

Clasificación CRUD de Comandos Redis

KEYS (comandos que permiten trabajar con las claves, no importa el tipo de clave)

C (Create) > Crear	R (Read) > Leer	U (Update) > Actualizar	D (Delete) > Borrar
<p>Redis no tiene un comando específico para crear claves por separado. Las claves se crean usando específicos de los tipos de datos como SET, SADD, ZADD, etc.</p>	<p>KEYS patrón ➤ Lista todas las claves que coincidan con un patrón</p> <p>EXISTS clave ➤ Verifica si una clave existe (1 o 0).</p> <p>TYPE clave ➤ Devuelve el tipo de dato almacenado (string, list, set, etc.).</p> <p>TTL clave ➤ Devuelve el tiempo de vida restante (en segundos).</p> <p>PTTL clave ➤ Tiempo restante en milisegundos.</p> <p>RANDOMKEY ➤ Devuelve una clave aleatoria de la base de datos.</p>	<p>RENAME clave clavenueva ➤ Cambia el nombre de una clave (sobrescribe si existe).</p> <p>RENAMENX clave clavenueva ➤ Igual que RENAME, pero no sobrescribe si ya existe.</p> <p>EXPIRE clave segundos ➤ Asigna un tiempo de expiración.</p> <p>PEXPIRE clave milisegundos ➤ Igual que EXPIRE, pero con milisegundos.</p> <p>PERSIST clave ➤ Elimina la expiración de una clave.</p>	<p>DEL clave [clave2 ... claveN] ➤ Elimina una o más claves.</p>

Clasificación CRUD de Comandos Redis

STRING (cadena de caracteres)

C (Create) > Crear	R (Read) > Leer	U (Update) > Actualizar	D (Delete) > Borrar
<p>SET clave valor ➤ Crea o sobrescribe una clave.</p> <p>MSET clave1 valor1 clave2 valor2 claveN valorN ➤ Crea múltiples claves/valores a la vez.</p> <p>SETEX clave segundos valor ➤ Crea una clave solo si no existe.</p> <p>SETEX clave segundos valor ➤ Crea una clave con expiración.</p> <p>PSETEX clave milisegundos valor ➤ Igual que SETEX, pero con expiración en milisegundos.</p>	<p>GET clave ➤ Lee el valor de una clave.</p> <p>MGET clave1 [clave2.. claveN] ➤ Lee múltiples claves.</p> <p>GETRANGE clave inici final ➤ Devuelve una subcadena desde un rango de índices.</p> <p>STRLEN clave ➤ Mide la longitud del valor (en caracteres).</p>	<p>APPEND clave valor ➤ Añade texto al final del valor actual.</p> <p>SETRANGE clave desplazamiento valor ➤ Sobrescribe parte de una cadena desde una posición concreta.</p> <p>INCR clave DECR clave ➤ Incrementa / decrementa un valor numérico.</p> <p>INCRBY clave increment DECRBY clave decrement ➤ Incrementa / decrementa por una cantidad específica.</p>	<p>DEL clave ➤ Elimina la clave y su valor. (No es específico de STRING)</p>

Clasificación CRUD de Comandos Redis

HASH (registro con subcampos clave de tipo string)

C (Create) ➤ Crear	R (Read) ➤ Leer	U (Update) ➤ Actualizar	D (Delete) ➤ Borrar
<p>HSET clave campo valor ➤ Crea un campo si no existe o lo actualiza si existe.</p> <p>HMSET clave campo1 valor1 campo2 valor2 ... ➤ Crea múltiples campos a la vez.</p> <p>HSETNX clave campo valor ➤ Crea el campo solo si no existe.</p>	<p>HGET clave campo ➤ Devuelve el valor de un campo.</p> <p>HMGET clave campo1 [campo2 ...campoN] ➤ Devuelve los valores de varios campos.</p> <p>HGETALL clave ➤ Devuelve todos los campos y valores del hash.</p> <p>HKEYS clave ➤ Devuelve todos los nombres de campos.</p> <p>HVALS clave ➤ Devuelve todos los valores.</p> <p>HEXISTS clave campo ➤ Devuelve si un campo existe (1 o 0).</p> <p>HLEN clave ➤ Devuelve el número de campos.</p>	<p>HSET clave campo nuevo_valor ➤ Si el campo existe, lo sobrescribe.</p> <p>HINCRBY clave campo incremento ➤ Incrementa el valor numérico de un campo.</p>	<p>HDEL clave campo1 [campo2 ...campoN] ➤ Elimina uno o varios campos del hash.</p> <p>DEL clave ➤ Elimina toda la clave del hash (estructura completa).</p>

Clasificación CRUD de Comandos Redis

LIST (listas de string ordenadas, donde cada elemento está asociado a un índice de la lista)

C (Create) > Crear	R (Read) > Leer	U (Update) > Actualizar	D (Delete) > Borrar
<p>LPUSH clave valor1 [valor2 ...valorN] ➤ Inserta uno o más elementos al inicio de la lista (o por la izquierda).</p> <p>RPUSH clave valor1 [valor2 ...valorN] ➤ Inserta uno o más elementos al final de la lista(o por la derecha).</p>	<p>LRANGE clave inicio fin ➤ Devuelve un rango de elementos.(de toda la lista lrange clave 0 -1)</p> <p>LLEN clave ➤ Longitud de la lista (número de elementos).</p> <p>LINDEX clave índice ➤ Devuelve el elemento en una posición concreta.</p>	<p>LSET clave índice nuevo_valor ➤ Establece un nuevo valor en una posición específica.</p> <p>LINSERT clave BEFORE AFTER valor_existente nuevo_valor ➤ Inserta un elemento (nuevo_valor) antes o después de un valor existente (valor_existente) dentro de una lista Redis.</p>	<p>LPOP clave ➤ Elimina y devuelve el primer elemento de la lista (el de más a la izquierda).</p> <p>RPOP clave ➤ Elimina y devuelve el último elemento de la lista(el de más a la derecha).</p> <p>LRM clave count valor ➤ Elimina elementos que coincidan con el valor (según count): (Para count > 0: elimina desde la izquierda , count < 0: desde la derecha y count = 0: todos los iguales)</p> <p>LTRIM clave inicio fin ➤ Mantiene solo los elementos en ese rango y elimina el resto.</p> <p>DEL clave ➤ Elimina la lista completa.</p>

Clasificación CRUD de Comandos Redis

SET (conjuntos de valores de tipo string no ordenados. No se permiten valores duplicados)

C (Create) > Crear	R (Read) > Leer	U (Update) > Actualizar	D (Delete) > Borrar
<p>SADD clave valor1 [valor2...valorN] ➤ Añade uno o más miembros(valores) al conjunto. Si no existe, lo crea. No se puede repetir los valores.</p> <p>SUNIONSTORE clave_destino clave1 clave2 ... claveN ➤ Realiza la unión de los elementos de los conjuntos especificados y guarda el resultado en una nueva clave. El resultado no contiene valores repetidos</p> <p>SDIFFSTORE clave_destino clave1 clave2 ... claveN ➤ Calcula la diferencia entre los conjuntos especificados (como SDIFF), y guarda el resultado en la clave clave_destino.</p> <p>SINTERSTORE clave_destino clave1 clave2 ... claveN ➤ Calcula la intersección de los conjuntos especificados (como SINTER) y guarda el resultado en la clave clave_destino.</p>	<p>SMEMBERS clave ➤ Devuelve todos los miembros del conjunto.</p> <p>SISMEMBER clave valor ➤ Verifica si un miembro existe en el conjunto (1 o 0).</p> <p>SRANDMEMBER clave [count] ➤ Devuelve uno o varios miembros aleatorios del conjunto</p> <p>SCARD clave ➤ Devuelve el número de miembros del conjunto (cardinalidad).</p> <p>SUNION clave1 clave2 ... claveN ➤ Devuelve la unión de los elementos de los conjuntos especificados. No modifica ninguno de los conjuntos originales.</p> <p>SDIFF clave1 clave2 ... claveN ➤ Devuelve la diferencia entre el conjunto almacenado en clave1 y los conjuntos de clave2 hasta claveN</p> <p>SINTER clave1 clave2 ... claveN ➤ Devuelve la intersección de los conjuntos especificados, es decir, los elementos que existen en todos ellos al mismo tiempo.</p>	<p>SMOVE clave_origen clave_destino valor ➤ Transfiere un elemento (valor) desde un conjunto (clave_origen) a otro (clave_destino). Si el valor existe en el conjunto de origen, se mueve al destino en una operación atómica (sin pasos intermedios visibles).(1 o 0)</p>	<p>SREM clave valor1 [valor2 ...valorN] ➤ Elimina uno o más miembros del conjunto.</p> <p>SPOP clave [count] ➤ Elimina y devuelve uno o más miembros aleatorios.</p> <p>DEL clave ➤ Elimina toda la clave del conjunto.</p>

Clasificación CRUD de Comandos Redis

ZSET (SET ORDENADO, guardan una puntuación (score) que utiliza para poner en orden el conjunto)

C (Create) > Crear	R (Read) > Leer	U (Update) > Actualizar	D (Delete) > Borrar
<p>ZADD clave score valor [score2 valor2 . . . scoreN valorN]</p> <p>➤ Añade miembros(valores) con su puntuación. Si no existe, se crea.No se puede repetir los valores, pero si las puntuaciones(scores).</p>	<p>ZCARD clave</p> <p>➤ Número total de miembros del conjunto ordenado (cardinalidad)</p> <p>ZSCORE clave valor</p> <p>➤ Devuelve el Score (puntuación) (valor numérico) del conjunto.</p> <p>ZCOUNT clave min max</p> <p>➤ Cuenta miembros cuyo score esté entre un rango.</p> <p>ZRANGE clave inicio fin [WITHSCORES]</p> <p>➤ Devuelve miembros ordenados por score ascendente. Con WITHSCORES devolverá la también la puntuación (score) de cada miembro.</p> <p>ZREVRANGE clave inicio fin [WITHSCORES]</p> <p>➤ Orden descendente.</p> <p>ZRANGEBYSCORE clave min max [WITHSCORES]</p> <p>➤ Devuelve los miembros ordenados por score ascendente y cuya puntuación (score) esté entre min y max (inclusive por defecto).</p> <p>ZREVRANGEBYSCORE clave min max [WITHSCORES]</p> <p>➤ Orden descendente.</p> <p>ZRANK clave valor</p> <p>➤ Posición (ranking) del miembro. El primer valor es el 0. Si no existe devuelve nil.</p>	<p>ZINCRBY clave incremento valor</p> <p>➤ Incrementa el score de un miembro existente.</p> <p>ZADD</p> <p>➤ Si el miembro ya existe, actualiza su score.</p>	<p>ZREM clave valor [valor ...]</p> <p>➤ Elimina miembros del conjunto.</p> <p>ZREMRANGEBYSCORE clave min max</p> <p>➤ Elimina por rango de puntuaciones.</p> <p>DEL clave</p> <p>➤ Elimina todo el ZSET.</p>