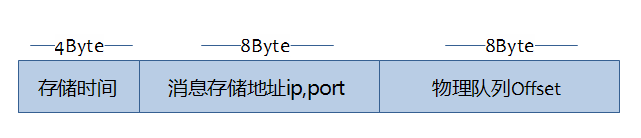
1. Message Type存储Hashcode，是为了在逻辑队列定长方式存储，节约空间。
2. 过滤过程中不会访问物理队列数据，可以保证堆积情况下也能高效过滤。
3. 即使存在Hash冲突，也可以在Consumer端进行修正，保证万无一失。

### 按照Message Tag过滤

暂时不支持。

## 消息查询

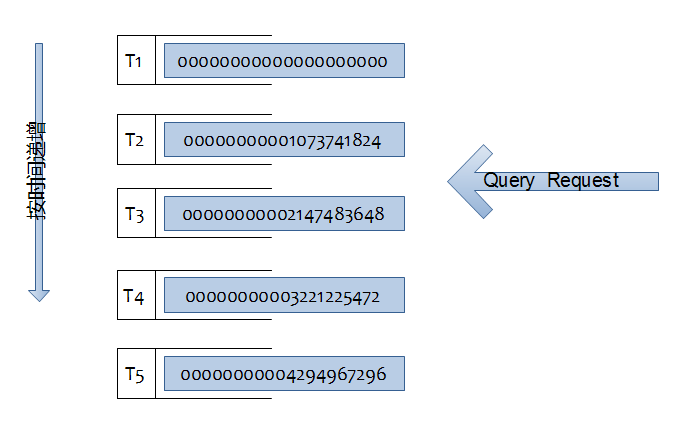
### 按照MessageId查询消息



图表 ‑3 Message Id组成

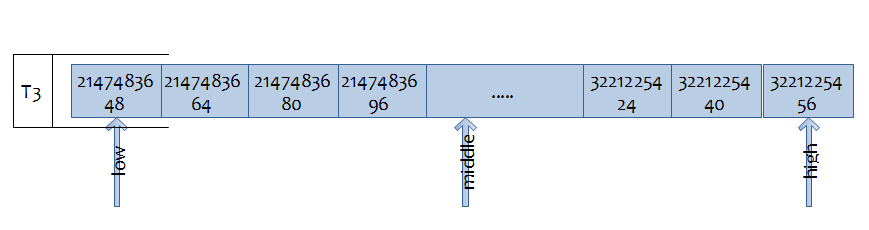
MsgId总共20字节，包含消息存储时间，消息存储主机地址，消息物理分区offset。从MsgId中解析出server的地址和物理分区的偏移地址，然后按照存储格式所在位置消息buffer解析成一个完整的消息。

### 按照时间查询队列Offset



图表 ‑4逻辑队列组成

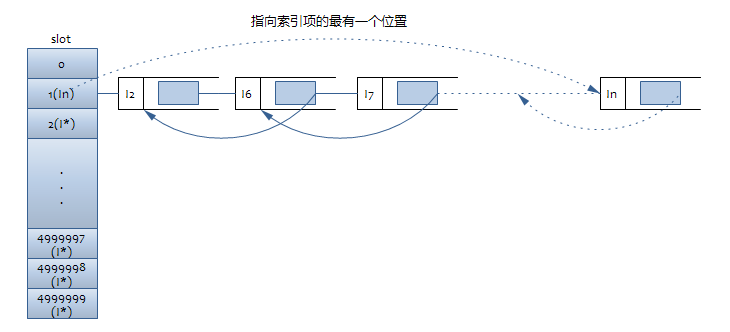
根据时间Tn查找到对应的索引文件Fn，索引文件在RocketMQ的内部存储结构中是有序排列的（按时间递增），因此当一个查询进来的时候首先根据查询的时间 Tn查找到所属的索引文件。例如：假设T2<Tn<T3（Tn对应的索引文件记做Fn，Tn是索引文件Fn最后一次的修改时间），则Tn时间对应的消息就应包含在索引文件F3中。



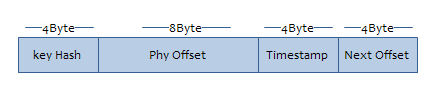
图表 ‑5 按照时间二分查找

二分遍历索引文件，查找到一个最接近的消息，同一个队列的消息是严格按照时间先后顺序入队，所以按照二分查找定位到一个消息的offset时间复杂度为O(logN)。例如：一个索引文件的大小为8M，一条索引占16字节，一个文件中总共的索引条数为524288条，极端情况下最多遍历次数为19，因为query的时间精确到ms，所以不命中的情况下会返回最接近的结果值。

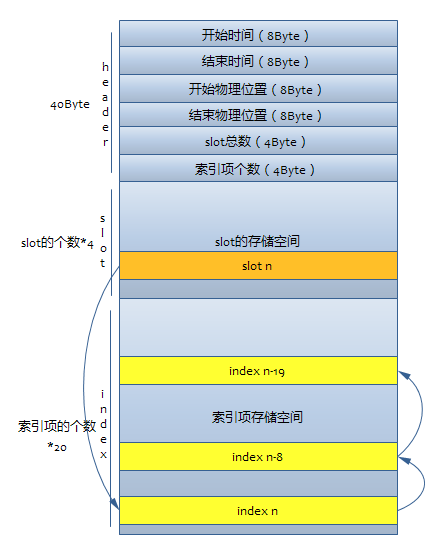
### 按照Message Key查询消息



图表 ‑6索引的逻辑结构，类似HashMap实现



图表 ‑7单个索引项的存储结构



图表 ‑8每个索引文件的物理存储结构

1. 根据查询的key的hashcode%slotNum得到具体的槽的位置（slotNum是一个索引文件里面包含的最大槽的数目，例如图7.4.3-1中所示slotNum=5000000），索引的逻辑结构见图7.4.3-1 。
2. 根据slotValue（slot位置对应的值）查找到索引项列表的最后一项（倒序排列，slotValue总是指向最新的一个索引项），索引项的存储结构见图7.4.3-2 。
3. 遍历索引项列表返回查询时间范围内的结果集（默认一次最大返回的32条记录）
4. Hash冲突；寻找key的slot位置时相当于执行了两次散列函数，一次key的hash，一次key的hash值取模，因此这里存在两次冲突的情况；第一种，key的hash值不同但模数相同，此时查询的时候会在比较一次key的hash值（每个索引项保存了key的hash值），过滤掉hash值不相等的项。第二种，hash值相等但key不等，出于性能的考虑冲突的检测放到客户端处理（key的原始值是存储在消息文件中的，避免对数据文件的解析），客户端比较一次消息体的key是否相同。
5. 存储；为了节省空间索引项中存储的时间是时间差值（存储时间-开始时间，开始时间存储在索引文件头中），整个索引文件是定长的，结构也是固定的。索引文件存储结构参见图7.4.3-3 。

## 回溯消费

TODO

## 长轮询Pull

TODO

## 顺序消息

TODO

## 事务消息

TODO

## HA，同步双写

TODO

## HA，异步复制

异步复制的实现思路非常简单，Slave启动一个线程，不断从Master拉取物理队列中的数据，然后在异步build出逻辑队列数据结构。整个实现过程基本同Mysql主从同步类似。

## 单个JVM进程也能利用机器超大内存



图表 ‑9消息在系统中流转图

1. Producer发送消息，消息从socket进入java堆。
2. Producer发送消息，消息从java堆转入PAGACACHE，物理内存。
3. Producer发送消息，由异步线程刷盘，消息从PAGECACHE刷入磁盘。
4. Consumer拉消息（正常消费），消息直接从PAGECACHE（数据在物理内存）转入socket，到达consumer，不经过java堆。这种消费场景最多，线上96G物理内存，按照1K消息算，可以在物理内存缓存1亿条消息。
5. Consumer拉消息（异常消费），消息直接从PAGECACHE（数据在虚拟内存）转入socket。
6. Consumer拉消息（异常消费），由于Socket访问了虚拟内存，产生缺页中断，此时会产生磁盘IO，从磁盘Load消息到PAGECACHE，然后直接从socket发出去。
7. 同5一致。
8. 同6一致。

## 消息堆积问题解决办法

前面提到衡量消息系统堆积能力的几个指标，现将RocketMQ的堆积能力整理如下

表格 ‑1RocketMQ性能堆积指标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | **堆积性能指标** |
| 1 | **消息的堆积容量** | 依赖磁盘大小 |
| 2 | **发消息的吞吐量大小受影响程度** | 无SLAVE情况，会受一定影响 有SLAVE情况，不受影响 |
| 3 | **正常消费的Consumer是否会受影响** | 无SLAVE情况，会受一定影响 有SLAVE情况，不受影响 |
| 4 | **访问堆积在磁盘的消息时，吞吐量有多大** | 1、1K大小左右消息堆积情况下吞吐量非常高， 在5W每秒以上。 2、4K消息性能最差，8K每秒左右。 |

在有Slave情况下，Master一旦发现Consumer访问堆积在磁盘的数据时，会向Consumer下达一个重定向指令，令Consumer从Slave拉取数据，这样正常的发消息与正常消费的Consumer都不会因为消息堆积受影响，因为系统将堆积场景与非堆积场景分割在了两个不同的节点处理。这里会产生另一个问题，Slave会不会写性能下降，答案是否定的。因为Slave的消息写入只追求吞吐量，不追求实时性，只要整体的吞吐量高就可以，而Slave每次都是从Master拉取一批数据，如1M，这种批量顺序写入方式即使堆积情况，整体吞吐量影响相对较小，只是写入RT会变长。

# RocketMQ开发过程中遇到了哪些问题？

1. 分配MapedFile有时耗时很长，长达几百毫秒，在性能压测过程中，会大大拉低整体性能。

解决办法：采用预分配方式，这样前端请求就不会因为分配MapedFile而阻塞。

1. 删除单个1G文件耗时达1秒以上，导致写消息性能下降

解决办法：在ext3下，删除文件确实耗时较长，使用ext4文件系统，删除1G文件通常耗时几十毫秒。

1. Consumer抢分区会存在失败的情况，原因是写入ZK节点失败

解决办法：去除抢这个概念，所有Consumer按照同样的算法进行分配，最终一致。

# RocketMQ目前有哪些地方需要改进？

1. 异步复制仍然不能完全避免单点，会被用户诟病，需要尝试同步双写。
2. 消息过滤功能较简单，是否可以支持像Notify一样的高级过滤方式
3. 对Zookeeper强依赖问题。
4. 客户端API其实可以更友好。

# RocketMQ的几个设计原则

RocketMQ在开发过程中，遵循以下设计原则，有些观点为个人看法，不一定对所有产品都适用，或者不一定正确，写出来仅供各位参考。

1. 消息都是持久化的，内存与磁盘各一份。
2. 高性能离不开异步，异步离不开队列，无论是构建整个系统还是构建单个程序都适用
3. 磁盘IO，网络IO尽可能的批量处理。
4. 如果操作系统的层面已经提供的功能，或者优化过的性能点，尽可能交给操作系统处理.
5. 与IO相关部分尽可能用单线程处理，避免使用多线程。一个功能尽可能拆分成几个独立的子功能，每个功能有专门的线程来执行。
6. 一个线程只做一件事情，并做好。因为目前的计算机CPU资源足够强大，即使是单个CPU也运算能力足够快。如果一个线程没有阻塞的地方，使用多线程并不能提升性能，反而会下降，如果有阻塞地方，可酌情使用多线程，但也要分场景。
7. 为追求高性能，牺牲了某些消息系统中特有的高级功能，例如消息优先级、分布式事务等。

# RocketMQ客户端如何使用

## 客户端如何寻址

## 发送消息

### 发送普通消息

### 发送普通顺序消息

### 发送严格顺序消息

## 订阅消息

### 被动、广播消费

### 被动、集群消费

### 主动、广播消费

### 主动、集群消费

# RocketMQ服务器如何部署

## RocketMQ服务器软硬件要求

## HA，同步双写

## HA，异步复制

## 跨域通信

# 附录A 参考文档、规范

* Java Message Service API Tutorial

<http://docs.oracle.com/javaee/1.3/jms/tutorial/1_3_1-fcs/doc/jms_tutorialTOC.html>

* Java(TM) Message Service Specification Final Release 1.1

<http://www.oracle.com/technetwork/java/docs-136352.html>

* CORBA Notification Service Specification 1.1

<http://www.omg.org/spec/NOT/1.1/PDF>

* Distributed Transaction Processing: The XA Specification

<http://pubs.opengroup.org/onlinepubs/009680699/toc.pdf>

* RocketMQ Benchmark

<http://taobao.github.com/metaq/document/benchmark/benchmark.pdf>

* Documentation for /proc/sys/vm/\*

<http://www.kernel.org/doc/Documentation/sysctl/vm.txt>