

## 7. Sistemas de Mensajes

Copyright (c) 2025 Adrián Quiroga Linares Lectura y referencia permitidas; reutilización y plagio prohibidos

### 7.1 Introducción y Contexto Histórico

Para comprender la importancia de RabbitMQ, primero debemos entender el problema que resuelve: la **interconectividad en sistemas heterogéneos**.

#### 7.1.1 La era de los Mainframes y la Conexión Punto a Punto

- **Años 60:** La computación estaba dominada por **Mainframes** para operaciones críticas. Las opciones de entrada eran reducidas y la interconectividad entre sistemas era prácticamente inexistente. El procesamiento paralelo tal como lo conocemos hoy no era posible.
- **Años 70:** Se introduce el acceso mediante terminales y el acceso concurrente, permitiendo cierta comunicación entre mainframes a través de redes primitivas.
- **Años 80:** La llegada del PC y las interfaces gráficas incrementó la necesidad de acceder a los datos centralizados en los mainframes.

#### Info

Un Mainframe es una computadora de alto rendimiento, gran tamaño y centralizada, diseñada para procesar inmensos volúmenes de datos y transacciones críticas (banca, censos, aerolíneas).

**El problema de la escalabilidad ("Spaghetti Integration"):** Conectar fuentes y destinos no era sencillo. Cada par de sistemas requería adaptadores específicos para hardware, protocolos y formatos de datos.

- A mayor número de sistemas, mayor número de adaptadores y versiones.
- Esto resultaba en una arquitectura **no escalable** y extremadamente difícil de mantener.

#### 7.1.2 La Solución: Mensajería Empresarial

Como respuesta a este caos de conexiones directas, surge la **mensajería empresarial**.

- **Objetivo:** Transferir información entre sistemas heterogéneos mediante el envío de mensajes, eliminando el acoplamiento directo.

- **Evolución tecnológica:** Se pasó de las Llamadas a Procedimientos Remotos (RPC)—que actúan como middleware tipo COM o CORBA— a los **Sistemas MOM (Message-Oriented Middleware)**.

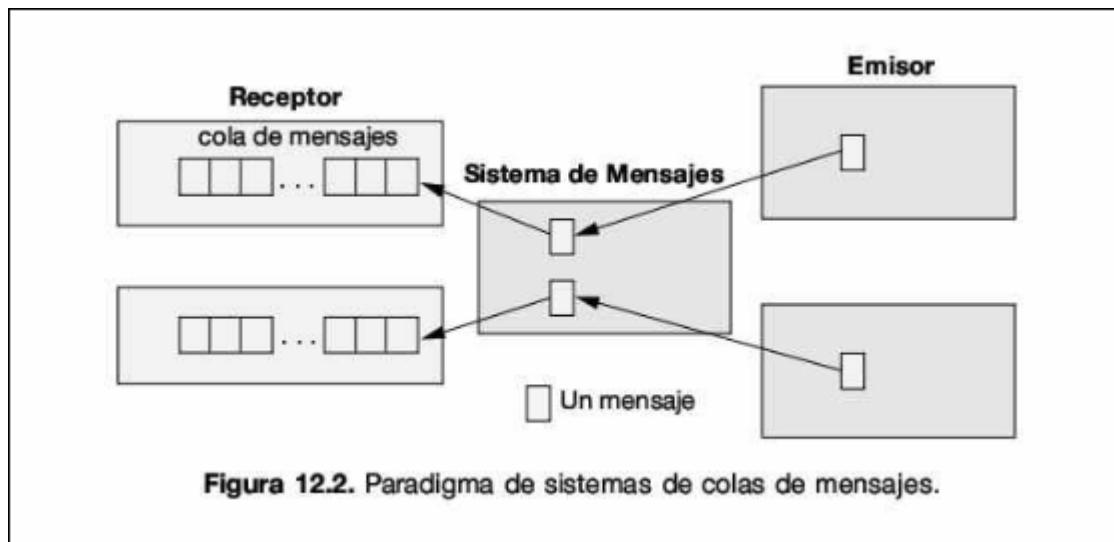
## 7.2 Fundamentos de los Sistemas de Mensajes (MOM)

Un sistema de mensajes es un método de comunicación entre componentes de software o aplicaciones que abstrae la complejidad de la red.

### Características Clave:

La principal ventaja de usar MOM (como RabbitMQ) frente a una conexión directa (como HTTP REST síncrono) reside en el **desacoplamiento**:

- **Desacoplamiento Temporal (Asincronía):** Emisor y receptor no necesitan estar disponibles al mismo tiempo. El emisor envía el mensaje y sigue trabajando; el receptor lo procesará cuando pueda.
- **Desacoplamiento Estructural (Weak Coupling):** Emisor y receptor no necesitan saber nada el uno del otro (ni IP, ni tipo de servidor). Solo necesitan conocer el **formato del mensaje** y el **destino** lógico.
- **Conexión Única:** Solo es necesaria la conexión al MOM, no una conexión mallada entre todos los servicios.



## 7.3 RabbitMQ: Arquitectura y Protocolos AMQP

**RabbitMQ** es un middleware de mensajería (Message Broker) concebido en 2007. Aunque soporta múltiples protocolos (STOMP, HTTP), su estándar nativo y más potente es **AMQP 0-9-1**.

### 7.3.1 ¿Qué es AMQP?

El **Advanced Message Queuing Protocol** es un protocolo asíncrono que garantiza el envío fiable de mensajes. Su función es almacenar mensajes en colas seguras hasta que el receptor se conecte o cumpla los criterios para recibirllo.

## 7.3.2 Componentes de la Arquitectura AMQP

En un sistema RabbitMQ, la comunicación no es directa de "A" a "B". Fluye a través de componentes específicos:

- **Mensajes:** La unidad de datos. Contiene dos partes:
  - **Contenido (Payload):** los datos en sí (array de bytes)
  - **Clave (Routing Key):** un valor que permite al sistema saber a qué cola debe dirigirse el mensaje.
- **Productor (Producer):** El software que crea y envía el mensaje. Nota: En términos de código, "producir" significa "enviar".
- **Intercambiador (Exchange): Este es el componente crítico.** Es el "cartero" o router. Recibe los mensajes del productor y decide a qué cola enviarlos basándose en reglas (bindigns) y en la clave del mensaje.
- **Cola (Queue):** Un buffer o buzón que vive dentro de RabbitMQ. Almacena los mensajes de forma segura hasta su consumo.
- **Consumidor (Consumer):** El software que espera recibir y procesar los mensajes desde la cola

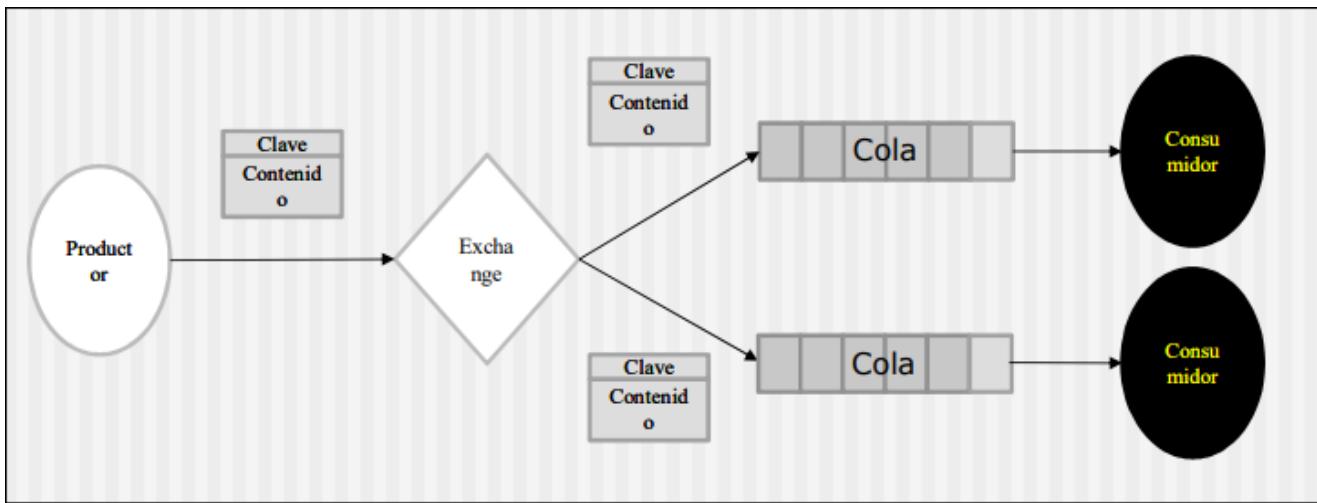
**Importante:** El productor **nunca** envía mensajes directamente a la cola.  
Siempre los envía al Exchange.

## 7.4 Tipos de Exchange (Estrategias de Enrutamiento)

El comportamiento del sistema depende totalmente del tipo de *Exchange* que configuremos. Tenemos 5 estrategias fundamentales.

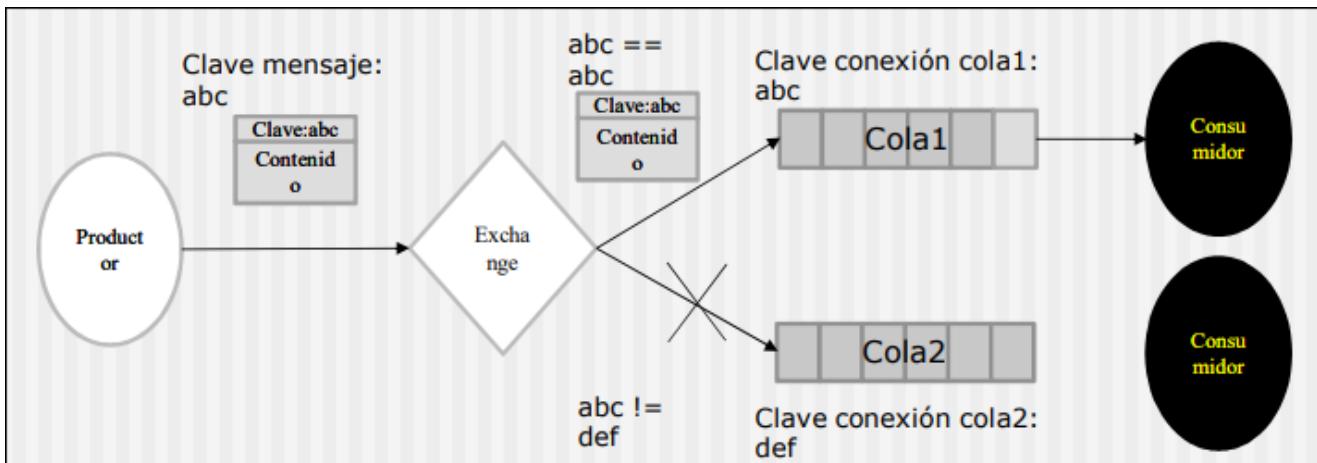
### 7.4.1 Fanout (Difusión)

- **Lógica:** El mensaje se envía a **todas** las colas conectadas al exchange, ignorando la clave del mensaje.
- **Uso:** Ideal para patrones "Publish/Subscribe" donde varios sistemas deben reaccionar al mismo evento.
- **Diagrama conceptual:** Un mensaje entra y se clona hacia la Cola 1 y la Cola 2 simultáneamente.



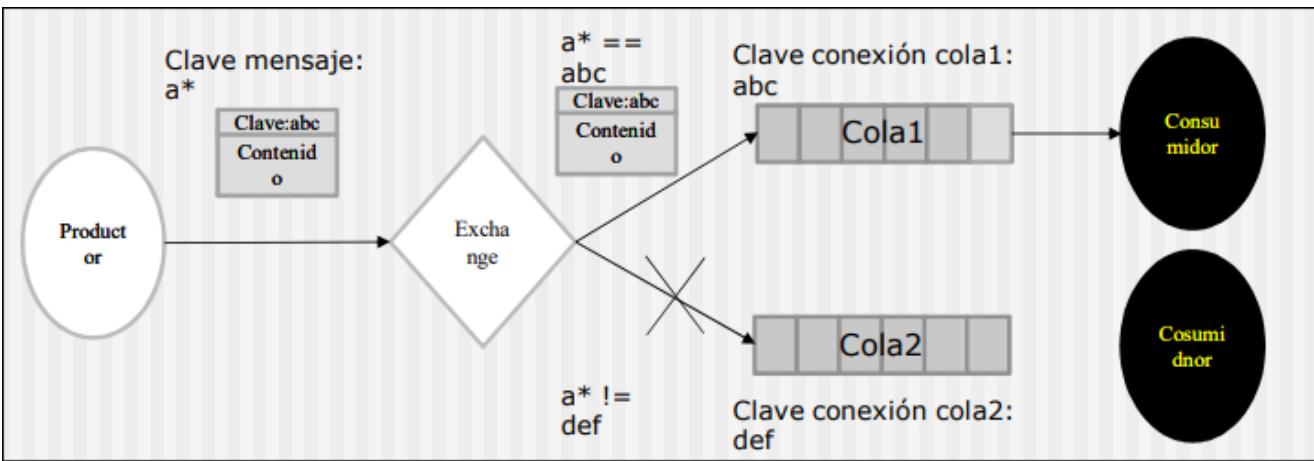
## 7.4.2 Direct (Directo)

- Lógica:** El mensaje va a una cola específica si la **Clave del Mensaje (Routing Key)** coincide **exactamente** con la **Clave de Conexión (Binding Key)** de la cola.
- Ejemplo:** Si el mensaje tiene clave **abc** y la Cola 1 está atada con **abc**, el mensaje entra. Si la Cola 2 espera **def**, el mensaje **abc** se descarta para esa cola.



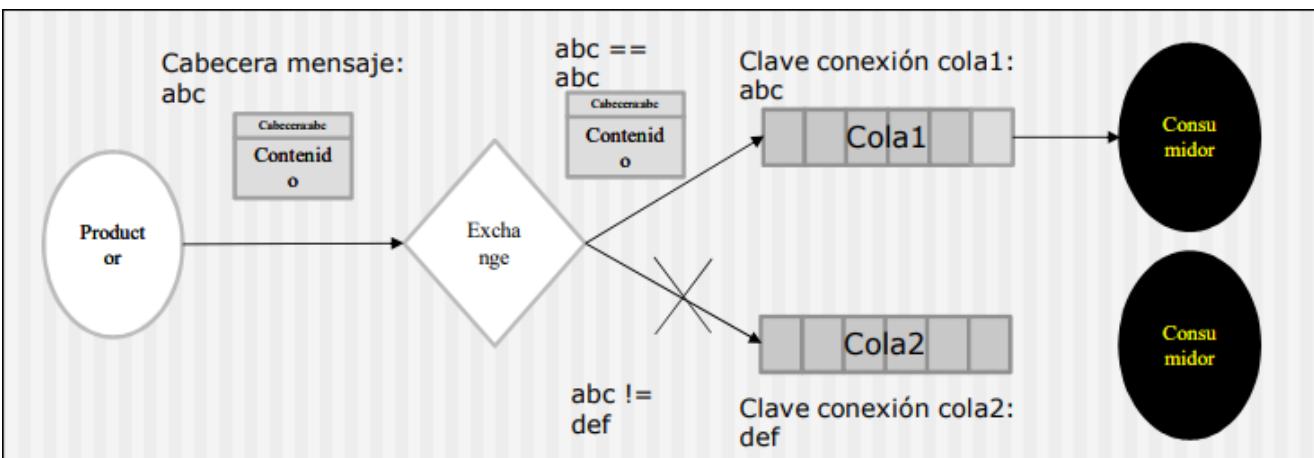
## 7.4.3 Topic (Tema)

- Lógica:** Similar al Directo, pero permite coincidencias **parciales** usando comodines (wildcards).
- Ejemplo:** Un mensaje con clave **a.b.c** podría entrar en una cola que escucha **a.\*** o **\*.b.\***.
- Diagrama conceptual:** Permite enrutamiento complejo basado en patrones.



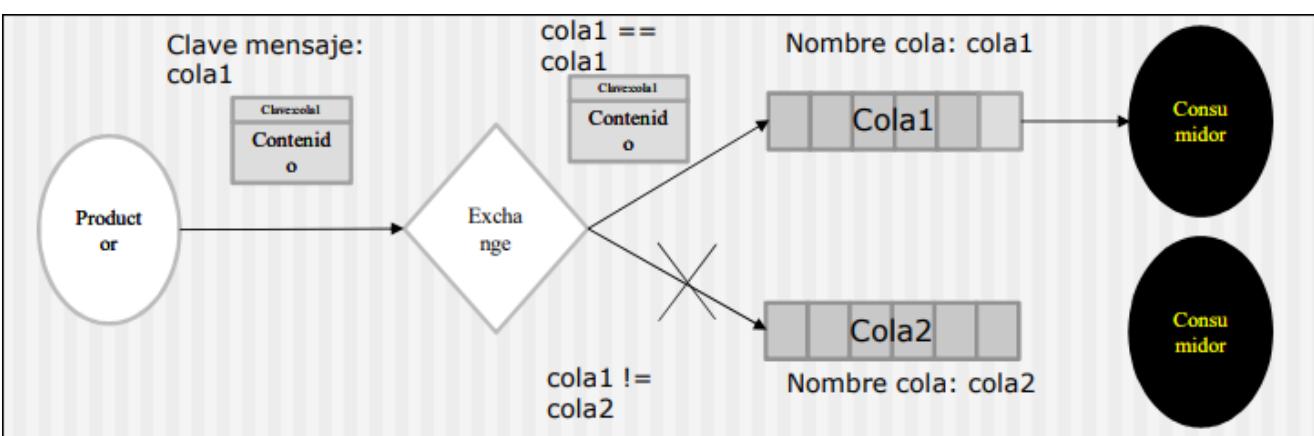
#### 7.4.4 Header (Cabecera)

- Lógica:** Ignora la clave de enrutamiento. En su lugar, inspecciona los **metadatos (headers)** del mensaje para decidir el destino.



#### 7.4.5 Default (Nameless)

- Lógica:** Es un Exchange predeterminado. Compara la clave del mensaje directamente con el **nombre de la cola**. Si el mensaje tiene clave **cola1**, se entrega a la cola llamada **cola1**.
- Nota:** Es el comportamiento por defecto si no se especifica exchange.



### 7.5 Programación con RabbitMQ

## 7.5.1 Conceptos Fundamentales de Arquitectura

- **Productor (Producer)**: Es el programa que *envía* los mensajes.
- **Consumidor (Consumer)**: Es el programa que *espera y recibe* los mensajes.
- **Cola (Queue)**: Un gran "buffer" o buzón que vive dentro de RabbitMQ donde se almacenan los mensajes.

### La tubería: Conexión vs Canal

Esta distinción es crítica para entender el código:

- **Conexión (Connection)**: Es la conexión TCP/IP real entre tu aplicación y el broker RabbitMQ. Es pesada y costosa de establecer (autenticación, handshake).
- **Canal (channel)**: Es una conexión virtual dentro de la conexión TCP. La mayoría de las tareas de la API (enviar, recibir, declarar colas) se realizan a través del canal.

**Analogía:** La *Conexión* es la autopista (cable) que llega al servidor. Los *Canales* son los carriles individuales por donde viajan los coches (mensajes). Se usa una sola conexión y múltiples canales para ser eficientes.

## 7.5.2 Desarrollo del Productor

El objetivo del productor es conectarse y dejar un mensaje en una cola.

### Paso 1: Configurar la Conexión

Usamos una *ConnectionFactory* para definir los parámetros del productor.

JAVA

```
ConnectionFactory factory = new ConnectionFactory();
factory.setHost("localhost"); // Apunta al servidor local
// Si el servidor es remoto, usarías factory.setHost("192.168.1.50");
```

### Paso 2: Crear Conexión y Canal (Try-with-resources)

Se recomienda usar la estructura *try (...)* de Java para que la conexión y el canal se cierren automáticamente al terminar, liberando recursos.

JAVA

```
try (Connection connection = factory.newConnection();
     Channel channel = connection.createChannel()) {
```

### Paso 3: Declarar la Cola (Idempotencia)

Antes de enviar nada, debemos asegurarnos de que el destino existe.

```

channel.queueDeclare(QUEUE_NAME, false, false, false, null);

// queueDeclare(queue, durable, exclusive, autoDelete, arguments)

// 1. queue (String): El nombre de la cola (ej: "mi_cola").
// 2. durable (boolean): false = Si RabbitMQ se reinicia, la cola (y sus
mensajes) DESAPARECEN.
// true = La cola se guarda en disco y sobrevive al
reinicio.
// 3. exclusive (boolean): false = Otros conexiones/canales pueden acceder a
esta cola.
// true = Solo ESTA conexión puede usarla (útil para
colas temporales privadas).
// 4. autoDelete (boolean): false = La cola se queda ahí aunque no haya
nadie escuchando.
// true = La cola se borra sola cuando el último
consumidor se desconecta.
// 5. arguments (Map): null = Sin configuración extra (se usa para TTL,
longitud máxima, etc.).

```

**Concepto Clave (Idempotencia):** Esta operación es *idempotente*. Significa que si la cola ya existe, no hace nada; si no existe, la crea. Esto evita errores si ejecutas el programa múltiples veces.

#### Paso 4: Publicar el Mensaje

Finalmente, enviamos el mensaje convertido a bytes

```

String message = "Hello World!";
channel.basicPublish("", QUEUE_NAME, null, message.getBytes());

//basicPublish(exchange, routingKey, metadatos, body)

```

- El primer parámetro **""** indica que usamos el **Exchange por Defecto**.
- El segundo parámetro usa el nombre de la cola como **Routing Key** (clave de enrutamiento).

### 7.5.3 Desarrollo del Consumidor (**Recv.java**)

El consumidor se mantiene a la escucha (listening) para procesar mensajes entrantes.

#### Paso 1: Configuración Simétrica

Al igual que el Productor, el Consumidor debe abrir conexión, canal y **declarar la cola**.

```
channel.queueDeclare(QUEUE_NAME, false, false, false, null);
```

**¿Por qué repetirlo?** Porque en sistemas distribuidos no sabemos quién arranca primero. Si iniciamos el Consumidor antes que el Productor y la cola no existe, el programa fallaría. Declararla en ambos lados garantiza que el "buzón" exista siempre.

### Paso 2: Callback de Entrega (Asincronía)

El servidor envía mensajes de forma asíncrona (push) al cliente. No usamos un bucle **while** tradicional, sino un **Callback** (una función que se dispara al ocurrir un evento).

Definimos el objeto **DeliverCallback** que almacenará la lógica de "qué hacer cuando llegue un mensaje":

```
DeliverCallback deliverCallback = (consumerTag, delivery) -> {
    String message = new String(delivery.getBody(), "UTF-8");
    System.out.println("Recibido: " + message);
};
```

### Paso 3: Iniciar el Consumo

Le indicamos al canal que empiece a consumir mensajes de la cola específica usando el callback definido.

```
channel.basicConsume(QUEUE_NAME, true, deliverCallback, consumerTag -> { });

// basicConsume(queue, autoAck, deliverCallback, cancelCallback)

// 1. queue (String): De qué cola quieres leer.
// 2. autoAck (boolean): true = "Modo disparo y olvido". RabbitMQ borra el
// mensaje en cuanto te lo envía,
//                               sin esperar a que le digas que lo procesaste bien.
// (Rápido pero arriesgado).
//                               false = Tienes que enviar un 'ack' manual después
// de procesar.
// 3. deliverCallback: La función (lambda) que se ejecuta CADA VEZ que llega
// un mensaje.
// 4. cancelCallback: La función que se ejecuta si el servidor cancela al
// consumidor (raro, por ejemplo si la cola se borra).
```

## 7.5.4 Estrategias de Enrutamiento (Exchanges)

El verdadero poder de RabbitMQ no es solo guardar mensajes, sino **decidir a quién entregarlos**. Esta decisión la toma el **Exchange** (Intercambiador). El Productor envía al Exchange, y el Exchange reparte a las Colas según el algoritmo elegido.

### Default (Sin nombre)

- **Funcionamiento:** Es el comportamiento básico que vimos en el código anterior.
- **Lógica:** Compara la clave del mensaje directamente con el **nombre de la cola**.
- **Código:** `channel.basicPublish("", "nombre_cola", ...)`

### Fanout (Difusión)

**Concepto:** "El Megáfono". El productor grita, y todos los que estén conectados escuchan.. **Caso de uso:** Un marcador deportivo. Si hay gol, actualizas la Web, la App y la TV a la vez.

**Productor:** no le importa quién escucha. Envía al exchange "deportes".

JAVA

```
// 1. Declaramos el exchange de tipo FANOUT
channel.exchangeDeclare("exchange_deportes", "fanout");

// 2. Publicamos.
// FÍJATE: RoutingKey está vacía ("") porque Fanout la ignora.
String mensaje = "GOL DEL EQUIPO LOCAL";
channel.basicPublish("exchange_deportes", "", null, mensaje.getBytes());
```

**Consumidor:** aquí cambia la cosa. El consumidor crea una cola temporal y **la conecta** al exchange.

JAVA

```
channel.exchangeDeclare("exchange_deportes", "fanout");

// Creamos una cola aleatoria, exclusiva y temporal (se borra al
desconectar)
String nombreCola = channel.queueDeclare().getQueue();

// BINDING: "Conecta mi cola temporal al exchange de deportes"
channel.queueBind(nombreCola, "exchange_deportes", "");

// Consumimos
channel.basicConsume(nombreCola, true, deliverCallback, consumerTag -> {});
```

## Direct (Directo)

**Concepto:** "El Cartero Exacto". El mensaje lleva una etiqueta y solo entra en la cola que espera esa etiqueta exacta. **Caso de uso:** Sistema de Logs. Un consumidor guarda en disco solo los "errores", otro imprime en pantalla "info" y "errores".

**Productor:** Pone una etiqueta específica (**routingKey**) al mensaje.

JAVA

```
// 1. Tipo DIRECT
channel.exchangeDeclare("exchange_logs", "direct");

// 2. Enviamos un error grave
String mensaje = "Fallo crítico en base de datos";
String severidad = "error"; // Esta es la Routing Key
channel.basicPublish("exchange_logs", severidad, null, mensaje.getBytes());
```

**Consumidor:** solo quiere recibir lo que venga con la etiqueta "error"

JAVA

```
channel.exchangeDeclare("exchange_logs", "direct");
String nombreCola = channel.queueDeclare().getQueue();

// BINDING: "Solo envíame mensajes si la routing key es EXACTAMENTE 'error'"
channel.queueBind(nombreCola, "exchange_logs", "error");
// [cite: 153]

channel.basicConsume(nombreCola, true, deliverCallback, consumerTag -> {});
```

## Topic (Tema)

**Concepto:** "El Patrón Inteligente". Permite filtrar por partes usando comodines (\* para una palabra, # para varias). **Caso de uso:** Noticias. Categorías como deportes.futbol.madrid o politica.internacional.usa.

**Productor:** Usa claves jerárquicas separadas por puntos.

JAVA

```
channel.exchangeDeclare("exchange_noticias", "topic");

String mensaje = "El Madrid gana la liga";
// Clave: Categoría.Subcategoría.Equipo
channel.basicPublish("exchange_noticias", "deportes.futbol.madrid", null,
mensaje.getBytes());
```

**Consumidor A (Fanático del fútbol en general):** Quiere todo lo que sea fútbol, no importa el equipo.

JAVA

```
// BINDING: El asterisco (*) sustituye a UNA palabra (el equipo)
// Recibirá: deportes.futbol.madrid, deportes.futbol.barca
channel.queueBind(nombreCola, "exchange_noticias", "deportes.futbol.*");
```

**Consumidor B (Periodista de Deportes):** Quiere absolutamente todo lo que empiece por "deportes".

JAVA

```
// BINDING: La almohadilla (#) sustituye a CUALQUIER cantidad de palabras
// Recibirá: deportes.futbol.madrid, deportes.tenis,
// deportes.waterpolo.femenino
channel.queueBind(nombreCola, "exchange_noticias", "deportes.#");
```

## Header (Cabecera)

**Concepto:** "Enrutamiento por Metadatos". Ignora la routing key y mira las propiedades del mensaje. Es menos común en cursos introductorios pero muy potente. **Caso de uso:** Procesar archivos. Si el mensaje es XML va a un lado, si es JSON a otro.

**Productor:** Configura un mapa de propiedades.

JAVA

```
channel.exchangeDeclare("exchange_archivos", "headers");

Map<String, Object> cabeceras = new HashMap<>();
cabeceras.put("formato", "pdf");
cabeceras.put("tipo", "informe");

AMQP.BasicProperties props = new AMQP.BasicProperties.Builder()
    .headers(cabeceras)
    .build();

channel.basicPublish("exchange_archivos", "", props, mensaje.getBytes());
```

**Consumidor:** Dice "Dame mensajes que tengan estas cabeceras".

```
Map<String, Object> bindingArgs = new HashMap<>();  
bindingArgs.put("x-match", "all"); // Deben coincidir TODAS las reglas  
bindingArgs.put("formato", "pdf");  
  
channel.queueBind(nombreCola, "exchange_archivos", "", bindingArgs);
```