

猿灯塔，做程序员的引导者

www.vuandentata.com

<http://jm.taobao.org/2017/01/12/rocketmq-quick-start-in-10-minutes/>

特性	ActiveMQ	RabbitMQ	RocketMQ	kafka
开发语言	java	erlang	java	scala
单机吞吐量	万级	万级	10万级	10万级
时效性	ms级	us级	ms级	ms级以内
可用性	高(主从架构)	高(主从架构)	非常高(分布式架构)	非常高(分布式架构)
功能特性	成熟的产品，在很多公司得到应用；有较多的文档；各种协议支持较好	基于erlang开发，所以并发能力很强，性能极其好，延时很低；管理界面较丰富	MQ功能比较完备，扩展性佳	只支持主要的MQ功能，像一些消息查询，回溯等功能没有提供，是为大数据准备的，数据领域应用广。

1. 中小型公司首选RabbitMQ：管理界面简单，高并发。
2. 大型公司可以选择RocketMQ：更高并发，可对rocketmq进行定制化开发。
3. 日志采集功能，首选kafka，专为大数据准备。

1. 消息可靠性：

影响消息可靠性的情况：

- i. Broker正常关闭
- ii. Broker异常Crash
- iii. OS Crash
- iv. 机器掉电，但是能立即恢复供电情况。
- v. 机器无法开机（可能是cpu、主板、内存等关键设备损坏）
- vi. 磁盘设备损坏。

1、(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）。

2、(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。通过同步双写技术可以完全避免单点，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。

2. 消息低延迟：

在消息不堆积情况下，消息到达Broker后，能立刻到达Consumer。RocketMQ使用长轮询Pull方式，可保证消息非常实时，消息实时性不低于Push。

3. 每个消息至少投递一次：

RocketMQ Consumer先pull消息到本地，消费完成后，才向服务器返回ack，如果没有消费一定不会ack消息，所以RocketMQ可以很好的支持此特性。

4. 每个消息只消费一次：

1、前提：

- i. 发送消息阶段，不允许发送重复的消息。
- ii. 消费消息阶段，不允许消费重复的消息。

2、只有以上两个条件都满足情况下，才能认为消息是“Exactly 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，但是正常情况下很少会出现重复发送、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。

5. Broker的Buffer满了怎么办？

a. 下面是CORBA Notification规范中处理方式：

- i. RejectNewEvents 拒绝新来的消息，向Producer返回RejectNewEvents错误码。
- ii. 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.
2. FifoOrder - The first event received will be the first discarded.
3. LifoOrder - The last event received will be the first discarded.

猿灯塔，做程序员的引导者

www.vuandentata.com

4. PriorityOrder - Events should be discarded in priority order, such that lower priority events will be discarded before higher priority events.

5. DeadlineOrder - Events should be discarded in the order of shortest expiry deadline first.

b. 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。

对于此问题的解决思路，RocketMQ同其他MQ有非常显著的区别，RocketMQ的内存Buffer抽象成一个无限长度的队列，不管有多少数据进来都能装得下，这个无限是有前提的，Broker会定期删除过期的数据，例如Broker只保存3天的消息，那么这个Buffer虽然长度无限，但是3天前的数据会被从队尾删除。

此问题的本质原因是网络调用存在不确定性，即既不成功也不失败的第三种状态，所以才产生了消息重复性问题。

6. 回溯消息：

- 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，可以向前回溯，也可以向后回溯。

7. 消息堆积：

- 消息中间件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，这就要求消息中间件具有一定的消息堆积能力，消息堆积分以下两种情况：
 - 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。
 - 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：
 - 消息能堆积多少条，多少字节？即消息的堆积容量。
 - 消息堆积后，发消息的吞吐量大小，是否会受堆积影响？
 - 消息堆积后，正常消费的Consumer是否会受影响？
 - 消息堆积后，访问堆积在磁盘的消息时，吞吐量有多大？

8. 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。
- 分布式事务涉及到两阶段提交问题，在数据存储方面的方面必然需要KV存储的支持，因为第二阶段的提交回滚需要修改消息状态，一定涉及到根据Key去查找Message的动作。RocketMQ在第二阶段绕过了根据Key去查找Message的问题，采用第一阶段发送Prepared消息时，拿到了消息的Offset，第二阶段通过Offset去访问消息，并修改状态，Offset就是数据的地址。
- RocketMQ这种实现事务方式，没有通过KV存储做，而是通过Offset方式，存在一个显著缺陷，即通过Offset更改数据，会令系统的脏页过多，需要特别关注。

9. 定时消息：

- 定时消息是指消息发到Broker后，不能立刻被Consumer消费，要到特定的时间点或者等待特定的时间后才能被消费。
- 如果要支持任意的时间精度，在Broker层面，必须要做消息排序，如果再涉及到持久化，那么消息排序要不可避免的产生巨大性能开销。
- RocketMQ支持定时消息，但是不支持任意时间精度，支持特定的level，例如定时5s，10s，1m等。

10. 消息重试：

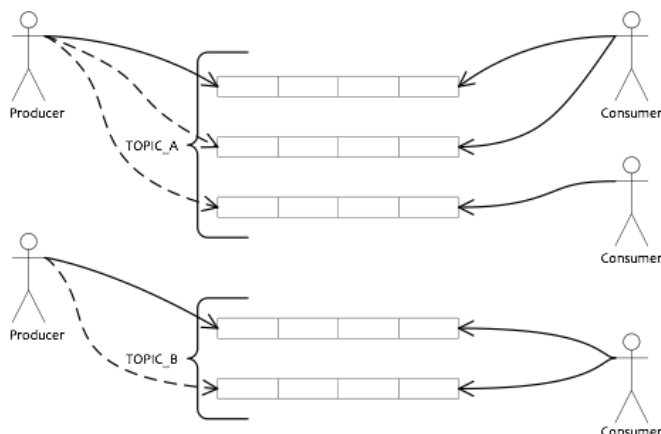
Consumer消费消息失败后，要提供一种重试机制，令消息再消费一次。Consumer消费消息失败通常可以认为有以下几种情况：

- 由于消息本身的原因，例如反序列化失败，消息数据本身无法处理（例如话费充值，当前消息的手机号被注销，无法充值）等。这种错误通常需要跳过这条消息，再消费其他消息，而这条失败的消息即使立刻重试消费，99%也不成功，所以最好提供一种定时重试机制，即过10s后再重试。
- 由于依赖的下游应用服务不可用，例如db连接不可用，外系统网络不可达等。遇到这种错误，即使跳过当前失败的消息，消费其他消息同样也会报错。这种情况建议应用sleep 30s，再消费下一条消息，这样可以减轻Broker重试消息的压力。

猿灯塔，做程序员的引导者

www.vuandenta.com

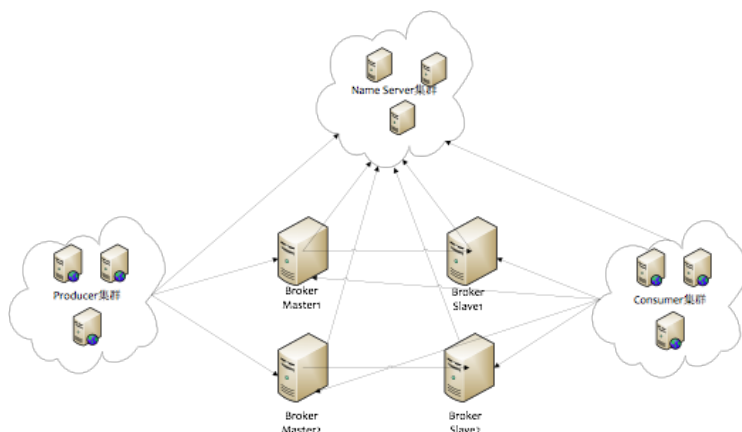
11. RocketMq是什么？



上图是一个典型的消息中间件收发消息的模型，RocketMQ也是这样的设计，简单说来，RocketMQ具有以下特点：

- 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。
- Producer、Consumer、队列都可以分布式。
- 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。
- 能够保证严格的消息顺序
- 提供丰富的消息拉取模式
- 高效的订阅者水平扩展能力
- 实时的消息订阅机制
- 亿级消息堆积能力
- 较少的依赖

12. RocketMq物理部署结构

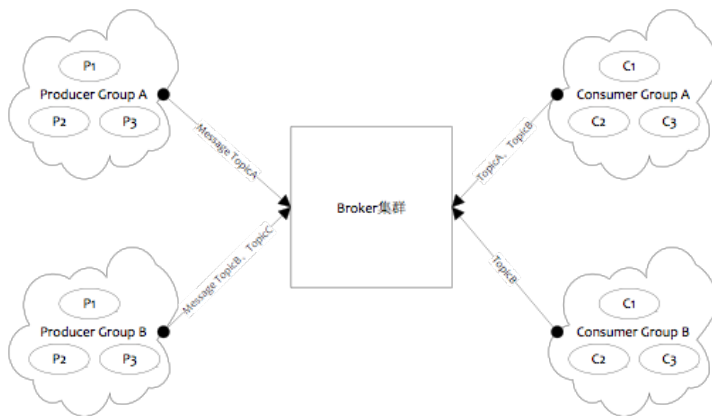


- Name Server是一个几乎无状态节点，可集群部署，节点之间无任何信息同步。
- Broker部署相对复杂，Broker分为Master与Slave，一个Master可以对应多个Slave，但是一个Slave只能对应一个Master，Master与Slave的对应关系通过指定相同的BrokerName，不同的BrokerId来定义，BrokerId为0表示Master，非0表示Slave。Master也可以部署多个。每个Broker与Name Server集群中的所有节点建立长连接，定时注册Topic信息到所有Name Server。
- Producer与Name Server集群中的其中一个节点（随机选择）建立长连接，定期从Name Server取Topic路由信息，并向提供Topic服务的Master建立长连接，且定时向Master发送心跳。Producer完全无状态，可集群部署。
- Consumer与Name Server集群中的其中一个节点（随机选择）建立长连接，定期从Name Server取Topic路由信息，并向提供Topic服务的Master、Slave建立长连接，且定时向Master、Slave发送心跳。Consumer既可以从Master订阅消息，也可以从Slave订阅消息，订阅规则由Broker配置决定。

13. RocketMq逻辑结构

猿灯塔，做程序员的引导者

www.vuandentata.com



1、Producer Group

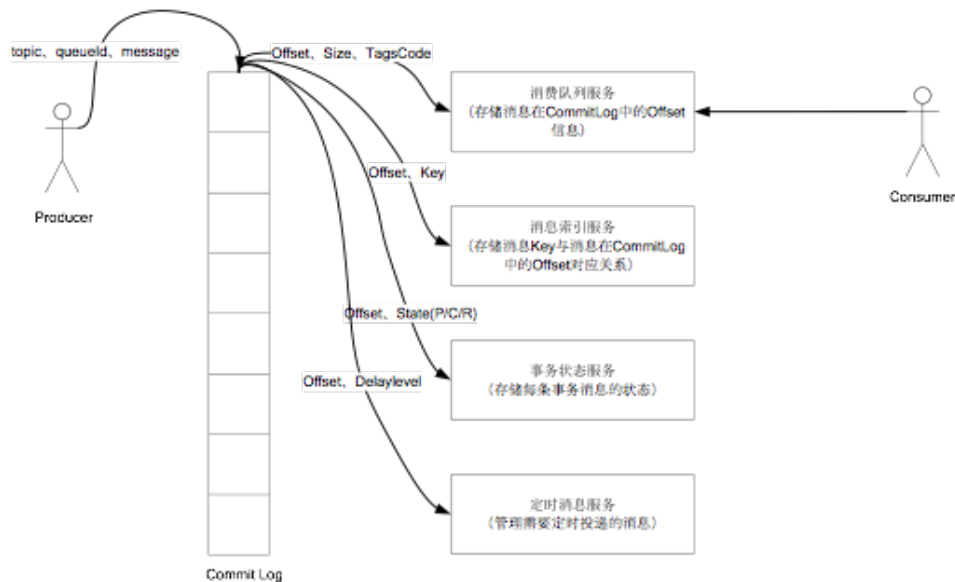
用来表示一个发送消息应用，一个Producer Group下包含多个Producer实例，可以是多台机器，也可以是一台机器的多个进程，或者一个进程的多个Producer对象。一个Producer Group可以发送多个Topic消息，Producer Group作用如下：

1. 标识一类Producer
2. 可以通过运维工具查询这个发送消息应用下有多少个Producer实例
3. 发送分布式事务消息时，如果Producer中途意外宕机，Broker会主动回调Producer Group内的任意一台机器来确认事务状态。

2、Consumer Group

用来表示一个消费消息应用，一个Consumer Group下包含多个Consumer实例，可以是多台机器，也可以是多个进程，或者是一个进程的多个Consumer对象。一个Consumer Group下的多个Consumer以均摊方式消费消息，如果设置为广播方式，那么这个Consumer Group下的每个实例都消费全量数据。

14. RocketMQ数据存储结构



如上图所示，RocketMQ采取了一种数据与索引分离的存储方法。有效降低文件资源、IO资源，内存资源的损耗。即便是阿里这种海量数据，高并发场景也能够有效降低端到端延迟，并具备较强的横向扩展能力。