Zookeeper数据与存储

zookeeper的数据模型是树结构。在内存数据库中,存储了整棵树的内容,包括所有的节点路径、节点数据、ACL信息,Zookeeper会定时将这个数据存储到磁盘上。

DataTree

DataTree是内存数据存储的核心,是一个树结构,代表了内存中一份完整的数据。DataTree不包含任何与网络、客户端连接及请求处理相关的业务逻辑,是一个独立的组件。

DataNode

DataNode是数据存储的最小单元,其内部保存了节点的数据内容、ACL列表、节点状态之外,还记录了父节点的引用和子节点列表两个属性,其也提供了对子节点列表进行操作的数据接口。

ZKDatabase

Zookeeper的内存数据库,管理Zookeeper的所有会话、DataTree存储和事务日志。ZKDatabase会定时向磁盘dump快照数据。同时在Zookeeper启动的时候,会通过磁盘事务日志和快照文件恢复成一个完整的内存数据库。

事务日志

文件存储

在配置Zookeeper集群时需要配置dataDir目录,其用来存储事务日志文件。也可以为事务日志单独分配一个文件存储目录:dataLogDir。若配置dataLogDir为/home/admin/zkData/zk_log,那么Zookeeper在运行过程中会在该目录下建立一个名字为version-2的子目录,该目录确定了当前Zookeeper使用事务日志格式版本号,当下次某个Zookeeper版本对事务日志格式进行变更时,此目录也会变更,即version-2目录下回生成一系列大小一致的文件。

日志写入

- 1. 确定是否有事务日志可写
- 2. 确定事务日志文件是否需要扩容
- 3. 事件序列化
- 4. 生成Checksum
- 5. 写入事务日志文件流
- 6. 事务日志刷入磁盘

日志截断

在Zookeeper运行过程中,可能出现非Leader记录的事务ID比Leader上大,这是非法运行状态。此时,需要保证所有机器必须与该Leader的数据保持同步,即Leader会发送TRUNC命令给该机器,要求进行日志截断,Learner收到该命令之后,就会删除所有包含或大于该事务的日志文件。

snapshot-数据快照

数据快照是Zookeeper数据存储中非常核心的运行机制,数据快照用来记录 Zookeeper服务器上某一时刻的全量内存数据,并将其写入指定的磁盘文件 中。

文件存储

与事务文件类似,Zookeeper快照文件也可以指定特定的磁盘目录,通过dataDir属性来配置。若指定dataDir为/home/admin/zkData/zk_data,则在运行过程中会在改目录下创建version-2目录,该目录确定了当前Zookeeper使用的快照数据格式的版本号。

数据快照:

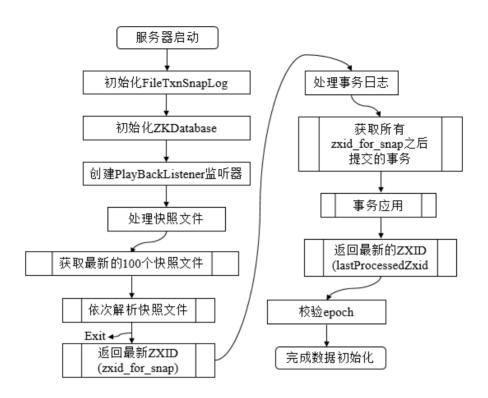
FileSnap负责维护快照数据对外的接口,包括快照数据的写入和读取等,将内存数据库写入快照数据文件其实是一个序列化的过程,针对客户端的每一次事务操作,Zookeeper都会将他们记录到事务日志文件中,同时也会将数据变更应用到内存数据库中,Zookeeper在执行若干次事务日志记录后,将内存数据库的全量数据Dump到本地文件中,这就是数据快照。

步骤:

- 1. 确定是否需要进行数据快照。
- 2. 创建事务日志文件
- 3. 创建数据快照异步线程。
- 4. 获取全量数据和会话信息
- 5. 生成快照数据和文件名。
- 6. 数据序列化。

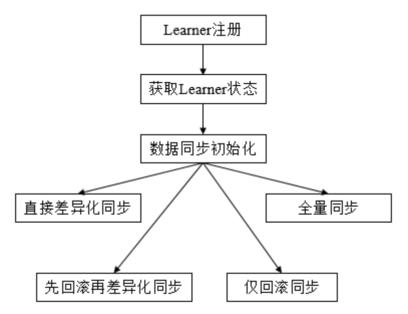
初始化:

在Zookeeper服务器启动期间,首先进行数据初始化工作,用于存储在磁盘上的数据文件加载到Zookeeper服务器内存中。



数据同步:

在整个集群完成Leader选举后,Learner会向Leader进行注册,当Learner向 Leader完成注册之后,就进入数据同步环节,同步过程就是Leader将那些没有 在Learner服务器上提交过的事务请求同步给Learner服务器。



- 1. 获取Learner状态。在注册Learner的最后阶段,Learner服务器会发送给Leader服务器一个ACKEPOCH数据包,Leader会从这个数据包中解析出该Learner的currentEpoch和lastZxid
- 2. 数据同步初始化。首先从Zookeeper内存数据库中提取出事务请求对应的题意缓存队列proposals,同时完成peerLastZxid(该Learner最后处理的ZXID)、minCommittedLog(Leader提议缓存队列commitedLog中最小的ZXID)、maxCommittedLog(Leader提议缓存队列commitedLog中最大ZXID)三个ZXID值的初始化。