ChannelHandler 和ChannelPipeline

2018年7月9日

9:12

ChannelInboundHandler 入站处理器 服务端 -> 客户端

ChannelHandler

ChannelOutboundHandler 出站处理器 客户端 -> 服务端

发送消息的方式：

|  |  |
| --- | --- |
| ChannelHandlerContext | 从ChannelPipeline的下个ChannelHandler开始流动 |
| 直接写入Channel | 消息从ChannelPipeline的尾端开始 |

比较bootstrap类

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类别 | Bootstrap类 | ServerBootdstrap |
| 网络编程中的作用 | 连接到远程主机和端口 | 绑定到一个本地端口 |
| EventLoopGroup的数目 | 1 | 2 |

传输

2018年7月10日

14:18

**通过Netty来使用OIO和NIO**

**OIO:**

EventLoopGroup group = new OioEventLoopGroup();

// 创建启动器

ServerBootstrap bootstrap = new ServerBootstrap();

bootstrap.group(group)

// 使用OioServerSocketChannel以允许阻塞模式（旧的I/O）

.channel(OioServerSocketChannel.class)

**NIO：**

EventLoopGroup group = new NioEventLoopGroup();

// 创建启动器

ServerBootstrap bootstrap = new ServerBootstrap();

bootstrap.group(group)

// 使用OioServerSocketChannel以允许阻塞模式（旧的I/O）

.channel(NioServerSocketChannel.class)

**传输API**