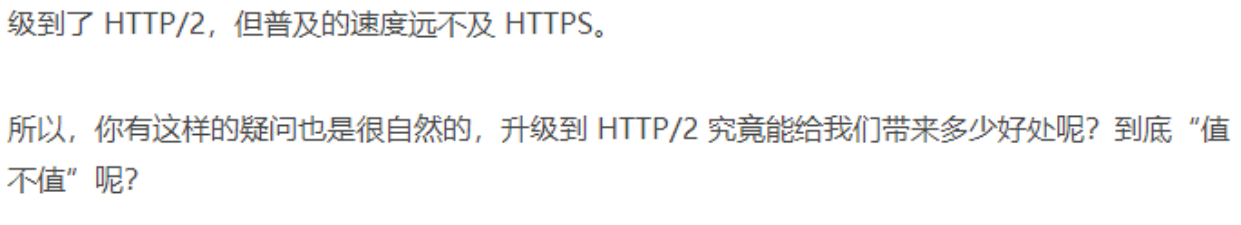


# 33 | 我应该迁移到HTTP/2吗？

Chrono 2019-08-12



这一讲是“飞翔篇”的最后讲，而 HTTP 的所有知识也差不多快学完了。

前面你已经看到了新的 HTTP/2 和 HTTP/3 协议，了解了它们的特点和工作原理，如果再联系上前几天“安全篇”的 HTTPS，你可能又会发出疑问：

“刚费了好大的力气升级到 HTTPS，这又出了一个 HTTP/2，还有再次升级的必要吗？”

与各大浏览器“强推”HTTPS 的待遇不一样，HTTP/2 的公布可谓是“波澜不惊”。虽然它是 HTTP 协议的一个重大升级，但 Apple、Google 等科技巨头并没有像 HTTPS 那样给予大量资源的支持。

直到今天，HTTP/2 在互联网上还是处于“不温不火”的状态，虽然已经有了不少的网站改造升级到了 HTTP/2，但普及的速度远不及 HTTPS。

所以，你有这样的疑问也是很自然的，升级到 HTTP/2 究竟能给我们带来多少好处呢？到底“值不值”呢？

## HTTP/2 的优点

前面的几讲主要关注了 HTTP/2 的内部实现，今天我们就来看看它有哪些优点和缺点。

首先要说的是，HTTP/2 最大的一个优点是**完全保持了与 HTTP/1 的兼容**，在语义上没有任何变化，之前在 HTTP 上的所有投入都不会浪费。

因为兼容 HTTP/1，所以 HTTP/2 也具有 HTTP/1 的所有优点，并且“基本”解决了 HTTP/1 的所有缺点，安全与性能兼顾，可以认为是“**更安全的 HTTP、更快的 HTTPS**”。

在安全上，HTTP/2 对 HTTPS 在各方面都做了强化。下层的 TLS 至少是 1.2，而且只能使用向前安全的密码套件（即 ECDHE），这时也就默认实现了“TLS False Start”，支持 1-RTT 握手，所以不需要再额外配置就可以自动实现 HTTPS 加速。

安全有了保障，再来看 HTTP/2 在性能方面的改进。

你应该知道，影响网络速度的两个关键因素是“**带宽**”和“**延迟**”，HTTP/2 的头部压缩、多路复用、流优先级、服务器推送等手段其实都是针对这两个要点。

所谓的“带宽”就是网络的传输速度。从最早的 56K/s，到如今的 100M/s，虽然网速已经是“今非昔比”，比从前快了几十倍、几百倍，但仍然是“稀缺资源”，图片、视频这样的多媒体数据很容易会把带宽用尽。

节约带宽的基本手段就是压缩，在 HTTP/1 里只能压缩 body，而 HTTP/2 则可以用 HPACK 算法压缩 header，这对高流量的网站非常有价值，有数据表明能节省大概 5%~10% 的流量，这是实实在在的“真金白银”。

与 HTTP/1 “并发多个连接”不同，HTTP/2 的“多路复用”特性要求对**一个域名（或者 IP）只使用一个 TCP 连接**，所有的数据都在这一个连接上传输，这样不仅节约了客户端、服务器和网络资源，还可以把带宽跑满，让 TCP 充分“吃饱”。

这是为什么呢？

我们来看一下在 HTTP/1 里的长连接，虽然是双向通信，但任意一个时间点上还是单向的：上行请求时下行空闲，下行响应时上行空闲，再加上“队头阻塞”，实际的带宽打了个“对折”还不止（可参考[第 17 讲](#)）。

而在 HTTP/2 里，“多路复用”则让 TCP 开足了马力，“全速狂奔”，多个请求响应并发，每时每刻上下行方向上都有流在传输数据，没有空闲的时候，带宽的利用率能够接近 100%。所以，HTTP/2 只使用一个连接，就能抵得过 HTTP/1 里的五六个连接。

不过流之间可能会有依赖关系，可能会存在等待导致的阻塞，这就是“延迟”，所以 HTTP/2 的其他特性就派上了用场。

“优先级”可以让客户端告诉服务器，哪个文件更重要，更需要优先传输，服务器就可以调高流的优先级，合理地分配有限的带宽资源，让高优先级的 HTML、图片更快地到达客户端，尽早加载显示。

“服务器推送”也是降低延迟的有效手段，它不需要客户端预先请求，服务器就直接发给客户端，这就省去了客户端解析 HTML 再请求的时间。

## HTTP/2 的缺点

说了一大堆 HTTP/2 的优点，再来看看它有什么缺点吧。

听过上一讲 HTTP/3 的介绍，你就知道 HTTP/2 在 TCP 级别还是存在“队头阻塞”的问题。所以，如果网络连接质量差，发生丢包，那么 TCP 会等待重传，传输速度就会降低。

另外，在移动网络中发生 IP 地址切换的时候，下层的 TCP 必须重新新建，要再次“握手”，经历“慢启动”，而且之前连接里积累的 HPACK 字典也都消失了，必须重头开始计算，导致带宽浪费和时延。

刚才也说了，HTTP/2 对一个域名只开一个连接，所以一旦这个连接出问题，那么整个网站的体验也就变差了。

而这些情况下 HTTP/1 反而不会受到影响，因为它“本来就慢”，而且还会对一个域名开 6~8 个连接，顶多其中的一个连接会“更慢”，其他的连接不会受到影响。

## 应该迁移到 HTTP/2 吗？

说到这里，你对迁移到 HTTP/2 是否已经有了自己的判断呢？

在我看来，HTTP/2 处于一个略“尴尬”的位置，前面有“老前辈”HTTP/1，后面有“新来者”HTTP/3，即有“老前辈”的“打压”，又有“新来者”的“追赶”，也就难怪没有获得市场的大力“吹捧”了。

但这绝不是说 HTTP/2 “一无是处”，实际上 HTTP/2 的性能改进效果是非常明显的，Top 1000 的网站中已经有超过 40% 运行在了 HTTP/2 上，包括知名的 Apple、Facebook、Google、Twitter 等等，仅用了四年的时间，HTTP/2 就拥有了这么大的市场份额和巨头的认可，足以证明它的价值。

因为 HTTP/2 的侧重点是“性能”，所以“是否迁移”就需要在这方面进行评估。如果网站的流量很大，那么 HTTP/2 就可以带来可观的收益；反之，如果网站流量比较小，那么升级到 HTTP/2 就没有太多必要了，只要利用现有的 HTTP 再优化就足矣。

不过如果你是新建网站，我觉得完全可以跳过 HTTP/1、HTTPS，直接“一步到位”，上 HTTP/2，这样不仅可以获得性能提升，还免去了老旧的“历史包袱”，日后也不会有迁移的烦恼。

顺便再多嘴一句，HTTP/2 毕竟是“下一代”HTTP 协议，它的很多特性也延续到了 HTTP/3，提早升级到 HTTP/2 还可以让你在 HTTP/3 到来时有更多的技术积累和储备，不至于落后于时代。

## 配置 HTTP/2

假设你已经决定要使用 HTTP/2，应该如何搭建服务呢？

因为 HTTP/2 “事实上”是加密的，所以如果你已经在“安全篇”里成功迁移到了 HTTPS，那么在 Nginx 里启用 HTTP/2 简直可以说是“不费吹灰之力”，只需要在 server 配置里再多加一个参数就可以搞定了。

```
1 server {
2     listen      443 ssl http2;
3
4
5     server_name  www.xxx.net;
6
7
8     ssl_certificate      xxx.crt;
9     ssl_certificate_key  xxx.key;
10 }
```

注意“listen”指令，在“ssl”后面多了一个“http2”，这就表示在 443 端口上开启了 SSL 加密，然后再启用 HTTP/2。

配置服务器推送特性可以使用指令“http2\_push”和“http2\_push\_preload”：

```
1 http2_push          /style/xxx.css;
2 http2_push_preload on;
3
```

不过如何合理地配置推送是个难题，如果推送给浏览器不需要的资源，反而浪费了带宽。

这方面暂时没有一般性的原则指导，你必须根据自己网站的实际情况去“猜测”客户端最需要的数据。

优化方面，HTTPS 的一些策略依然适用，比如精简密码套件、ECC 证书、会话复用、HSTS 减少重定向跳转等等。

但还有一些优化手段在 HTTP/2 里是不适用的，而且还会有反效果，比如说常见的精灵图（Spriting）、资源内联（inlining）、域名分片（Sharding）等，至于原因是什么，我把它留给你自己去思考（提示，与缓存有关）。

还要注意一点，HTTP/2 默认启用 header 压缩（HPACK），但并没有默认启用 body 压缩，所以不要忘了在 Nginx 配置文件里加上“gzip”指令，压缩 HTML、JS 等文本数据。

## 应用层协议协商（ALPN）

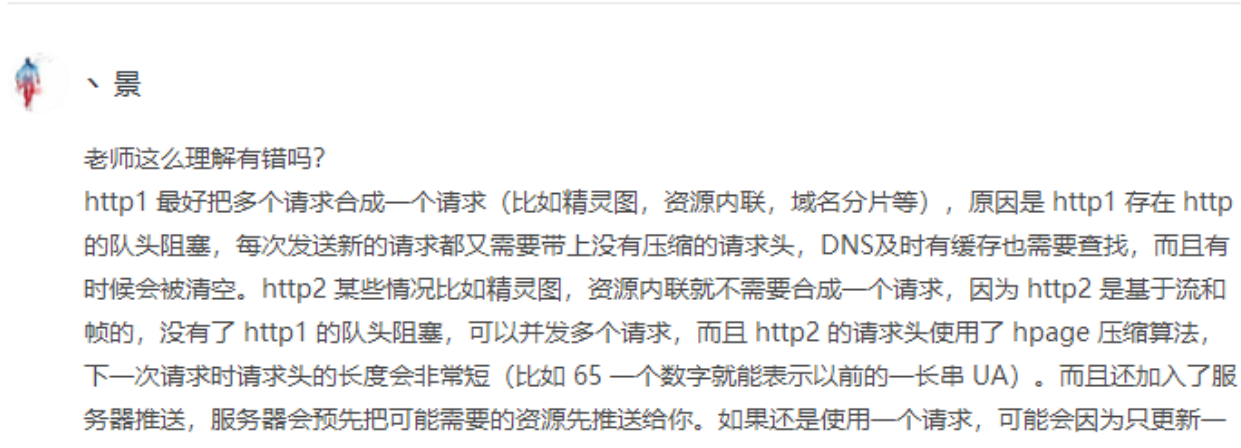
最后说一下 HTTP/2 的“服务发现”吧。

你有没有想过，在 URI 里用的都是 HTTPS 协议名，没有版本标记，浏览器怎么知道服务器支持 HTTP/2 呢？为什么上来就能用 HTTP/2，而不是用 HTTP/1 通信呢？

答案在 TLS 的扩展里，有一个叫“**ALPN**”（Application Layer Protocol Negotiation）的东西，用来与服务器就 TLS 上跑的应用协议进行“协商”。

客户端在发起“Client Hello”握手的时候，后面会带上一个“ALPN”扩展，里面按照优先顺序列出客户端支持的应用协议。

就像下图这样，最优先的是“h2”，其次是“http/1.1”，以前还有“spdy”，以后还会有“h3”。



服务器看到 ALPN 扩展以后就可以从列表里选择一种应用协议，在“Server Hello”里也带上“ALPN”扩展，告诉客户端服务器决定使用的是哪一种。因为我们在 Nginx 配置里使用了 HTTP/2 协议，所以在这里它选择的就是“h2”。



这样在 TLS 握手结束后，客户端和服务器就通过“ALPN”完成了应用层的协议协商，后面就可以使用 HTTP/2 通信了。

## 小结

今天我们讨论了是否应该迁移到 HTTP/2，还有应该如何迁移到 HTTP/2。

1. HTTP/2 完全兼容 HTTP/1，是“**更安全的 HTTP、更快的 HTTPS**”，头部压缩、多路复用等技术可以充分利用带宽，降低延迟，从而大幅度提高上网体验；
2. TCP 协议存在“队头阻塞”，所以 HTTP/2 在弱网或者移动网络下的性能表现会不如 HTTP/1；
3. 迁移到 HTTP/2 肯定会有性能提升，但高流量网站效果会更显著；
4. 如果已经升级到了 HTTPS，那么再升级到 HTTP/2 会很简单；
5. TLS 协议提供“ALPN”扩展，让客户端和服务器协商使用的应用层协议，“发现”HTTP/2 服务。

## 课下作业

1. 和“安全篇”的第 29 讲类似，结合自己的实际情况，分析一下是否应该迁移到 HTTP/2，有没有难点？
2. 精灵图（Spriting）、资源内联（inlining）、域名分片（Sharding）这些手段为什么会为 HTTP/2 的性能优化造成反效果呢？

欢迎你把自己的学习体会写在留言区，与我和其他同学一起讨论。如果你觉得有所收获，也欢迎把文章分享给你的朋友。

极客时间

透视 HTTP 协议

深入理解 HTTP 协议本质与应用

罗剑锋

奇虎 360 技术专家  
Nginx/OpenResty 开源项目贡献者

新版升级：点击「 请朋友读」，20 位好友免费读，邀请订阅更有现金奖励。

课外小贴士

01 Nginx 也支持明文形式的 HTTP/2（即“h2c”），在配置“listen”指令时不添加“ssl”参数即可，但无法使用 Chrome 等浏览器直接测试，因为浏览器只支持“h2”。

02 HTTP/2 的优先级只使用一个字节，优先级最低是 0，最高是 255，一些过时的书刊和网上资料中把 HTTP/2 的优先级写成了 2^31，是非常错误的。

03 ALPN 的前身是 Google 的 NPN（Next Protocol Negotiation），它与 ALPN 的协商过程刚好相反，服务器提供支持的协议列表，由客户端决定最终使用的协议。

04 明文的 HTTP/2（“h2c”）不使用 TLS，也就无法使用 ALPN 进行“协议协商”，所以需要 使用头字段“Connection: Upgrade”升级到 HTTP/2，服务器返回状态码 101 切换协议。

05 目前国内已经有不少大网站迁移到了 HTTP/2，比如 www.qq.com、www.tmall.com，你可以用 Chrome 的开发者工具检查它们的 Protocol。

极客时间

透视 HTTP 协议

深入理解 HTTP 协议本质与应用

罗剑锋

奇虎 360 技术专家  
Nginx/OpenResty 开源项目贡献者

新版升级：点击「 请朋友读」，20 位好友免费读，邀请订阅更有现金奖励。

版权归极客邦科技所有，未经许可不得传播售卖。页面已增加防盗追踪，如有侵权极客邦科技将依法追究其法律责任。

志恒 Z

由作者筛选后的优质留言将会公开显示，欢迎踊跃留言。

Ctrl + Enter 发表 0/2000字 提交留言

精选留言(8)

我行我素

2.因为http/2中使用小颗粒化的资源，优化了缓存，而使用精灵图则相当于传输大文件，但是大文件会延迟客户端的处理执行，并且缓存失效的开销很昂贵，很少数量的数据更新就会让整个精灵图失效，需要重新下载(http上使用该精灵图是为了减少请求)；  
HTTP1中使用内联资源也是为了减少请求，内联资源没有方法独立缓存，破坏了HTTP/2的多路复用和优先级策略；  
域名分片在HTTP1中是为了突破浏览器的每个域名下同时连接数，但是这在HTTP/2中使用多路复用解决了这个问题，如果使用域名分片反而会限制HTTP2的自由发挥

作者回复：回答的非常好。

2019-08-12

、景

老师这么理解有错吗？  
http1 最好把多个请求合成一个请求（比如精灵图，资源内联，域名分片等），原因是 http1 存在 http 的队头阻塞，每次发送新的请求时又要带上没有压缩的请求头，DNS 及时有缓存也需要查找，而且有时候会被清空。http2 某些情况比如精灵图，资源内联就不需要合成一个请求，因为 http2 是基于流的和帧的，没有了 http1 的队头阻塞，可以并发多个请求，而且 http2 的请求头使用了 hpage 压缩算法，下一次请求时请求头的长度会非常短（比如 65 一个数字就能表示以前的一长串 UA）。而且还加入了服务器推送，服务器会预先把可能需要的资源先推送给你，如果还是使用一个请求，可能会因为只要更新一点资源而更新整个缓存（比如更新精灵图或资源内联其中的一小部分）。

作者回复：基本正确。  
  
http/1的问题一个是队头阻塞，另一个是报文头数据冗余，多个小请求会浪费带宽，所以资源合并、内联就很有必要。

2019-08-13

Fstar

课下作业的第二题的个人理解。  
  
问：精灵图（Spriting）、资源内联（inlining）、域名分片（Sharding）这些手段为什么会为 HTTP/2 的性能优化造成反效果呢？  
  
答：主要是缓存和请求速度的原因。使用 HTTP/2 后，请求就可以做到乱序收发、多路复用。  
  
1.图片就算很小，在 HTTP/2 也可以做到“并发”，使用了精灵图的话，首先文件变大了，在 HTTP/2 中相比分开请求要更慢，而且不利于缓存（比如改动了其中几个图片）。  
  
2. 资源内联，是指将一个资源作为另一个资源的一部分，使二者作为一个整体的资源来请求，比如 HTML 文件里嵌入 base64 的图片，该方案是为了减少一个请求，而打开 http/1 下的请求数，加快网页响应时间。HTTP/2 不存在网页加载变慢的情况，而且不内联的话，能更好地发挥缓存的优势（比如图片是固定的，但 HTML 是动态的）。  
  
3. 域名分片，这个不是很懂，老师在本文也说到：“HTTP/2 对一个域名只开一个连接，所以一旦这个连接出问题，那么整个网站的体验也就变差了”。这么说来，域名分片建立多个连接，貌似就可以解决这个问题？如果不考虑这个问题的话，因为多路复用的原因，就算多了一个连接，也只是变成了两个多路复用，并没有提高多少效率，倒不是很有必要，而且代码实现也会比较麻烦。

作者回复：回答的很好。  
  
对于第三点，域名分片对于http/2会增加连接成本、HPack字典、慢启动等多个不利因素，所以应该少用。  
  
最后的综合篇还会再讲一下。

2019-08-13

Luke

TCP 协议存在“队头阻塞”，所以 HTTP/2 在弱网或者移动网络下的性能表现会不如 HTTP/1；  
老师，HTTP/1、HTTP/2都是基于TCP协议的，在同样“队头阻塞”的情况下，为什么HTTP/1的性能要优于HTTP/2？

作者回复：http/1开多个连接，而http/2只有一个连接，弱网下多个连接显然要比一个连接的传输效果好。

2019-09-03

小二

有一点我不明白，http2只有一条连接，那在多线程并发时，应该需要锁吧，也就是同一瞬间只能一个写入，多条读，不是能并发吗？  
还是说网卡层同一瞬间也只能处理一个写的请求，所以并不并发都没关系。不过在tcp层面上的队头阻塞还是有关系的吧，多开一个连接，就不会都阻塞住了

如果有多个网卡呢？

作者回复：  
1.在http/2协议里并没有操作系统线程的概念，应用发送数据需要自己处理socket的读写，但数据写入socket后就会由http/2自己分帧管理，实现多路复用。  
2.http/2用一个连接能够实现最佳性能，可以省去连接、慢启动等成本，当然因为tcp层有队头阻塞，所以在网络质量差时会有性能损失。  
3.多个网卡就是多个ip地址，就可以开多个连接，但每个http/2连接就会重建hpack动态表、慢启动，效率会低一点。

2019-09-23

红军

如果浏览器比较老，只支持http1，访问http2服务器可以工作吗

作者回复：当然可以，服务器会根据alpn告诉客户端使用http/1。

2019-08-12