
1. 数据库类型

1.1 基本概念

#

1. 关系型数据库 - sql

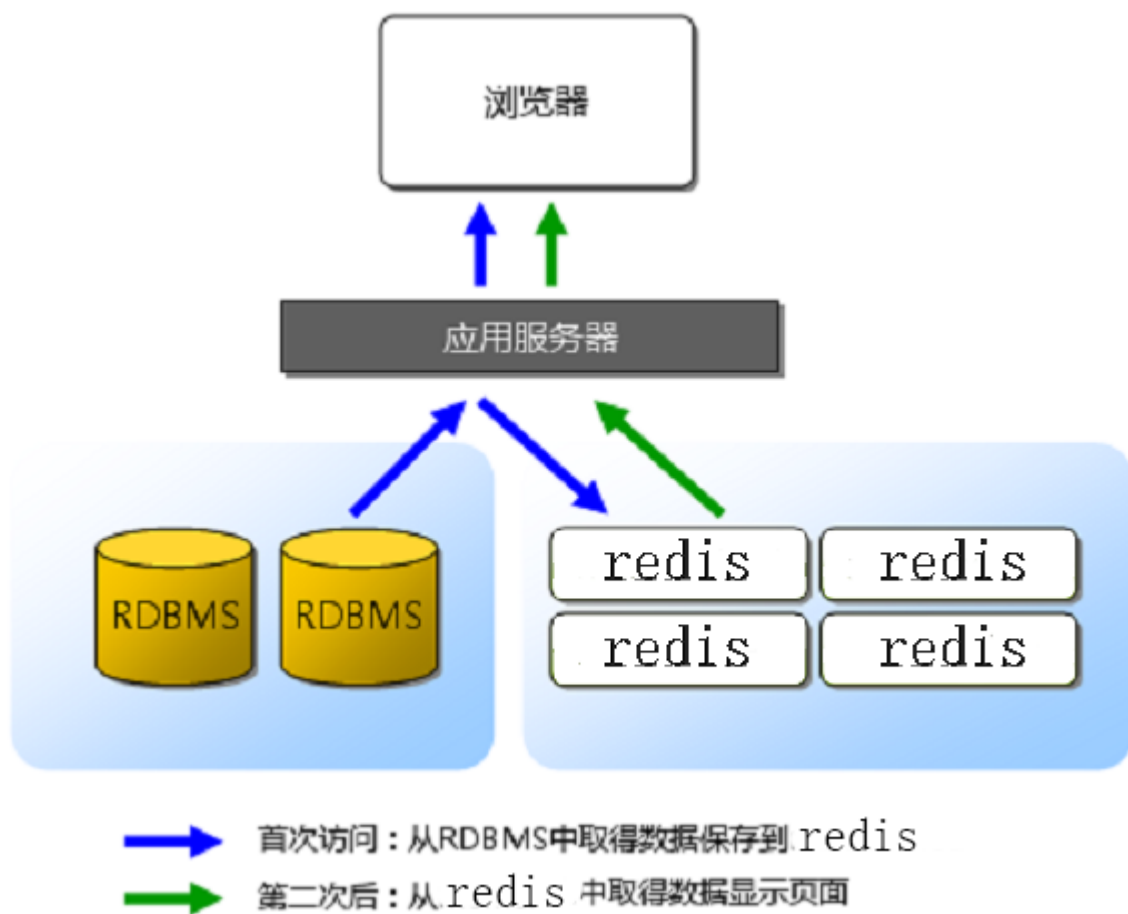
- 操作数据必须要使用sql语句
- 数据存储在磁盘
- 存储的数据量大
- 举例:
 - mysql
 - oracle
 - sqlite - 文件数据库
 - sql server

2. 非关系数据库 - nosql

- 操作不使用sql语句
 - 命令
- 数据默认存储在内存
 - 速度快, 效率高
 - 存储的数据量小
- 不需要数据库表
 - 以键值对的方式存储的

1.2 关系/非关系型数据库搭配使用

#



RDBMS: Relational Database Management System

1. 所有的数据默认存储在关系型数据库中
2. 客户端访问服务器, 有一些数据, 服务器需要频繁的查询数据
 - 服务器首先将数据从关系型数据库中读出 -> 第一次
 - 将数据写入到redis中
 - 客户端第二次包含以后访问服务器
 - 服务器从redis中直接读数据

2. Redis

1. 知道redis是什么?
 - 非关系型数据库 也可以叫 内存数据库
2. 能干什么?
 - 存储访问频率高的数据
 - 共享内存
 - 服务器端 -> redis
3. 如何使用?
 - 常用的操作命令

- 各种数据类型 -> 会查
- redis的配置文件
- redis的数据持久化
- 写程序的时候如何对redis进行操作
 - 客户端 -> 服务器

2.1 基本知识点

#

1. 安装包下载

- 英文官方: <https://redis.io/>
- 中文官方: <http://redis.cn/>

2. Redis安装

- make
- make install

3. redis中的两个角色

```
1  # 服务器 - 启动
2  redis-server      # 默认启动
3  redis-server confFileName # 根据配置文件的设置启动
4  # 客户端
5  redis-cli         # 默认连接本地, 绑定了6379默认端口的服务器
6  redis-cli -p 端口号
7  redis-cli -h IP地址 -p 端口 # 连接远程主机的指定端口的redis
8  # 通过客户端关闭服务器
9  shutdown
10 # 客户端的测试命令
11 ping [MSG]
```

4. redis中数据的组织格式

- 键值对
 - key: 必须是字符串 - "hello"
 - value: 可选的
 - String类型
 - List类型
 - Set类型
 - SortedSet类型
 - Hash类型

5. redis中常用数据类型

- String类型
 - 字符串
- List类型
 - 存储多个string字符串的
- Set类型
 - 集合
 - stl集合

- 默认是排序的, 元素不重复
 - redis集合
 - 元素不重复, 数据是无序的
- SortedSet类型
 - 排序集合, 集合中的每个元素分为两部分
 - [分数, 成员] -> [66, "tom"]
- Hash类型
 - 跟map数据组织方式一样: key:value
 - Qt -> QHash, QMap
 - Map -> 红黑树
 - hash -> 数组
 - a[index] = xx

2.2 redis常用命令

#

- String类型

```

1  key -> string
2  value -> string
3  # 设置一个键值对->string:string
4  SET key value
5  # 通过key得到value
6  GET key
7  # 同时设置一个或多个 key-value 对
8  MSET key value [key value ...]
9  # 同时查看过个key
10 MGET key [key ...]
11 # 如果 key 已经存在并且是一个字符串, APPEND 命令将 value 追加到 key 原来的值的末尾
12 # key: hello, value: world, append: 12345
13 APPEND key value
14 # 返回 key 所储存的字符串值的长度
15 STRLEN key
16 # 将 key 中储存的数字值减一。
17 # 前提, value必须是数字字符串 -"12345"
18 DECR key

```

- List类型 - 存储多个字符串

```

1  key -> string
2  value -> list
3  # 将一个或多个值 value 插入到列表 key 的表头
4  LPUSH key value [value ...]
5  # 将一个或多个值 value 插入到列表 key 的表尾 (最右边)。
6  RPUSH key value [value ...]
7  # list中删除元素
8  LPOP key # 删除最左侧元素
9  RPOP key # 删除最右侧元素
10 # 遍历
11 LRANGE key start stop

```

```

12     start: 起始位置, 0
13     stop: 结束位置, -1
14     # 通过下标得到对应位置的字符串
15     LINDEX key index
16     # list中字符串的个数
17     LLEN key

```

- Set类型

```

1  key -> string
2  value -> set类型 ("string", "string1")
3  # 添加元素
4  # 将一个或多个 member 元素加入到集合 key 当中, 已经存在于集合的 member 元素将被忽略
5  SADD key member [member ...]
6  # 遍历
7  SMEMBERS key
8  # 差集
9  SDIFF key [key ...]
10 # 交集
11 SINTER key [key ...]
12 # 并集
13 SUNION key [key ...]

```

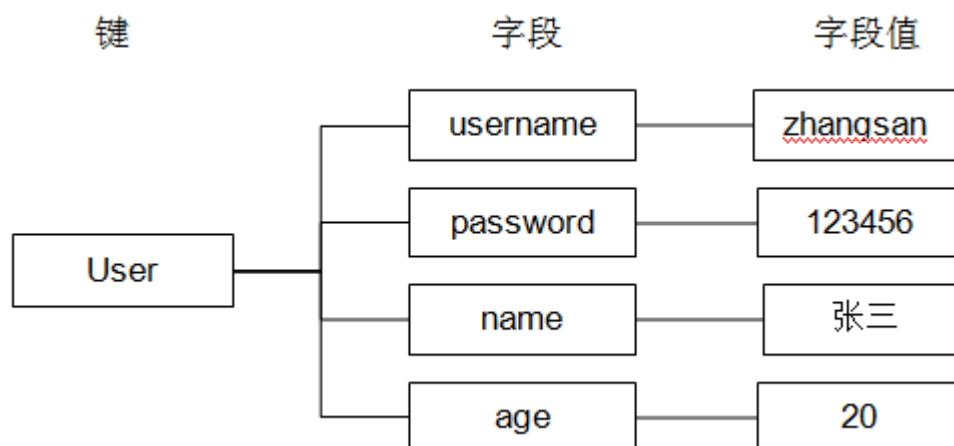
- SortedSet 类型

```

1  key -> string
2  value -> sorted ([score, member], [score, member], ...)
3  # 添加元素
4  ZADD key score member [[score member] [score member] ...]
5  # 遍历
6  ZRANGE key start stop [WITHSCORES] # -> 升序集合
7  ZREVRANGE key start stop [WITHSCORES] # -> 降序集合
8  # 指定分数区间内元素的个数
9  ZCOUNT key min max

```

- Hash类型



```

1  key ->string
2  value -> hash ([key:value], [key:value], [key:value], ...)
3  # 添加数据
4  HSET key field value
5  # 取数据
6  HGET key field
7  # 批量插入键值对
8  HMSET key field value [field value ...]
9  # 批量取数据
10 HMGET key field [field ...]
11 # 删除键值对
12 HDEL key field [field ...]

```

- Key 相关的命令

```

1  # 删除键值对
2  DEL key [key ...]
3  # 查看key值
4  KEYS pattern
5  查找所有符合给定模式 pattern 的 key 。
6  KEYS * 匹配数据库中所有 key 。
7  KEYS h?llo 匹配 hello , hallo 和 hxlllo 等。
8  KEYS h*llo 匹配 hllo 和 heeeello 等。
9  KEYS h[ae]llo 匹配 hello 和 hallo , 但不匹配 hillo
10 # 给key设置生存时长
11 EXPIRE key seconds
12 # 取消生存时长
13 PERSIST key
14 # key对应的valued类型
15 TYPE key

```

2.3 redis配置文件

#

配置文件是给redis服务器使用的

1. 配置文件位置

- 从源码安装目录中找 -> redis.conf

2. 配置文件配置项

```

1  # redis服务器绑定谁之后, 谁就能访问redis服务器
2  # 任何客户端都能访问服务器, 需要注释该选项
3  bind 127.0.0.1 192.168.1.100
4  # 保护模式, 如果要远程客户端访问服务器, 该模式要关闭
5  protected-mode yes
6  # reids服务器启动时候绑定的端口, 默认为6379
7  port 6379
8  # 超时时长, 0位关闭该选项, >0则开启
9  timeout 0
10 # 服务器启动之后不是守护进程
11 daemonize no
12 # 如果服务器是守护进程, 就会生成一个pid文件
13 # ./ -> reids服务器启动时候对应的目录

```

```

14  pidfile ./redis.pid
15  # 日志级别
16  loglevel notice
17  # 如果服务器是守护进程，才会写日志文件
18  logfile "" -> 这是没写
19  logfile ./redis.log
20  # redis中数据库的个数
21  databases 16
22  - 切换 select dbID [dbID == 0 ~ 16-1]

```

2.4 redis数据持久化

#

持久化: 数据从内存到磁盘的过程

持久化的两种方式:

- rdb方式
 - 这是一种默认的持久化方式, 默认打开
 - 磁盘的持久化文件xxx.rdb
 - 将内存数据以二进制的方式直接写入磁盘文件
 - 文件比较小, 恢复时间短, 效率高
 - 以用户设定的频率 -> 容易丢失数据
 - 数据完整性相对较低
- aof方式
 - 默认是关闭的
 - 磁盘的持久化文件xxx.aof
 - 直接将生成数据的命令写入磁盘文件
 - 文件比较大, 恢复时间长, 效率低
 - 以某种频率 -> 1sec
 - 数据完整性高

```

1  # rdb的同步频率，任意一个满足都可以
2  save 900 1
3  save 300 10
4  save 60 10000
5  # rdb文件的名字
6  dbfilename dump.rdb
7  # 生成的持久化文件保存的那个目录下，rdb和aof
8  dir ./
9  # 是不是要打开aof模式
10 appendonly no
11 -> 打开: yes
12 # 设置aof文件的名字
13 appendfilename "appendonly.aof"
14 # aof更新的频率
15 # appendfsync always
16 appendfsync everysec
17 # appendfsync no

```

1. aof和rdb能不能同时打开?

- 可以
2. aof和rdb能不能同时关闭?
- 可以
 - rdb如何关闭?

```
1 save ""
```

3. 两种模式同时开启, 如果要进行数据恢复, 如何选择?
- 效率上考虑: rdb模式
 - 数据的完整性: aof模式

3 hiredis的使用

1. hiredis的安装

- 下载地址: <http://redis.cn/clients.html#c>
- 安装
 - make
 - make

2. hiredis API接口的使用

- 连接数据库

```
1 // 连接数据库
2 redisContext *redisConnect(const char *ip, int port);
3 redisContext *redisConnectWithTimeout(const char *ip,
4                                       int port, const struct timeval tv);
```

- 执行redis命令函数

```
1 // 执行redis命令
2 void *redisCommand(redisContext *c, const char *format, ...);
3 // redisCommand 函数实际的返回值类型
4 typedef struct redisReply {
5     /* 命令执行结果的返回类型 */
6     int type;
7     /* 存储执行结果返回为整数 */
8     long long integer;
9     /* str变量的字符串值长度 */
10    size_t len;
11    /* 存储命令执行结果返回是字符串, 或者错误信息 */
12    char *str;
13    /* 返回结果是数组, 代表数据的大小 */
14    size_t elements;
15    /* 存储执行结果返回是数组*/
16    struct redisReply **element;
17 } redisReply;
18 redisReply a[100];
19 element[i]->str
```


状态表示	含义
REDIS_REPLY_STRING==1	返回值是字符串,字符串储存在redis->str当中,字符串长度为redi
REDIS_REPLY_ARRAY== 2	返回值是数组, 数组大小存在redis->elements里面, 数组值存储在redis->element[i]里面。数组里面存储的是指向redisReply的指针, 数组里面的返回值可以通过redis->element[i]->str来访问, 数组的结果里全是type==REDIS_REPLY_STRING的redisReply对象指针。
REDIS_REPLY_INTEGER == 3	返回整数long long, 从integer字段获取值
REDIS_REPLY_NIL==4	返回值为空表示执行结果为空
REDIS_REPLY_STATUS ==5	返回命令执行的状态, 比如set foo bar 返回的状态为OK, 存储在str当中 reply->str == "OK"。
REDIS_REPLY_ERROR ==6	命令执行错误,错误信息存放在 reply->str当中。

- 释放资源

```

1  // 释放资源
2  void freeReplyObject(void *reply);
3  void redisFree(redisContext *c);

```

4. 复习

1. fastDFS

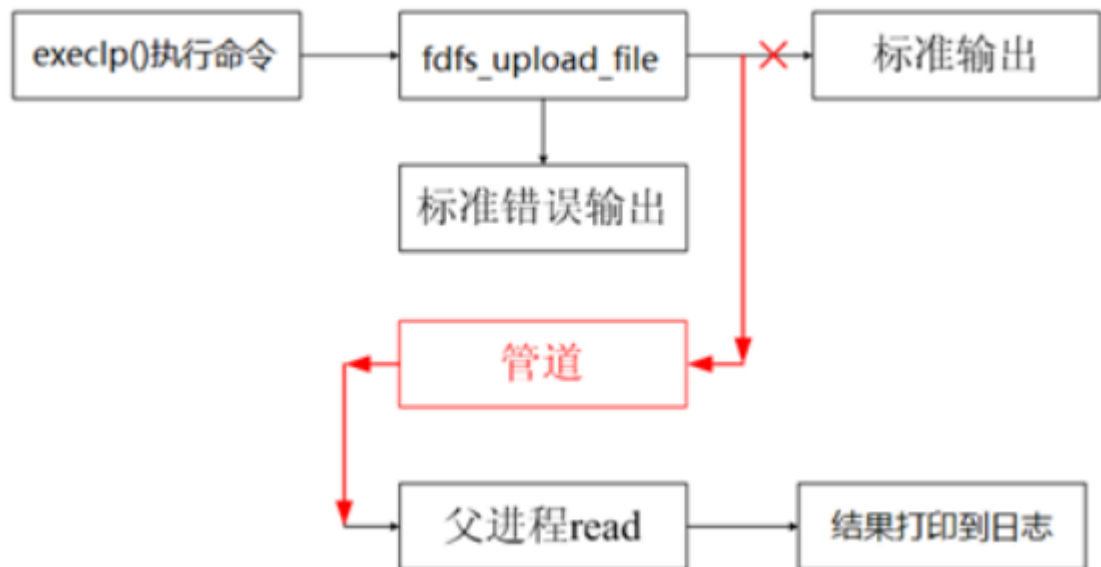
- 是什么?
 - 分布式文件系统
- 干什么?
 - 提供文件上传
 - 提供文件下载
- 怎么使用?
 - 根据主机的角色 -> 修改对应的配置文件
 - 启动各个角色

```

1  fdfs_trackerd /etc/fdfs/tracker.conf
2  fdfs_storaged /etc/fdfs/storage.conf

```

客户端编写



- 操作步骤

1. 创建管道 - pipe
2. 创建子进程
3. 子进程干什么?
 - 写管道, 关闭读端
 - 将标准输出 -> 管道的写端
 - 重定向
 - 执行execl命令, 调用另外的进程fdfs_upload_file
 - 子进程退出
4. 父进程?
 - 读管道, 关闭写端
 - 释放子进程资源 - pcb
 - wait()/ waitpid()