一文读懂MQTT协议

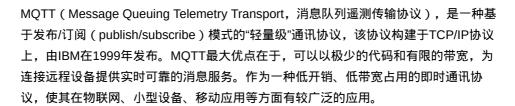


智物客 (/u/5fd4d157d774) (+ 关注)

♥ 2.8 2017.08.03 16:59* 字数 3173 阅读 39248 评论 8 喜欢 99

(/u/5fd4d157d774)

1 概述



MQTT是一个基于客户端-服务器的消息发布/订阅传输协议。MQTT协议是轻量、简单、开放和易于实现的,这些特点使它适用范围非常广泛。在很多情况下,包括受限的环境中,如:机器与机器(M2M)通信和物联网(IoT)。其在,通过卫星链路通信传感器、偶尔拨号的医疗设备、智能 (https://link.jianshu.com?

t=http://lib.csdn.net/base/aiplanning)家居、及一些小型化设备中已广泛使用。

2014年发布的MQTT v3.1.1 (https://link.jianshu.com?t=http://docs.oasis-open.org/mqtt/mqtt/v3.1.1/os/mqtt-v3.1.1-os.html)是当前MQTT协议的最新版本。除标准版外,还有一个简化版MQTT-SN,该协议主要针对嵌入式 (https://link.jianshu.com?t=http://lib.csdn.net/base/embeddeddevelopment)设备,这些设备一般工作于TCP/IP网络,如: ZigBee。

2 设计原则

由于物联网的环境是非常特别的,所以MQTT遵循以下设计原则:

- (1)精简,不添加可有可无的功能;
- (2)发布/订阅(Pub/Sub)模式,方便消息在传感器之间传递;
- (3)允许用户动态创建主题,零运维成本;
- (4)把传输量降到最低以提高传输效率;
- (5)把低带宽、高延迟、不稳定的网络等因素考虑在内:
- (6)支持连续的会话控制;
- (7)理解客户端计算能力可能很低;
- (8)提供服务质量管理;



(9)假设数据不可知,不强求传输数据的类型与格式,保持灵活性。

3 特性

MQTT协议工作在低带宽、不可靠的网络的远程传感器和控制设备通讯而设计的协议, 它具有以下主要的几项特性:

(1)使用发布/订阅消息模式,提供一对多的消息发布,解除应用程序耦合。

这一点很类似于XMPP,但是MQTT的信息冗余远小于XMPP,,因为XMPP使用XML格式 文本来传递数据。

- (2)对负载内容屏蔽的消息传输。
- (3)使用TCP/IP提供网络连接。

主流的MQTT是基于TCP连接进行数据推送的,但是同样有基于UDP的版本,叫做 MQTT-SN。这两种版本由于基于不同的连接方式,优缺点自然也就各有不同了。

(4)有三种消息发布服务质量:

"至多一次",消息发布完全依赖底层TCP/IP网络。会发生消息丢失或重复。这一级别可用于如下情况,环境传感器数据,丢失一次读记录无所谓,因为不久后还会有第二次发送。这一种方式主要普通APP的推送,倘若你的智能 (https://link.jianshu.com?t=http://lib.csdn.net/base/aiplanning)设备在消息推送时未联网,推送过去没收到,再次联网也就收不到了。

"至少一次",确保消息到达,但消息重复可能会发生。

"只有一次",确保消息到达一次。在一些要求比较严格的计费系统中,可以使用此级别。 在计费系统中,消息重复或丢失会导致不正确的结果。这种最高质量的消息发布服务还 可以用于即时通讯类的APP的推送,确保用户收到且只会收到一次。

(5)小型传输,开销很小(固定长度的头部是2字节),协议交换最小化,以降低网络流量。

这就是为什么在介绍里说它非常适合"在物联网领域,传感器与服务器的通信,信息的收集",要知道嵌入式设备的运算能力和带宽都相对薄弱,使用这种协议来传递消息再适合不过了。

(6)使用Last Will和Testament特性通知有关各方客户端异常中断的机制。

Last Will: 即遗言机制,用于通知同一主题下的其他设备发送遗言的设备已经断开了连接。

Testament: 遗嘱机制,功能类似于Last Will。

()4 MQTT协议原理()



4.1 MQTT协议实现方式 ()





实现MQTT协议需要客户端和服务器端通讯完成,在通讯过程中,MQTT协议中有三种身份:发布者(Publish)、代理(Broker)(服务器)、订阅者(Subscribe)。其中,消息的发布者和订阅者都是客户端,消息代理是服务器,消息发布者可以同时是订阅者。

MQTT传输的消息分为: 主题(Topic)和负载(payload)两部分:

- (1) Topic,可以理解为消息的类型,订阅者订阅(Subscribe)后,就会收到该主题的消息内容(payload);
- (2) payload,可以理解为消息的内容,是指订阅者具体要使用的内容。

4.2 网络传输与应用消息()

MQTT会构建底层网络传输:它将建立客户端到服务器的连接,提供两者之间的一个有序的、无损的、基于字节流的双向传输。

当应用数据通过MQTT网络发送时,MQTT会把与之相关的服务质量(QoS)和主题名(Topic)相关连。

4.3MQTT客户端 ()

一个使用MQTT协议的应用程序或者设备,它总是建立到服务器的网络连接。客户端可以:

- (1)发布其他客户端可能会订阅的信息;
- (2)订阅其它客户端发布的消息;
- (3)退订或删除应用程序的消息;
- (4) 断开与服务器连接。

4.4 MQTT服务器 ()

MQTT服务器以称为"消息代理"(Broker),可以是一个应用程序或一台设备。它是位于消息发布者和订阅者之间,它可以:

- (1)接受来自客户的网络连接;
- (2)接受客户发布的应用信息;
- (3)处理来自客户端的订阅和退订请求;

^

ಹ

(4)向订阅的客户转发应用程序消息。

4.5 MQTT协议中的订阅、主题、会话 ()

一、订阅(Subscription)

订阅包含主题筛选器(Topic Filter)和最大服务质量(QoS)。订阅会与一个会话(Session)关联。一个会话可以包含多个订阅。每一个会话中的每个订阅都有一个不同的主题筛选器。



二、会话 (Session)

每个客户端与服务器建立连接后就是一个会话,客户端和服务器之间有状态交互。会话 存在于一个网络之间,也可能在客户端和服务器之间跨越多个连续的网络连接。

三、主题名(Topic Name)

连接到一个应用程序消息的标签,该标签与服务器的订阅相匹配。服务器会将消息发送给订阅所匹配标签的每个客户端。

四、主题筛选器 (Topic Filter)

一个对主题名通配符筛选器,在订阅表达式中使用,表示订阅所匹配到的多个主题。

五、负载(Payload)

消息订阅者所具体接收的内容。

4.6 MQTT协议中的方法 ()

MQTT协议中定义了一些方法(也被称为动作),来于表示对确定资源所进行操作。这个资源可以代表预先存在的数据或动态生成数据,这取决于服务器的实现。通常来说,资源指服务器上的文件或输出。主要方法有:

- (1) Connect。等待与服务器建立连接。
- (2) Disconnect。等待MQTT客户端完成所做的工作,并与服务器断开TCP/IP会话。
- (3) Subscribe。等待完成订阅。
- (4) UnSubscribe。等待服务器取消客户端的一个或多个topics订阅。
- (5) Publish。MQTT客户端发送消息请求,发送完成后返回应用程序线程。

5 MQTT协议数据包结构

在MQTT协议中,一个MQTT数据包由:固定头(Fixed header)、可变头(Variable header)、消息体(payload)三部分构成。MQTT数据包结构如下:

^

ಹ

Fixed Header (固定报文头)

Variable Header(可变报文头)



Payload (报文体)

- (1) 固定头 (Fixed header)。存在于所有MQTT数据包中,表示数据包类型及数据包的分组类标识。
- (2) **可变头**(Variable header)。存在于部分MQTT数据包中,数据包类型决定了可变头是否存在及其具体内容。
- (3)消息体(Payload)。存在于部分MQTT数据包中,表示客户端收到的具体内容。

5.1 MQTT固定头

固定头存在于所有MQTT数据包中, 其结构如下:

bit 地址	7	6	5	4	3	2	1	0	
Byte 1		MQTT数排	居包类型		不同类型MQTT数据包的具体标识				
Byte 2···	剩余长度								

5.1.1 MQTT数据包类型

位置: Byte 1中bits 7-4。

相于一个4位的无符号值,类型、取值及描述如下:

^

ૡૢ

名称	值	流方向	描述
Reserved	0	不可用	保留位
CONNECT	1	客户端到服务器	客户端请求连接到服务器
CONNACK	2	服务器到客户端	连接确认
PUBLISH	3	双向	发布消息
PUBACK	4	双向	发布确认



5.1.2 标识位

位置: Byte 1中bits 3-0。

在不使用标识位的消息类型中,标识位被作为保留位。如果收到无效的标志时,接收端 必须关闭网络连接:

数据包	标识位	bit 3	bit 2	bit 1	bit 0
CONNECT	保留位	0	0	0	0
CONNACK	保留位	0	0	0	0
PUBLISH	MQTT 3.1.1使用	DUP ¹	QoS ²	QoS ²	RETAIN ³
PUBACK	保留位	0	0	0	0
PUBREC	保留位	0	0	0	0
PUBREL	保留位	0	0	0	0
PUBCOMP	保留位	0	0	0	0
SUBSCRIBE	保留位	0	0	0	0
SUBACK	保留位	0	0	0	0
UNSUBSCRIBE	保留位	0	0	0	0
UNSUBACK	保留位	0	0	0	0
PINGREQ	保留位	0	0	0	0
PINGRESP	保留位	0	0	0	0
DISCONNECT	保留位	0	0	0	0

(1) DUP:发布消息的副本。用来在保证消息的可靠传输,如果设置为1,则在下面的变长中增加Messageld,并且需要回复确认,以保证消息传输完成,但不能用于检测消息重复发送。

(2) QoS: 发布消息的服务质量,即:保证消息传递的次数

Ø00: 最多一次,即: <=1

Ø01: 至少一次, 即: >=1

Ø10: 一次,即:=1

Ø11: 预留

(3) RETAIN: 发布保留标识,表示服务器要保留这次推送的信息,如果有新的订阅者 出现,就把这消息推送给它,如果设有那么推送至当前订阅者后释放。 ^

∞{

5.1.3 剩余长度 (Remaining Length)

地址: Byte 2。

固定头的第二字节用来保存变长头部和消息体的总大小的,但不是直接保存的。这一字节是可以扩展,其保存机制,前7位用于保存长度,后一部用做标识。当最后一位为1时,表示长度不足,需要使用二个字节继续保存。例如:计算出后面的大小为0

5.2 MQTT可变头

MQTT数据包中包含一个可变头,它驻位于固定的头和负载之间。可变头的内容因数据包类型而不同,较常的应用是作为包的标识:



bit	7	6	5	4	3	2	1	0	存在的报文类型
1~8 Byte	Proto	CONNECT							
1 Byte	Protocol Version(版本号)(目前,固定版本号3)							CONNECT	
	Connect flags(连接标记)								
1 Byte	User Name Flag	Password Flag	Will Retain	Wil	Will Qos Will Flag Clean Reser		Reserved	CONNECT	
2 Byte	Keep Alive timer(心跳时长)								CONNECT
1 Byte	Connect return code(连接返回码)							CONNACK	
3~32767 Byte	Topic name(主题名称)							PUBLISH	
B byte	Message ID(消息ID)							PUBLISH(Qos>0), PUBACK, PUBREC,PUBREL, PUBCOMP,SUBSCRIBE, SUBACK,UNSUBSCRIBE ,UNSUBACK	

很多类型数据包中都包括一个2字节的数据包标识字段,这些类型的包有: PUBLISH (QoS > 0)、PUBACK、PUBREC、PUBREL、PUBCOMP、SUBSCRIBE、SUBACK、UNSUBSCRIBE、UNSUBACK。

5.3 Payload消息体



œ

Payload消息体位MQTT数据包的第三部分,包含CONNECT、SUBSCRIBE、SUBACK、UNSUBSCRIBE四种类型的消息:

- (1) CONNECT,消息体内容主要是:客户端的ClientID、订阅的Topic、Message以及用户名和密码。
- (2) SUBSCRIBE,消息体内容是一系列的要订阅的主题以及QoS。
- (3) SUBACK,消息体内容是服务器对于SUBSCRIBE所申请的主题及QoS进行确认和回复。
- (4) UNSUBSCRIBE,消息体内容是要订阅的主题。

更多图文资料,敬请关注微信公众号"智物客"。"智物客"致力于和您分享物联网、智慧城市相关技术和项目解决方案。



如果您觉得文章对您有用,请打赏

赞赏支持



