****



**研 究 生 毕 业 论 文**

**（申请工程硕士学位）**

|  |  |
| --- | --- |
| **论文题目** | 基于深度学习的信息抽取技术的设  计与实现 |
| **作者姓名** | 安 磊 |
| **学科、专业名称** | 工程硕士(软件工程方向) |
| **研究方向** | 软件工程 |
| **指导教师** | 伏晓　副教授 |

**2019年 04 月 11 日**

**学 号： MF1732001**

**论文答辩日期： 年 月 日**

**指 导 教 师：**

**基于深度学习的信息抽取技术的**

**设计与实现**

|  |  |
| --- | --- |
| **作 者:** | **安磊** |
| 指导教师: | **伏晓　副教授** |

|  |
| --- |
| **南京大学研究生毕业论文** |
| **(申请工程硕士学位)** |

|  |
| --- |
| **南京大学软件学院** |
| **2019年04月** |

**The Design and Implementation of Information Extraction Technology Based on Deep Learning**

**An, Lei**

**Submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Engineering**

Supervised by

Associate Professor **Fu, Xiao**

Software Institute

**NANJING UNIVERSITY**

Nanjing, China

Apr, 2019

# 摘 要

随着人工智能技术的快速发展，越来越多的算法得到应用。自然语言处理作为人工智能领域中的一个重要分支一直是许多人关注的焦点，而知识图谱是自然语言处理中一个重要的研究方向。构建知识图谱的数据来源包括结构化文本和非结构化文本，作为构建知识图谱的重要数据来源之一的非结构化文本，如何从中提取高质量的信息成为一个研究热点。

面对上文所述的问题，一个能够提供高质量数据的信息抽取系统就显得十分重要。本文基于从非结构化文本中进行信息抽取的背景，以构建知识图谱时所需的三元组作为目标，实现从非结构化数据到知识图谱三元组的数据处理与转换。

本文基于针对非结构化文本的信息抽取系统的具体项目，针对金融上市公司领域进行命名实体识别、实体间关系抽取。由于基于深度学习的命名实体识别和关系抽取在不需要很多额外特征的基础上相对于传统机器学习就能得到更好的效果，所以本文从模型设计和实现的角度提出了基于深度学习框架Tensorflow实现模型、搭建信息抽取系统这一解决方案。本文的主要工作如下：

1. 针对命名实体识别的问题，本文基于深度学习框架Tensorflow采用双向长短时记忆神经网络（Bi-LSTM）+条件随机场（CRF）实现命名实体识别模型，对金融领域中的六个类别的实体进行命名实体识别。
2. 针对关系抽取问题，本文基于深度学习框架Tensorflow采用深度残差网络（DRN）+卷积神经网络（CNN）实现关系抽取模型，对金融领域中的各种类别实体间的各种关系进行识别与抽取。
3. 针对关系抽取中文标注语料数量较少、标注困难的问题，文本采用远程监督的方法来大量扩充标注数据，从一定程度上减少模型对人工标注数据的依赖。

**关键词**：信息抽取，命名实体识别，知识图谱，关系抽取，深度学习

# Abstract

With the rapid development of artificial intelligence, more and more algorithm were applied.Natural Language Processing has always been the focus of many people as an important branch in the field of artificial intelligence,and Knowledge Graph is an important research direction in Natural Language Processing.The data sources for constructing Knowledge Graph include structured text and unstructured text.As an unstructured text that is one of the important data sources for constructing Knowledge Graphs,how to extract high quality information from it becomes a research hot spot.

In the face of the problems described above,an information extraction system that provides high quality data is very important.Based on the background of information extraction from unstructured texts,this paper aims to construct data graphs form the unstructured data to the Knowledge Graph triples.

Based on the specific project of information extraction system for unstructured texts,this paper proposes named entity recognition and inter-entity Relation extraction for financial listed companies.Due to Named Entity Recognition and Relation Extraction based on Deep Learning can achieve better results than traditional Machine Learning without much additional features,from the perspective of model design and implementation,this paper proposes a model based on a Deep Learning framework Tensorflow and builds an information extraction system as the solution.The main work of this thesis is as follows:

(1) For the problem of Named Entity Recognition,this paper based on the deep learning framework Tensorflow uses the bidirectional long-short-term memory neural network(Bi-LSTM) + conditional random field(CRF) to implement the Named Entity Recognition model,and recognizes the six categories of entities in the financial field.

(2) For the problem of Relation Extraction,this paper based on the deep learning framework Tensorflow uses the Deep Residual Network (DRN) + Convolutional Neural Network (CNN) to implement the Relation Extraction model to identify and extract various Relations among various categories of entities in the financial field.

(3) For the problem of Chinese Relation Extraction with small corpus and difficult labeling,this paper uses Distance Supervision to expand the annotation data in a large amount,which reduces the dependence of the model on manual annotation data to a certain extent.

**Keywords**：Information Extraction,Named Entity Recognition,Knowledge Graph,

Relation Extraction,Deep Learning

**目 录**

[摘 要 I](#_Toc514163438)

[Abstract III](#_Toc514163439)

[图目录 VIII](#_Toc514163440)

[表目录 IX](#_Toc514163441)

[第一章 绪论 1](#_Toc514163442)

[1.1 项目背景 1](#_Toc514163443)

[1.2 国内外研究现状 2](#_Toc514163444)

1.2.1 命名实体识别研究现状

1.2.2 关系抽取研究现状

[1.3 本文主要的工作 4](#_Toc514163445)

[1.4 本文的组织结构 4](#_Toc514163446)

[第二章 技术综述 6](#_Toc514163447)

[2.1 Socket 6](#_Toc514163448)

[2.2 Netty 7](#_Toc514163449)

[2.3 ZooKeeper 9](#_Toc514163450)

[2.4 本章小结 11](#_Toc514163451)

[第三章 网关服务器架构的分析与设计 12](#_Toc514163452)

[3.1 项目总体规划 12](#_Toc514163453)

[3.2 系统需求分析 12](#_Toc514163454)

[3.2.1 通信模块需求分析 13](#_Toc514163455)

[3.2.2 网关服务器模块需求分析 14](#_Toc514163456)

[3.2.3 服务注册中心模块需求分析 15](#_Toc514163457)

[3.2.4 游戏服务器模块需求分析 16](#_Toc514163458)

[3.2.5 非功能性需求分析 17](#_Toc514163459)

[3.3 系统总体设计 18](#_Toc514163460)

[3.3.1 总体结构 18](#_Toc514163461)

[3.3.2 总体流程 19](#_Toc514163462)

[3.4 通信模块设计 20](#_Toc514163463)

[3.4.1 自定义通信协议 20](#_Toc514163464)

[3.4.2 心跳检测设计 22](#_Toc514163465)

[3.5 网关服务器模块设计 23](#_Toc514163466)

[3.5.1 服务管理设计 23](#_Toc514163467)

[3.5.2 消息路由设计 24](#_Toc514163468)

[3.5.3 单播与多播设计 24](#_Toc514163469)

[3.6 服务注册中心模块设计 25](#_Toc514163470)

[3.6.1 服务注册设计 25](#_Toc514163471)

[3.6.2 服务发现设计 25](#_Toc514163472)

[3.6.3 服务监听设计 26](#_Toc514163473)

[3.6.4 节点管理设计 26](#_Toc514163474)

[3.6.5 负载均衡设计 27](#_Toc514163475)

[3.7 游戏服务器模块设计 27](#_Toc514163476)

[3.7.1 单播与多播设计 28](#_Toc514163477)

[3.7.2 扩展接口设计 28](#_Toc514163478)

[3.8 本章小结 29](#_Toc514163479)

[第四章 网关服务器架构的实现 30](#_Toc514163480)

[4.1 通信模块的实现 30](#_Toc514163481)

[4.1.1 通信协议的实现 30](#_Toc514163482)

[4.1.2 心跳检测的实现 33](#_Toc514163483)

[4.2网关服务器模块的实现 34](#_Toc514163484)

[4.2.1 服务管理的实现 34](#_Toc514163485)

[4.2.2 消息路由的实现 35](#_Toc514163486)

[4.2.3 单播与多播的实现 37](#_Toc514163487)

[4.3 服务注册中心模块的实现 38](#_Toc514163488)

[4.3.1 服务注册的实现 38](#_Toc514163489)

[4.3.2 服务发现的实现 39](#_Toc514163490)

[4.3.3 服务监听的实现 40](#_Toc514163491)

[4.3.4 节点管理的实现 41](#_Toc514163492)

[4.3.5 负载均衡的实现 42](#_Toc514163493)

[4.4 游戏服务器模块的实现 43](#_Toc514163494)

[4.4.1 单播与多播的实现 43](#_Toc514163495)

[4.4.2 扩展接口的实现 44](#_Toc514163496)

[4.5 系统测试 45](#_Toc514163497)

[4.6 本章小结 48](#_Toc514163498)

[第五章 总结与展望 49](#_Toc514163499)

[5.1 总结 49](#_Toc514163500)

[5.2 进一步工作展望 50](#_Toc514163501)

[参 考 文 献 51](#_Toc514163502)

[致 谢 54](#_Toc514163503)

[版权及论文原创性说明 55](#_Toc514163504)

# 图目录

[图2.1 Socket模型 6](#_Toc514163394)

[图2.2单线程模型 8](#_Toc514163395)

[图2.3多线程模型 8](#_Toc514163396)

[图2.4 ZooKeeper系统角色 10](#_Toc514163397)

[图3.1 通信模块用例图 13](#_Toc514163398)

[图3.2 网关服务器用例图 14](#_Toc514163399)

[图3.3 服务注册中心用例图 15](#_Toc514163400)

[图3.4 游戏服务器用例图 17](#_Toc514163401)

[图3.5 系统总体结构 18](#_Toc514163402)

[图3.6 系统时序图 19](#_Toc514163403)

[图3.7 游戏协议 20](#_Toc514163404)

[图3.8 HTTP协议 21](#_Toc514163405)

[图3.9 二进制格式协议 22](#_Toc514163406)

[图3.10 节点管理 23](#_Toc514163407)

[图3.11 节点命名空间 26](#_Toc514163408)

[图4.1 自定义二进制协议 30](#_Toc514163409)

[图4.2 消息编码代码 31](#_Toc514163410)

[图4.3 消息解码代码 32](#_Toc514163411)

[图4.4 消息解包代码 33](#_Toc514163412)

[图4.5心跳检测代码 34](#_Toc514163413)

[图4.6管理游戏服务器代码 35](#_Toc514163414)

[图4.7随机路由算法代码 36](#_Toc514163415)

[图4.8指定路由算法代码 37](#_Toc514163416)

[图4.9单播与多播代码 38](#_Toc514163417)

[图4.10服务注册代码 39](#_Toc514163418)

[图4.11服务发现代码 40](#_Toc514163419)

[图4.12服务监听代码 41](#_Toc514163420)

[图4.13节点管理代码 41](#_Toc514163421)

[图4.14随机算法代码 42](#_Toc514163422)

[图4.15一致性哈希算法代码 42](#_Toc514163423)

[图4.16单播、组播与广播代码 43](#_Toc514163424)

[图4.17扩展接口代码 44](#_Toc514163425)

[图4.18测试部署图 45](#_Toc514163426)

[图4.19 ZooKeeper服务器1启动 46](#_Toc514163427)

[图4.20 ZooKeeper服务器2启动 46](#_Toc514163428)

[图4.21 ZooKeeper服务器3启动 46](#_Toc514163429)

[图4.22 客户端1发送单播消息 47](#_Toc514163430)

[图4.23 客户端1发送分组消息 47](#_Toc514163431)

[图4.24 客户端2发送分组消息 47](#_Toc514163432)

[图4.25 客户端3发送广播消息 47](#_Toc514163433)

# 表目录

[表 1.1命名实体识别方法汇总表 13](#_Toc514163434)

[表 1.2关系抽取方法汇总表 15](#_Toc514163435)

[表 3.3服务注册中心用例表 16](#_Toc514163436)

[表 3.4游戏服务器用例表 17](#_Toc514163437)

# 第一章 绪论

## 1.1 项目背景

自然语言处理（Nature Language Processing，简称NLP）是用计算机来处理、理解以及运用人类语言（如中文、英文等），它属于人工智能（Artificial Intelligence，简称AI）的一个发展方向，是计算机科学和语言学的交叉学科，又常被称为计算机语言学。由于自然语言是人类与其他动物的区别的主要标志，没有语言，人类的思维也就无从可谈，所以自然语言处理体现了人工智能的最高任务与境界。也就是说，只有当计算机具备了处理自然语言的能力时，机器才算实现了真正的智能。近十年，随着计算机设备和硬件的发展、计算设备的算力极大提升，自然语言处理的研究得到了很大的发展，并在各个领域都有了广泛应用。

信息抽取作为自然语言处理中的一项基础任务，在许多上层应用中都有着十分重要的影响。在上市公司新闻舆情分析中的关键信息就是新闻文本中的实体，如：公司、人、行业等实体信息以及实体间的关系信息，利用信息抽取中的命名实体识别和关系抽取就可以从新闻文本中抽出这些重要信息，进而对新闻舆情进行后续分析；在搜索引擎上进行搜索时的关键信息就是输入的搜索信息中的实体信息，但只通过分词进行输入文本的切分很容易把一个多词组成的命名实体切分成多个词，造成搜索不准确甚至搜索的结果完全不符合预期。如果能对输入文本进行命名实体识别就可以准确识别搜索的内容，再建立索引进行搜索，可以提高搜索的准确率也可以提升搜索的效率；在利用非结构化文本信息构建知识图谱的任务中关键信息就是非结构化文本中的关联实体以及实体间的关系组成的三元组，如：从“阿里巴巴集团的创始人是马云”这段描述中可以提取出“阿里巴巴，创始人，马云”这个三元组，可以表示“阿里巴巴的创始人是马云”这条信息。这里即用到了命名实体识别识别出了阿里巴巴和马云这两个实体，又用到了关系抽取来对阿里巴巴和马云这两个实体的关系进行识别和抽取。最后从海量非结构化文本中提取出大量三元组，经过实体消歧、知识融合后构建成一张知识图谱。

命名实体识别（Named Entity Recognition，简称NER）作为信息抽取中的一个基本任务，最早是在MUC-6（the Sixth of the Message Understanding Conference）上将其作为信息抽取的一项子任务引入测评中[MUC-6, 1996]。关系抽取（Relation Extraction，简称RE）作为信息抽取中的另一个基本任务，早在2000年就有基于句法解析增强的方法来实现关系抽取任务[Milleret al. 2000]。而本文同时结合命名实体识别和关系抽取两项任务作为利用非结构化文本中的三元组信息来构建知识图谱的关键环节，如何确保实体识别和关系抽取的准确性是构建一个高质量、高精度的知识图谱的关键所在。

## 1.2 国内外研究现状

## 1.2.1 命名实体识别研究现状

自从在MUC-6 [MUC-6, 1996]上将命名实体识别作为信息抽取的一个子任务之后，随着数据时代的到来，命名实体在各个领域的信息抽取任务中都得到了充分的利用和发展。

在国外命名实体识别的研究中，考虑到英文本身的特性，英文的命名实体识别只需要考虑词本身的特征而不需要关注别的问题例如分词等问题的影响，所以实现的难度相对较小，准确率也较高，

中文的命名实体识别由于中文文字内在的特殊性导致了在做命名实体识别之前要先做分词、句法分析等步骤，导致中文命名实体相对英文而言难度大大提高。在MUC-6中国内专家学者们把“人名”、“地名”、“组织机构名”作为实体的名称表达式，将这三类实体作为主要研究目标。在随后的研究中，逐渐地有人将“时间”、“货币”、“百分数”等也作为各种实体的表达式加入到命名实体识别的任务中来。

最早在命名实体识别任务中，主要有基于专家知识构建规则的方法以及基于数理统计的方法两类。基于词典和规则的方法主要是靠人工建立规则体系，在构建了大量基于专家知识的词法和语义规则之后，系统会根据规则对输入文本进行解析，基于人工构建的有限规则集合对文本中可能的命名实体进行推理和识别。虽然在特定的数据集上基于专家知识构建规则的方法相对于基于统计方法的命名实体识别而言准确度更高，但这种方法在数据量逐渐增大、数据内容逐渐复杂之后会变得不再可行，因为基于某一小部分语料构建的规则体系在别的语料上讲不再适用，人们无法去扩充和维护一个十分庞大的规则体系，且随着近些年机器学习理论的不断完善和计算机计算性能的提高，大部分学者开始转而研究基于统计方法的命名实体识别。

基于统计方法的命名实体识别主要有有监督（Supervised）、半监督（Semi-Supervised）的机器学习方法，其中有监督的机器学习方法在拥有大批量的标注语料的前提下在不同领域的文本中都拥有更高的识别准确率和精度，从而被更多的学者、从业者们所广泛使用。有监督学习方法中在命名实体识别任务中表现比较出色的方法主要有：基于隐马尔科夫模型（Hidden Markov Models，简称HMM）的命名实体识别模型[Bikel et al. 1999]、最大熵模型（Maximum Entropy Models，简称MEM）[Tsai et al. 2004]、条件随机场（Conditional Random Fields，简称CRFs）[McCallum et al. 2003]。基于统计方法的命名实体识别对特征选取的要求比较高，需要从文本中挖掘出对于实体识别有用的单词信息、上下文信息、句法信息、语义信息等作为特征。随着研究的不断深入，大量实验结果表明条件随机场结合了HMM和MEM的有点，成为中文命名实体识别任务中表现更优秀的统计学习方法。有学者针对条件随机场的特征选择与交叉组合进行了研究，通过实验得出不同的特征以及特征组合在训练时的贡献大小[张祝玉等, 2008]。

中文命名实体识别（Chinese Named Entity Recognition，简称CNER）相对于英文命名实体识别任务仍存在许多不同，由于中文本身的特点造成许多特殊的难点：

1. 中文单词的边界相比于英文较模糊

英文中的单词之间都有分隔符来标识边界，命名实体如人名、地名等单词的首字母为大写，这些信息能很好的为命名实体的识别做边界和位置标识，而中文单词没有这些信息。

1. 中文命名实体的词语结构更加复杂

有的类型的命名实体单词长度没有限制；不同实体有不同的组成结构（嵌套、简称、别名等）；音译词没有统一的构词规范；组织机构名和人名、地名会有很多交叉重复的地方（如：星环信息科技（上海）有限公司）。

1. 中文命名实体的一词多义与一义多词

随着互联网的极速发展，越来越多的网络词汇不断出现，很多原本的命名实体在现在都有了新的称呼（如称淘宝为某宝），这些词汇的新称呼的出现大大增加了命名实体识别的难度。

随着深度学习的影响不断增加，用深度学习方法解决命名实体识别任务也获得的一些显著的成果。[Wu et al. 2015]提出使用深度神经网络（Deep Neural Network，简称DNN）从语料中训练词向量，再输入到另一个深度神经网络中进行命名实体识别，实验结果好于传统机器学习中效果最好的CRF模型。[Huang et al. ]提出了使用双向长短时记忆模型(Bidirectional Long-Short Term Memory Model，简称Bi-LSTM)和条件随机场进行命名实体识别。还有一系列深度学习方法对命名实体识别任务做了很多尝试，在不同的数据集上相较于传统方法都有不小的提升。表1.1为目前命名实体识别的一些方法汇总。

## 1.2.2 关系抽取研究现状

关系抽取的方法主要有：

1. 有监督的学习方法

把关系抽取任务当做一个分类问题，从训练数据中设计并提取有效的特征并训练学习各种分类模型进行关系预测。需要大量的人工标注语料，比较耗时耗力，但预测效果较好。

1. 半监督的学习方法

先人工设定若干种子实例，再迭代地从文本中抽取相应的关系模板和更多关系实例。

1. 无监督的学习方法

假设有相同语义的命名实体同样拥有相似的上下文信息，可根据每个命名实体对的上下文信息来代表它们的语义关系，并对所有实体对的语义进行聚类。

与另外两种方法相比，有监督的学习方法在抽取的准确率和召回率上都有着更好的表现。

自从2000年Miller等提出基于句法解析增强的方法来实现关系抽取[Milleret al. 2000]后，越来越多的实体间关系抽取方法被提出：基于逻辑回归的方法[Kambhatla et al. 2004]、基于核函数的方法[Zhao and Grishman 2005]、基于条件随机场的方法[Culotta et al. 2006]。在有监督学习中针对需要大量人工标注的情况下，Mintz等人[Mintz et al. 2009]提出了使用远程监督（Distant Supervision）的方法来扩充标注语料，可以有效解决关系抽取的标注数据规模问题。

随着计算机硬件和计算能力的极速发展，深度学习开始逐渐被学术界和业界所关注，很多学者也开始将深度学习运用到关系抽取任务中。[Socher et al. 2012]提出使用递归神经网络（Recurrent Neural Network，简称RNN）来解决关系抽取问题，通过递归神经网络学习到句子的词汇特征、句法特征、语义特征再用于关系分类和抽取。[Zeng et al. 2014]提出使用卷积神经网络（Convolutional Neural Network，简称CNN）来解决关系抽取问题，采用词向量和词的相对位置作为卷积神经网络的输入，通过卷积、池化、非线性计算等操作得到句子表示并用于关系抽取。[Santos et al. 2015]提出了一种新的卷积神经网络结构用于解决关系抽取问题，在这个新的结构中采用了新的Ranking损失函数并得到了更好的效果。[Miwa er al. 2016]提出一种基于端到端（End to End）神经网络的关系抽取模型，使用双向长短时记忆模型和树形长短时记忆模型同时对实体和句子进行建模。[Lin et al. 2016]提出基于句子级注意力机制的神经网络模型来解决关系抽取问题，文中的方法可以根据不同关系为每个实体对分配不同的权重。

关系抽取的一些方法汇总如表1.2所示。

## 1.3 本文主要的工作

本文在总结现有的一些研究成果的基础上，结合命名实体识别和关系抽取两项信息抽取的基本任务，从多个深度学习模型中选择合适的模型，结合自己人工标注的部分金融领域新闻文本语料结合远程监督进行模型训练，将训练好的模型封装成api接口，在利用非结构化文本构建金融领域知识图谱时调用命名实体识别和关系抽取的api来进行命名实体识别和关系抽取任务。

本文的主要工作有：

1. 对命名实体识别和关系抽取的研究现状和相关技术进行综述，分析了命名实体识别和关系抽取在构建知识图谱前的信息抽取环节的重要性。
2. 研究了传统机器学习算法和深度学习算法实现的命名实体识别和关系抽取模型，并与本文实现的模型进行对比比较。
3. 利用远程监督扩充人工标注数据，缓解人工标注数据费时费力的缺点。
4. 将本文实现的模型封装成api接口，供对非结构化文本进行信息抽取时调用。

## 1.4 本文的组织结构

本文的各章节内容安排如下：

第一章 绪论。本章介绍了论文的项目背景，信息抽取任务中的两个子任务命名实体识别和关系抽取，国内外在这两个方向上的研究成果，本文所做的主要工作和论文的组织结构。

第二章 技术综述。本章详细介绍了论文涉及的相关技术，包括词向量、双向长短时记忆模型、条件随机场、深度残差网络、注意力机制（attention）、远程监督等。

第三章 基于深度学习的命名实体识别模型的具体实现。本章详细介绍了本文选择的命名实体识别模型的各层网络结构和参数设定的对比实验和分析。

第四章 基于深度学习的关系抽取模型的具体实现。本章详细介绍了本文选择的关系抽取模型的各层网络结构和参数设定的对比实验和分析。

第五章 待定。

第六章 论文的总结与展望。总结在论文期间做了哪些工作，在信息抽取任务中未来的可改进的地方以及对接下来的需要做的工作的进一步展望。

# 第二章 技术综述

## 2.1 引言

本章主要介绍了本文中实现的基于深度学习的命名实体识别和关系抽取所涉及的相关技术，包括词向量、条件随机场、双向长短时记忆模型、深度残差网络和注意力机制。针对这些模型和算法的各自特点和实际使用过程，分析了它们的优缺点。

## 2.2 词向量

人类可以轻松理解所有的自然语言，而计算机是不能直接识别自然语言的，要想让计算机能够读懂自然语言，必须要对自然语言进行进一步处理才行，因此词向量（Word Embedding）的概念应运而生。计算机的通用语言是二进制数字，所以词向量就是一些包含了自然语言中词汇和语义信息的计算机能够识别的数字。

最早的词表示方法是One-Hot编码，即用N个状态编码器对N个状态进行编码，这种方法会造成一篇篇幅有n个字的文本，会用一个n\*n的矩阵来表示，每个n维向量中只有它对应的那个字的位置上是1，其余位置都是0。这种词表示方法在传统机器学习中，如条件随机场、逻辑回归、最大熵、支持向量机等模型中可以较好的完成一些自然语言处理的任务。但是这种词表示方法中默认每个单词之间是独立存在的，忽略了文本中单词间的语义关联，且通常向量的维度会很高，在用深度学习处理自然语言处理问题时如果使用One-Hot编码容易造成“维度灾难”[Bengio et al. 2002]。

除了忽略了单词间语义信息的One-Hot编码，[Hinton, 1986]提出了一种新的词表示方法：分布式表示法（Distributed Reputation）。基于[Harris, 1954]提出的分布假说：上下文相似的词，其语义也相似。词的分布式表示主要分为2类：基于矩阵的分布表示和基于神经网络的分布表示。

## 2.2.1 基于矩阵的分布表示

基于矩阵的分布表示主要是构建“词-上下文”矩阵，通过某种技术从矩阵中获取词的分布表示。其中，矩阵的每一行都表示一个词，列表示上下文信息。常见的上下文有：

1. 文档，即“词-文档”矩阵。
2. 上下文的每个词，即“词-词”矩阵。
3. n-元词组，即“词-n-元词组”矩阵。

矩阵中的每个元素表示词和上下文共现的次数，可以利用词频-逆文本频率指数（TF-IDF）、取对数等技巧进行加权和平滑。矩阵维度较高且较稀疏的情况还可以利用奇异值分解（SVD）和非负矩阵分解（NMF）等方法进行分解降维使之变成低维稠密矩阵。基于矩阵的分布表示的典型代表是Global Vector模型（GloVe模型）[Pennington et al. 2014]。

## 2.2.2 基于神经网络的分布表示

基于神经网络的分布表示一般通过神经网络训练语言模型得到的产物，[Bengio et al. 2006]提出了一种神经网络语言模型（Neural Network Language Model。简称NNLM），考虑对语言模型进行建模。但是NNLM中词向量知识语言模型训练得到的副产物，并没有指出哪一套向量作为词向量的效果更好，所以[Mikolov et al. 2013a; Mikolov et al. 2013b]在NNLM等模型的基础之上，提出了word2vec模型，在word2vec模型中设计了CBOW（Continuous Bag-of-Words）和Skip-gram两个模型，高效地训练获取词向量。

CBOW和Skip-gram的图2.1

CBOW模型是根据上下文的信息来预测中间的目标词。CBOW模型对NNLM模型做了简化：隐藏层不再是上文各词词向量的拼接，而是使用上下文各词词向量的平均值，减少了计算量；去掉了tanh隐藏层，提升了模型的训练速度。CBOW模型包含3层：输入层、投影层和输出层。输入层共有n-1个词的one-hot表示作为词向量，组成上下文的表示：公式1。投影层将输入层的n-1个向量做均值计算：公式2。输出层一共V个节点，第i个节点表示中心词是词wi的概率。CBOW模型根据上下文的表示，直接对目标词进行预测：公式3。对于整个语料库而言，CBOW的优化目标为最大化：公式4

Skip-gram模型与CBOW模型刚好相反，它是根据一个单词来预测它的上下文信息。Skip-gram模型训练一个双层神经网络，模型输入为一个词，来预测这个词的前n个词和后n个词出现的概率。Skip-gram和CBOW一样没有隐藏层。Skip-gram的优化目标为最大化：公式5

## 2.2.3 词向量的使用

目前可供使用的训练词向量的方法有很多，因为本文所使用的编程语言是Python，Python编程环境中有Gensim库可以直接调用models.word2vec来训练词向量。[Radford et al. 2017]提出使用任务相关的语料训练得到的词向量相对于别的词向量在特定任务中会有更好的效果。由于本文所涉及的项目是针对金融领域的文本进行信息抽取，所以使用金融相关文本作为训练词向量的文本语料，结合金融领域相关的自定义词典，训练了一个包含50102个词的300维的词向量模型。

## 2.3 条件随机场

条件随机场（Conditinal Random Fields，简称CRFs）是给定一组输入序列条件下另一组输出序列的条件概率分布模型，在自然语言处理中得到了广泛的应用。

## 2.4 双向长短时记忆模型

## 2.4.1 循环神经网络

循环神经网络（Recurrent Neural Networks，简称RNN）[Rumelhart et al. 1986]指的是一个序列当前的输出和之前的输出存在某种关联的神经网络。具体的表现形式为网络会对前面的信息进行记忆，保存在网络的内部状态中，并应用于当前输出的计算中。所以循环神经网络常常被用于对序列数据进行建模。循环神经网络的结构图如图2.n所示。

理论上循环神经网络能够对任何长度的序列数据进行处理，但是在实践中发现”梯度消失”会影响循环神经网络的训练，随着神经网络层数的增加，“梯度消失”的风险就会越大，当层数很大时，底层的神经元将接收不到返回的信号，出现“梯度消失”的问题。而长短时记忆模型（Long-Short Term Model，简称LSTM）[Hochreiter et al. 1997]的出现缓解了这个问题。

## 2.4.2 长短时记忆模型

长短时记忆模型的提出是为了解决循环神经网络的“梯度消失”问题，它之所以能够缓解这个问题主要取决于LSTM特有的门型结构，如图2.n所示。

可以看到，LSTM主要包括遗忘门、输入门和输出门等结构，其中：

遗忘门：公式7

输入门：公式8

输出门：公式9

新记忆单元：公式10

最终记忆单元：公式11

隐藏层：公式12

三个不同的门型结构和记忆单元是LSTM的核心所在，记忆单元负责保存历史和当前的重要信息，遗忘门负责控制选择性丢弃之前的记忆单元中的一些信息，输入门负责控制当前的输入中的某些信息加入到记忆单元中，输出门负责控制记忆单元中的哪些信息可以进行输出。这些门控结构可以帮助LSTM在长时和短时的记忆中都能处理并解决数据依赖以及选择是否丢弃信息（保留重要信息并丢弃不重要的信息）。三个门相互合作是LSTM能够解决RNN梯度消失/梯度爆炸的关键所在。

## 2.4.3 双向长短时记忆模型

一般我们所说的RNN、LSTM都是单向的，也就是说在一个方向上进行隐藏状态的传递，然而在某些任务中需要考虑的不仅仅是当前输入单词前面的文本信息，还需要考虑当前输入单词后面的文本信息。双向长短时记忆模型就可以解决这种类型的问题，它不仅可以从前向后传递隐藏状态的信息，还可以从向前传递隐藏状态的信息，这样在计算输出时考虑的就是完整的上下文信息。可以把双向长短时记忆模型看成是两个方向相反的LSTM的叠加，在分别做计算后把两个状态向量拼接得到最后的输出。

## 2.5 深度残差网络

深度残差网络（Deep Residual Network，简称DRN）[He K M. et al. 2015]的提出是源于一个“反常”的现象：在训练深度神经网络的时候，训练误差和测试误差都随着网络深度的增加而增加（Degradation）。

## 2.6 注意力机制

深度学习中的注意力机制从本质上讲和人类的选择性视觉注意力机制类似，核心目标是从众多信息中选择出对当前任务的目标更关键的信息。

## 2.6.1 Encoder-Decoder框架

要深入理解深度学习中的注意力机制，就必须先介绍一下Encoder-Decoder框架，因为目前大多数的注意力机制的实现主要依靠Encoder-Decoder框架。

Encoder-Decoder框架是深度学习的一种研究模式，应用在很多场景之中。图2.n是文本处理中Encoder-Decoder框架的一种简单表示。

文本处理任务中可以把Encoder-Decoder框架看作一个由一篇文本生成另一篇文本的通用的模型。对于文本对[Source, Target]，目标是输入Source，通过模型最后生成Target。Encoder的作用是对输入文本Source=(x1,x2,...,xm)进行编码，通过非线性变化转化为中间语义表示C=F(x1,x2,...,xm)。再通过Decoder对中间语义表示C和已经生成的历史信息y1,y2,...,yt-1来生成t时刻要生成的单词yt：yt=G(C,y1,y2,...,yt-1)。每个yt依次生成，最后看上去整个模型就是输入Source最后生成了目标文本Target。

## 2.6.2 注意力模型

在Encoder-Decoder模型中，在生成目标句子的单词时，无论生成哪个单词，它们使用的中间语义表示C都是一样的没有任何区别。而中间语义表示C是由Source经过Encoder编码而成，这意味着无论生成哪个单词，Source中的任意单词对生成它们时所产生的影响大小都是相同的。当输入文本较短时这样的缺点暴露的还不够明显，一旦输入文本很长，此时所有的语义完全通过一个中间语义向量来表示将会丢失很多重要信息。这也是为什么要引入注意力模型：让模型更多地把注意力集中在对生成输出更重要的输入单词上。引入注意力机制后的Encoder-Decoder模型示意图如图2.n所示。

其中Ci的计算公式为：公式6 。其中Lx代表输入Source的长度，aij代表在Target输入第i个单词时Source中第j个单词的注意力分配系数，hj是Source中第j个词的语义编码。中间语义表示的形成过程类似于图2.n所示。

图2.n Attention的形成过程

本质上来说，注意力机制就是计算每一个输入单词对所有输入单词的相似度，得到一个分数即权重，然后根据这个权重对所有的输入进行加权求和。图2.n说明了注意力分配概率分布值的通用计算过程。

图2.n 注意力分配概率计算图

## 2.7 远程监督

远程监督

## 2.8 深度学习框架Tensorflow

Tensorflow既是一个实现机器学习算法的接口，也是执行机器学习算法的框架。它前端支持Python、C++、Go、Java等多种开发语言，后端使用C++、CUDA等写成。除了执行深度学习算法，Tensorflow还可以用来实现很多传统机器学习算法，如逻辑回归、随机森林等。

Tensorflow使用数据流式图来规划计算流程，可以把计算映射到不同的硬件甚至是操作系统。Tensorflow的计算可以表示为有状态的数据流式图，可以让用户简单地实现并行计算，同时使用不用的硬件资源进行训练，同步或异步地更新全局共享的模型参数和状态。

## 2.9 本章小结

本章主要介绍了本文对信息抽取中的命名实体识别和关系抽取的研究中涉及的相关技术。先是介绍了作为模型输入的深度学习自然语言问题的基础：词向量；之后又分别介绍了条件随机场、双向长短时记忆模型、深度残差网络、注意力机制、远程监督等，并介绍了本文实现模型使用的深度学习框架Tensorflow。

# 

# 第三章 基于深度学习的命名实体识别模型的具体实现

本章详细描述了游戏网关服务器架构的需求分析，按照需求分析、总体设计、详细设计的顺序，对网关服务器架构进行了功能模块划分，并给出了每一个子模块的详细设计。

## 3.1 项目总体规划

游戏网关服务器架构主要包括通信模块、网关服务器模块、服务注册中心模块和游戏服务器模块。通信模块负责客户端与网关服务器之间的通信，网关服务器与游戏服务器之间的通信，通信模块需要实现模块之间的通信编解码和网络连接的心跳检测。网关服务器作为客户端与游戏服务器的通信中介，同时保持与客户端和游戏服务器的网络连接，对客户端和游戏服务器的消息进行转发，网关服务器模块需要实现游戏服务管理、消息路由、消息单播与多播等功能。服务注册中心提供网关服务和游戏服务的注册监听功能，实现对服务节点变化的监听，服务注册中心模块主要需要服务注册、服务发现、服务监听、节点管理和负载均衡等功能。游戏服务器与网关服务器保持网络连接，客户端的所有消息都由网关服务器转发至游戏服务器，游戏服务器处理后的消息发送至网关服务器，再由网关服务器转发至相应的客户端，游戏服务器模块需要实现消息单播与多播、扩展开发接口等功能。

## 3.2 系统需求分析

游戏网关服务器架构需求来自于对某游戏公司服务器架构的改进，当前的游戏服务器架构是游戏客户端与游戏服务器直接通信，改进后的架构是在游戏客户端和服务器之间增加一个网关服务器，网关服务器对客户端消息进行转发和对游戏服务器进行管理，还增加了一个服务注册中心提供服务注册、服务发现和服务监听等功能。将整个服务器架构划分为通信模块、网关服务器模块、服务注册中心模块和游戏服务器模块。

### 3.2.1 通信模块需求分析

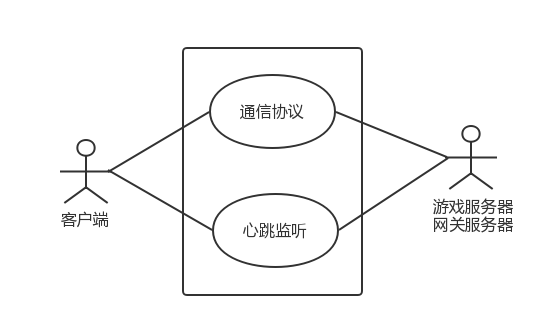


图3.1 通信模块用例图

如图3.1所示，通信模块是系统的核心模块，为客户端、网关服务器和游戏服务器提供通信协议、心跳监听等功能。

在网关服务器架构设计中，客户端与网关服务器之间、网关服务器与游戏服务器之间都需要进行socket通信，socket通道传输的是二进制字节流，因此需要定义一个通信协议来进行消息的传输，协议规定可读消息与二进制字节流的转化关系，因此通信模块需要实现对通信协议的编码和解码。协议编码是将可读消息转化为二进制字节流在socket通道中传输，供消息发送方使用，协议解码是将socket通道中读取到的二进制字节流转化为可读消息，供消息接收方使用。协议编码和解码提供给服务器架构的客户端模块、网关服务器模块和游戏服务器模块使用，客户端如果使用java实现，可以复用通信协议编解码，如果使用其他语言实现，需要根据协议重新实现协议编码和解码方法。

通信模块还需要实现的一个重要功能是心跳监听，客户端与网关服务器、网关服务器与游戏服务器之间的网络连接如果一段时间没有消息通信，网络连接可能会自动断开。服务器监听到网络通道一段时间没有消息传输后，向网络通道发送ping心跳包，接收到ping心跳包时向网络通道发送pong心跳响应包，可以保证网络通道保持连接不断开。

表 3.1通信模块用例表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例ID | 名称 | 描述 | 优先级 |
| R1 | 通信协议 | 客户端与网关服务器、网关服务器与游戏服务器之间通信消息的编码和解码 | 高 |
| R2 | 心跳监听 | 网络连接的心跳监听 | 中 |

### 3.2.2 网关服务器模块需求分析

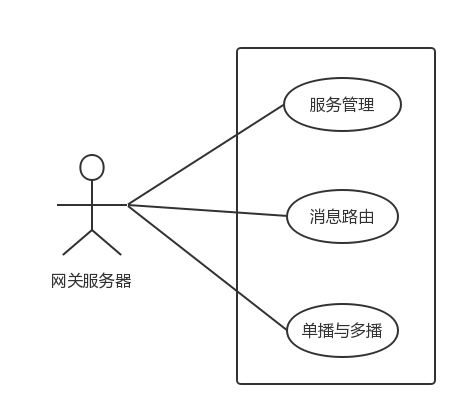


图3.2 网关服务器用例图

如图3.2所示，网关服务器模块是整个网关服务器架构的核心模块，网关服务器作为客户端与游戏服务器的通信中介，主要提供服务管理、消息路由、消息单播与多播等功能。

游戏服务器启动之后需要向服务注册中心注册服务器信息，网关服务器启动后向服务注册中心请求游戏服务器节点列表信息，然后根据节点信息向游戏服务器发起连接，如果连接成功，网关服务器将该服务器通道保存在内存集合中，对游戏服务器进行管理。

网关服务器作为客户端与游戏服务器的通信中介，需要对客户端消息进行消息路由，通过路由算法将客户端消息转发至相应的游戏服务器。这里的消息路由既可以是对服务器集群进行负载均衡路由，也可以根据客户端携带的游戏服务器信息路由到指定的游戏服务器，网关服务器需要实现以上两种路由算法，根据实际业务需求进行调用。

网关服务器需要实现的不仅仅是转发客户端消息，还需要作为游戏服务器的消息中转器。不同的游戏服务器消息在网关服务器架构中可以通过网关服务器转发消息，实现玩家跨服通信。将服务器消息分为单播、组播与广播几种类型，网关服务器需要根据消息类型做相应的处理，将服务器消息转发至对应的客户端。网关服务器从单播消息中解析出客户端Id，发送给对应的客户端，从组播消息中解析出分组Id，发送给分组中的所有客户端，广播消息不需要解析，直接发送给网关服务器连接的所有客户端。

表 3.2网关服务器用例表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例ID | 名称 | 描述 | 优先级 |
| R1 | 服务管理 | 从服务注册中心获取游戏服务器节点列表，并向游戏服务器发起连接 | 高 |
| R2 | 消息路由 | 根据路由算法将客户端消息转发至相应的游戏服务器 | 高 |
| R3 | 单播与多播 | 网关服务器根据消息类型将服务器消息转发至对应的客户端，实现消息单播、组播与广播 | 中 |

### 3.2.3 服务注册中心模块需求分析

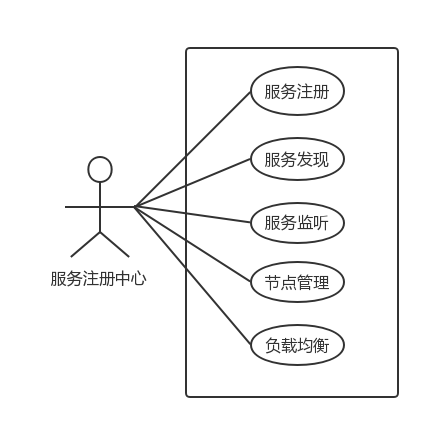


图3.3 服务注册中心用例图

如图3.3所示，服务注册中心模块主要为网关服务器与游戏服务器提供服务注册、服务发现、服务监听、节点管理、负载均衡等功能。

服务注册中心需要对外提供服务注册功能。网关服务器在成功启动之后，需要将网关服务器地址信息注册到服务注册中心，客户端可以通过服务发现获取网关服务器节点信息列表，然后向网关服务器发起连接。游戏服务器在成功启动之后，需要将游戏服务器地址信息注册到服务注册中心，网关服务器可以通过服务发现获取游戏服务器节点信息列表，然后向游戏服务器发起连接。为了区分网关服务和游戏服务，需要将网关服务和游戏服务划分到不同的服务节点下。

服务注册中心需要对外提供服务发现功能。网关服务和游戏服务被注册到服务注册中心之后，客户端可以通过服务发现获取网关服务器节点信息列表，网关服务器可以通过服务发现获取游戏服务器节点信息列表，然后向游戏服务器发起连接。

服务注册中心需要对外提供服务监听功能。网关服务器在服务注册中心设置对游戏服务器的监听，游戏服务器上线、服务器下线和服务器地址变更时，服务注册中心会将服务器变更信息推送给网关服务器，网关服务器做相应的逻辑处理。

服务注册中心需要提供节点管理功能。不仅仅游戏服务器和网关服务器信息会被注册到服务注册中心，其他服务也可能向服务注册中心注册服务，所以需要对服务注册中心进行节点管理。为每一种服务单独划分节点，这样不管是服务注册、服务发现还是服务监听，都会根据注册服务类型对该服务范围内的节点进行相应的操作，而不会影响到其他服务节点。

服务注册中心需要对外提供负载均衡功能。网关服务与游戏服务需要划分在不同的节点下，方便对服务进行管理。为保证服务注册中心服务稳定性，需要使用集群部署。其他模块在调用服务注册中心服务的时候，需要调用负载均衡算法从服务注册中心集群中选择一个服务器来服务，负载均衡有效地保证了服务注册中心的可用性和稳定性。

表 3.3服务注册中心用例表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例ID | 名称 | 描述 | 优先级 |
| R1 | 服务注册 | 网关服务器和游戏服务器向服务注册中心注册服务 | 高 |
| R2 | 服务发现 | 客户端和网关服务器从服务注册中心发现网关服务和游戏服务节点信息列表 | 高 |
| R3 | 服务监听 | 服务注册中心将节点信息变化推送至客户端和网关服务器 | 中 |
| R4 | 节点管理 | 服务注册中心为各种服务划分独立节点空间 | 中 |
| R5 | 负载均衡 | 服务注册中心集群使用负载均衡算法来保证集群对外可用 | 高 |

### 3.2.4 游戏服务器模块需求分析

如图3.4所示，游戏服务器模块作为系统的核心模块，主要为游戏服务器提供消息单播与多播、扩展接口等功能。

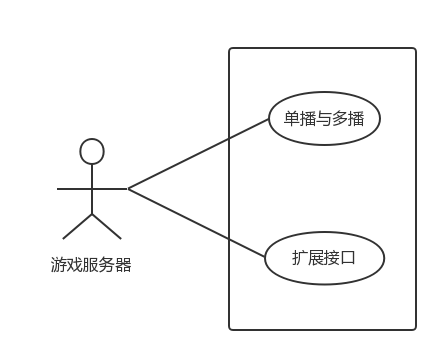


图3.4 游戏服务器用例图

网关服务器架构中，可以方便地实现消息单播与多播。将消息分为单播消息、组播消息、广播消息几种类型，游戏服务器根据服务器消息类型将消息发送至哪些网关服务器，单播消息只需要发送至消息来时的网关服务器即可，组播消息因为无法确定分组中的客户端与哪个网关服务器连接，所以和广播消息一样，都需要将服务器消息转发至所有的网关服务器。

游戏服务器模块作为一个需要二次开发的模块，需要抽象出扩展接口供开发者二次开发使用。该扩展接口需要封装服务器的底层通信实现，只对开发者提供消息响应接口，并提供系统底层功能的封装api供开发者使用。

表 3.4游戏服务器用例表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例ID | 名称 | 描述 | 优先级 |
| R1 | 单播与多播 | 游戏服务器根据消息类型实现对消息的单播、组播和广播 | 高 |
| R2 | 扩展接口 | 游戏服务器抽象扩展开发接口供开发者二次开发 | 中 |

### 3.2.5 非功能性需求分析

本节主要从可靠性、可扩展性、易用性、安全性等方面描述网关服务器架构的非功能性需求。

可靠性。网关服务器架构具有较高的可靠性，服务注册中心采用集群部署，注册中心服务器半数以上存活就可以保证服务的可用性，具有较好的容灾，可用性达到99.9%。

可扩展性。网关服务器架构提供通用模块和众多底层api的封装，游戏服务器模块设计了扩展接口，系统架构扩展开发非常方便。

易用性。网关服务器架构提供简洁实用的api接口，开发者可以方便地进行方法调用。

安全性。网关服务器架构模块之间通信采用自定义二进制协议，可以使用加密算法和加密key对消息进行加密，保证消息传输的安全性。

## 3.3 系统总体设计

### 3.3.1 总体结构



图3.5 系统总体结构

如图3.5所示，游戏网关服务器架构主要由通信模块、网关服务器模块、服务注册中心模块和游戏服务器模块组成。通信模块由通信协议子模块和心跳检测子模块组成。网关服务器模块由服务管理子模块、消息路由子模块和单播与多播子模块组成。服务注册中心由服务注册子模块、服务发现子模块、服务监听子模块、节点管理子模块和负载均衡子模块组成。游戏服务器模块由单播与多播子模块和扩展接口子模块组成。

### 3.3.2 总体流程

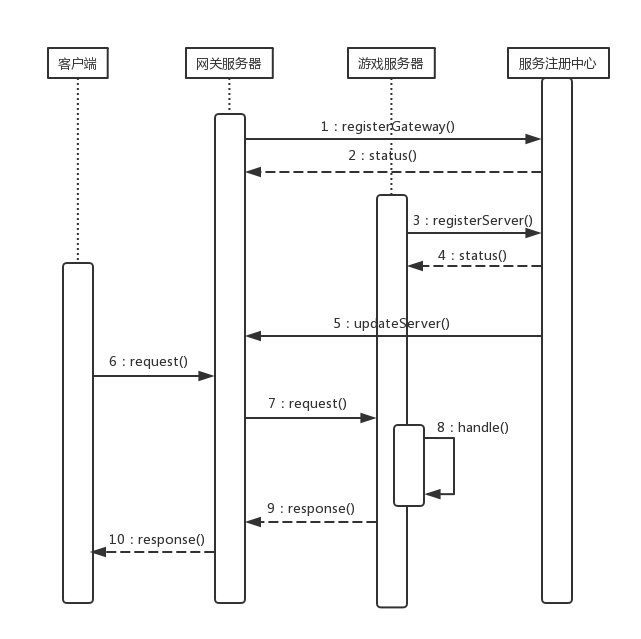


图3.6 系统时序图

网关服务器架构所有模块的启动顺序如图3.6所示，步骤如下：

（1）服务注册中心启动，开始对外提供服务注册、服务发现和服务监听。网关服务器启动，启动后将网关服务器地址信息注册到服务注册中心。

（2）服务注册中心向网关服务器返回网关注册状态。

（3）游戏服务器启动，将游戏服务器地址信息注册到服务注册中心。

（4）服务注册中心向游戏服务器返回注册状态。

（5）服务注册中心向网关服务器主动推送游戏服务器节点信息，网关服务器根据节点信息向游戏服务器发起连接。

（6）客户端启动，向网关服务器发起连接，并向网关服务器发送消息。

（7）网关服务器接收到客户端消息后，根据路由算法将客户端消息转发至对应的游戏服务器。

（8）游戏服务器接收到消息后，解析出消息内容并对其进行业务逻辑处理得到结果消息。

（9）游戏服务器根据消息类型将消息转发至网关服务器。

（10）网关服务器根据消息类型将消息转发至对应的客户端。

## 3.4 通信模块设计

通信模块是网关服务器架构的核心模块，为客户端、网关服务器和游戏服务器提供通信协议、心跳监听等功能。本架构没有采用现有的序列化和反序列化框架，而是采用了自定义二进制协议，自定义二进制协议不仅传输效率高，还支持任意语言来实现游戏客户端，同时还可以有效解决tcp分包与黏包的问题。网关服务器架构使用Netty网络库提供的心跳监听类监听网络状态，监听到网络一段时间无消息通信时发送心跳包，可以防止网络连接被断开。

### 3.4.1 自定义通信协议

网络协议定义了通信双方传递信息的语法、语义和时序[符军, 2009]。游戏通信协议比较特殊，要求通信流量少、安全性高和支持多平台等，所以游戏协议的设计需要具备简单、通用和代码层上易扩展等特点。

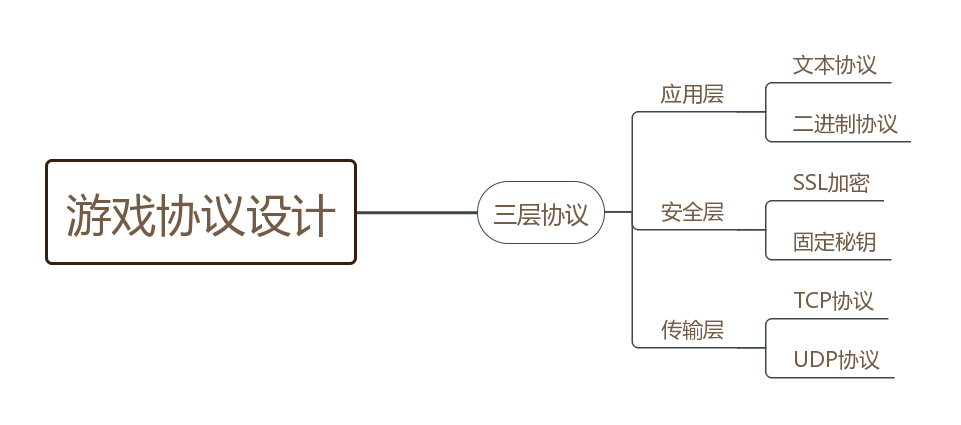


图3.7 游戏协议

如图3.7所示，游戏协议设计包含三个层次，分别为应用层、安全层和传输层。应用层主要是常用解析方式的定义，选型需要符合系统的实际需求，常用的应用层协议主要有文本协议和二进制协议。

文本协议设计的目的是方便理解，如常见的HTTP协议[晓涵, 2017]，一个典型的HTTP协议如图3.8所示：

|  |
| --- |
| GET/sample.Jsp HTTP/1.1  Accept:image/gif.image/jpeg,\*/\*  Accept-Language:zh-ch  Connection:Keep-Alive  Host:localhost  User-Agent:Mozila/4.0(compatible;MSIE5.01;Window NT5.0)  Accept-Encoding:gzip,deflate  Username=test&password=1234 |

图3.8 HTTP协议

二进制协议[杨建禹, 2013]是一串字节流，通常由消息头header和消息体body两部分组成。其中消息头header的长度是固定的，里面存储着固定字段属性，消息体body长度不固定，其中包含着消息内容的主体。通常消息头中会有一个字段表示消息体的长度，可以基于该字段从二进制流中解析得到消息体长度，进而解析出消息内容。

文本协议具有良好的可读性和扩展性，但是文本协议的解析效率比较低。二进制协议的可读性差，但是解析效率高。网关服务器架构实现的自定义协议不仅需要实现消息传输，还需要定义消息命令，所以在应用层选用二进制协议。二进制协议不仅支持自定义消息类型，而且可以有效解决流传输的黏包与分包问题。

安全层主要有SSL加密和固定秘钥加密两种方式。SSL证书管理比较复杂，代价比较高，不适合游戏通信协议。固定秘钥加密指客户端与服务器端约定好加密与解密算法，消息发送方在发送消息前用秘钥和加密算法对消息进行加密，消息接收方在接收消息后用秘钥和解密算法对消息进行解密。因此，网关服务器架构在安全层采用固定秘钥加密。

传输层主要有tcp协议和udp协议两种传输方式。tcp协议提供可靠的消息传输，udp传输效率高但是可靠性低，传输层的协议选择需要视业务而定。网关服务器架构要保证传输消息的可靠性，所以在传输层选用tcp协议。

综上所述，网关服务器架构在传输层采用tcp协议，安全层采用固定秘钥加密，应用层采用二进制协议，协议包括消息头和消息体，具体的消息格式如下：

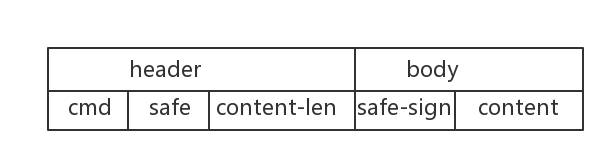


图3.9 二进制格式协议

如图3.9所示，header部分包含cmd、safe和content-len，而body包含safe-sign和content。

cmd表示命令字段，表示该消息的命令类型。其中0x01表示向所有客户端发送消息；0x02表示向某一个客户端发送消息；0x03表示向某一个用户发送消息，包含该用户的所有客户端设备；0x04表示向某一个分组发送消息，该分组的所有客户端都会收到该消息；0x05表示获取所有在线客户端数量；0x06表示获取某个用户的所有在线客户端设备数量；0x07表示获取某个分组的所有在线客户端数量；0x08表示客户端绑定某用户；0x09表示客户端解绑某用户；0x0A表示客户端加入某分组；0x0B表示客户端离开某分组；0x65表示该消息的消息源是客户端；0x66表示该消息的消息源是游戏服务器。

safe表示安全字段，0x00表示该协议不加密，body消息体中就不含验签字符串，0x01表示该协议加密，在body消息体中就含有16位的验签字符串，对消息体中的内容进行加密，接收消息的时候用解密算法对消息进行解密。

content-len字段表示body消息体的二进制流长度，发送方需要计算对应body消息体的长度并设置到content-len字段，接收方根据该字段将从二进制流解析出body消息。

safe-sign字段表示加密验签字段，当safe为0x00时，该字段为空字符串；当safe为0x01时，该字段为长度为16的验签字符串。

content字段表示协议的消息内容，如果safe字段是0x00时，该字段为原始消息，如果safe字段是0x01时，该字段为加密后的消息，需要对消息进行解密。

### 3.4.2 心跳检测设计

客户端与网关服务器、网关服务器与游戏服务器之间的网络连接如果一段时间没有消息通信，网络连接可能就会断开，心跳监听会在网络通道一段时间没有消息传输时，做相应的处理来避免网络通道被关闭。

本系统心跳监听机制使用Netty库的IdleStateHandler类来实现。IdleStateHandler可以实现对网络通道进行三种心跳监听检测，分别是指定空闲时间网络未发生读事件、指定空闲时间网络未发生写事件和指定空闲时间网络未发生读写事件。系统监听到这三种心跳事件，会触发userEventTriggered方法，在该方法中，可以根据心跳事件类型来做相应的处理，发出ping心跳包或者pong响应心跳包。

## 3.5 网关服务器模块设计

本节主要为网关服务器模块划分了服务管理、消息路由和单播与多播子模块，并且描述了每个子模块的详细设计思路。

### 3.5.1 服务管理设计

在网关服务器架构中，通常会存在多个网关服务器。一个网关的I/O通信负载有限，当游戏服务器数量增加的时候，需要引入多个网关服务器，每个网关服务器管理多个游戏服务器，这样可以解决网关服务器的负载压力问题。在这种情况下，需要对服务器节点进行管理，每个网关服务器管理一定数量的游戏服务器节点。

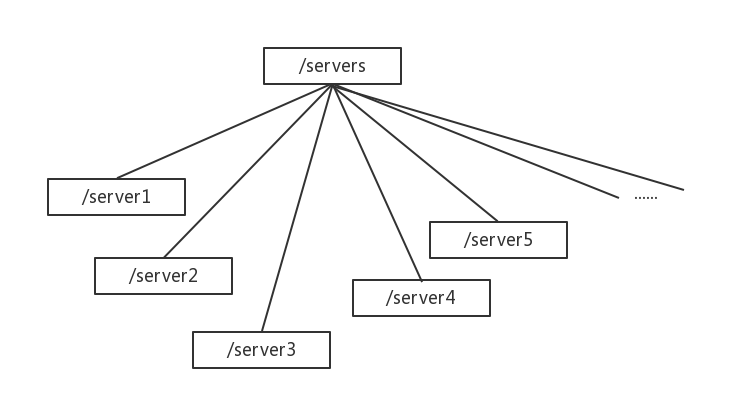


图3.10 节点管理

如图3.10所示，游戏服务器节点/servers下面有众多服务器子节点，一个网关服务器无法管理全部游戏服务器，需要引入多个网关服务器。例如每个网关服务器管理4个游戏服务器，网关服务器与游戏服务器可以建立这样一种映射关系，将网关服务器和游戏服务器按照顺序编号，每四个游戏服务器一组划分到一个网关服务器下。当游戏服务器增加的时候，只要按上述规则分配网关服务器，如果网关服务器不够，增加网关服务器即可解决。

### 3.5.2 消息路由设计

路由算法是网络传输的核心，主要负责将数据报从指定源节点送达指定目的节点。路由算法主要包括两个功能，第一是为源节点和目的节点之间选择一条正确的传输路径，第二是正确地指引数据报消息从数据源节点通过网络到达数据目的节点。

网关服务器作为客户端与游戏服务器的通信中介，需要对客户端的消息进行消息路由，通过路由算法将客户端消息转发至指定的游戏服务器，这里的消息路由既可以是对服务器集群进行负载均衡路由，也可以根据客户端携带的服务器信息路由到指定的游戏服务器，具体由路由算法来实现。

网关服务器需要考虑以下两种场景，第一种场景是单台游戏服务器不足以支撑游戏业务，需要使用服务器集群对外提供服务，网关服务器需要实现路由算法来对服务器集群进行负载均衡。第二种场景是不同的游戏服务器对外提供不同的游戏服务，客户端发送消息时，网关服务器根据客户端携带的服务器消息找到对应的游戏服务器，并将客户端消息转发过去。

### 3.5.3 单播与多播设计

网关服务器作为客户端与游戏服务器之间的通信中介，同时保持与多个客户端和游戏服务器之间的连接，可以方便地实现服务器与服务器之间的通信。将通信消息分为单播消息、组播消息和广播消息三种类型，单播消息指客户端与服务器一对一通信，网关服务器收到游戏服务器的单播消息后，从消息中解析出客户端Id，然后根据该客户端Id找到对应客户端通道，将消息发送至该客户端通道中；组播消息指客户端与游戏服务器多对一通信，网关服务器收到游戏服务器的组播消息后，先从该消息的cmd字段中解析出命令，如果是加入分组命令，将消息中的客户端Id绑定到分组Id集合中，如果是离开分组命令，将消息中的客户端Id从分组Id中解绑，如果是向分组发送消息，网关服务器从保存的对应关系中找到该分组Id对应的所有客户端通道，然后将消息发送到这些通道中。广播消息指客户端与游戏服务器多对一通信，网关服务器在收到游戏服务器的广播消息时，将消息转发至所有与该网关服务器保持连接的客户端通道中。

## 3.6 服务注册中心模块设计

本节主要介绍服务注册中心模块的详细设计，将服务注册中心划分成了服务注册、服务发现、服务监听、节点管理和负载均衡子模块，并给出了每个子模块的详细设计。

### 3.6.1 服务注册设计

服务注册中心需要提供服务注册功能，网关服务器可以向服务注册中心注册网关服务器的服务器地址信息，游戏服务器可以向服务器注册中心注册游戏服务器的服务器地址信息，甚至其他应用也可以向服务注册中心注册应用服务。

在进行服务注册时，首先确定当前注册节点的命名空间，然后确定当前节点的应用节点路径，服务注册中心会判断当前注册的节点路径是否已经被注册过，如果被注册过则服务注册失败，如果没有被注册过则注册成功。

### 3.6.2 服务发现设计

服务注册中心需要提供服务发现功能，客户端可以向服务注册中心获取网关服务器节点信息列表，然后根据节点中网关服务器地址信息向网关服务器发起连接。网关服务器可以向服务注册中心获取游戏服务器节点信息列表，然后根据节点中游戏服务器地址信息向游戏服务器发起连接。

在进行服务发现的时候，首先确定当前注册节点的命名空间，然后确定需要获取的应用节点路径，如果当前获取的节点是叶子节点，服务注册中心返回当前节点的节点信息，如果当前获取的节点非叶子节点，服务注册中心返回该节点的所有子节点的节点信息列表。

### 3.6.3 服务监听设计

服务注册中心需要对外提供服务监听功能，网关服务器和游戏服务器被注册到服务注册中心之后，客户端可以通过服务发现获取网关服务器节点信息列表，网关服务器可以通过服务发现获取游戏服务器节点信息列表。客户端和网关服务器可以为指定节点设置节点监听，设置监听之后，当该节点被删除、节点信息变化、新增子节点、删除子节点的时候，都会将发生变化的节点信息主动推送到客户端与网关服务器，监听方设置回调事件句柄，对不同的节点变化进行不同的处理，实现对服务节点的监听处理。

### 3.6.4 节点管理设计

在网关服务器架构中，游戏服务器作为注册到服务注册中心的服务，可以由网关服务器来设置监听，服务注册中心主动推送服务器节点信息到网关服务器中。如图3.11所示，首先设计顶级命名空间，第一个节点为gproxy，表示该节点下面的所有子节点信息都是网关服务器架构所注册的节点信息。如果服务注册中心还需要服务于其他应用，再设计一个应用空间，将该应用需要注册的服务都注册到该命名空间节点下，再在该节点下面设计节点划分方案。

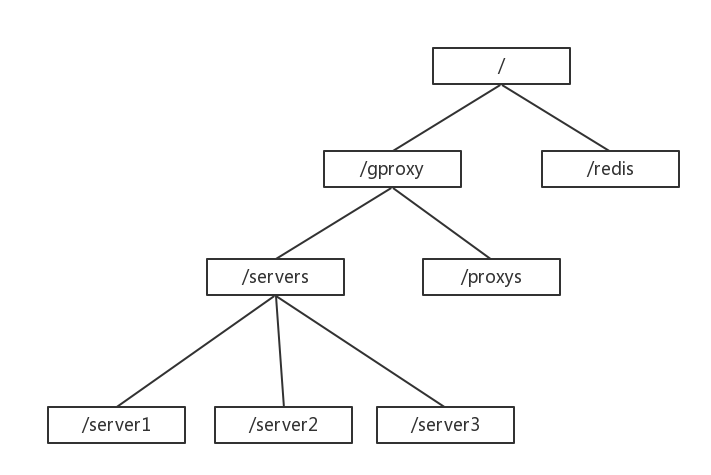


图3.11 节点命名空间

在gproxy节点下面，需要设计两个子节点，第一个子节点是proxy，该节点本身并不存储有实际含义的信息，但是该节点下面的子节点存储着所有网关服务器的信息，例如网关1在该节点下面存储的绝对路径是/gproxy/proxy/proxy1，内容是网关服务器1的服务器地址，网关2在该节点下面的存储的绝对路径是/gproxy/proxy/proxy2，内容是网关服务器2的服务器地址。第二个子节点是server，该节点下面的子节点存储着所有游戏服务器的信息，例如游戏服务器1在该节点下面存储的绝对路径是/gproxy/server/server1，内容是游戏服务器1的服务器地址，游戏服务器2在该节点下面存储的绝对路径是/gproxy/server/server2，内容是游戏服务器2的服务器地址。

### 3.6.5 负载均衡设计

ZooKeeper可以使用单机提供服务，也可以使用ZooKeeper服务器集群提供分布式服务，服务器集群保证了ZooKeeper服务的可靠性。使用ZooKeeper服务器集群对外提供服务，客户端请求ZooKeeper服务时需要使用负载均衡算法。常见的负载均衡算法如下：

1. 轮询法：将所有的客户端请求按照顺序轮流分配到ZooKeeper服务器上，不考虑服务器的当前连接数和系统负载，每台服务器拥有相同的权重，客户端平等地看待每台服务器。
2. 随机法：某个客户端调用ZooKeeper服务时，调用系统的随机算法生成一个序号索引，从ZooKeeper服务器集群列表中选择该序号对应的服务器，使用该服务器来为当前客户端提供ZooKeeper服务。
3. 源地址哈希法：客户端在调用ZooKeeper服务时，将客户端IP地址通过哈希算法计算得到一个序号索引，从ZooKeeper服务器集群列表中选择该序号对应的服务器，使用该服务器来为当前客户端提供ZooKeeper服务。如果客户端IP地址和服务器集群列表都没有发生变化，源地址哈希法会将该客户端的每次请求都映射到相同的ZooKeeper服务器。

## 3.7 游戏服务器模块设计

本节主要介绍游戏服务器模块的详细设计，将游戏服务器模块划分成了单播与多播和扩展接口设计子模块，并给出了每个子模块的详细设计。

### 3.7.1 单播与多播设计

单播表示一个游戏客户端与游戏服务器一对一通信，客户端发送的消息，经过网关服务器转发至指定的游戏服务器之后，游戏服务器进行逻辑处理，然后将处理后的结果顺着消息转发来的路径转发至源客户端。为了实现单播，需要为消息cmd中定义一种类型作为单播消息，游戏服务器需要保存客户端id与网关服务器id之间的一对一关系，以便从对应关系中找到客户端的网络通道。

组播表示一组游戏客户端与游戏服务器实现多对一通信，客户端发送的消息，经过网关服务器转发至指定的游戏服务器之后，游戏服务器进行相应的逻辑处理，如果是组播消息，会从消息中解析出对应的分组id，然后根据分组id找到该分组下的所有网关通道，向这些网关通道中发送服务器消息。

在组播服务中，分组是一个重要概念，每个分组拥有一个唯一的分组id。在通信消息协议的cmd字段，需要定义几种消息类型来实现组播功能，分别是加入分组、离开分组和消息组播。加入分组表示某一个客户端加入某个分组，离开分组表示客户端离开某个分组，消息组播表示向某个分组中所有的客户端发送消息。此外，游戏服务器需要保存分组与网关服务器之间的一对多关系，当消息是组播类型的时候，游戏服务器从对应关系中找到分组下所有的网关通道，将消息发送至这些网关通道中。

广播表示所有游戏客户端与游戏服务器多对一通信，客户端发送的消息，经过网关服务器转发至指定的游戏服务器之后，游戏服务器进行逻辑处理，然后将处理后的消息转发至所有的网关服务器通道中，再由网关服务器转发至所有连接的客户端通道中，这样可以实现广播功能。

### 3.7.2 扩展接口设计

网关服务器架构中的游戏服务器模块提供很多二次开发的组件，但是这样还不能保证服务器架构的可扩展性，需要将游戏服务器模块划分为基本模块和开发模块，基本模块实现服务器模块的基本功能，包括消息处理、消息组播等，开发模块抽象出开发者接口，开发者实现抽象接口的方法即可实现新的业务逻辑，并且该接口可以调用基本模块的方法。

游戏服务器启动之后是一个实例对象，需要为开发者提供一个二次开发接口，而这个接口需要调用实例对象中提供的方法，这个时候比较适合的类关系是组合关系，让游戏服务器拥有一个抽象接口的实例引用，这样抽象接口的实现类反过来也可以调用实例对象所提供的方法。

## 3.8 本章小结

本章首先对网关服务器架构进行了需求分析，然后将架构划分为通信模块、网关服务器模块、服务注册中心模块和游戏服务器模块，对每个模块的需求进行了描述和分析，最后对每个模块进行了详细设计，并给出了每个模块主要功能的设计思路。

# 第四章 基于深度学习的关系抽取模型的具体实现

本章主要介绍网关服务器架构的实现过程，并对其中的主要功能模块通用模块、网关服务器模块、服务注册中心模块和游戏服务器模块的实现进行了详细的描述，最后给出了测试。

## 4.1 通信模块的实现

通信模块是网关服务器架构的各个模块之间通信的核心，本节给出了通信协议子模块和心跳检测子模块的具体实现。

### 4.1.1 通信协议的实现

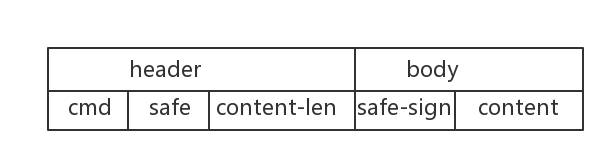


图4.1 自定义二进制协议

如图4.1所示，网关服务器架构实现的是自定义的二进制协议，包括协议头header和消息体body，具体每个字段的解释如下：

* cmd：8bit，可表示255种在协议命令。
* safe：8bit，安全位，默认为0表示协议不加密，同时body中safe-sign为空，如果为1，表示用safe-sign字符串对content内容进行加密。
* content-len：16bit，消息内容长度，如果safe安全位为1，需要分别读取safe-sign和content，然后用解密算法对content进行解密。
* safe-sign：16Byte，当safe安全为为0时，safe-sign字段为空字符串，当safe安全位为1时，safe-sign表示16位字符串，content为被safe-sign加密过的内容。
* content：长度未知，由content-len字段指定。

其中cmd字段8位，可以用1-255之间任意的整数来表示，总共可以表示的命令类型有255种。网关服务器架构已经定义了13种命令，其中1表示向所有客户端发送消息；2表示向某一个客户端发送消息；3表示向某一个用户发送消息，包含该用户的所有客户端设备；4表示向某一个分组发送消息，该分组的所有客户端都会收到该消息；5表示获取所有在线客户端数量；6表示获取某个用户的所有在线客户端设备数量；7表示获取某个分组的所有在线客户端数量；8表示客户端绑定某用户；9表示客户端解绑某用户；10表示客户端加入某分组；11表示客户端离开某分组；101表示该消息的消息源是客户端；102表示该消息的消息源是服务器。

网关服务器架构的通信协议是自定义二进制协议，没有引入其他序列化与反序列化框架，这样可以保证客户端可以使用任意语言来实现，但是需要实现自定义协议的编码和解码方法，在发送消息的时候需要将消息对象编码成二进制数据流，在接收消息的时候需要将二进制消息流解码成消息对象。

|  |
| --- |
| public byte[] encode(GproxyProtocol protocol) {  byte[] identifier = ByteUtil.int2Byte(protocol.getIdentifier(), 1);  byt byte[] cmd = ByteUtil.int2Byte(protocol.getHeader().getCmd(), 1);  byte[] safe = ByteUtil.int2Byte(protocol.getHeader().getSafe(), 1);  byte[] safeSign = protocol.getBody().getSafeSign().getBytes();  byte[] content = protocol.getBody().getContent().getBytes();  byte[] contentLen = ByteUtil.int2Byte(content.length, 2);  byte[] length = null;  if (header.getSafe() == 0) {  length = ByteUtil.int2Byte(content.length + 4, 2);  } else {  length = ByteUtil.int2Byte(content.length + 20, 2);  }  return ByteUtil.mergeArrays(identifier, length, cmd, safe,  contentLen,safeSign, content);  } |

图4.2 消息编码代码

图4.2是消息编码代码，其中GproxyProtocol类是系统变量类，byte[]数组是字节数组， encode方法将GproxyProtocol类编码为字节数组。identifier字段为消息开始标志符，当socket通道读取到该标志时即开始读取字节流并解析为对应的消息，占一个字节长度；cmd是消息命令字段，标识着这条消息的类型，与业务逻辑相关，占一个字节；safe是消息安全标识符，当该字段为0时，表示这条消息不加密，消息体全部填充为消息内容，当该字段为1时，表示该条消息加密，消息体前16个字节为加密字符串，之后的字节流是加密后的消息内容，接收方可根据该加密串使用解密算法解密消息内容，占一个字节；safeSign字段为加密字串默认16个字节，如果该消息不加密则该字段为空；content字段为消息内容，占用字节数根据实际内容而定；contentLen为消息体长度，表示消息内容的长度，占用两个字节；length为消息长度，表示消息总长度，占两个字节。以上各字段的字节组成的字节流可以在socket通道中传输。

|  |
| --- |
| public GproxyProtocol decode(byte[] bytes) {  int cmd = ByteUtil.byte2Int(ArrayUtils.subarray(bytes, 0, 1));  int safe = ByteUtil.byte2Int(ArrayUtils.subarray(bytes, 1, 2));  int contentLen = ByteUtil.byte2Int(ArrayUtils.subarray(bytes, 2, 4));  if (contentLen > 0) {  if (safe == 0) {  content = new String(ArrayUtils.subarray(bytes, 4, bytes.length),"UTF-8");  } else {  safeSign = new String(ArrayUtils.subarray(bytes, 4, 20));  content = new String(ArrayUtils.subarray(bytes,20,bytes.length),"UTF-8");  }  }  return new GproxyProtocol(new GproxyHeader(cmd, safe, contentLen),  new GproxyBody(safeSign, content));  } |

图4.3 消息解码代码

图4.3是消息解码代码，其中GproxyProtocol类是系统变量类，byte[]数组是字节数组，decode方法是将字节数组根据通信协议解码为GproxyProtocl类变量。字节数组的第一个字节解析为cmd变量，第二个字节解析为safe变量，第3到4字节解析为contentLen变量，再根据safe和safeSign字段解析出content变量，最后将GproxyProtocol变量返回。

由于TCP数据传输是无边界的数据流传输形式，接收方接收到的数据流可能是半个数据包，也可能是多个数据包黏在一起，为了解决这个问题，通信协议采用自定义消息协议，并且在消息协议中定义消息头header和消息体body，消息头header中携带消息体长度，所以可以通过程序来读取一个完整的数据包。首先需要定义一个协议开始标识符，当读取到该开始标识符的时候，表示接下来可以根据消息头header的长度来读取协议消息头，并且从消息头中读取消息体的长度，将消息头和消息体总共长度的字节流传递到解码器中进行解码。

图4.4是消息解包代码，其中decode方法利用底层缓冲区来缓冲字节数组，根据自定义二进制协议，来实现对消息的解包，解决了消息分包黏包的问题。BASE\_LENGTH表示数据包的最短长度，当缓冲区中缓冲的字节数超过该数值时，才开始从缓冲区中读取数据并解析为消息。MAX\_LENGTH定义为数据包的最大长度，当数据包长度大于该数值时直接丢弃，判定该数据是socket字节流攻击。当读到消息开始标志符时，才开始将后面的数据解析为一个数据包，接着从缓冲区中读取两个字节，表示该数据包的长度，再根据数据包的长度从缓冲区中读取字节流，对该字节数组调用decode方法即可得到GproxyProtocol类变量，之后便可以进行业务逻辑处理。

|  |
| --- |
| protected void decode(ChannelHandlerContext channelHandlerContext, ByteBuf byteBuf, List<Object> list) throws Exception {  if (byteBuf.readableBytes() > BASE\_LENGTH) {  if (byteBuf.readableBytes() > MAX\_LENGTH) {  byteBuf.skipBytes(byteBuf.readableBytes());  }  while (true) {  beginReader = byteBuf.readerIndex();  byteBuf.markReaderIndex();  int readByte = ByteUtil.byte2Int(byteBuf.readByte());  if (readByte == Const.HEAD\_DATA) { break; }  byteBuf.readByte();  }  byteBuf.readBytes(new byte[byteBuf.readShort()]);  list.add(GproxyCoder.getInstance().decode(bytes));  }  } |

图4.4 消息解包代码

### 4.1.2 心跳检测的实现

在网关服务器架构中，网关服务器需要同时维持与客户端和游戏服务器的连接，为此需要为通信连接实现心跳检测，使用Netty框架提供的IdleStateHandler类可以实现心跳检测功能。

图4.5代码是心跳检测代码，其中baseInit方法负责初始化一系列Handler句柄，其中IdleStateHandler是Netty框架提供给开发者的心跳检测Handler，有四个构造参数，第一个参数是读空闲超时时间，在该时间内无读操作就触发超时事件调用userEventTriggered()方法；第二个参数是写空闲超时时间，在该时间内无写操作就触发超时事件调用userEventTriggered()方法；第三个参数是读写空闲超时时间，在指定时间内无读写操作就触发超时事件调用userEventTriggered()方法；第四个参数是时间单位，一般设置为秒。当心跳检测触发事件调用userEventTriggered方法时，在该方法内分别对读超时事件、写超时事件、读写超时事件分别进行业务逻辑处理。

|  |
| --- |
| public static SocketChannel baseInit(SocketChannel ch) {  ch.pipeline().addLast(new IdleStateHandler(30, 30, 30，TimeUnit.SECONDS));  }  public void userEventTriggered(ChannelHandlerContext ctx, Object evt) {  if (evt instanceof IdleStateEvent) {  if (evt.state().equals(IdleState.READER\_IDLE)) { ctx.close();}  else if (event.state().equals(IdleState.WRITER\_IDLE)) { ctx.close(); }  else if (event.state().equals(IdleState.ALL\_IDLE)) {  MsgHandleService.getInstance().sendMsgUtil.sendHeartMessage(ctx);  }  }  } |

图4.5心跳检测代码

## 4.2网关服务器模块的实现

网关服务器模块是网关服务器架构的核心模块，本节给出了服务管理子模块、消息路由子模块和单播与多播子模块的具体实现。

### 4.2.1 服务管理的实现

在网关服务器架构中，一个网关服务器的I/O通信负载有限，当游戏服务器数量增加的时候，需要引入多个网关服务器，每个网关服务器管理多个游戏服务器，这样可以解决网关服务器的负载压力问题。在这种情况下，需要对服务器节点进行管理，每个网关服务器管理指定数量的游戏服务器节点。

图4.6代码为网关服务器管理游戏服务器代码，ProxyNodeEventHandler类是网关服务器节点管理事件的类，网关服务器注册了游戏服务器节点监听事件，节点增加的时候会调用addNode方法，addNode方法有两个参数，第一个参数serverName表示服务器注册名称，第二个参数uri表示游戏服务器地址。在addNode方法中，首先调用NodeEventFilter实例的filter方法，该方法将serverName作为参数，如果该游戏服务器被划分到当前网关服务器，则不会执行下面的return语句，会继续执行下面的代码，向uri表示的游戏服务器发起连接，如果该游戏服务器没有被划分到当前网关服务器，直接执行return语句不再向游戏服务器发起连接。节点删除的时候会调用removeNode方法，该方法同样会调用NodeEventFilter实例的filter方法，filter方法作用和addNode中filter方法相同，removeServerAddress方法将网关服务器保存的游戏服务器连接通道删除，客户端消息不会再被路由到该游戏服务器。节点信息变化的时候会调用updateNode方法，同样会调用NodeEventFilter实例的filter方法，filter方法作用和addNode中的filter方法相同，需要将原先保存的客户端通道删除，再重新向新的游戏服务器发起连接。

|  |
| --- |
| public class ProxyNodeEventHandler implements NodeEventHandler {  private NodeEventFilter filter;  public void addNode(String serverName, URI uri) {  if (!filter.filter(serverName)) { return; }  proxy.addServerAddress(serverName, uri);  }  public void removeNode(String serverName) {  if (!filter.filter(serverName)) { return; }  proxy.removeServerAddress(serverName);  }  public void updateNode(String serverName, URI uri) {  if (!filter.filter(serverName)) { return; }  proxy.removeServerAddress(serverName);  proxy.addServerAddress(serverName, uri);  }  } |

图4.6管理游戏服务器代码

### 4.2.2 消息路由的实现

消息路由是网关服务器用来实现路由算法的模块，根据需求目前实现了两种路由算法，一种是随机路由算法，一种是指定路由算法。

图4.7代码为随机路由算法，serverChannels字典中存储着该网关服务器所连接的服务器channel通道，key为客户端Id，value为ServerChannel通道。当客户端第一次向服务器发送消息时，网关服务器调用该随机路由算法，生成一个随机数索引，根据该索引找到serverChannels中对应的ServerChannel通道，并将其与客户端Id绑定。当客户端再次向服务器发消息时，网关服务器根据客户端Id找到对应的ServerChannel通道，不需要再调用路由算法。

网关服务器在接收到客户端的消息时，调用路由算法获得channel通道。如果消息未到达服务器，重新发送一遍该消息，如果消息仍然未到达服务器，则该游戏服务器宕机或者网关服务器与该游戏服务器之间的网络无法连通，此时需要再次调用路由算法将该客户端重新绑定到另外一个游戏服务器上，该客户端的所有消息将会被网关服务器转发至新绑定的游戏服务器中去。

|  |
| --- |
| public void randRoute(String clientId, ConcurrentHashMap<String, ServerChannel> serverChannels, HashMap<String, ServerChannel> map) {  int randIndex = random.nextInt(length);  Iterator iterator = serverChannels.entrySet().iterator();  int index = 0;  while (iterator.hasNext()) {  if (randIndex == index) {  ServerChannel serverChannel = (ServerChannel) iterator.next().getValue();  map.put(clientId, serverChannel);  break;  }  index++;  }  } |

图4.7随机路由算法代码

图4.8代码为指定路由算法，serverChannels字典中存储着该网关服务器连接的所有服务器channel通道，key为客户端Id，value为ServerChannel通道。客户端发送消息时，网关服务器先从该客户端的消息中解析出指定的服务器Id，从serverChannels中查找有没有对应的服务器，如果有就将客户端Id与找到的服务器通道serverChannel绑定。网关服务器调用该算法之后，将客户端消息转发至对应的服务器，如果消息第一次发送失败，再重试一遍发送消息，如果消息仍然没有到达服务器，则游戏服务器宕机或者网关服务器与游戏服务器网络断开，不再向该服务器发送消息直到该服务器重新启动。

|  |
| --- |
| public void routeByServer(String clientId, String serverId, ConcurrentHashMap<String, ServerChannel> serverChannels, HashMap<String, ServerChannel> map) {  if (serverChannels.containsKey(serverId)) {  ServerChannel serverChannel = serverChannels.get(serverId);  map.put(clientId, serverChannel);  }  } |

图4.8指定路由算法代码

### 4.2.3 单播与多播的实现

单播是客户端与游戏服务器之间的一对一通信，组播和广播都是客户端与游戏服务器之间的多对一通信。客户端的消息经过网关服务器的转发到达游戏服务器，经过游戏服务器处理后决定发送的消息类型为单播、组播还是广播。

图4.9是网关服务器单播与多播代码，其中channelRead方法是网关服务器接收到游戏服务器消息时的响应方法，该方法的一个参数是GproxyProtocol类实例，首先从该protocol变量中读取消息命令字段，接着根据命令字段分别做相应的处理。服务器消息中常用的命令字段解释如下，SEND\_TO\_ALL表示该消息是一条广播消息，网关服务器将该消息转发至当前连接的所有客户端通道中；SEND\_TO\_CLIENT表示该消息是一条单播消息，网关服务器从消息中解析出clientId，然后根据clientId找到对应的客户端连接通道，将服务器消息转发至该客户端通道中；SEND\_TO\_GROUP表示该消息是一条组播消息，网关服务器从消息中解析出groupId，然后根据groupId找到绑定在该分组中的所有客户端连接通道，然后将服务器消息转发至这些客户端通道中；JOIN\_GROUP表示该消息是一条命令消息，网关服务器从消息中解析出clientId和groupId，然后将该clientId对应的客户端通道绑定到groupId对应的分组中，下次向该分组中发送组播消息的时候，clientId对应的客户端就能够接收到对应的组播消息；LEAVE\_GROUP表示该消息是一条命令消息，网关服务器从消息中解析出clientId和groupId，然后将该clientId对应的客户端通道从groupId对应的分组中解绑，下次向该分组中发送组播消息的时候，clientId对应的客户端就接收不到对应的组播消息。

|  |
| --- |
| public void channelRead(ChannelHandlerContext ctx, Object msg) throws Exception {  int cmd = ((GproxyProtocol) msg).getHeader().getCmd();  String clientId = GproxyJson.getClientId(content);  String groupId = GproxyJson.getGroupId(content);  String message = GproxyJson.getMessage(content);  switch (cmd) {  case GproxyCommand.SEND\_TO\_ALL:  proxy.sendToAll(protocol);  break;  case GproxyCommand.SEND\_TO\_CLIENT:  protocol = BaseEventConverter.converter(protocol, message);  proxy.sendToClient(protocol, clientId);  break;  case GproxyCommand.SEND\_TO\_GROUP:  protocol = BaseEventConverter.converter(protocol, message);  proxy.sendToGroup(protocol, groupId);  break;  case GproxyCommand.JOIN\_GROUP:  proxy.joinGroup(clientId, groupId);  break;  case GproxyCommand.LEAVE\_GROUP:  proxy.leaveGroup(clientId, groupId);  break;  }  } |

图4.9单播与多播代码

## 4.3 服务注册中心模块的实现

服务注册中心模块是网关服务器架构的核心模块，本节给出了服务注册子模块、服务发现子模块、服务监听子模块、节点管理子模块和负载均衡子模块的具体实现。

### 4.3.1 服务注册的实现

游戏服务器在启动之后，需要向服务注册中心注册该游戏服务器的服务器地址信息，网关服务器在启动之后，需要向服务注册中心注册该网关服务器的服务器地址信息。此外，还可能有其他应用使用服务注册中心注册应用服务，服务注册中心需要提供服务注册功能。

|  |
| --- |
| public void registerNode(String path, CreateMode mode, byte[] bytes, boolean is) {  if (is) {  curatorFramework.create().creatingParentsIfNeeded().withMode(mode)  .forPath(path, bytes);  } else { curatorFramework.create().withMode(mode).forPath(path, bytes); }  }  public void removeNode(String path, boolean is) {  if (is) { curatorFramework.delete().deletingChildrenIfNeeded().forPath(path);}  else { curatorFramework.delete().forPath(path);}  } |

图4.10服务注册代码

图4.10代码表示服务注册代码， 服务注册包括两个方法，registerNode方法表示向服务注册中心注册节点，该方法有四个参数，path表示需要注册的节点路径，mode表示该节点的类型，在ZooKeeper中有四种节点类型，PERSISTENT表示该节点是持久化节点；PERSISTENT\_SEQUENTIAL表示该节点是顺序编号持久化节点；EPHEMERAL表示该节点是临时节点；EPHEMERAL\_SEQUENTIAL表示该节点是顺序编号临时节点。bytes字节数组表示该节点需要注册的内容字节数组，is表示是否创建不存在的父节点，true表示自动创建不存在的父节点，false表示不创建不存在的父节点，registerNode方法将节点信息注册到服务注册中心的某个节点路径上。

removeNode方法表示向服务注册中心删除节点，该方法有两个参数，path表示需要删除的节点路径，is表示递归删除子节点，true表示将递归删除所有子节点，false表示不删除子节点，如果存在子节点则删除失败。removeNode方法将某节点路径上的节点从服务注册中心中删除。

### 4.3.2 服务发现的实现

客户端在启动之后，需要从服务注册中心获取网关服务器节点信息列表，然后向网关服务器发起连接，网关服务器启动之后，需要向服务注册中心获取游戏服务器节点信息，然后向游戏服务器发起连接。

图4.11表示服务注册中心服务发现代码，服务发现包括两个方法。getData方法表示获取指定节点路径下节点数据，有一个参数path表示节点路径，该方法从服务注册中心获取到的是字节数组，将其转化为字符串形式返回，获取到的节点数据是服务注册时注册到节点中的数据。

getChildNodes方法表示获取指定节点路径下所有子节点数据，有一个参数path表示节点路径，该方法从服务注册中心获取到list集合，list中存储所有子节点数据，将其转化为RemoteAddress形式数组，然后返回该数组。

|  |
| --- |
| public String getData(String path) {  byte[] forPath = curatorFramework.getData().forPath(path);  return new String(forPath);  }  public RemoteAddress[] getChildNodes(String path) {  List<String> forPath = curatorFramework.getChildren().forPath(path);  RemoteAddress[] addresses = new RemoteAddress[forPath.size()];  int num = 0;  for (String paths : forPath) {  RemoteAddress address = new RemoteAddress(data);  addresses[num++] = address;  }  return addresses;  } |

图4.11服务发现代码

### 4.3.3 服务监听的实现

网关服务器在服务启动后，需要向服务注册中心对已经注册过的服务进行拉取，并为已注册服务的子节点设置监听或者为一个管理众多子节点的父节点设置监听。一旦为某一个节点设置监听，当这个节点的内容或者该节点的子节点内容发生了变化，都需要调用handler处理器来进行相应的处理。

图4.12代码表示为服务注册监听，为每一个节点注册子节点监听事件，当该父节点有子节点变化的时候，分别为三种变化注册了事件处理handler，包括子节点增加、子节点内容更新、子节点删除事件，分别为每一种事件实现一个handler句柄。子节点增加的时候，需要读取该子节点的内容，并向该游戏服务器发起连接，连接完成后将其保存在对应关系中；子节点内容更新的时候，需要读取该子节点的内容，并向该游戏服务器发起连接，连接完成后将原先保存的对应关系更新；子节点删除的时候，需要将保存的对应关系删除。

|  |
| --- |
| public void setPathChildrenListener(String path) {  public void childEvent(CuratorFramework client, PathChildrenCacheEvent event) {  String path = event.getData().getPath();  switch (event.getType()) {  case CHILD\_ADDED:  eventHandler.addNode(path, uri);  break;  case CHILD\_REMOVED:  eventHandler.removeNode(path);  break;  case CHILD\_UPDATED:  eventHandler.updateNode(path, uri);  break;  }  }  } |

图4.12服务监听代码

### 4.3.4 节点管理的实现

在网关服务器架构中，所有的游戏服务注册到服务注册中心的时候，需要为游戏服务统一规划节点。首先为整个架构划分一个命名空间Gproxy，在该节点下面划分一个proxy节点存储所有网关服务节点信息，在该节点下面存储每一个具体的网关服务器节点信息；然后再Gproxy命名空间下面划分一个server节点存储所有网关服务节点信息，在该节点下面存储每一个具体的游戏服务器节点信息。

|  |
| --- |
| public void registerServer(String zkAddress, String space, String serverName, String serverAddress) {  ZookeeperService zookeeperService = new ZookeeperService();  zookeeperService.setPath(space);  zookeeperService.setZkAddress(zkAddress);  zookeeperService.afterPropertiesSet();  if (!zookeeperService.exists(serverName)) {  zookeeperService.registerNode(serverName, new URI(zkAddress),  CreateMode.EPHEMERAL, serverAddress.getBytes(), false);  }  } |

图4.13节点管理代码

图4.13是节点管理代码，registerServer方法可以向服务注册中心注册服务节点信息，其中zkAddress表示ZooKeeper服务器地址，space表示该节点在ZooKeeper中的应用空间，serverName表示需要注册的服务器名称，serverAddress表示需要注册的服务器地址。在向ZooKeeper中注册服务信息的时候，首先要初始化ZooKeeperService对象，然后为该对象初始化命名空间、ZooKeeper服务器地址和验证权限等信息，最后将服务器名称和服务器地址注册到ZooKeeper集群中去，由ZooKeeper对该节点进行监听，节点信息发生变化的时候，会主动将信息推送到网关服务器。通过对不同服务划分不同的节点空间，实现了对服务的管理。

### 4.3.5 负载均衡的实现

网关服务器架构的服务注册中心是基于ZooKeeper服务来实现服务注册、服务发现和服务监听的功能，为了保证注册服务中心的可用性，使用ZooKeeper集群对外提供统一服务，由于是集群服务，所以要使用负载均衡算法为服务器集群实现负载均衡。

|  |
| --- |
| public URI selectRandom(RemoteAddress[] uris) {  int length = uris.length;  int randIndex = new Random().nextInt(length);  return uris[randIndex].getUri();  } |

图4.14随机算法代码

图4.14是随机算法代码，实现了随机算法对ZooKeeper服务器集群的负载均衡。算法首先生成一个随机数索引序号，然后根据该索引序号从ZooKeeper服务器列表中找到对应的服务器，即可返回对外提供服务的服务器。

|  |
| --- |
| public URI selectRandom(RemoteAddress[] uris) {  String hostAddress = Inet4Address.getLocalHost().getHostAddress();  Long hash = MurMurHash.hash(hostAddress);  hash = Math.abs(hash);  int ipIndex = (int) (hash == null ? 0 : (hash % uris.length));  return uris[ipIndex].getUri();  } |

图4.15一致性哈希算法代码

图4.15代码实现了一致性哈希算法来实现对ZooKeeper服务器集群的负载均衡。一致性哈希算法是把所有服务器ip从小到大放到一个环中，在向ZooKeeper服务器集群发起请求的时候，会根据当前服务器ip调用一致性哈希算法找到最接近当前服务器ip并且大于当前服务器ip的ZooKeeper服务器，对外提供ZooKeeper服务。

## 4.4 游戏服务器模块的实现

游戏服务器模块是网关服务器架构的核心模块，本节将游戏服务器模块划分成了单播与多播子模块和扩展接口子模块，并给出了每个子模块的具体实现。

### 4.4.1 单播与多播的实现

单播是客户端与游戏服务器之间的一对一通信，组播和广播都是客户端与游戏服务器之间的多对一通信。客户端的消息经过网关服务器的转发到达游戏服务器，经过游戏服务器处理后根据消息类型来决定是单播、组播或者是广播。

|  |
| --- |
| public void send(GproxyProtocol protocol, String proxyId) {  if (!StringUtils.isBlank(proxyId)) {  ProxyChannel proxyChannel = proxyChannels.get(proxyId);  proxyChannel.getChannel().writeAndFlush(protocol);  } else {  Iterator iterator = proxyChannels.entrySet().iterator();  while (iterator.hasNext()) {  ProxyChannel proxyChannel = ((ProxyChannel) iterator.next().getValue());  proxyChannel.getChannel().writeAndFlush(protocol);  }  }  } |

图4.16单播、组播与广播代码

图4.16代码表示游戏服务器在发送消息的时候，根据消息类型对消息进行单播、组播或者广播。游戏服务器在发送消息到客户端之前，先判断当前消息调用是否携带通道Id，如果是单播消息，只需要将该消息转发至消息源网关服务器，该消息会携带通道Id，游戏服务器可以从proxyChannels集合中找到对应的网关服务器通道，将该消息转发至该通道中；如果是组播或广播消息，游戏服务器会将该消息转发至所有的网关通道中，网关服务器接收到消息后，再根据消息类型决定对该消息进行组播还是广播，如果是组播消息，网关服务器从消息中解析出分组Id，并将该消息发送至该分组的所有客户端通道中，如果是广播消息，则将该消息发送至连接的所有客户端通道中。

### 4.4.2 扩展接口的实现

网关服务器架构中的游戏服务器模块提供很多二次开发的组件，但是这样还不能保证服务器架构的可扩展性，需要将游戏服务器模块划分为基本模块和开发模块，基本模块实现服务器模块的基本功能，包括消息处理、消息组播等，开发模块抽象出开发者接口，开发者实现抽象接口的方法即可实现新的业务逻辑，并且该接口可以调用基本模块的方法。

|  |
| --- |
| public abstract class Callback {  public abstract void onMessage(GproxyProtocol protocol);  public void sendToAll(String message) {  server.sendToAll(message);  }  public void sendToClient(String message, String clientId) {  server.sendToClient(message, clientId);  }  public void sendToUser(String message, String userId) {  server.sendToUser(message, userId);  }  public void sendToGroup(String message, String groupId) {  server.sendToGroup(message, groupId);  }  public void bindUid(String clientId, String userId) {  server.bindUid(clientId, userId);  }  public void unBindUid(String clientId, String userId) {  server.unBindUid(clientId, userId);  }  public void joinGroup(String clientId, String groupId) {  server.joinGroup(clientId, groupId);  }  public void leaveGroup(String clientId, String groupId) {  server.leaveGroup(clientId, groupId);  }  } |

图4.17扩展接口代码

图4.17代码是供开发人员二次开发实现的抽象类，开发人员需要实现onMessage回调方法。onMessage方法是游戏服务器接收到消息的回调方法，方法中有一个GproxyProtocol对象，该对象是由缓冲区二进制消息经过协议解码后得到的。开发人员可以在该方法中实现业务逻辑的二次开发，并且还可以调用被封装好的方法，方法的解释如下：

* sendToAll：将消息发送至所有客户端，是一条广播消息。
* sendToClient：将消息发送至指定客户端，是一条单播消息。
* sendToUser：将消息发送至用户组中，该用户组包含一个用户的不同终端设 备，是一条组播消息。
* sendToGroup：将消息发送至自定义分组中，该分组包含多个用户，是一条 组播消息。
* bindUid：将客户端绑定到某个用户分组中。
* unBindUid：将某个客户端从指定用户分组中解绑。
* joinGroup：将客户端绑定到某个自定义分组中。
* leaveGroup：将某个客户端从指定自定义分组中解绑。

## 4.5 系统测试

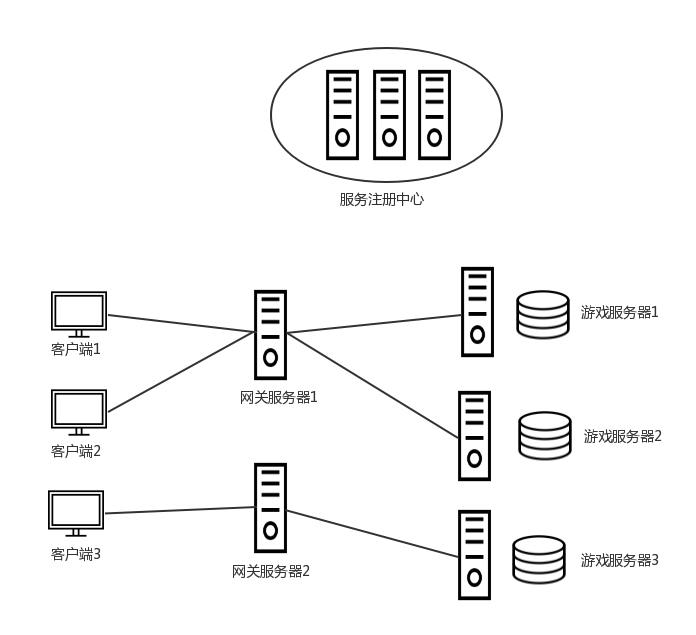


图4.18测试部署图

游戏网关服务器架构是一个服务器架构，可以直接使用该架构的网关服务器模块和服务注册中心模块，游戏服务器模块抽象了二次开发接口，客户端如果使用java语言开发，也可以使用系统的通信模块，所以本网关服务器架构不是一个完整意义的可运行系统，但是并不妨碍对该网关服务器架构已实现的功能进行测试。

为了测试网关服务器架构已实现的功能，在该系统架构上实现了一个测试系统，具体部署如图4.18所示。该测试系统包括三个游戏客户端，两个网关服务器，一个服务注册中心，三个游戏服务器。客户端1与客户端2连接网关服务器1，客户端2连接网关服务器2，网关服务器1管理游戏服务器1和游戏服务器2，网关服务器2管理游戏服务器3。

为了实现对系统已实现功能的测试，对系统进行如下的测试步骤：

（1）启动服务注册中心，如图4.19- 4.21所示，ZooKeeper服务注册中心集群启动成功，服务器1使用2181端口对外服务，服务器2使用2182端口对外服务，服务器3使用2183端口对外服务，三个服务器并通过选举算法，顺利达成一致，对外提供稳定的服务。

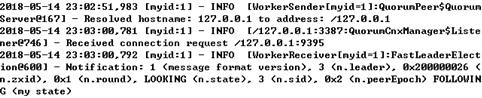


图4.19 ZooKeeper服务器1启动

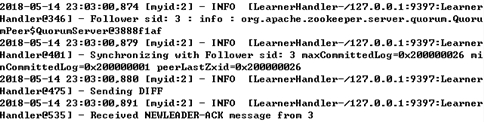


图4.20 ZooKeeper服务器2启动

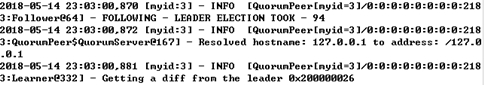


图4.21 ZooKeeper服务器3启动

（2）启动游戏服务器1，游戏服务器2和游戏服务器3。

（3）启动网关服务器1和网关服务器2。

（4）客户端1向网关服务器1发起连接，客户端2向网关服务器1发起连接，客户端3向网关服务器2发起连接。

（5）客户端1向游戏服务器1发送消息。如图4.22所示，客户端1向游戏服务器1发送消息，服务器1收到消息并将消息返回到客户端1，客户端2和客户端3接收不到这条消息。

wps1ED4

图4.22 客户端1发送单播消息

（6）客户端1加入分组1，并向分组1发送消息。如图4.23所示，客户端1向分组1发送消息，此时分组1中只有客户端1，所以只有客户端1能接收到消息，客户端2和客户端3接收不到消息。

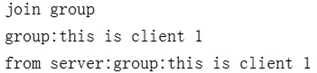


图4.23 客户端1发送分组消息

（7）客户端2加入分组1，并向分组1发送消息。如图4.24所示，客户端2向分组1发送消息，此时分组1中有客户端1和客户端2，都可以接收到分组消息，客户端3接收不到消息。

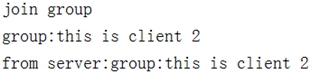


图4.24 客户端2发送分组消息

（8）客户端3发送广播消息。如图4.25所示，客户端3发送广播消息，客户端1、客户端2、客户端3都可以接收到该消息。

wps9695

图4.25 客户端3发送广播消息

经过以上八个步骤的验证，系统的通信模块、网关服务器模块、服务注册中心模块和游戏服务器模块的功能都得到了验证。

## 4.6 本章小结

本章对网关服务器架构的主要模块通信协议模块、网关服务器模块、服务注册中心模块和游戏服务器模块进行了详细的描述，并对每一个模块的具体功能给出了代码实现并进行了相应的解释，最后对网关服务器架构进行了测试，验证了已实现的功能。

# 第五章 总结与展望

## 5.1 总结

本文以上海某游戏公司服务器架构为背景，当前服务器架构客户端与游戏服务器直连，随着玩家数量的增加，无法支持对服务器组的负载均衡，而且服务器之间相互独立不通信，无法实现跨服战场。文中对现有服务器架构进行了改进，在客户端和游戏服务器之间增加了网关服务器，有效地解决了当前服务器架构的不足之处，并将整个系统架构划分为通信模块、网关服务器模块、服务注册中心模块和游戏服务器模块，对每个模块进行了需求分析和详细设计，并给出了每个模块的具体实现，最后对架构进行了测试，验证了网关服务器架构实现的功能。

本文阐述的网关服务器架构采用Java作为开发语言，以Netty网络库作为网络通信的基础，采用了Netty的主从多线程模型，保证了各模块之间通信的可靠性和稳定性，通信消息使用了自定义的二进制协议，实现了二进制消息的编码和解码，支持任意语言的客户端实现。使用ZooKeeper服务构建了服务注册中心，ZooKeeper集群实现了分布式一致性协议，只要集群中有半数以上机器存活，就可以保证服务注册中心的可用性。

本文详细介绍了网关服务器架构的需求分析、详细设计和具体实现，网关服务器作为客户端与游戏服务器之间的通信中介，不仅可以实现对消息的路由转发，还根据定义的消息类型实现了消息单播、消息组播和消息广播功能，有效地解决了跨服战场和全服战场的问题。服务注册中心对游戏服务进行管理和监听，实现了服务器动态上线、下线和地址变更。

游戏网关服务器架构目前已经开发完成，可以在该架构上进行二次开发。客户端可以使用系统现有的通信协议模块，网关服务器模块和服务注册中心模块不需要进行二次开发，游戏服务器模块已经抽象出用户开发接口，提供可用的api，开发人员可以对游戏服务器进行二次开发。目前公司已经为网关服务器架构成立开发小组，使用该架构已经完成了对游戏服务器逻辑的部分重构，为游戏服务器架构的演进奠定了基础。

## 5.2 进一步工作展望

目前游戏网关器架构已经开发基本完成，但是还存在一些不足之处，有很多需要完善的地方：

（1）目前网关服务器架构还没有实现数据库部分，可以在服务注册中心划分数据库节点信息，实现对数据库服务器的管理，支持数据库服务器动态上线和下线。

（2）游戏客户端与服务器之间通常需要Session来保存和验证玩家信息，后续需要实现Session模块，来为系统架构提供Session管理功能。

# 

# 参 考 文 献

**[MUC-6, 1996] MUC-6, the Sixth in a Series of Message Understanding Conferences, was held in November 1996[OL].**<http://cs.nyu.edu/cs/faculty/grishman/muc6.html> **.**

**[Milleret al. 2000] Miller, Scott, Heidi Fox, Lance Ramshaw, and Ralph Weischedel. “A novel use of statistical parsing to extract information from text.” *In Proceedings of NAACL*, 2000.**

**[Bikel et al. 1999] Bikel D M,Schwarta R,Weischedel R M.An Algorithm that Learns What`s in a Name[J].*Machine Learning Journal Special Issue on Natural Language Learning*, 1999, 34(1-3): 211-231.**

**[Tsai et al. 2004] Tsai T,WU S,Lee C, et al. Mencius: A Chinese Named Entity Recognizer Using the Maximum Entropy based Hybrid Model[J]. *International Journal of Computational Linguistics & Chinese Language Processing*, 2004, 9(1):65-81.**

**[McCallum et al.2003] McCallum A,Li W.Early Results for Named Entity Recognition with Conditional Random Fields, Features Induction and Web-enhanced Lexicons[C]. *In Proceedings of the 7th Conference on Natural Language Learning at HLT-NAACL*,2003: 188-191.**

**[张祝玉等, 2008] 张祝玉，任飞亮，朱靖波. 基于条件随机场的中文命名实体识别特征比较研究[C]. 见: *第4届全国信息检索与内容安全学术会议论文集*.2008.**

[Wu et al. 2015] Yonghui Wu, Min Jiang, Jianbo Lei,Hua Xu. Named Entity Recognition in Chinese Clinical Text Using Deep Neural Network. Stud Health Technol Inform. 2015;216:624-8.

[Huang et al. ] Zhiheng Huang, Wei Xu, Kai Yu. Bidirectional LSTM-CRF Models for Sequence Tagging. *arXiv*, 2015, 1508.01991 [cs.CL]

**[Kambhatla, 2004] Kambhatla, Nanda.”Combining lexical, syntactic, and semantic features with maximum entropy models for extracting relations.” *In Proceedings of ACL*, 2004.**

**[Zhao and Grishman 2005] Zhao, Shubin, and RalphGrishman. Extracting relations with integrated information using kernel methods. *In Proceedings of ACL*, 2005.**

[Culotta et al. 2006] Culotta, Aron, Andrew McCallum, and Jonathan Betz. Integrating probabilistic extraction models and datamining to discover relations and patterns in text. *In Proceedings of HLT-NAACL*, 2006.

[Mintz et al. 2009] Mintz, Mike, Steven Bill, RionSnow, and Dan Jurafsky. Distant supervision for relation extraction without labeled data. *In Proceedings of ACL-IJCNLP*, 2009.

[Socher et al. 2012] Socher , Richard, et al. Semantic compositionality through recursive matrix-vectorspaces. *In Proceedings of EMNLP-CoNLL*, 2012.

[Zeng et al. 2014] Daojian Zeng, Kang Liu, et al. Relation classification via Convolutional Deep Neural Network. *In Proceedings of COLING*, 2014

[Santos et al. 2015] Cicero Nogueira dos Santos, Bing Xiang, Bowen Zhou. Classifying Relations by Ranking with Convolutional Neural Networks. *In Proceedings of ACL*, 2015.

[Miwa er al. 2016] Makoto Miwa, Mohit Bansal. End-to-End Relation Extraction using LSTMs on Sequences and Tree Structures. *In Proceedings of ACL*, 2016.

[Lin et al. 2016] Yankai Lin, Shiqi Shen, Zhiyuan Liu, et al. Neural Relation Extraction with Selective Attention over Instances. *In Proceedings of ACL*, 2016.

[Bengio et al. 2002] Bengio Y, Simard P, Frasconi P. Learning long-term dependencies with gradient descent is difficult[J]. *IEEE Trans Neural Netw*, 2002, 5(2):157-166.

[Hinton, 1986] Hinton G E. Learning distributed representations of concepts[C]. *Eighth Conference of the Cognitive Science Society*. 1986.

[Harris, 1954] Harris Z S.Distributional structure[J]. *Word*, 1954, 10(2-3): 146-162.

[Pennington et al. 2014] Jeffrey Pennington, Richard Socher, and Christopher D. GloVe: Global Vectors for Word Representation. *Manning*. 2014.

[Bengio et al. 2006] Bengio Y, Ducharme R, Vincent P, et al. A neural probabilistic language model[J]. *Journal of Machine Learning Research*, 2006, 3(6):1137-1155.

[Mikolov et al. 2013a] Mikolov T, Chen K, Corrado G, et al. Efficient Estimation of Word Representations in Vector Space[J]. *Computer Science*, 2013.

[Mikolov et al. 2013b] Mikolov T, Sutskever I, Chen K, et al. Distributed representations of words and phrases and their compositionality[C]. *International Conference on Neural Information Processing Systems*. Curran Associates Inc. 2013:3111-3119.

[Radford et al. 2017] Radford A, Jozefowicz R, Sutskever I. Learning to Generate Reviews and Discovering Sentiment[J]. 2017.

[Rumelhart et al. 1986] David E. Rumelhart, Geoffrey E. Hinton & Ronald J. Williams. Learning representations by back-propagating errors[J]. *Nature*, 1986, 323(3):533-536.

[Hochreiter et al. 1997] Hochreiter S, Schmidhuber J. Long short-term memory[J]. *Neural computation*, 1997, 9(8):1735-1780.

[He K M et al. 2015] Kaiming He, Xiangyu Zhang, Shaoqing Ren, et al. Deep Residual Learning for Image Recognition[J]. *arXiv*, 2015, 1512.03385

**[]**

**[]**

**[]**

# 致 谢

转眼之间我的研究生生涯就要结束了，对南大有一丝丝不舍，对未来有一丝丝憧憬和期待，在此我要向南大的研究生老师们和同学们表达最真挚的感谢。

首先我要感谢我的毕业论文指导老师申富饶教授，感谢申老师对我毕业论文的指导和修正。毕业论文开题前，申老师与我就毕业论文事宜进行了详谈，给我毕业论文的选题和方向做出了指导和建议，在论文的写作过程中，申老师一直耐心地给我写作意见，申老师对毕业论文负责任的态度，给了我莫大的帮助。

其次我要感谢南京大学软件学院的所有老师们，感谢老师们严谨的教学态度和学术态度，帮助我培养了良好的学习习惯和学习态度。还要感谢周围同学们在我学习生活中给予的帮助，给了我继续前进的动力。

再次我要感谢我的家人，他们在我最困难的时候默默地支持和鼓励着我，让我战胜了困难，最终进入南京大学就读研究生，实现了自己的梦想。

最后，由衷地感谢在百忙之中评阅论文的各位专家和教授。

# 版权及论文原创性说明

任何收存和保管本论文的单位和个人，未经作者本人授权，不得将本论文转借他人并复印、抄录、拍照或以任何方式传播，否则，引起有碍作者著作权益的问题，将可能承担法律责任。

本人郑重声明：所呈交的学位论文，是本人在导师的指导下，独立进行研究工作所取得的成果。除文中已经注明引用的内容外，本论文不包含其他个人或集体已经发表或撰写的作品成果。本文所引用的重要文献，均已在文中以明确方式标明。本声明的法律结果由本人承担。

作者签名：

日期： 年 月