



Java NIO: Buffer、Channel 和 Selector



创建时间: 2018-02-02 12:47:00

[TOC]

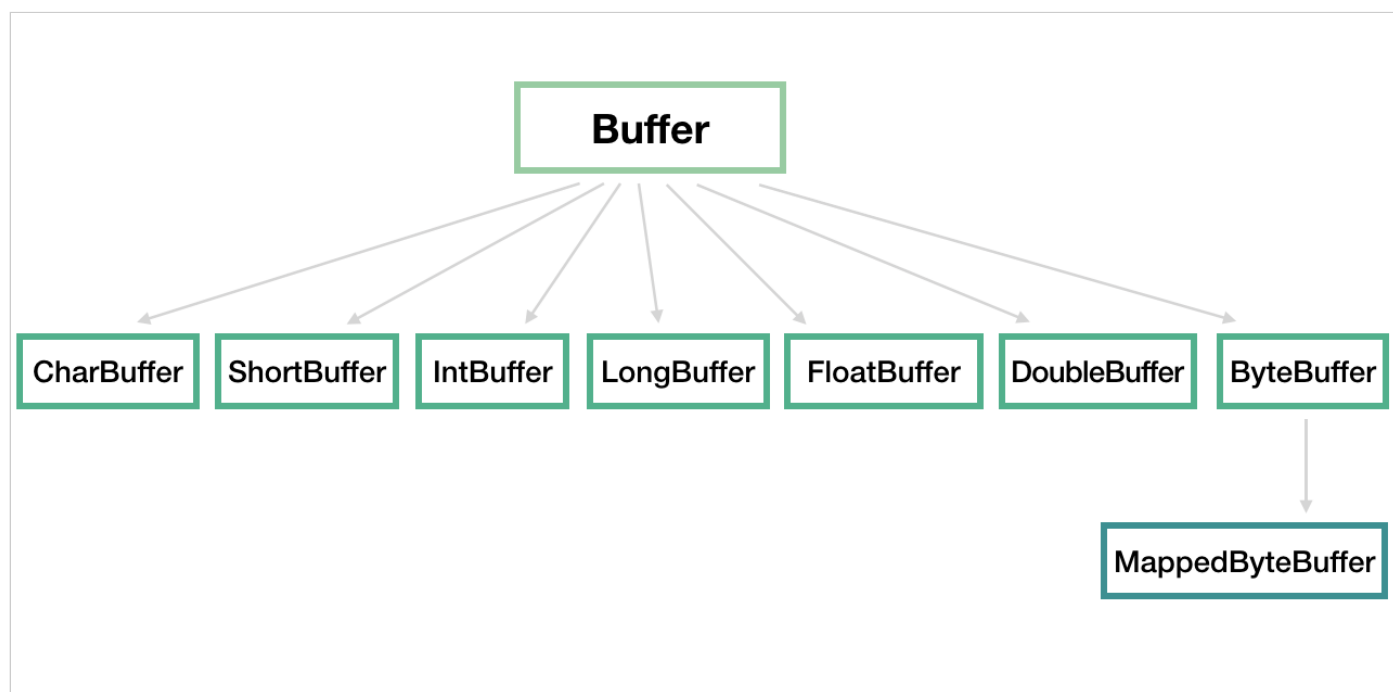
本文将介绍 Java NIO 中三大组件 **Buffer**、**Channel**、**Selector** 的使用。

本来要一起介绍**非阻塞 IO** 和 **JDK7 的异步 IO** 的，不过因为之前的文章真的太长了，有点影响读者阅读，所以这里将它们放到另一篇文章中进行介绍。

Buffer

一个 Buffer 本质上是内存中的一块，我们可以将数据写入这块内存，之后从这块内存获取数据。

java.nio 定义了以下几个 Buffer 的实现，这个图读者应该也在不少地方见过了吧。



其实核心是最后的 **ByteBuffer**，前面的一大串类只是包装了一下它而已，我们使用最多的通常也是 **ByteBuffer**。

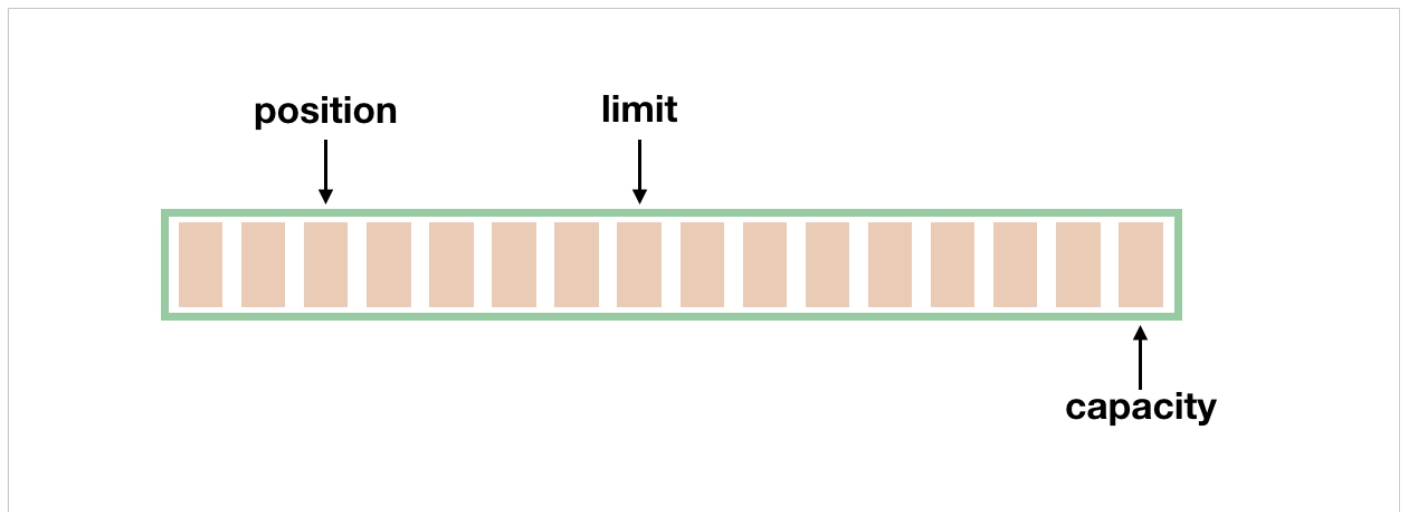
我们应该将 Buffer 理解为一个数组，IntBuffer、CharBuffer、DoubleBuffer 等分别对应 int[]、char[]、double[] 等。

MappedByteBuffer 用于实现内存映射文件，也不是本文关注的重点。

我觉得操作 Buffer 和操作数组、类集差不多，只不过大部分时候我们都把它放到了 NIO 的场景里来使用而已。下面介绍 Buffer 中的几个重要属性和几个重要方法。

position、limit、capacity

就像数组有数组容量，每次访问元素要指定下标，Buffer 中也有几个重要属性：position、limit、capacity。



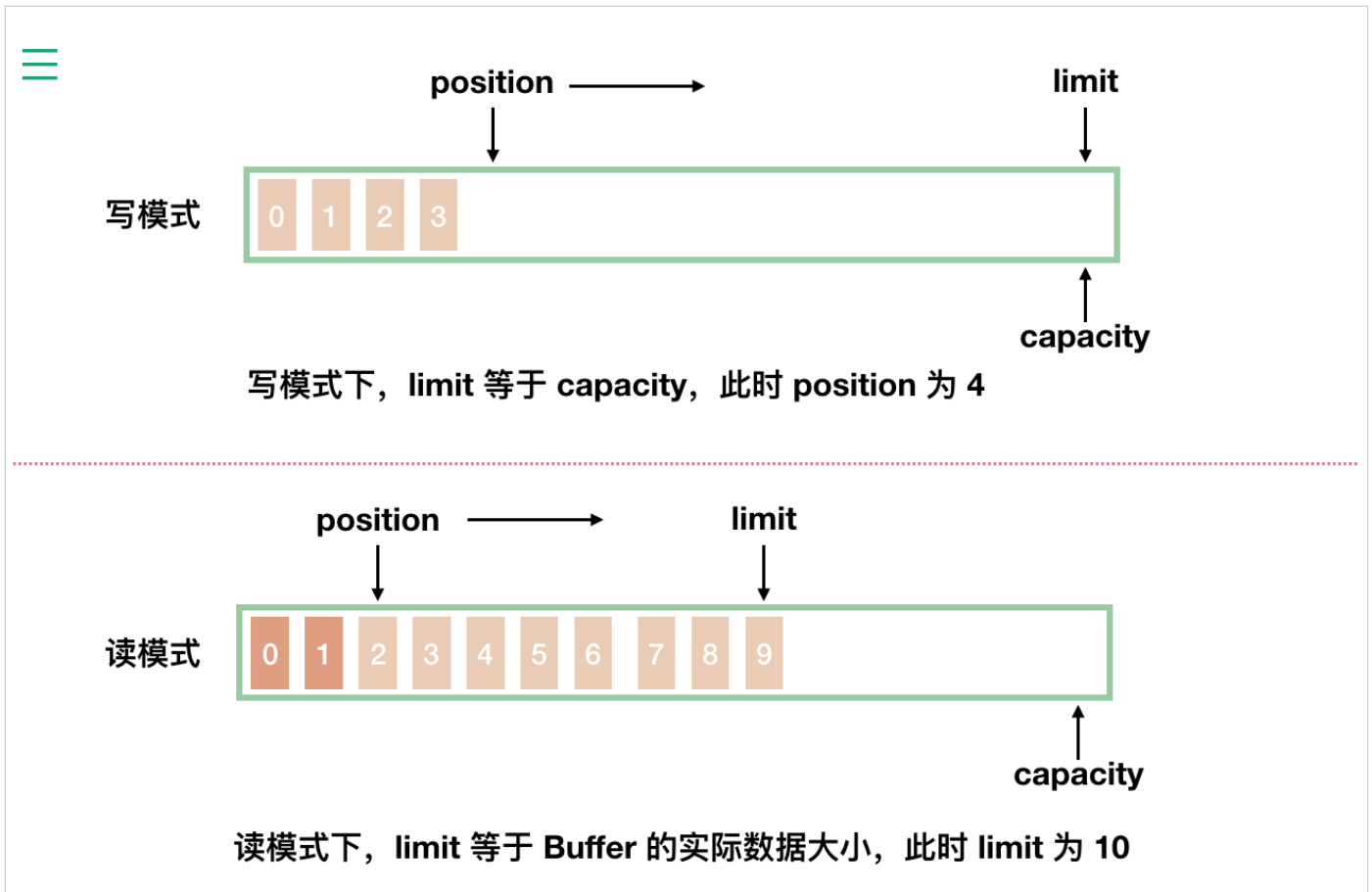
最好理解的当然是 capacity，它代表这个缓冲区的容量，一旦设定就不可以更改。比如 capacity 为 1024 的 IntBuffer，代表其一次可以存放 1024 个 int 类型的值。一旦 Buffer 的容量达到 capacity，需要清空 Buffer，才能重新写入值。

position 和 limit 是变化的，我们分别看下读和写操作下，它们是如何变化的。

position 的初始值是 0，每往 Buffer 中写入一个值，position 就自动加 1，代表下一次的写入位置。读操作的时候也是类似的，每读一个值，position 就自动加 1。

从写操作模式到读操作模式切换的时候（**flip**），position 都会归零，这样就可以从头开始读写了。

Limit：写操作模式下，limit 代表的是最大能写入的数据，这个时候 limit 等于 capacity。写结束后，切换到读模式，此时的 limit 等于 Buffer 中实际的数据大小，因为 Buffer 不一定被写满了。



初始化 Buffer

每个 Buffer 实现类都提供了一个静态方法 `allocate(int capacity)` 帮助我们快速实例化一个 Buffer。如：

```
ByteBuffer byteBuf = ByteBuffer.allocate(1024);
IntBuffer intBuf = IntBuffer.allocate(1024);
LongBuffer longBuf = LongBuffer.allocate(1024);
// ...
```

另外，我们经常使用 `wrap` 方法来初始化一个 Buffer。

```
public static ByteBuffer wrap(byte[] array) {
    ...
}
```

填充 Buffer

各个 Buffer 类都提供了一些 `put` 方法用于将数据填充到 Buffer 中，如 `ByteBuffer` 中的几个 `put` 方法：

三/ 填充一个 byte 值

```
public abstract ByteBuffer put(byte b);  
// 在指定位置填充一个 int 值  
public abstract ByteBuffer put(int index, byte b);  
// 将一个数组中的值填充进去  
public final ByteBuffer put(byte[] src) {...}  
public ByteBuffer put(byte[] src, int offset, int length) {...}
```

上述这些方法需要自己控制 Buffer 大小，不能超过 capacity，超过会抛 `java.nio.BufferOverflowException` 异常。

对于 Buffer 来说，另一个常见的操作中就是，我们要将来自 Channel 的数据填充到 Buffer 中，在系统层面上，这个操作我们称为**读操作**，因为数据是从外部（文件或网络等）读到内存中。

```
int num = channel.read(buf);
```

上述方法会返回从 Channel 中读入到 Buffer 的数据大小。

提取 Buffer 中的值

前面介绍了写操作，每写入一个值，position 的值都需要加 1，所以 position 最后会指向最后一次写入的位置的后面一个，如果 Buffer 写满了，那么 position 等于 capacity（position 从 0 开始）。

如果要读 Buffer 中的值，需要切换模式，从写入模式切换到读出模式。注意，通常在说 NIO 的读操作的时候，我们说的是从 Channel 中读数据到 Buffer 中，对应的是对 Buffer 的写入操作，初学者需要理清这个。

调用 Buffer 的 `flip()` 方法，可以从写入模式切换到读取模式。其实这个方法也就是设置了一下 position 和 limit 值罢了。

```
public final Buffer flip() {  
    limit = position; // 将 limit 设置为实际写入的数据数量  
    position = 0; // 重置 position 为 0  
    mark = -1; // mark 之后再说  
    return this;  
}
```

对应写入操作的一系列 put 方法，读操作提供了一系列的 get 方法：

```
// 根据 position 来获取数据
public abstract byte get();
// 获取指定位置的数据
public abstract byte get(int index);
// 将 Buffer 中的数据写入到数组中
public ByteBuffer get(byte[] dst)
```

附一个经常使用的方法：

```
new String(buffer.array()).trim();
```

当然了，除了将数据从 Buffer 取出来使用，更常见的操作是将我们写入的数据传输到 Channel 中，如通过 FileChannel 将数据写入到文件中，通过 SocketChannel 将数据写入网络发送到远程机器等。对应的，这种操作，我们称之为**写操作**。

```
int num = channel.write(buf);
```

mark() & reset()

除了 position、limit、capacity 这三个基本的属性外，还有一个常用的属性就是 mark。

mark 用于临时保存 position 的值，每次调用 mark() 方法都会将 mark 设值为当前的 position，便于后续需要的时候使用。

```
public final Buffer mark() {
    mark = position;
    return this;
}
```

那到底什么时候用呢？考虑以下场景，我们在 position 为 5 的时候，先 mark() 一下，然后继续往下读，读到第 10 的时候，我想重新回到 position 为 5 的地方重新来一遍，那只要调一下 reset() 方法，position 就回到 5 了。

```
public final Buffer reset() {  
    int m = mark;  
    if (m < 0)  
        throw new InvalidMarkException();  
    position = m;  
    return this;  
}
```

rewind() & clear() & compact()

rewind(): 会重置 position 为 0，通常用于重新从头读写 Buffer。

```
public final Buffer rewind() {  
    position = 0;  
    mark = -1;  
    return this;  
}
```

clear(): 有点重置 Buffer 的意思，相当于重新实例化了一样。

通常，我们会先填充 Buffer，然后从 Buffer 读取数据，之后我们再重新往里填充新的数据，我们一般在重新填充之前先调用 clear()。

```
public final Buffer clear() {  
    position = 0;  
    limit = capacity;  
    mark = -1;  
    return this;  
}
```

compact(): 和 clear() 一样的是，它们都是在准备往 Buffer 填充新的数据之前调用。

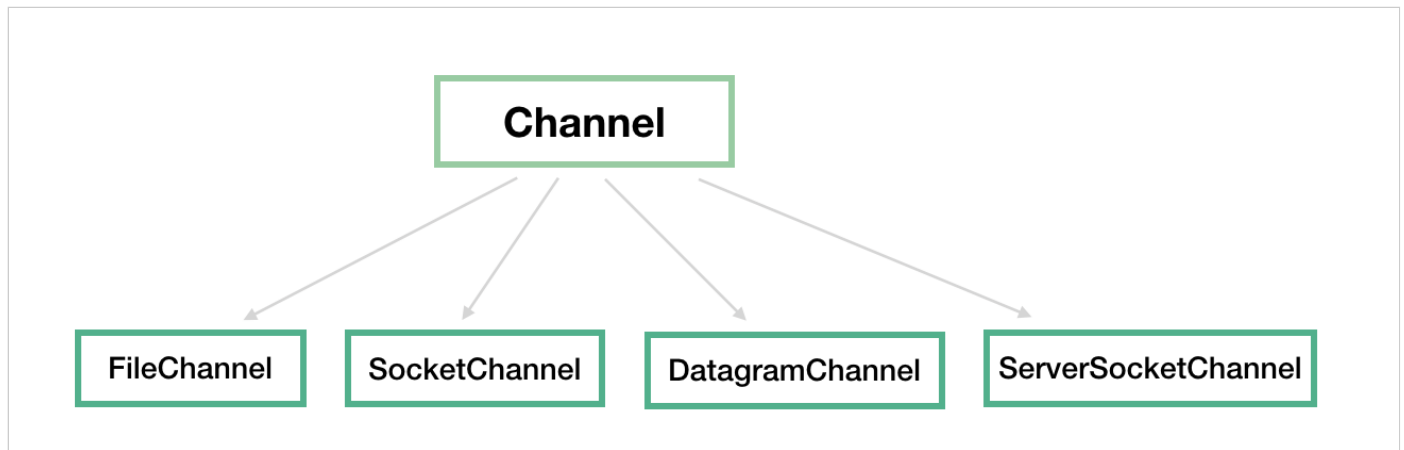
前面说的 clear() 方法会重置几个属性，但是我们要看到，clear() 方法并不会将 Buffer 中的数据清空，只不过后续的写入会覆盖掉原来的数据，也就相当于清空了数据了。

而 compact() 方法有点不一样，调用这个方法以后，会先处理还没有读取的数据，也就是 position 到 limit 之间的数据（还没有读过的数据），先将这些数据移到左边，然后在这个基础上再开始写

入。很明显，此时 limit 还是等于 capacity，position 指向原来数据的右边。

Channel

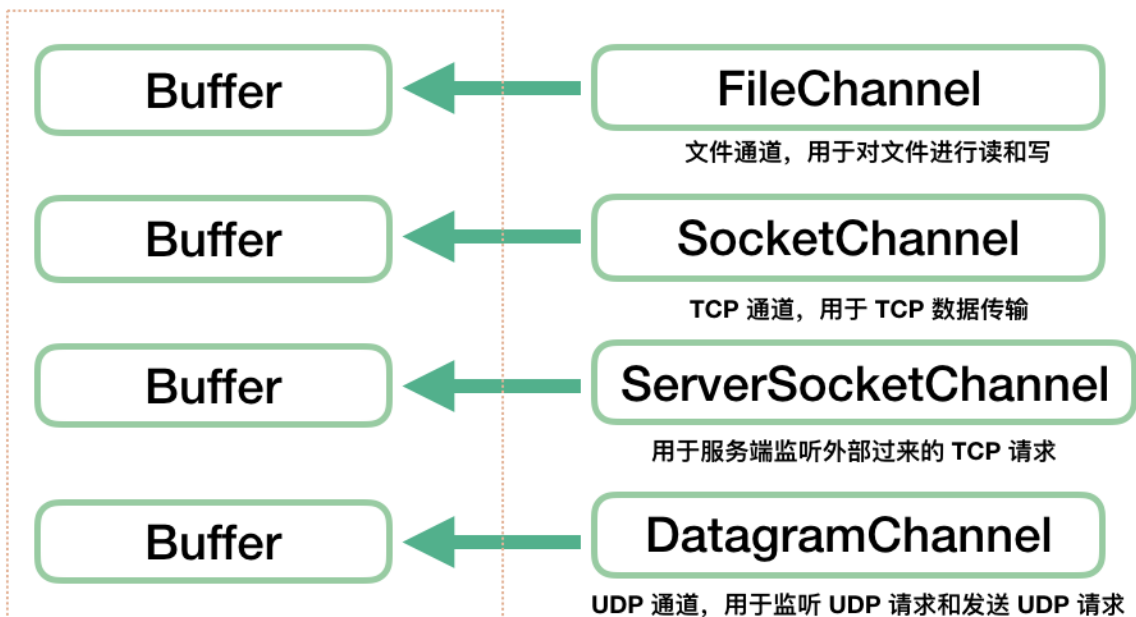
所有的 NIO 操作始于通道，通道是数据来源或数据写入的目的地，主要地，我们将关心 java.nio 包中实现的以下几个 Channel：



- FileChannel：文件通道，用于文件的读和写
- DatagramChannel：用于 UDP 连接的接收和发送
- SocketChannel：把它理解为 TCP 连接通道，简单理解就是 TCP 客户端
- ServerSocketChannel：TCP 对应的服务端，用于监听某个端口进来的请求

这里不是很理解这些也没关系，后面介绍了代码之后就清晰了。还有，我们最应该关注，也是后面将会重点介绍的是 SocketChannel 和 ServerSocketChannel。

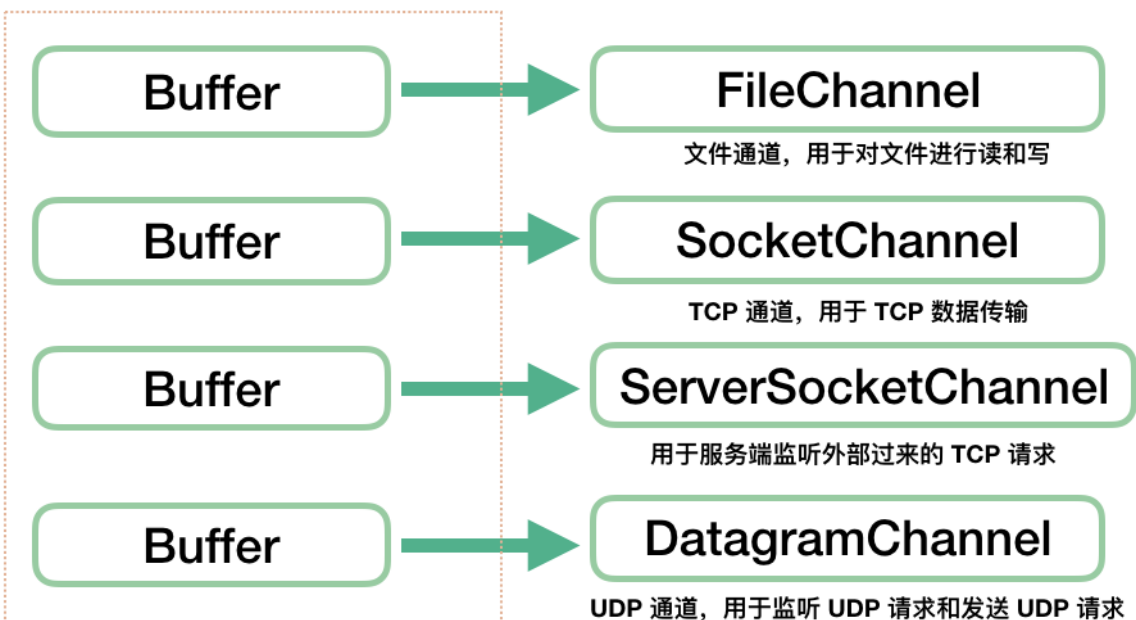
Channel 经常翻译为通道，类似 IO 中的流，用于读取和写入。它与前面介绍的 Buffer 打交道，读操作的时候将 Channel 中的数据填充到 Buffer 中，而写操作时将 Buffer 中的数据写入到 Channel 中。



读操作: 就是将数据从 Channel 读到 Buffer 中, 进行后续处理。

方法: `channel.read(buffer);`

<https://www.javadoop.com>



写操作: 就是将数据从 Buffer 写入到 Channel 中

方法: `channel.write(buffer);`

<https://www.javadoop.com>

至少读者应该记住一点, 这两个方法都是 channel 实例的方法。

FileChannel

我想文件操作对于大家来说应该是最熟悉的，不过我们在说 NIO 的时候，其实 FileChannel 并不是关注的重点。而且后面我们说非阻塞的时候会看到，FileChannel 是不支持非阻塞的。

这里算是简单介绍下常用的操作吧，感兴趣的读者瞄一眼就是了。

初始化：

```
FileInputStream inputStream = new FileInputStream(new File("/data.txt"));
FileChannel fileChannel = inputStream.getChannel();
```

当然了，我们也可以从 RandomAccessFile#getChannel 来得到 FileChannel。

读取文件内容：

```
ByteBuffer buffer = ByteBuffer.allocate(1024);

int num = fileChannel.read(buffer);
```

前面我们也说了，所有的 Channel 都是和 Buffer 打交道的。

写入文件内容：

```
ByteBuffer buffer = ByteBuffer.allocate(1024);
buffer.put("随机写入一些内容到 Buffer 中".getBytes());
// Buffer 切换为读模式
buffer.flip();
while(buffer.hasRemaining()) {
    // 将 Buffer 中的内容写入文件
    fileChannel.write(buffer);
}
```

SocketChannel

我们前面说了，我们可以将 SocketChannel 理解成一个 TCP 客户端。虽然这么理解有点狭隘，因为我们在介绍 ServerSocketChannel 的时候会看到另一种使用方式。

打开一个 TCP 连接：

```
SocketChannel socketChannel = SocketChannel.open(new InetSocketAddress("https://javadoop.com/post/java-nio
```



当然了，上面的这行代码等价于下面的两行：

```
// 打开一个通道
SocketChannel socketChannel = SocketChannel.open();

// 发起连接
socketChannel.connect(new InetSocketAddress("https://www.javadoop.com", 80));
```

SocketChannel 的读写和 FileChannel 没什么区别，就是操作缓冲区。

```
// 读取数据
socketChannel.read(buffer);

// 写入数据到网络连接中
while(buffer.hasRemaining()) {
    socketChannel.write(buffer);
}
```

不要在这里停留太久，先继续往下走。

ServerSocketChannel

之前说 SocketChannel 是 TCP 客户端，这里说的 ServerSocketChannel 就是对应的服务端。

ServerSocketChannel 用于监听机器端口，管理从这个端口进来的 TCP 连接。

```
// 实例化
ServerSocketChannel serverSocketChannel = ServerSocketChannel.open();

// 监听 8080 端口
serverSocketChannel.socket().bind(new InetSocketAddress(8080));

while (true) {
    // 一旦有一个 TCP 连接进来，就对应创建一个 SocketChannel 进行处理
    SocketChannel socketChannel = serverSocketChannel.accept();
}
```

这里我们可以看到 SocketChannel 的第二个实例化方式

到这里，我们应该能理解 SocketChannel 了，它不仅仅是 TCP 客户端，它代表的是一个网络通道，可读可写。

ServerSocketChannel 不和 Buffer 打交道了，因为它并不实际处理数据，它一旦接收到请求后，实例化 SocketChannel，之后在这个连接通道上的数据传递它就不管了，因为它需要继续监听端口，等待下一个连接。

DatagramChannel

UDP 和 TCP 不一样，DatagramChannel 一个类处理了服务端和客户端。

科普一下，UDP 是面向无连接的，不需要和对方握手，不需要通知对方，就可以直接将数据包投出去，至于能不能送达，它是不知道的

监听端口：

```
DatagramChannel channel = DatagramChannel.open();
channel.socket().bind(new InetSocketAddress(9090));
```

```
ByteBuffer buf = ByteBuffer.allocate(48);
```

```
channel.receive(buf);
```

发送数据：

```
String newData = "New String to write to file..."
                + System.currentTimeMillis();
```

```
ByteBuffer buf = ByteBuffer.allocate(48);
buf.put(newData.getBytes());
buf.flip();
```

```
int bytesSent = channel.send(buf, new InetSocketAddress("jenkov.com", 80));
```

Selector

NIO 三大组件就剩 Selector 了，Selector 建立在非阻塞的基础之上，大家经常听到的 **多路复用** 在 Java 世界中指的就是它，用于实现一个线程管理多个 Channel。

读者在这一节不能消化 Selector 也没关系，因为后续在介绍非阻塞 IO 的时候还得说到这个，这里先介绍一些基本的接口操作。

- 首先，我们开启一个 Selector。你们爱翻译成**选择器**也好，**多路复用器**也好。

```
Selector selector = Selector.open();
```

- 将 Channel 注册到 Selector 上。前面我们说了，Selector 建立在非阻塞模式之上，所以注册到 Selector 的 Channel 必须要支持非阻塞模式，**FileChannel 不支持非阻塞**，我们这里讨论最常见的 SocketChannel 和 ServerSocketChannel。

```
// 将通道设置为非阻塞模式，因为默认都是阻塞模式的
channel.configureBlocking(false);
// 注册
SelectionKey key = channel.register(selector, SelectionKey.OP_READ);
```

register 方法的第二个 int 型参数（使用二进制的标记位）用于表明需要监听哪些感兴趣的事件，共以下四种事件：

- SelectionKey.OP_READ

对应 00000001，通道中有数据可以进行读取

- SelectionKey.OP_WRITE

对应 00000100，可以往通道中写入数据

- SelectionKey.OP_CONNECT

对应 00001000，成功建立 TCP 连接

- SelectionKey.OP_ACCEPT

对应 00010000，接受 TCP 连接

我们可以同时监听一个 Channel 中的发生的多个事件，比如我们要监听 ACCEPT 和 READ 事件，那么指定参数为二进制的 00010001 即十进制数值 17 即可。

注册方法返回值是 **SelectionKey** 实例，它包含了 Channel 和 Selector 信息，也包括了一个叫做 Interest Set 的信息，即我们设置的我们感兴趣的正在监听的事件集合。

- 调用 `select()` 方法获取通道信息。用于判断是否有我们感兴趣的事件已经发生了。

Selector 的操作就是以上 3 步，这里来一个简单的示例，大家看一下就好了。之后在介绍非阻塞 IO 的时候，会演示一份可执行的示例代码。

```
Selector selector = Selector.open();

channel.configureBlocking(false);

SelectionKey key = channel.register(selector, SelectionKey.OP_READ);

while(true) {
    // 判断是否有事件准备好
    int readyChannels = selector.select();
    if(readyChannels == 0) continue;

    // 遍历
    Set<SelectionKey> selectedKeys = selector.selectedKeys();
    Iterator<SelectionKey> keyIterator = selectedKeys.iterator();
    while(keyIterator.hasNext()) {
        SelectionKey key = keyIterator.next();

        if(key.isAcceptable()) {
            // a connection was accepted by a ServerSocketChannel.

        } else if (key.isConnectable()) {
            // a connection was established with a remote server.

        } else if (key.isReadable()) {
            // a channel is ready for reading

        } else if (key.isWritable()) {
            // a channel is ready for writing
        }

        keyIterator.remove();
    }
}
```



对于 Selector，我们还需要非常熟悉以下几个方法：

- **select()**

调用此方法，会将上次 **select** 之后的准备好的 channel 对应的 SelectionKey 复制到 selected set 中。如果没有任何通道准备好，这个方法会阻塞，直到至少有一个通道准备好。

- **selectNow()**

功能和 select 一样，区别在于如果没有准备好的通道，那么此方法会立即返回 0。

- **select(long timeout)**

看了前面两个，这个应该很好理解了，如果没有通道准备好，此方法会等待一会

- **wakeup()**

这个方法是用来唤醒等待在 select() 和 select(timeout) 上的线程的。如果 wakeup() 先被调用，此时没有线程在 select 上阻塞，那么之后的一个 select() 或 select(timeout) 会立即返回，而不会阻塞，当然，它只会作用一次。

小结

到此为止，介绍了 Buffer、Channel 和 Selector 的常见接口。

Buffer 和数组差不多，它有 position、limit、capacity 几个重要属性。put() 一下数据、flip() 切换到读模式、然后用 get() 获取数据、clear() 一下清空数据、重新回到 put() 写入数据。

Channel 基本上只和 Buffer 打交道，最重要的接口就是 channel.read(buffer) 和 channel.write(buffer)。

Selector 用于实现非阻塞 IO，这里仅仅介绍接口使用，后续请关注非阻塞 IO 的介绍。

(全文完)

留下你的评论

昵称

用于接收回复提醒

-> 使用 登录 <-