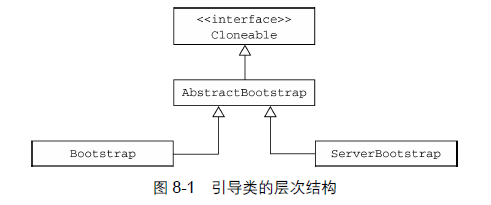
# 【第08章-引导】

引导一个应用程序是指对它进行配置，并使它运行起来的过程。Netty处理引导的方式使你的应用程序和网络层相隔离，无论它是客户端还是服务器

## 8.1 Bootstrap 类

引导类的层次结构包括一个抽象的父类和两个具体的引导子类，如图8-1 所示。

相对于将具体的引导类分别看作用于服务器和客户端的引导来说，记住它们的本意是用来支撑不同的应用程序的功能的将有所裨益。也就是说，**服务器致力于使用一个父Channel 来接受来自客户端的连接，并创建子Channel 以用于它们之间的通信；而客户端将最可能只需要一个单独的、没有父Channel 的Channel 来用于所有的网络交互。**（正如同我们将要看到的，这也适用于无连接的传输协议，如UDP，因为它们并不是每个连接都需要一个单独的Channel。）

我们在前面的几章中学习的几个Netty 组件都参与了引导的过程，而且其中一些在客户端和服务器都有用到。两种应用程序类型之间通用的引导步骤由AbstractBootstrap 处理，而特定于客户端或者服务器的引导步骤则分别由Bootstrap 或ServerBootstrap 处理。

在本章中接下来的部分，我们将详细地探讨这两个类，首先从不那么复杂的Bootstrap 类开始。

**为什么引导类是Cloneable 的**

你有时可能会需要创建多个具有类似配置或者完全相同配置的Channel。为了支持这种模式而又不需要为每个Channel 都创建并配置一个新的引导类实例， AbstractBootstrap 被标记为了Cloneable，在一个已经配置完成的引导类实例上调用clone()方法将返回另一个可以立即使用的引导类实例。

注意，这种方式只会创建引导类实例的EventLoopGroup的一个浅拷贝，所以，后者将在所有克隆的Channel实例之间共享。这是可以接受的，因为通常这些克隆的Channel的生命周期都很短暂，一个典型的场景是——创建一个Channel以进行一次HTTP请求。

AbstractBootstrap 类的完整声明是：

public abstract class AbstractBootstrap<B extends AbstractBootstrap<B,C>,C extends Channel>

在这个签名中，子类型B 是其父类型的一个类型参数，因此可以返回到运行时实例的引用以支持方法的链式调用（也就是所谓的流式语法）。

其子类的声明如下：

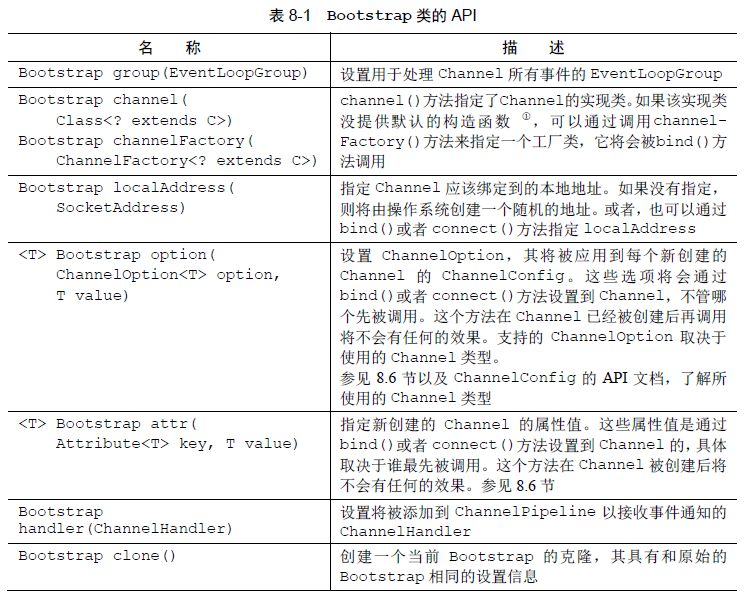
public class Bootstrap extends AbstractBootstrap<Bootstrap,Channel>

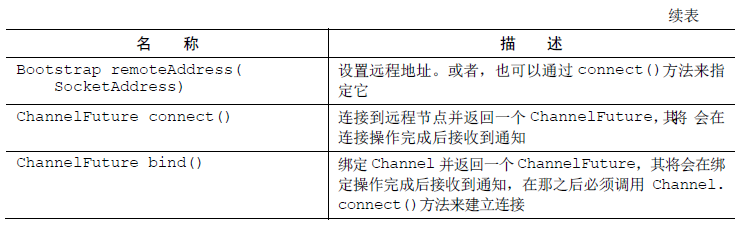
和

public class ServerBootstrap extends AbstractBootstrap<ServerBootstrap,ServerChannel>

## 8.2 引导客户端和无连接协议

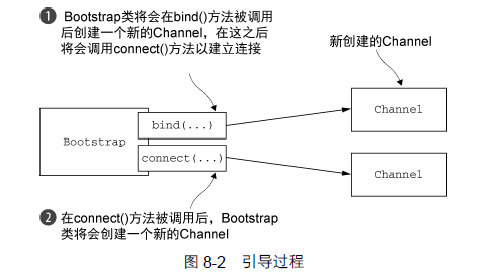
Bootstrap 类被用于客户端或者使用了无连接协议的应用程序中。表8-1 提供了该类的一个概览，其中许多方法都继承自AbstractBootstrap 类。





### 8.2.1 引导客户端

Bootstrap 类负责为客户端和使用无连接协议的应用程序创建Channel，如图8-2 所示

。

|  |
| --- |
| **// 代码清单8-1 引导一个客户端**  **public class** BootstrapClient {  **public static void** main(String args[]) {  BootstrapClient client = **new** BootstrapClient();  client.bootstrap();  } **public void** bootstrap() {  EventLoopGroup group = **new** NioEventLoopGroup();  *// 创建一个Bootstrap类的实例以创建和连接新的客户端Channel* Bootstrap bootstrap = **new** Bootstrap();  *// 设置EventLoopGroup，提供用于处理Channel事件的EventLoop* bootstrap.group(group)  .channel(NioSocketChannel.**class**)  .handler(**new** SimpleChannelInboundHandler<ByteBuf>() {  @Override  **protected void** channelRead0(  ChannelHandlerContext channelHandlerContext,  ByteBuf byteBuf) **throws** Exception {  System.***out***.println(**"Received data"**);  }  });  *// 连接到远程主机* ChannelFuture future = bootstrap.connect(  **new** InetSocketAddress(**"www.manning.com"**, **80**));  future.addListener(**new** ChannelFutureListener() {  @Override  **public void** operationComplete(ChannelFuture channelFuture) **throws** Exception {  **if** (channelFuture.isSuccess()) {  System.***out***.println(**"Connection established"**);  } **else** {  System.***err***.println(**"Connection attempt failed"**);  channelFuture.cause().printStackTrace();  }  }  });  } } |

这个示例使用了前面提到的流式语法；这些方法（除了connect()方法以外）将通过每次方法调用所返回的对Bootstrap 实例的引用链接在一起。

|  |
| --- |
| channel  ├───nio  │ NioEventLoopGroup  ├───oio  │ OioEventLoopGroup  └───socket  ├───nio  │ NioDatagramChannel  │ NioServerSocketChannel  │ NioSocketChannel  └───oio  OioDatagramChannel  OioServerSocketChannel  OioSocketChannel |

必须保持这种兼容性，不能混用具有不同前缀的组件，如NioEventLoopGroup 和OioSocketChannel。代码清单8-3 展示了试图这样做的一个例子。

|  |
| --- |
| **// 代码清单8-3 不兼容的Channel 和EventLoopGroup**  **public void** bootstrap() {  EventLoopGroup group = **new** NioEventLoopGroup();  *// 创建一个新的Bootstrap类的实例，以创建新的客户端Channel* Bootstrap bootstrap = **new** Bootstrap();  *// 指定一个适用于NIO 的EventLoopGroup 实现* bootstrap.group(group)  *// 指定一个适用于OIO 的Channel实现类* .channel(OioSocketChannel.**class**)  .handler(**new** SimpleChannelInboundHandler<ByteBuf>() {  @Override  **protected void** channelRead0(ChannelHandlerContext ctx, ByteBuf buf) **throws** Exception {  System.***out***.println(**"Received data"**);  }  });  *// 尝试连接到远程节点* ChannelFuture future = bootstrap.connect(  **new** InetSocketAddress(**"www.manning.com"**, **80**));  future.syncUninterruptibly(); } |

这段代码将会导致IllegalStateException，因为它混用了不兼容的传输。

Exception in thread "main" java.lang.IllegalStateException:

incompatible event loop type: io.netty.channel.nio.NioEventLoop at

io.netty.channel.AbstractChannel$AbstractUnsafe.register(

Abstrac tChannel.java:571)

关于IllegalStateException 的更多讨论

在引导的过程中，在调用bind()或者connect()方法之前，必须调用以下方法来设置所需的组件：

* group()；
* channel()或者channelFactory()；
* handler()。

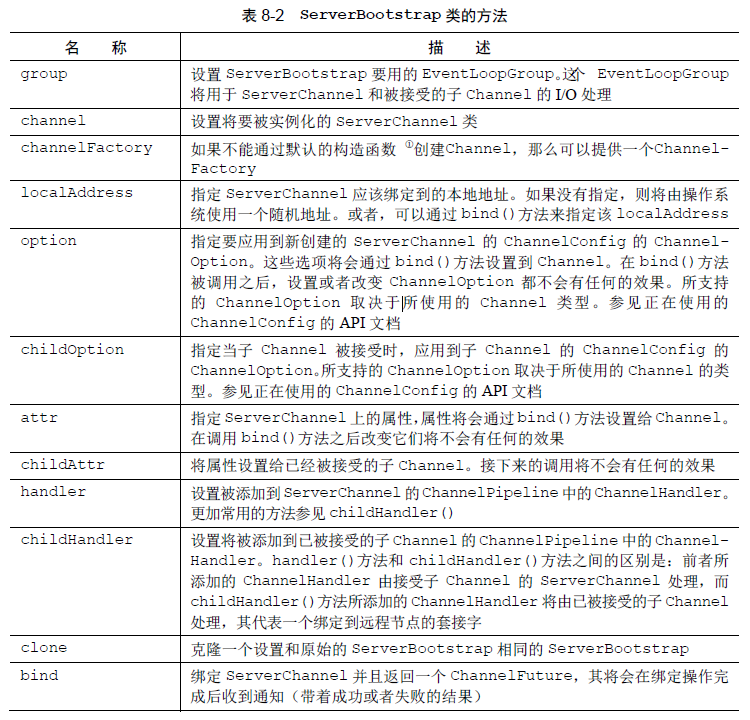
如果不这样做，则将会导致IllegalStateException。对handler()方法的调用尤其重要，因为它需要配置好ChannelPipeline。

## 8.3 引导服务器

我们将从ServerBootstrap API 的概要视图开始我们对服务器引导过程的概述。然后，我们将会探讨引导服务器过程中所涉及的几个步骤，以及几个相关的主题，包含从一个ServerChannel 的子Channel 中引导一个客户端这样的特殊情况。

### 8.3.1 ServerBootstrap 类

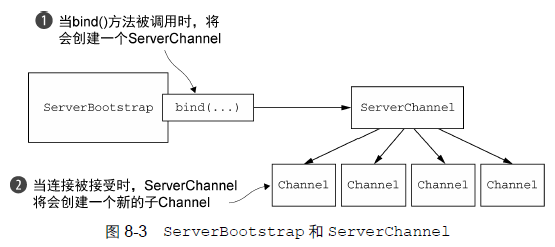
表8-2 列出了ServerBootstrap 类的方法。



### 8.3.2 引导服务器

你可能已经注意到了，表8-2 中列出了一些在表8-1 中不存在的方法：childHandler()、childAttr()和childOption()。这些调用支持特别用于服务器应用程序的操作。具体来说，ServerChannel 的实现负责创建子Channel，这些子Channel 代表了已被接受的连接。因此，负责引导ServerChannel 的ServerBootstrap 提供了这些方法，以简化将设置应用到已被接受的子Channel 的ChannelConfig 的任务。

图8-3 展示了ServerBootstrap 在bind()方法被调用时创建了一个ServerChannel，并且该ServerChannel 管理了多个子Channel。



代码清单8-4 中的代码实现了图8-3 中所展示的服务器的引导过程。

|  |
| --- |
| **// 代码清单8-4 引导服务器**  **public void** bootstrap() {  NioEventLoopGroup group = **new** NioEventLoopGroup();  *// 创建ServerBootstrap* ServerBootstrap bootstrap = **new** ServerBootstrap();  *// 设置EventLoopGroup，其提供了用于处理Channel 事件的EventLoop* bootstrap.group(group)  *// 指定要使用的Channel 实现* .channel(NioServerSocketChannel.**class**)  *// 设 置用于处理已被接受的子Channel的I/O及数据的ChannelInboundHandler* .childHandler(**new** SimpleChannelInboundHandler<ByteBuf>() {  @Override  **protected void** channelRead0(ChannelHandlerContext channelHandlerContext, ByteBuf byteBuf) **throws** Exception {  System.***out***.println(**"Received data"**);  }  });  ChannelFuture future = bootstrap.bind(**new** InetSocketAddress(**8080**));  future.addListener(**new** ChannelFutureListener() {  @Override  **public void** operationComplete(ChannelFuture channelFuture) **throws** Exception {  **if** (channelFuture.isSuccess()) {  System.***out***.println(**"Server bound"**);  } **else** {  System.***err***.println(**"Bind attempt failed"**);  channelFuture.cause().printStackTrace();  }  }  }); } |

我们在这一节中所讨论的主题以及所提出的解决方案都反映了**编写Netty 应用程序的一个一般准则：尽可能地重用EventLoop，以减少线程创建所带来的开销。**

## 8.5 在引导过程中添加多个ChannelHandler

在所有我们展示过的代码示例中，我们都在引导的过程中调用了handler()或者childHandler()方法来添加单个的ChannelHandler。这对于简单的应用程序来说可能已经足够