

昵称: Tiny&zzh  
园龄: 5年2个月  
粉丝: 50  
关注: 15  
+加关注

<

2017年3月

>

日	一	二	三	四	五	六
26	27	28	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8

搜索

找找看

谷歌搜索

常用链接

我的随笔

我的评论

我的参与

最新评论

我的标签

我的标签

Netty(11)

silverlight(7)

java(7)

Unity3D(7)

中文教程(5)

Netty 4(5)

NIO(4)

Okra(3)

Socket(3)

C#(3)

更多

随笔分类

Java(4)

Netty(7)

Okra(3)

Unity3D(5)

随笔档案

2016年6月 (1)

2016年4月 (4)

2015年6月 (1)

2015年3月 (1)

2015年2月 (1)

2015年1月 (1)

2014年10月 (2)

2014年9月 (2)

2014年8月 (3)

2014年7月 (2)

2014年6月 (1)

2014年4月 (5)

2014年1月 (2)

2013年12月 (4)

2013年11月 (2)

2013年10月 (1)

2013年6月 (2)

2013年4月 (1)

2012年11月 (1)

2012年9月 (2)

2012年5月 (1)

2012年3月 (2)

2012年2月 (1)

2012年1月 (1)

2011年12月 (1)

相册

Netty4.x中文教程系列(三) Hello World！ 详解

## Netty 中文教程 （二） Hello World！ 详解

上一篇文章，笔者提供了一个Hello World 的Netty示例。

时间过去了这么久，准备解释一下示例代码。

### 1.HelloServer 详解

HelloServer首先定义了一个静态终态的变量—服务端绑定端口7878。至于为什么是这个7878端口，纯粹是笔者个人喜好。大家可以按照自己的习惯选择端口。当然了。常用的几个端口(例如:80,8080,843(Flash及Silverlight策略文件请求端口等等)，3306(Mysql数据库占用端口))最好就不要占用了，避免一些奇怪的问题。

HelloServer类里面的代码并不多。只有一个main函数，加上内部短短的几行代码。

Main函数开始的位置定义了两个工作线程，一个命名为WorkerGroup，另一个命名为BossGroup。都是实例化NioEventLoopGroup。这一点和3.x版本中基本思路是一致的。Worker线程用于管理线程为Boss线程服务。

讲到这里需要解释一下EventLoopGroup，它是4.x版本提出来的一个新概念。类似于3.x版本中的线程。用于管理Channel连接的。在main函数的结尾就用到了EventLoopGroup提供的便捷的方法，shutdownGraceFully()，翻译为中文就是优雅的全部关闭。感觉是不是很有意思。作者居然会如此可爱的命名了这样一个函数。查看相应的源代码。我们可以在DefaultEventExecutorGroup的父类MultithreadEventExecutorGroup中看到它的实现代码。关闭了全部EventExecutor数组child里面子元素。相比于3.x版本这是一个比较重大的改动。开发者可以很轻松的全部关闭，而不需要担心出现内存泄露。

在try里面实例化一个ServerBootstrap b。设置group。设置channel为NioServerSocketChannel。

设置childHandler，在这里使用实例化一个HelloServerInitializer类来实现，继承ChannelInitializer<SocketChannel>。内部的代码我们可以在前文的注释中大致了解一下，主要作用是设置相关的字节解码编码器，和代码处理逻辑。Handler是Netty包里面占很大一个比例。可见其作用和用途。Handler涉及很多领域。HTTP，UDP，Socket，WebSocket等等。详细的部分在本章的第三节解释。

设置好Handler绑定端口7878，并调用函数sync()，监听端口(等待客户端连接和发送消息)。并监听端口关闭(为了防止线程停止)。

最后finally我们要优雅的全部关闭服务端。^\_^

### 2.HelloClient详解

相比于服务端的代码。客户端要精简一些。

客户端仅仅只需要一个worker的EventLoopGroup。其次是类似于ServerBootstrap的HandlerInitializer。

唯一不同的可能就是客户端的connect方法。服务端的绑定并监听端口，客户端是连接指定的地址。Sync().channel()是为了返回这个连接服务端的channel，并用于后面代码的调用。

BufferedReader 这个是为了控制台输入的。不做详细的解释了就。大家都懂的。

当用户输入一行内容并回车之后。循环的读取每一行内容。然后使用writeAndFlush向服务端发送消息。

### 3.HandlerInitializer详解

Handler在Netty中是一个比较重要的概念。有着相当重要的作用。相比于Netty的底层。我们接触更多的应该是他的Handler。在这里我将它剥离出来单独解释。

ServerHandlerInitializer继承与ChannelInitializer<SocketChannel>需要我们实现一个initChannel()方法。我们定义的handler就是写在这里面。

在最开始的地方定义了一个DelimiterBasedFrameDecoder。按直接翻译就是基于分隔符的帧解码器。再一次感觉框架的作者的命名，好直接好简单。详细的内容我们在后面的文章中为大家详细的解释。目前大家知道他是以分隔符为分割标准的解码器就好了。

也许有人会问分隔符是什么？我只能！\*\_\*：“纳尼！！”。分隔符其实就是“\n”我们在学习C语言的时候最常用的也许就是这个分隔符了吧。

下面的则是StringDecoder 和StringEncoder。字符串解码器和字符串编码器。

最后面则是我们自己的逻辑。服务/客户端逻辑是在消息解码之后处理的。然后服务/客户端返回相关消息则是需要对消息进行相对应的编码。最终才是以二进制数据流的形势发送给服务/客户端的。

内容暂时就写到这里。O(∩\_∩)O哈哈~。后面的东西慢慢为大家完善。

假如有甚么不正确的地方，敬请谅解。求大神指正。

最新评论

1. Re:Netty4.x中文教程系列(一) 目录及概述

大哥，云盘地址失效了，能再分享一次吗？

--痞子色子

2. Re:[工具分享]JetBrains ReSharper 9.0 正式版和注册码

谢谢博主。也 谢谢 ReSharper。

--InkFx

3. Re:Netty4.x中文教程系列(二) Hello World！

楼主，如果有多个客户端，如何实现在已知客户端ip和port情况下在服务端向客户端发数据呢？

--1115405079

4. Re:Unity3D中uGUI事件系统简述及使用方法总结

总结得挺好

--离落

5. Re:Netty4.x中文教程系列(七)UDP协议

嗯嗯，谢谢楼主！我已经用另外一种方法可以啦，非常感谢您的回复！非常感动！不知楼主是否使用过Netty实现P2P呢？

--雷泡泡

阅读排行榜

1. Netty4.x中文教程系列(二) Hello World!(15461)

2. Netty4.x中文教程系列(一) 目录及概述(15319)

3. Unity3D中uGUI事件系统简述及使用方法总结(9894)

4. Netty4.x中文教程系列(四) ChannelHandler(7550)

5. 【推荐】《Netty in action》书籍(7495)

评论排行榜

1. Netty4.x中文教程系列(二) Hello World!(9)

2. Netty4.x中文教程系列(七)UDP协议(5)

3. Netty4.x中文教程系列(一) 目录及概述(4)

4. 【推荐】《Netty in action》书籍(4)

5. [工具分享]JetBrains ReSharper 9.0 正式版和注册码(3)

推荐排行榜

1. [工具分享]JetBrains ReSharper 9.0 正式版和注册码(3)

2. JAVA笔记-如何将百万级数据高效的导出到Excel表单(2)

3. Netty4.x中文教程系列(五)编解码器Codec(2)

4. 【推荐】《Netty in action》书籍(1)

5. JAVA数据库连接池的革命 -- 从BoneCP到HikariCP(1)

出处：<http://www.cnblogs.com/zou90512/>  
关于作者：努力学习，天天向上。不断探索学习，提升自身价值。记录经验分享。  
本文版权归作者和博客园共有，欢迎转载，但未经作者同意必须保留此段声明，且在文章页面明显位置给出原文链接  
如有问题，可以通过 [zou90512@126.com](mailto:zou90512@126.com) 联系我，非常感谢。  
笔者网店: <http://aoleitaisen.taobao.com> 欢迎广大读者围观

分类: [Netty](#)

标签: [Netty](#), [channelHandler](#), [中文教程](#), [java](#), [NIO](#), [Netty 4](#), [Handler](#)

好文要顶

关注我

收藏该文

[Tiny&zzh](#)  
[关注 - 15](#)  
[粉丝 - 50](#)  
[+加关注](#)

0

0

« 上一篇: [Netty4.x中文教程系列\(二\) Hello World！](#)

» 下一篇: [Netty4.x中文教程系列\(四\) ChannelHandler](#)

posted @ 2014-01-06 18:33 Tiny&zzh 阅读(6843) 评论(0) 编辑 收藏

[刷新评论](#) [刷新页面](#) [返回顶部](#)

注册用户登录后才能发表评论，请 [登录](#) 或 [注册](#)，[访问](#)网站首页。

最新IT新闻:

· 死磕微信！支付宝推“奖励金” 付钱立得/最高999元

· Linux Kernel 4.11首个候选版本开放下载

· 微软透露Windows 10游戏模式细节：提升低端PC游戏性能

· 今日Google Doodle: 纪念印尼科莫多国家公园成立37周年

· 菜鸟裹裹公布2016包裹里程 看你快递走了多远

» 更多新闻...

最新知识库文章:

· 垃圾回收原来是这么回事

· 「代码家」的学习过程和学习经验分享

· 写给未来的程序媛

· 高质量的工程代码为什么难写

· 循序渐进地代码重构

» 更多知识库文章...