

介绍

Netty 是一个高性能网络通讯框架，支持开发 tcp/udp 协议的通讯开发。有几个特点：

- 1) 抽象为事件模型，简化了通讯编程的复杂性
- 2) 支持 linux epoll ，达到高的吞吐量
- 3) 有专门的线程模型，达到高的性能

本文是基于 netty 4 进行介绍。

一个简单的 http 协议的 server 的代码示例如下：

```
EventLoopGroup workerGroup = new NioEventLoopGroup();
ServerBootstrap b = new ServerBootstrap();
b.group(workerGroup)
    .channel(NioServerSocketChannel.class)    //采用 Nio
    .childHandler(new ChannelInitializer() {
        @Override
        protected void initChannel(Channel channel) throws Exception {
            ChannelPipeline p = channel.pipeline();

            p.addLast(new HttpServerCodec());    //Http 协议处理
            p.addLast(new HttpHelloWorldServerHandler()); //业务处理

        }
    });

b.bind(8080).sync();
```

可以看出 `HttpServerCodec` 是一个可以复用的 http 协议组件。
业务处理开发，可以专注在业务处理，代码示例如下：

```
public class HttpHelloWorldServerHandler extends ChannelInboundHandlerAdapter {

    public void channelRead(ChannelHandlerContext ctx, Object msg) {
        if (msg instanceof HttpRequest) {
            HttpRequest req = (HttpRequest) msg;
```

```
FullHttpResponse response = new DefaultFullHttpResponse(.....);
response.headers().set(CONTENT_TYPE, "text/plain");
response.headers().set(CONTENT_LENGTH, response.content().readableBytes());

ctx.write(response);

    }
}
```

Netty 的 maven 依赖如下:

```
<dependency>
  <groupId>io.netty</groupId>
  <artifactId>netty-all</artifactId>
  <version>4.0.44.Final</version>
</dependency>
```

Netty 架构

如下图:

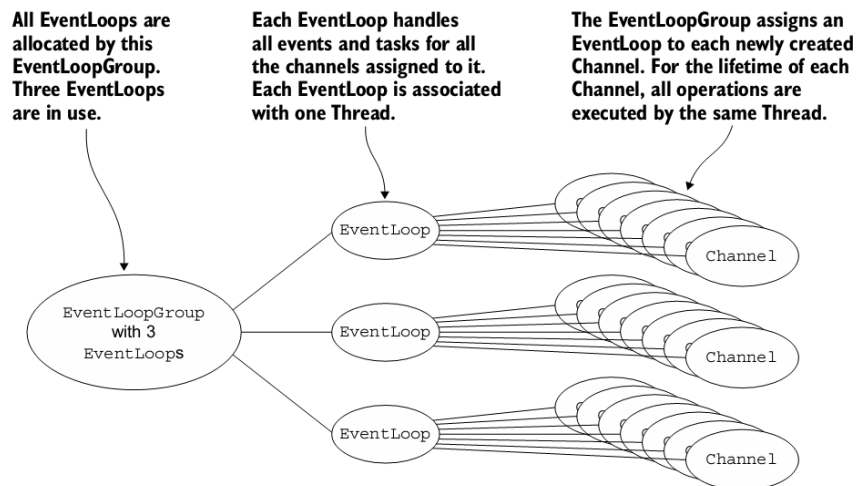


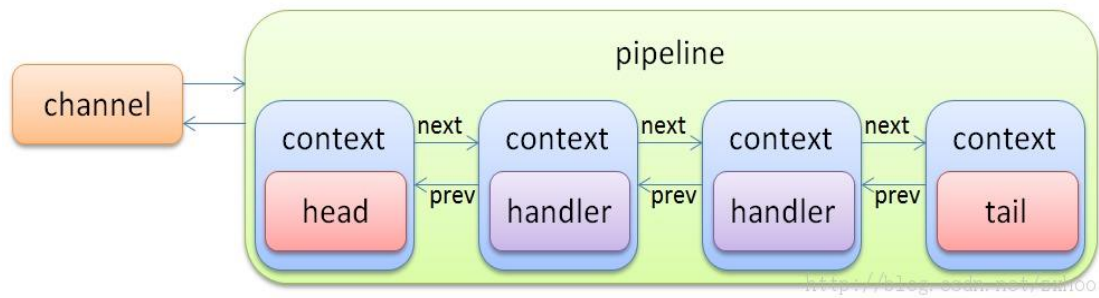
Figure 7.4 EventLoop allocation for non-blocking transports (such as NIO and AIO)

EventLoop 是一个 while(true) 的循环，处理 i/o 事件，也处理 handler 。

内部代码如下：

```
public final class NioEventLoop extends SingleThreadEventLoop {
    @Override
    protected void run() {
        for (;;) {
            boolean oldWakenUp = wakenUp.getAndSet(false);
            try {
                if (hasTasks()) { //任务队列有任务
                    selectNow(); //非阻塞,不等待
                } else {
                    select(oldWakenUp); //阻塞，等待 nio 事件
                }
            }
        }
    }
}
```

Channel 相当于一个连接，每个 channel 绑定到一个 EventLoop 上处理。
Channel 的事件来了以后，经过绑定到 channel 上的 pipeline 处理，如下所示。



Handler 是作为 netty 使用者，需要开发的内容。

Handler 的编写

一个基本的 handler 包含的几个主要事件：

- i. channelActive
- ii. channelInactive
- iii. exceptionCaught
- iv. channelRead0

```
public class XXXXHandler extends SimpleChannelInboundHandler
{
    @Override
    public void channelActive(ChannelHandlerContext ctx){
        //连接已经建立，可以 ctx.channel() 拿到 channel 对象
        //可以做一些资源分配相关的事情
    }

    @Override
    public void channelInactive(ChannelHandlerContext ctx) throws Exception {
        //如果是 client, 可以重连 server
        //如果是 server, 可以释放本连接相关的资源，等待 client 重连
    }

    @Override
    public void exceptionCaught(ChannelHandlerContext ctx, Throwable cause)
    {
        // log 一下异常信息
        if(ctx.channel().isActive()){
            ctx.close();    //如果是协议异常，一般就断开连接了
        }
    }
}
```

```
    }

}

@Override
public void channelRead0(final ChannelHandlerContext ctx, final XXRequest request) {

    //进行业务处理

}
```

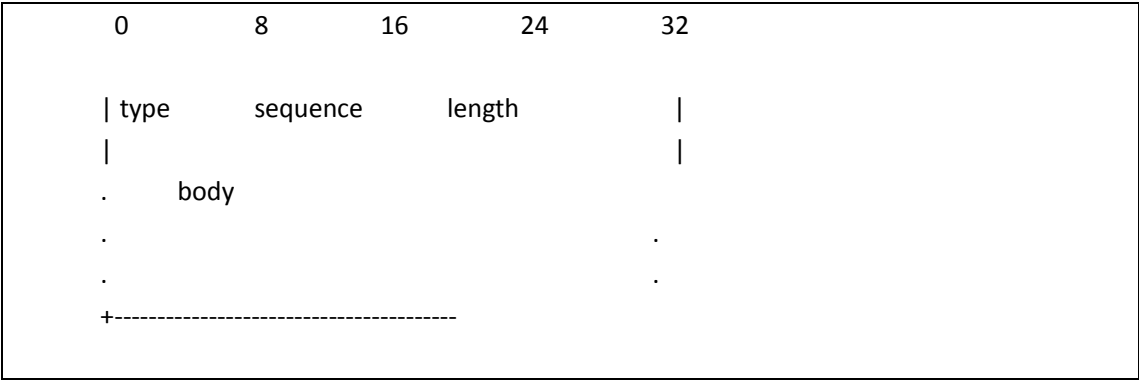
Handler 分 2 类：inbound 和 outbound

Inbound 负责读进来的消息进行处理。
Outbound 负责对写出去的消息转化为字节。

使用 netty 处理通讯协议

设计报文格式

报文一般可以分为 2 个部分，包头和内容。
一般来说报头都具备 2 个字段，报文的类型(type)和报文的长度(length)，在报文的开头几个字节。



Sequence（报文的编号） 一般也是需要的，用于确认报文已经收到。

处理包头，判断收到足够的字节

```
public class XXXDecoder extends ByteToMessageDecoder {

    @Override
    protected void decode(ChannelHandlerContext ctx, ByteBuf buffer, List<Object> results)
        throws Exception {

        if (buffer.readableBytes() < Header.LENGTH)
            return;        //如果收到的包不够包头的长度，就不继续处理了

        int bodyLength = //解析包头，取出长度;

        if (buffer.readableBytes() < Header.LENGTH+bodyLength)
            return;        //内容不够，也不继续处理了
        .....
        .....
        //真正开始处理
    }
}
```

使用 netty 的一些最佳实践

- 1) 不要阻塞，采用异步处理
- 2) 共享 EventLoopGroup
- 3) 添加 @ChannelHandler.Sharable 注解
没有状态的 handler 才能加这个注解，减少 java gc 压力
譬如：

```
@ChannelHandler.Sharable
public static class ProtocolDecoder extends MessageToMessageDecoder<Frame>
```

```
{  
    public void decode(ChannelHandlerContext ctx, Frame frame, List results)
```

ByteToMessageDecoder 的子类 不能 share， 因为它是有状态的

4) 调试协议，可以加上 loggingHandler,就能把二进制报文打印到 log 中

```
pipeline.addLast("debug", new LoggingHandler());
```

使用案例

仓库内，打包机与服务端使用 socket 通讯

打包机作为客户端。

报文格式

报文头： (共 8 个字节)

信息类型： 1 个字节 , byte

预留： 1 个字节

sequence: 2 个字节 , unsigned short . (这个用途是确认收到，重发和防止重发，非零)

报文长度： 4 个字节 , unsigned int

报文体： json 格式的文本 , charset: utf-8

报文举例

1) 打包机心跳， heartbeat

02 00 00 00 00 00 00 00

空的报文。

设备每秒发一次心跳，不需要回复，不需要使用 `sequence` 字段。

2) 收到报文回复，ack

报文头:

30 00 xx xx II II II II

ack 的 `sequence xxxx` 设置为收到的原始报文的 `sequence`

```
报文体 : {  
    messageReply: 原始报文类型,  int  
    taskId:      String,    (任务号)  
  
}
```

如果客户端超时没有收到 `ack`, 需要重发上一条消息(sequence 一样)。

代码示例

```
public class HengChannelInitializer extends ChannelInitializer {  
  
    private static final Logger logger = LoggerFactory.getLogger(HengChannelInitializer.class);  
    // Stateless handlers  
    private static final HengMessage.ProtocolDecoder messageDecoder = new HengMessage.ProtocolDecoder();  
    private static final HengMessage.ProtocolEncoder messageEncoder = new HengMessage.ProtocolEncoder();  
    private static final HengFrame.Encoder frameEncoder = new HengFrame.Encoder();  
  
    public HengChannelInitializer() {  
  
    }  
  
    protected void initChannel(Channel channel) throws Exception {  
        ChannelPipeline pipeline = channel.pipeline();  
  
        pipeline.addLast("debug", new LoggingHandler());  
    }  
}
```



```
pipeline.addLast("frameDecoder", new HengFrame.Decoder(ServerConnectionFactory.getInstance()));//进站解码,将
byteBuf 解码成 Frame
```

```
pipeline.addLast("frameEncoder", frameEncoder);//出站编码,将 Frame 转码成 ByteBuf
```

```
pipeline.addLast("messageDecoder", messageDecoder);//进站,Frame——>Message.Request
```

```
pipeline.addLast("messageEncoder", messageEncoder);//出站,Message.Response——>Frame
```

```
pipeline.addLast("executor", new HengDispatcher());
```

```
}
```

```
@ChannelHandler.Sharable
```

```
public static class HengDispatcher extends SimpleChannelInboundHandler<HengMessage.Request> {
```

```
public HengDispatcher() {
```

```
    super(true);
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void channelRead0(final ChannelHandlerContext ctx, final HengMessage.Request request) {
```

```
    final ServerConnection connection;
```

```
    assert request.connection() instanceof ServerConnection;
```

```
    connection = (ServerConnection) request.connection();
```

```
    HengMessage response = request.execute();
```

```
    if (response != null) {
```

```
        try {
```

```
            response.attach(connection);
```

```
            ctx.channel().writeAndFlush(response);
```

```
        } finally {
```

```
            request.getSourceFrame().release();
```

```
        }
```

```

        } else {
            logger.trace("null response for request: {}", request);
        }
    }

}

@Override
public void exceptionCaught(final ChannelHandlerContext ctx, Throwable cause)
    throws Exception {
    if (ctx.channel().isOpen()) {

        // On protocol exception, close the channel as soon as the message have been sent
        if (cause instanceof ProtocolException) {

            logger.error("protocol error", cause);
            ctx.close();

        } else {

            logger.error("other transport exception ", cause);
            ctx.close();
        }
    }
}

@Override
public void channelActive(ChannelHandlerContext ctx) throws Exception {
    logger.debug("channel active ");

    super.channelActive(ctx);
}

@Override
public void channelInactive(ChannelHandlerContext ctx) throws Exception {

    String deviceId = ctx.channel().attr(Connection.deviceIdAttributeKey).get();

    logger.info("channel inactive of device :{}", deviceId);
}

```

```
HengPackersAgent.getInstance().getDeviceConnectionManager().remove(deviceId);

//report to wcs

DeviceRegister dr = new DeviceRegister();
dr.setDeviceId(deviceId);
dr.unregister();
((WcsHengCallback)HengPackersAgent.getInstance().getWcsCallback()).deviceRegister(deviceId, dr);

super.channelInactive(ctx);
}
}
}
```