

Практика 13: RabbitMQ

Юрий Литвинов
yurii.litvinov@gmail.com

18.04.2022

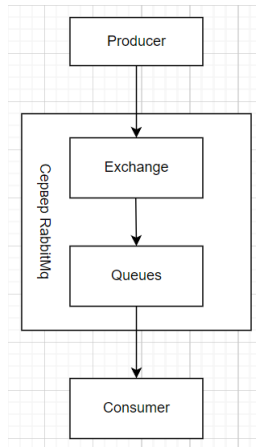
RabbitMQ

- ▶ Сервер и клиенты системы надёжной передачи сообщений
 - ▶ Сообщение посылается на сервер и хранится там, пока его не заберут
 - ▶ Продвинутое возможности по маршрутизации сообщений
- ▶ Реализует протокол AMQP (Advanced Message Queuing Protocol), но может использовать и другие протоколы
- ▶ Сервер написан на Erlang, клиентские библиотеки доступны для практически чего угодно

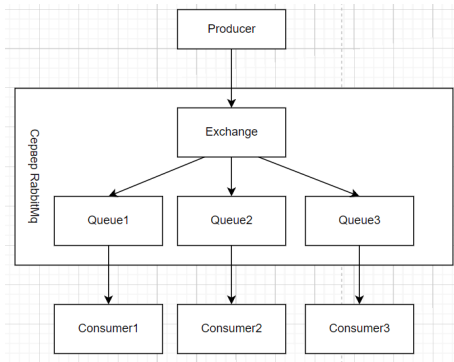


Архитектура RabbitMQ

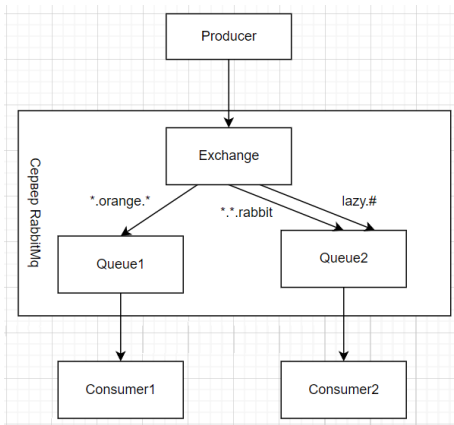
- ▶ Producer шлёт сообщения
- ▶ Exchange их маршрутизует
- ▶ Queue их хранит
- ▶ Consumer их забирает



Пример, Fanout Exchange



Пример, Direct Exchange с темами



- Routing key — метайнформация для диспетчеризации сообщений (вида «слово.слово.слово...»)

Пример, отправитель

```
using RabbitMQ.Client;
using System.Text;

var factory = new ConnectionFactory() { HostName = "localhost" };
using var connection = factory.CreateConnection();
using var channel = connection.CreateModel();

channel.QueueDeclare(queue: "hello",
    durable: false,
    exclusive: false,
    autoDelete: false,
    arguments: null);

var message = "Hello World!";
var body = Encoding.UTF8.GetBytes(message);

channel.BasicPublish(exchange: "",
    routingKey: "hello",
    basicProperties: null,
    body: body);

Console.WriteLine($"[x] Sent {message}");
```

Пример, получатель

```
using RabbitMQ.Client;  
using RabbitMQ.Client.Events;  
using System.Text;
```

```
var factory = new ConnectionFactory() { HostName = "localhost" };  
using var connection = factory.CreateConnection();  
using var channel = connection.CreateModel();
```

```
channel.QueueDeclare(queue: "hello",  
    durable: false,  
    exclusive: false,  
    autoDelete: false,  
    arguments: null);
```

```
var consumer = new EventingBasicConsumer(channel);
```

```
consumer.Received += (model, ea) =>  
{  
    var body = ea.Body.ToArray();  
    var message = Encoding.UTF8.GetString(body);  
    Console.WriteLine($"[x] Received {message}");  
};
```

```
channel.BasicConsume(queue: "hello",  
    autoAck: true,  
    consumer: consumer);
```

Как всё собрать и запустить

- ▶ Поставить рантайм Erlang
- ▶ Поставить сервер RabbitMQ
 - ▶ <https://www.rabbitmq.com/download.html>
- ▶ Добавить зависимость от клиента RabbitMQ в проект
 - ▶ .NET: RabbitMQ.Client в NuGet
 - ▶ JVM:
compile group: 'com.rabbitmq', name: 'amqp-client', version: '5.14.2'
- ▶ Пролистать Getting Started
 - ▶ <https://www.rabbitmq.com/getstarted.html>, часть 1

Задача на пару

В командах по два-три человека реализовать консольный сетевой чат на RabbitMQ

- ▶ Сервер для обмена сообщениями, о котором договариваются клиенты
 - ▶ Центральный сервер, задаваемый как параметр командной строки (127.0.0.1 по умолчанию)
- ▶ Есть именованные каналы, на которые можно переключаться и постить туда
 - ▶ Должна быть команда подписки на канал, типа «!switch channel1»
 - ▶ Начальный канал принимается как аргумент командной строки
 - ▶ Переключение на несуществующий канал должно его создавать
- ▶ Нет истории, получать только те сообщения, что были опубликованы с момента подключения
 - ▶ Может помочь
<https://www.rabbitmq.com/tutorials/tutorial-three-dotnet.html>