

RocketMQ 开发指南

针对 v3.2.4

©Alibaba 消息中间件项目组

2015/1/7

文档变更历史

序号	主要更改内容	更改人	更改时间
1	建立初始版本	誓嘉 vintage.wang@gmail.com	2013/5/18
2	3.0 版本补充文档	誓嘉 vintage.wang@gmail.com	2013/8/16
3	补充与规范区别	誓嘉 vintage.wang@gmail.com	2014/1/4
4	合并文档	誓嘉 vintage.wang@gmail.com	2014/11/17
5			
6			
7			

目录

1	前言	1
2	产品发展历史	1
3	专业术语	2
4	消息中间件需要解决哪些问题？	4
4.1	Publish/Subscribe	4
4.2	Message Priority	4
4.3	Message Order	5
4.4	Message Filter.....	5
4.5	Message Persistence	5
4.6	Message Reliability.....	6
4.7	Low Latency Messaging.....	6
4.8	At least Once.....	7
4.9	Exactly Only Once.....	7
4.10	Broker 的 Buffer 满了怎么办？	7
4.11	回溯消费	8
4.12	消息堆积	8
4.13	分布式事务	9
4.14	定时消息	9
4.15	消息重试	9
5	RocketMQ Overview.....	10
5.1	RocketMQ 是什么？	10
5.2	RocketMQ 物理部署结构	11
5.3	RocketMQ 逻辑部署结构	12
6	RocketMQ 存储特点	13
6.1	零拷贝原理	13
6.2	文件系统	14
6.3	数据存储结构	14

6.4	存储目录结构	15
6.5	数据可靠性	16
7	RocketMQ 关键特性	16
7.1	单机支持 1 万以上持久化队列	16
7.2	刷盘策略	18
7.2.1	异步刷盘	18
7.2.2	同步刷盘	19
7.3	消息查询	20
7.3.1	按照 Message Id 查询消息	20
7.3.2	按照 Message Key 查询消息	20
7.4	服务器消息过滤	21
7.5	长轮询 Pull	22
7.6	顺序消息	22
7.6.1	顺序消息原理	22
7.6.2	顺序消息缺陷	22
7.7	事务消息	23
7.8	发送消息负载均衡	23
7.9	订阅消息负载均衡	24
7.10	单队列并行消费	25
7.11	发送定时消息	25
7.12	消息消费失败，定时重试	25
7.13	HA，同步双写/异步复制	25
7.14	单个 JVM 进程也能利用机器超大内存	26
7.15	消息堆积问题解决办法	27

8	RocketMQ 消息过滤.....	27
8.1	简单消息过滤.....	27
8.2	高级消息过滤.....	28
9	RocketMQ 通信组件.....	29
9.1	网络协议.....	29
9.2	心跳处理.....	30
9.3	连接复用.....	31
9.4	超时连接.....	31
10	RocketMQ 服务发现 (Name Server)	31
11	客户端使用指南.....	31
11.1	客户端如何寻址	31
11.2	自定义客户端行为	32
11.2.1	客户端 API 形式	32
11.2.2	客户端的公共配置	32
11.2.3	Producer 配置.....	33
11.2.4	PushConsumer 配置.....	33
11.2.5	PullConsumer 配置.....	34
11.3	Message 数据结构.....	35
11.3.1	针对 Producer.....	35
11.3.2	针对 Consumer	35
12	Broker 使用指南.....	35
12.1	Broker 配置参数.....	35
12.2	Broker 集群搭建.....	37
12.3	Broker 重启对客户端的影响.....	40

13	Producer 最佳实践.....	40
13.1	发送消息注意事项	40
13.2	消息发送失败如何处理	41
13.3	选择 oneway 形式发送.....	42
13.4	发送顺序消息注意事项	42
14	Consumer 最佳实践.....	42
14.1	消费过程要做到幂等（即消费端去重）	42
14.2	消费失败处理方式	43
14.3	消费速度慢处理方式	43
14.3.1	提高消费并行度	43
14.3.2	批量方式消费	44
14.3.3	跳过非重要消息	44
14.3.4	优化每条消息消费过程	45
14.4	消费打印日志	46
14.5	利用服务器消息过滤，避免多余的消息传输	46
附录 A	参考文档、规范.....	46

1 前言

本文档旨在描述 RocketMQ 的多个关键特性的实现原理，并对消息中间件遇到的各种问题进行总结，阐述 RocketMQ 如何解决这些问题。文中主要引用了 JMS 规范与 CORBA Notification 规范，规范为我们设计系统指明了方向，但是仍有不少问题规范没有提及，对于消息中间件又至关重要。RocketMQ 并不遵循任何规范，但是参考了各种规范与同类产品的设计思想。

2 产品发展历史

大约经历了三个主要版本迭代

一、Metaq (Metamorphosis) 1.x

由开源社区 killme2008 维护，开源社区非常活跃。

<https://github.com/killme2008/Metamorphosis>

二、Metaq 2.x

于 2012 年 10 月份上线，在淘宝内部被广泛使用。

三、RocketMQ 3.x

基于公司内部开源共建原则，RocketMQ 项目只维护核心功能，且去除了所有其他运行时依赖，核心功能最简化。每个 BU 的个性化需求都在 RocketMQ 项目之上进行深度定制。RocketMQ 向其他 BU 提供的仅仅是 Jar 包，例如要定制一个 Broker，那么只需要依赖 rocketmq-broker 这个 jar 包即可，可通过 API 进行交互，如果定制 client，则依赖 rocketmq-client 这个 jar 包，对其提供的 api 进行再封装。

开源社区地址：

<https://github.com/alibaba/RocketMQ>

在 RocketMQ 项目基础上衍生的项目如下

- com.taobao.metaq v3.0 = RocketMQ + 淘宝个性化需求

为淘宝应用提供消息服务

- com.alipay.zpullmsg v1.0 = RocketMQ + 支付宝个性化需求

为支付宝应用提供消息服务

- com.alibaba.commonmq v1.0 = Notify + RocketMQ + B2B 个性化需求

为 B2B 应用提供消息服务

3 专业术语

- **Producer**

消息生产者，负责产生消息，一般由业务系统负责产生消息。

- **Consumer**

消息消费者，负责消费消息，一般是后台系统负责异步消费。

- **Push Consumer**

Consumer 的一种，应用通常向 Consumer 对象注册一个 Listener 接口，一旦收到消息，Consumer 对象立刻回调 Listener 接口方法。

- **Pull Consumer**

Consumer 的一种，应用通常主动调用 Consumer 的拉消息方法从 Broker 拉消息，主动权由应用控制。

- **Producer Group**

一类 Producer 的集合名称，这类 Producer 通常发送一类消息，且发送逻辑一致。

- **Consumer Group**

一类 Consumer 的集合名称，这类 Consumer 通常消费一类消息，且消费逻辑一致。

- **Broker**

消息中转角色，负责存储消息，转发消息，一般也称为 Server。在 JMS 规范中称为 Provider。

- **广播消费**

一条消息被多个 Consumer 消费，即使这些 Consumer 属于同一个 Consumer Group，消息也会被 Consumer Group 中的每个 Consumer 都消费一次，广播消费中的 Consumer Group 概念可以认为在消息划分方面无意义。

在 CORBA Notification 规范中，消费方式都属于广播消费。

在 JMS 规范中，相当于 JMS publish/subscribe model

■ 集群消费

一个 Consumer Group 中的 Consumer 实例平均分摊消费消息。例如某个 Topic 有 9 条消息，其中一个 Consumer Group 有 3 个实例（可能是 3 个进程，或者 3 台机器），那么每个实例只消费其中的 3 条消息。

在 CORBA Notification 规范中，无此消费方式。

在 JMS 规范中，JMS point-to-point model 与之类似，但是 RocketMQ 的集群消费功能大等于 PTP 模型。

因为 RocketMQ 单个 Consumer Group 内的消费者类似于 PTP，但是一个 Topic/Queue 可以被多个 Consumer Group 消费。

■ 顺序消息

消费消息的顺序要同发送消息的顺序一致，在 RocketMQ 中，主要指的是局部顺序，即一类消息为满足顺序性，必须 Producer 单线程顺序发送，且发送到同一个队列，这样 Consumer 就可以按照 Producer 发送的顺序去消费消息。

■ 普通顺序消息

顺序消息的一种，正常情况下可以保证完全的顺序消息，但是一旦发生通信异常，Broker 重启，由于队列总数发生变化，哈希取模后定位的队列会变化，产生短暂的消息顺序不一致。

如果业务能容忍在集群异常情况（如某个 Broker 宕机或者重启）下，消息短暂的乱序，使用普通顺序方式比较合适。

■ 严格顺序消息

顺序消息的一种，无论正常异常情况都能保证顺序，但是牺牲了分布式 Failover 特性，即 Broker 集群中只要有一台机器不可用，则整个集群都不可用，服务可用性大大降低。

如果服务器部署为同步双写模式，此缺陷可通过备机自动切换为主避免，不过仍然会存在几分钟的服务不可用。（依赖同步双写，主备自动切换，自动切换功能目前还未实现）

目前已知的应用只有数据库 binlog 同步强依赖严格顺序消息，其他应用绝大部分都可以容忍短暂乱序，推荐使用普通的顺序消息。

■ Message Queue

在 RocketMQ 中，所有消息队列都是持久化，长度无限的数据结构，所谓长度无限是指队列中的每个存储单元都是定长，访问其中的存储单元使用 Offset 来访问，offset 为 java long 类型，64 位，理论上在 100 年内不会溢出，所以认为是长度无限，另外队列中只保存最近几天的数据，之前的数据会按照过期时间来删除。

也可以认为 Message Queue 是一个长度无限的数组，offset 就是下标。

4 消息中间件需要解决哪些问题？

本节阐述消息中间件通常需要解决哪些问题，在解决这些问题当中会遇到什么困难，RocketMQ 是否可以解决，规范中如何定义这些问题。

4.1 Publish/Subscribe

发布订阅是消息中间件的最基本功能，也是相对于传统 RPC 通信而言。在此不再详述。

4.2 Message Priority

规范中描述的优先级是指在一个消息队列中，每条消息都有不同的优先级，一般用整数来描述，优先级高的消息先投递，如果消息完全在一个内存队列中，那么在投递前可以按照优先级排序，令优先级高的先投递。

由于 RocketMQ 所有消息都是持久化的，所以如果按照优先级来排序，开销会非常大，因此 RocketMQ 没有特意支持消息优先级，但是可以通过变通的方式实现类似功能，即单独配置一个优先级高的队列，和一个普通优先级的队列，将不同优先级发送到不同队列即可。

对于优先级问题，可以归纳为 2 类

- 1) 只要达到优先级目的即可，不是严格意义上的优先级，通常将优先级划分为高、中、低，或者再多几个级别。每个优先级可以用不同的 topic 表示，发消息时，指定不同的 topic 来表示优先级，这种方式可以解决绝大部分的优先级问题，但是对业务的优先级精确性做了妥协。
- 2) 严格的优先级，优先级用整数表示，例如 0 ~ 65535，这种优先级问题一般使用不同 topic 解决就非常不合

适。如果要让 MQ 解决此问题，会对 MQ 的性能造成非常大的影响。这里要确保一点，业务上是否确实需要这种严格的优先级，如果将优先级压缩成几个，对业务的影响有多大？

4.3 Message Order

消息有序指的是一类消息消费时，能按照发送的顺序来消费。例如：一个订单产生了 3 条消息，分别是订单创建，订单付款，订单完成。消费时，要按照这个顺序消费才有意义。但是同时订单之间是可以并行消费的。

RocketMQ 可以严格的保证消息有序。

4.4 Message Filter

■ Broker 端消息过滤

在 Broker 中，按照 Consumer 的要求做过滤，优点是减少了对于 Consumer 无用消息的网络传输。

缺点是增加了 Broker 的负担，实现相对复杂。

(1). 淘宝 Notify 支持多种过滤方式，包含直接按照消息类型过滤，灵活的语法表达式过滤，几乎可以满足最苛刻的过滤需求。

(2). 淘宝 RocketMQ 支持按照简单的 Message Tag 过滤，也支持按照 Message Header、body 进行过滤。

(3). CORBA Notification 规范中也支持灵活的语法表达式过滤。

■ Consumer 端消息过滤

这种过滤方式可由应用完全自定义实现，但是缺点是很多无用的消息要传输到 Consumer 端。

4.5 Message Persistence

消息中间件通常采用的几种持久化方式：

(1). 持久化到数据库，例如 Mysql。

(2). 持久化到 KV 存储，例如 levelDB、伯克利 DB 等 KV 存储系统。

(3). 文件记录形式持久化，例如 Kafka，RocketMQ

(4). 对内存数据做一个持久化镜像，例如 beanstalkd，VisiNotify

(1)、(2)、(3)三种持久化方式都具有将内存队列 Buffer 进行扩展的能力，(4)只是一个内存的镜像，作用是当 Broker 挂掉重启后仍然能将之前内存的数据恢复出来。

JMS 与 CORBA Notification 规范没有明确说明如何持久化，但是持久化部分的性能直接决定了整个消息中间件的性能。

RocketMQ 参考了 Kafka 的持久化方式，充分利用 Linux 文件系统内存 cache 来提高性能。

4.6 Message Reliability

影响消息可靠性的几种情况：

(1). Broker 正常关闭

(2). Broker 异常 Crash

(3). OS Crash

(4). 机器掉电，但是能立即恢复供电情况。

(5). 机器无法开机（可能是 cpu、主板、内存等关键设备损坏）

(6). 磁盘设备损坏。

(1)、(2)、(3)、(4)四种情况都属于硬件资源可立即恢复情况，RocketMQ 在这四种情况下能保证消息不丢，或者丢失少量数据（依赖刷盘方式是同步还是异步）。

(5)、(6)属于单点故障，且无法恢复，一旦发生，在此单点上的消息全部丢失。RocketMQ 在这两种情况下，通过异步复制，可保证 99%的消息不丢，但是仍然会有极少量的消息可能丢失。通过同步双写技术可以完全避免单点，同步双写势必会影响性能，适合对消息可靠性要求极高的场合，例如与 Money 相关的应用。

RocketMQ 从 3.0 版本开始支持同步双写。

4.7 Low Latency Messaging

在消息不堆积情况下，消息到达 Broker 后，能立刻到达 Consumer。

RocketMQ 使用长轮询 Pull 方式，可保证消息非常实时，消息实时性不低于 Push。

4.8 At least Once

是指每个消息必须投递一次

RocketMQ Consumer 先 pull 消息到本地,消费完成后,才向服务器返回 ack,如果没有消费一定不会 ack 消息,所以 RocketMQ 可以很好的支持此特性。

4.9 Exactly Only Once

- (1). 发送消息阶段,不允许发送重复的消息。
- (2). 消费消息阶段,不允许消费重复的消息。

只有以上两个条件都满足情况下,才能认为消息是“Exactly Only Once”,而要实现以上两点,在分布式系统环境下,不可避免要产生巨大的开销。所以 RocketMQ 为了追求高性能,并不保证此特性,要求在业务上进行去重,也就是说消费消息要做到幂等性。RocketMQ 虽然不能严格保证不重复,但是正常情况下很少会出现重复发送、消费情况,只有网络异常,Consumer 启停等异常情况下会出现消息重复。

此问题的本质原因是网络调用存在不确定性,即既不成功也不失败的第三种状态,所以才产生了消息重复性问题。

4.10 Broker 的 Buffer 满了怎么办？

Broker 的 Buffer 通常指的是 Broker 中一个队列的内存 Buffer 大小,这类 Buffer 通常大小有限,如果 Buffer 满了以后怎么办？

下面是 CORBA Notification 规范中处理方式：

- (1). RejectNewEvents

拒绝新来的消息,向 Producer 返回 RejectNewEvents 错误码。

- (2). 按照特定策略丢弃已有消息

- a) **AnyOrder** - Any event may be discarded on overflow. This is the default setting for this property.
- b) **FifoOrder** - The first event received will be the first discarded.
- c) **LifoOrder** - The last event received will be the first discarded.
- d) **PriorityOrder** - Events should be discarded in priority order, such that lower priority

events will be discarded before higher priority events.

- e) **DeadlineOrder** - Events should be discarded in the order of shortest expiry deadline first.

RocketMQ 没有内存 Buffer 概念，RocketMQ 的队列都是持久化磁盘，数据定期清除。

对于此问题的解决思路，RocketMQ 同其他 MQ 有非常显著的区别，RocketMQ 的内存 Buffer 抽象成一个无限长度的队列，不管有多少数据进来都能装得下，这个无限是有前提的，Broker 会定期删除过期的数据，例如 Broker 只保存 3 天的消息，那么这个 Buffer 虽然长度无限，但是 3 天前的数据会被从队尾删除。

4.11 回溯消费

回溯消费是指 Consumer 已经消费成功的消息，由于业务上需求需要重新消费，要支持此功能，Broker 在向 Consumer 投递成功消息后，消息仍然需要保留。并且重新消费一般是按照时间维度，例如由于 Consumer 系统故障，恢复后需要重新消费 1 小时前的数据，那么 Broker 要提供一种机制，可以按照时间维度来回退消费进度。

RocketMQ 支持按照时间回溯消费，时间维度精确到毫秒，可以向前回溯，也可以向后回溯。

4.12 消息堆积

消息中间件的主要功能是异步解耦，还有个重要功能是挡住前端的数据洪峰，保证后端系统的稳定性，这就要求消息中间件具有一定的消息堆积能力，消息堆积分以下两种情况：

- (1). 消息堆积在内存 Buffer，一旦超过内存 Buffer，可以根据一定的丢弃策略来丢弃消息，如 CORBA Notification 规范中描述。适合能容忍丢弃消息的业务，这种情况消息的堆积能力主要在于内存 Buffer 大小，而且消息堆积后，性能下降不会太大，因为内存中数据多少对于对外提供的访问能力影响有限。
- (2). 消息堆积到持久化存储系统中，例如 DB，KV 存储，文件记录形式。

当消息不能在内存 Cache 命中时，要不可避免的访问磁盘，会产生大量读 IO，读 IO 的吞吐量直接决定了消息堆积后的访问能力。

评估消息堆积能力主要有以下四点：

- (1). 消息能堆积多少条，多少字节？即消息的堆积容量。
- (2). 消息堆积后，发消息的吞吐量大小，是否会受堆积影响？

- (3). 消息堆积后，正常消费的 Consumer 是否会受影响？
- (4). 消息堆积后，访问堆积在磁盘的消息时，吞吐量有多大？

4.13 分布式事务

已知的几个分布式事务规范，如 XA，JTA 等。其中 XA 规范被各大数据库厂商广泛支持，如 Oracle，Mysql 等。

其中 XA 的 TM 实现佼佼者如 Oracle Tuxedo，在金融、电信等领域被广泛应用。

分布式事务涉及到两阶段提交问题，在数据存储方面的方面必然需要 KV 存储的支持，因为第二阶段的提交回滚需要修改消息状态，一定涉及到根据 Key 去查找 Message 的动作。RocketMQ 在第二阶段绕过了根据 Key 去查找 Message 的问题，采用第一阶段发送 Prepared 消息时，拿到了消息的 Offset，第二阶段通过 Offset 去访问消息，并修改状态，Offset 就是数据的地址。

RocketMQ 这种实现事务方式，没有通过 KV 存储做，而是通过 Offset 方式，存在一个显著缺陷，即通过 Offset 更改数据，会令系统的脏页过多，需要特别关注。

4.14 定时消息

定时消息是指消息发到 Broker 后，不能立刻被 Consumer 消费，要到特定的时间点或者等待特定的时间后才能被消费。

如果要支持任意的时间精度，在 Broker 层面，必须要做消息排序，如果再涉及到持久化，那么消息排序要不可避免的会产生巨大性能开销。

RocketMQ 支持定时消息，但是不支持任意时间精度，支持特定的 level，例如定时 5s，10s，1m 等。

4.15 消息重试

Consumer 消费消息失败后，要提供一种重试机制，令消息再消费一次。Consumer 消费消息失败通常可以认为有以下几种情况

1. 由于消息本身的原因，例如反序列化失败，消息数据本身无法处理（例如话费充值，当前消息的手机号被

注销，无法充值）等。

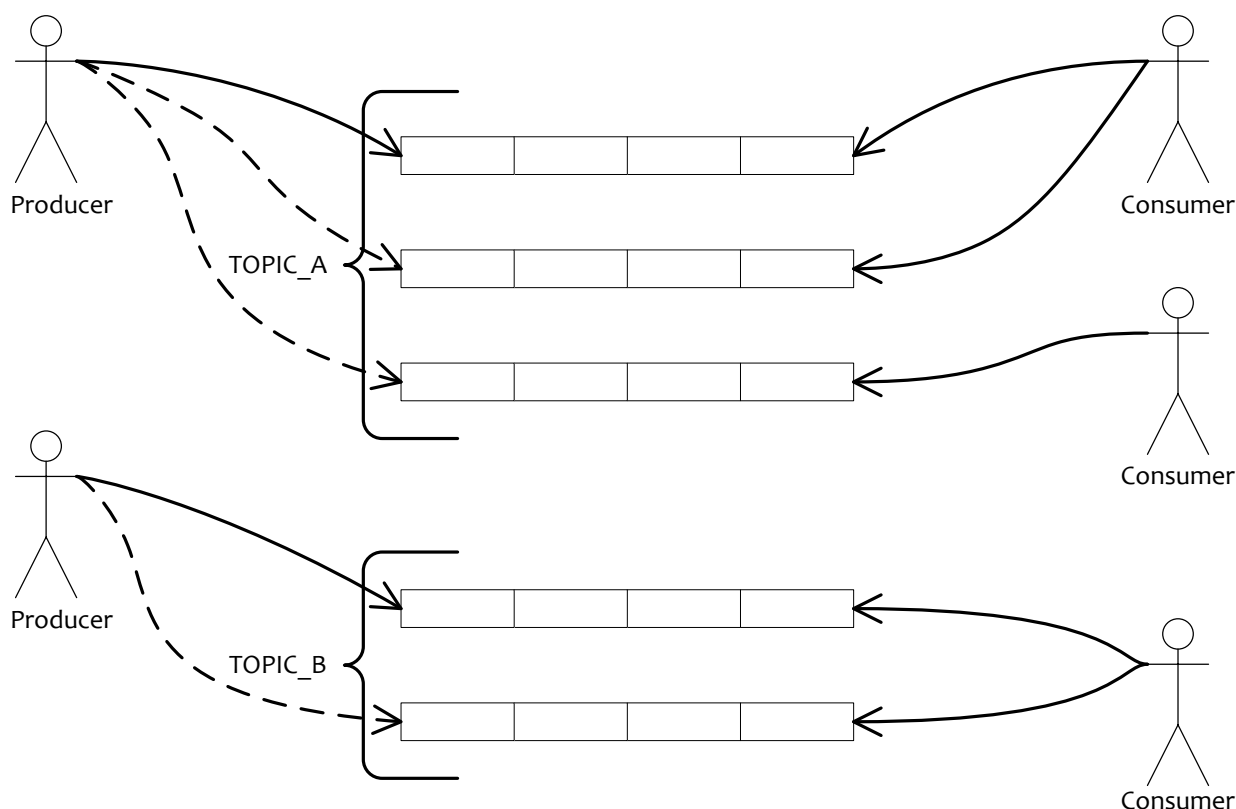
这种错误通常需要跳过这条消息，再消费其他消息，而这条失败的消息即使立刻重试消费，99%也不成功，所以最好提供一种定时重试机制，即过 10s 秒后再重试。

2. 由于依赖的下游应用服务不可用，例如 db 连接不可用，外系统网络不可达等。

遇到这种错误，即使跳过当前失败的消息，消费其他消息同样也会报错。这种情况建议应用 sleep 30s，再消费下一条消息，这样可以减轻 Broker 重试消息的压力。

5 RocketMQ Overview

5.1 RocketMQ 是什么？



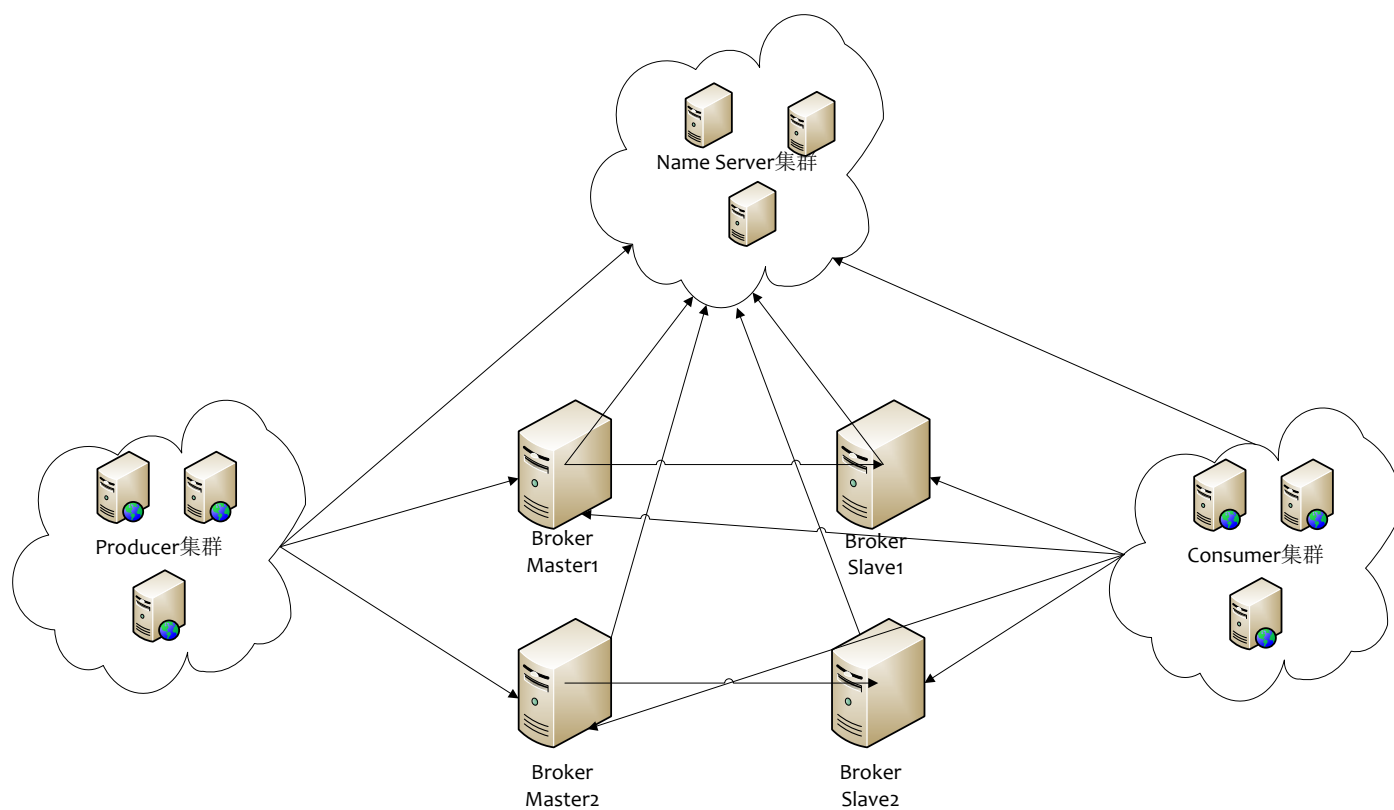
图表 5-1 RocketMQ 是什么

- 是一个队列模型的消息中间件，具有高性能、高可靠、高实时、分布式特点。
- Producer、Consumer、队列都可以分布式。
- Producer 向一些队列轮流发送消息，队列集合称为 Topic，Consumer 如果做广播消费，则一个 consumer 实例消费这个 Topic 对应的所有队列，如果做集群消费，则多个 Consumer 实例平均消费这个 topic 对应的

队列集合。

- 能够保证严格的消息顺序
- 提供丰富的消息拉取模式
- 高效的订阅者水平扩展能力
- 实时的消息订阅机制
- 亿级消息堆积能力
- 较少的依赖

5.2 RocketMQ 物理部署结构



图表 5-2 RocketMQ 网络部署图

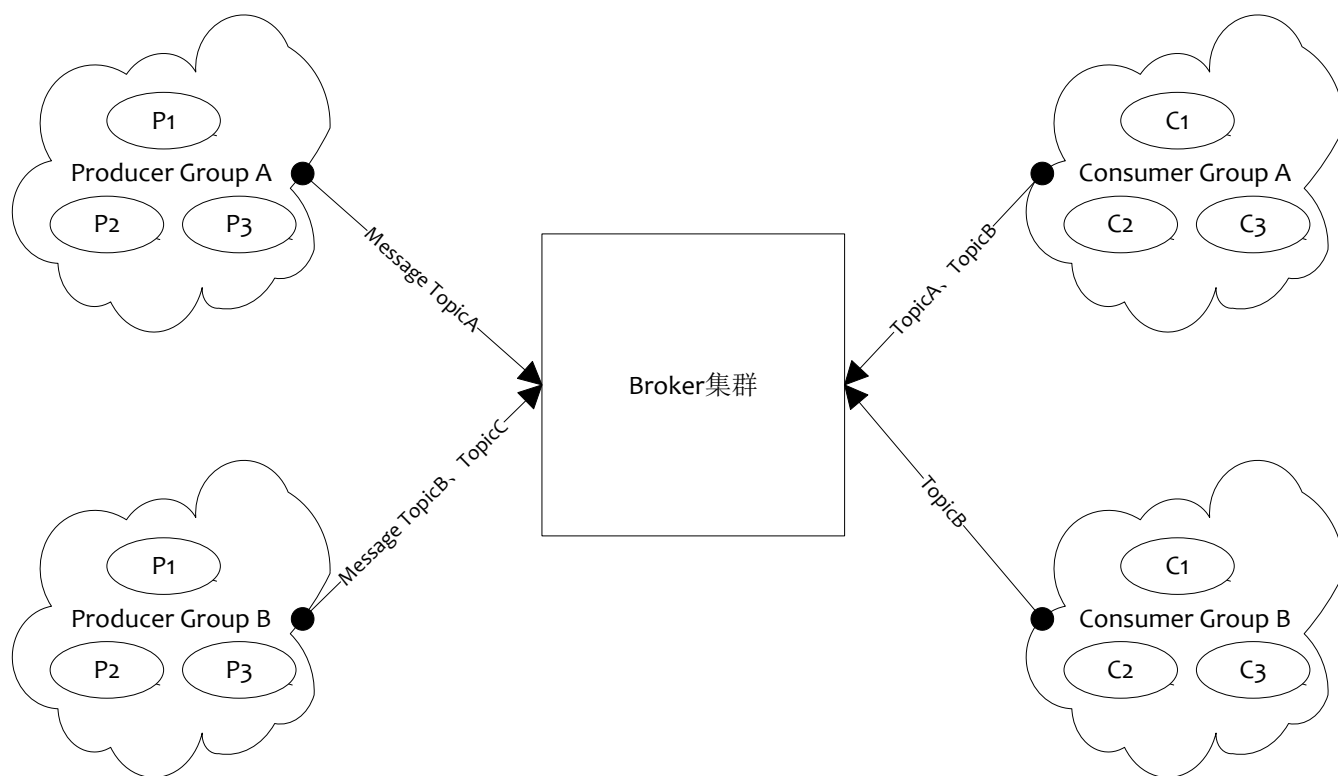
RocketMQ 网络部署特点

- Name Server 是一个几乎无状态节点，可集群部署，节点之间无任何信息同步。
- Broker 部署相对复杂，Broker 分为 Master 与 Slave，一个 Master 可以对应多个 Slave，但是一个 Slave 只能对应一个 Master，Master 与 Slave 的对应关系通过指定相同的 BrokerName 不同的 BrokerId 来定义，BrokerId

为 o 表示 Master，非 o 表示 Slave。Master 也可以部署多个。每个 Broker 与 Name Server 集群中的所有节点建立长连接，定时注册 Topic 信息到所有 Name Server。

- Producer 与 Name Server 集群中的其中一个节点（随机选择）建立长连接，定期从 Name Server 取 Topic 路由信息，并向提供 Topic 服务的 Master 建立长连接，且定时向 Master 发送心跳。Producer 完全无状态，可集群部署。
- Consumer 与 Name Server 集群中的其中一个节点（随机选择）建立长连接，定期从 Name Server 取 Topic 路由信息，并向提供 Topic 服务的 Master、Slave 建立长连接，且定时向 Master、Slave 发送心跳。Consumer 既可以从 Master 订阅消息，也可以从 Slave 订阅消息，订阅规则由 Broker 配置决定。

5.3 RocketMQ 逻辑部署结构



图表 5-3 RocketMQ 逻辑部署结构

■ Producer Group

用来表示一个发送消息应用，一个 Producer Group 下包含多个 Producer 实例，可以是多台机器，也可以是一台机器的多个进程，或者一个进程的多个 Producer 对象。一个 Producer Group 可以发送多个 Topic 消息，Producer Group 作用如下：

1. 标识一类 Producer
2. 可以通过运维工具查询这个发送消息应用下有多少个 Producer 实例
3. 发送分布式事务消息时，如果 Producer 中途意外宕机，Broker 会主动回调 Producer Group 内的任意一台机器来确认事务状态。

■ Consumer Group

用来表示一个消费消息应用，一个 Consumer Group 下包含多个 Consumer 实例，可以是多台机器，也可以是多个进程，或者是一个进程的多个 Consumer 对象。一个 Consumer Group 下的多个 Consumer 以均摊方式消费消息，如果设置为广播方式，那么这个 Consumer Group 下的每个实例都消费全量数据。

6 RocketMQ 存储特点

6.1 零拷贝原理

Consumer 消费消息过程，使用了零拷贝，零拷贝包含以下两种方式

1. 使用 `mmap + write` 方式

优点：即使频繁调用，使用小块文件传输，效率也很高

缺点：不能很好的利用 DMA 方式，会比 `sendfile` 多消耗 CPU，内存安全性控制复杂，需要避免 JVM Crash 问题。

2. 使用 `sendfile` 方式

优点：可以利用 DMA 方式，消耗 CPU 较少，大块文件传输效率高，无内存安全新问题。

缺点：小块文件效率低于 `mmap` 方式，只能是 BIO 方式传输，不能使用 NIO。

RocketMQ 选择了第一种方式，`mmap+write` 方式，因为有小块数据传输的需求，效果会比 `sendfile` 更好。

关于 Zero Copy 的更详细介绍，请参考以下文章

<http://www.linuxjournal.com/article/6345>

6.4 存储目录结构

```

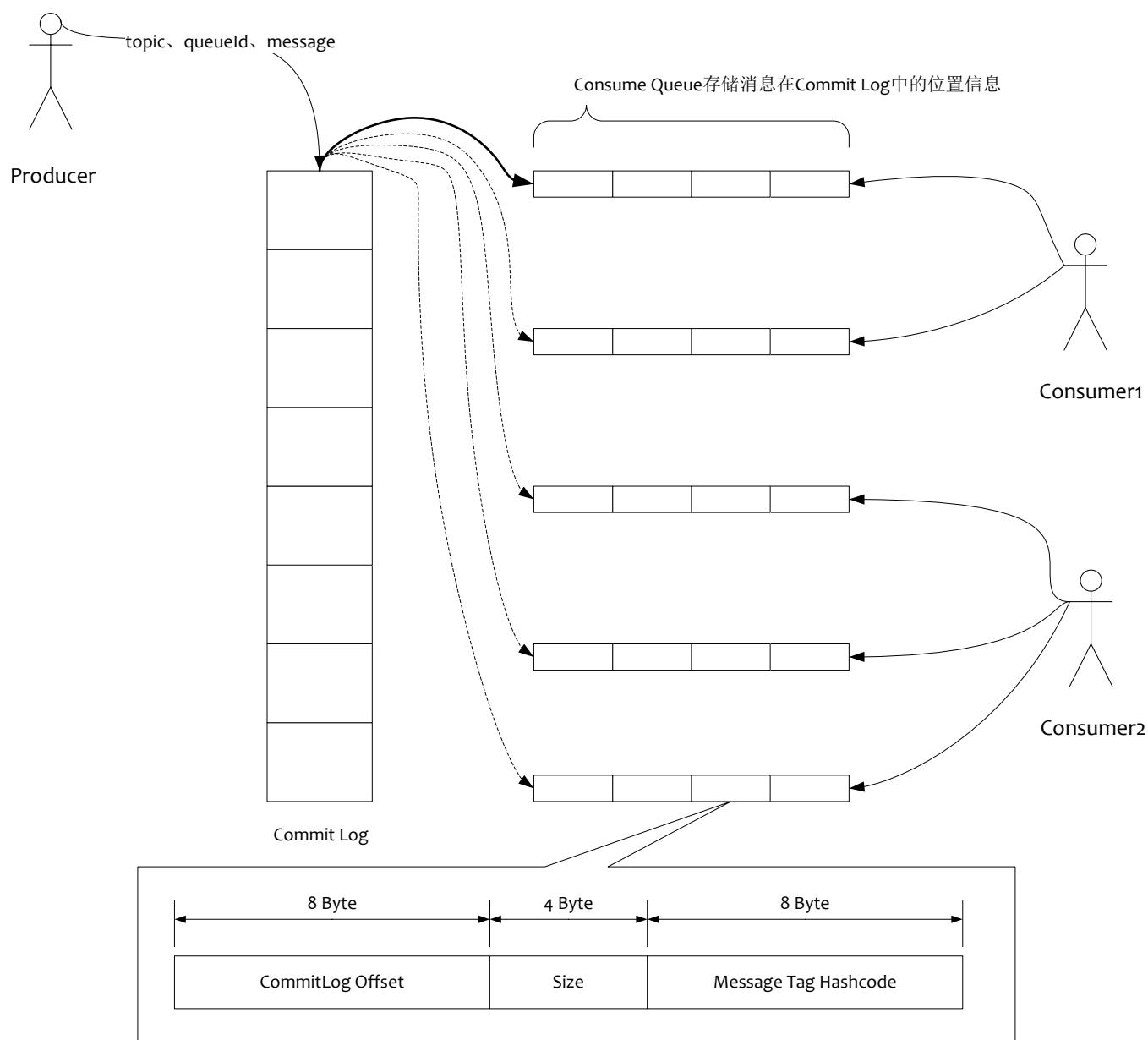
|-- abort
|-- checkpoint
|-- config
|   |-- consumerOffset.json
|   |-- consumerOffset.json.bak
|   |-- delayOffset.json
|   |-- delayOffset.json.bak
|   |-- subscriptionGroup.json
|   |-- subscriptionGroup.json.bak
|   |-- topics.json
|   `-- topics.json.bak
|-- commitlog
|   |-- 000000003384434229248
|   |-- 000000003385507971072
|   `-- 000000003386581712896
`-- consumequeue
    |-- %DLQ%ConsumerGroupA
    |   |-- 0
    |   `-- 0000000000000060000000
    |-- %RETRY%ConsumerGroupA
    |   |-- 0
    |   `-- 0000000000000000000000
    |-- %RETRY%ConsumerGroupB
    |   |-- 0
    |   `-- 0000000000000000000000
    |-- SCHEDULE_TOPIC_XXXX
    |   |-- 2
    |   |   |-- 0000000000000060000000
    |   |-- 3
    |   |   |-- 0000000000000060000000
    |-- TopicA
    |   |-- 0
    |   |   |-- 0000000000260400000000
    |   |   |-- 0000000000261000000000
    |   |   `-- 0000000000261600000000
    |   |-- 1
    |   |   |-- 0000000000261000000000
    |   |   `-- 0000000000261600000000
    |-- TopicB
    |   |-- 0
    |   |   |-- 0000000000073200000000
    |   |-- 1
    |   |   |-- 0000000000073200000000
    |   |-- 2
    |   |   |-- 0000000000073200000000

```

6.5 数据可靠性

7 RocketMQ 关键特性

7.1 单机支持 1 万以上持久化队列



图表 7-1 RocketMQ 队列

- (1). 所有数据单独存储到一个 Commit Log，完全顺序写，随机读。
- (2). 对最终用户展现的队列实际只存储消息在 Commit Log 的位置信息，并且串行方式刷盘。

这样做的好处如下：

- (1). 队列轻量化，单个队列数据量非常少。
- (2). 对磁盘的访问串行化，避免磁盘竞争，不会因为队列增加导致 IOWAIT 增高。

每个方案都有缺点，它的缺点如下：

- (1). 写虽然完全是顺序写，但是读却变成了完全的随机读。
- (2). 读一条消息，会先读 Consume Queue，再读 Commit Log，增加了开销。
- (3). 要保证 Commit Log 与 Consume Queue 完全的一致，增加了编程的复杂度。

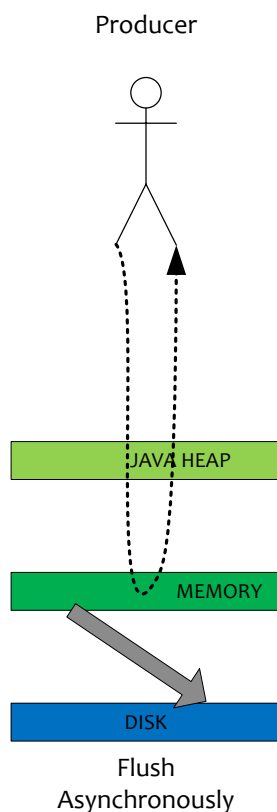
以上缺点如何克服：

- (1). 随机读，尽可能让读命中 PAGECACHE，减少 IO 读操作，所以内存越大越好。如果系统中堆积的消息过多，读数据要访问磁盘会不会由于随机读导致系统性能急剧下降，答案是否定的。
 - a) 访问 PAGECACHE 时，即使只访问 1k 的消息，系统也会提前预读出更多数据，在下次读时，就可能命中内存。
 - b) 随机访问 Commit Log 磁盘数据，系统 IO 调度算法设置为 NOOP 方式，会在一定程度上将完全的随机读变成顺序跳跃方式，而顺序跳跃方式读较完全的随机读性能会高 5 倍以上，可参见以下针对各种 IO 方式的性能数据。
<http://stblog.baidu-tech.com/?p=851>
另外 4k 的消息在完全随机访问情况下，仍然可以达到 8K 次每秒以上的读性能。
- (2). 由于 Consume Queue 存储数据量极少，而且是顺序读，在 PAGECACHE 预读作用下，Consume Queue 的读性能几乎与内存一致，即使堆积情况下。所以可认为 Consume Queue 完全不会阻碍读性能。
- (3). Commit Log 中存储了所有的元信息，包含消息体，类似于 Mysql、Oracle 的 redolog，所以只要有 Commit Log 在，Consume Queue 即使数据丢失，仍然可以恢复出来。

7.2 刷盘策略

RocketMQ 的所有消息都是持久化的,先写入系统 PAGECACHE ,然后刷盘 ,可以保证内存与磁盘都有一份数据 ,访问时,直接从内存读取。

7.2.1 异步刷盘



在有 RAID 卡, SAS 15000 转磁盘测试顺序写文件,速度可以达到 300M 每秒左右,而线上的网卡一般都为千兆网卡,写磁盘速度明显快于数据网络入口速度,那么是否可以做到写完内存就向用户返回,由后台线程刷盘呢?

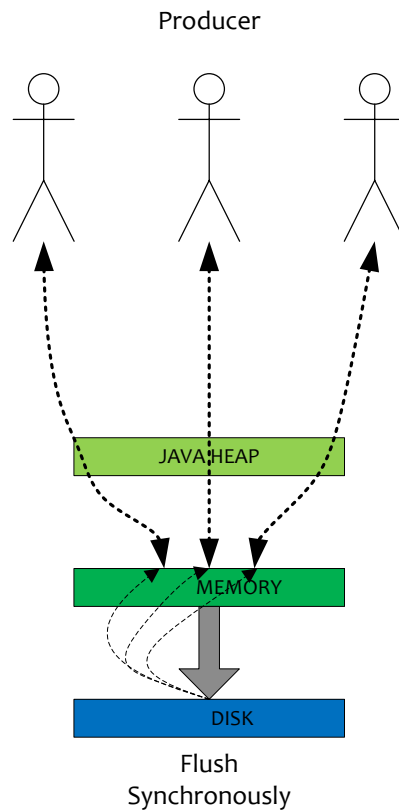
- (1). 由于磁盘速度大于网卡速度,那么刷盘的进度肯定可以跟上消息的写入速度。
- (2). 万一由于此时系统压力过大,可能堆积消息,除了写入 IO,还有读取 IO,万一出现磁盘读取落后情况,会不会导致系统内存溢出,答案是否定的,原因如下:

- a) 写入消息到 PAGECACHE 时,如果内存不足,则尝试丢弃干净的 PAGE,腾出内存供新消息使用,策略是 LRU 方式。
- b) 如果干净页不足,此时写入 PAGECACHE 会被阻塞,系统尝试刷盘部分数据,大约每次尝试 32 个 PAGE,

来找出更多干净 PAGE。

综上，内存溢出的情况不会出现。

7.2.2 同步刷盘



同步刷盘与异步刷盘的唯一区别是异步刷盘写完 PAGECACHE 直接返回，而同步刷盘需要等待刷盘完成才返回，

同步刷盘流程如下：

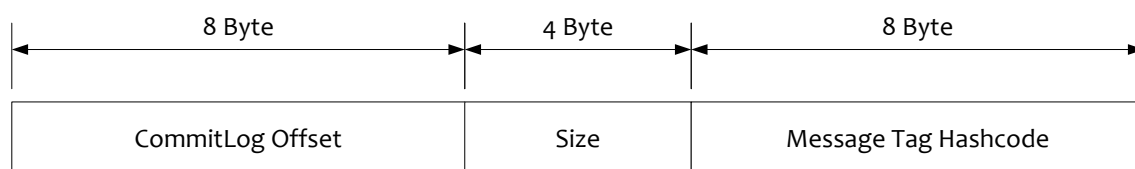
- (1). 写入 PAGECACHE 后，线程等待，通知刷盘线程刷盘。
- (2). 刷盘线程刷盘后，唤醒前端等待线程，可能是一批线程。
- (3). 前端等待线程向用户返回成功。

索引项)。

3. 遍历索引项列表返回查询时间范围内的结果集（默认一次最大返回的 32 条记录）
4. Hash 冲突；寻找 key 的 slot 位置时相当于执行了两次散列函数，一次 key 的 hash，一次 key 的 hash 值取模，因此这里存在两次冲突的情况；第一种，key 的 hash 值不同但模数相同，此时查询的时候会在比较一次 key 的 hash 值（每个索引项保存了 key 的 hash 值），过滤掉 hash 值不相等的项。第二种，hash 值相等但 key 不等，出于性能的考虑冲突的检测放到客户端处理（key 的原始值是存储在消息文件中的，避免对数据文件的解析），客户端比较一次消息体的 key 是否相同。
5. 存储；为了节省空间索引项中存储的时间是时间差值（存储时间-开始时间，开始时间存储在索引文件头中），整个索引文件是定长的，结构也是固定的。索引文件存储结构参见图 7.4.3-3。

7.4 服务器消息过滤

RocketMQ 的消息过滤方式有别于其他消息中间件，是在订阅时，再做过滤，先看下 Consume Queue 的存储结构。



图表 7-4 Consume Queue 单个存储单元结构

- (1). 在 Broker 端进行 Message Tag 比对，先遍历 Consume Queue，如果存储的 Message Tag 与订阅的 Message Tag 不符合，则跳过，继续比对下一个，符合则传输给 Consumer。注意：Message Tag 是字符串形式，Consume Queue 中存储的是其对应的 hashcode，比对时也是比对 hashcode。
- (2). Consumer 收到过滤后的消息后，同样也要执行在 Broker 端的操作，但是比对的是真实的 Message Tag 字符串，而不是 Hashcode。

为什么过滤要这样做？

- (1). Message Tag 存储 Hashcode，是为了在 Consume Queue 定长方式存储，节约空间。

(2). 过滤过程中不会访问 Commit Log 数据，可以保证堆积情况下也能高效过滤。

(3). 即使存在 Hash 冲突，也可以在 Consumer 端进行修正，保证万无一失。

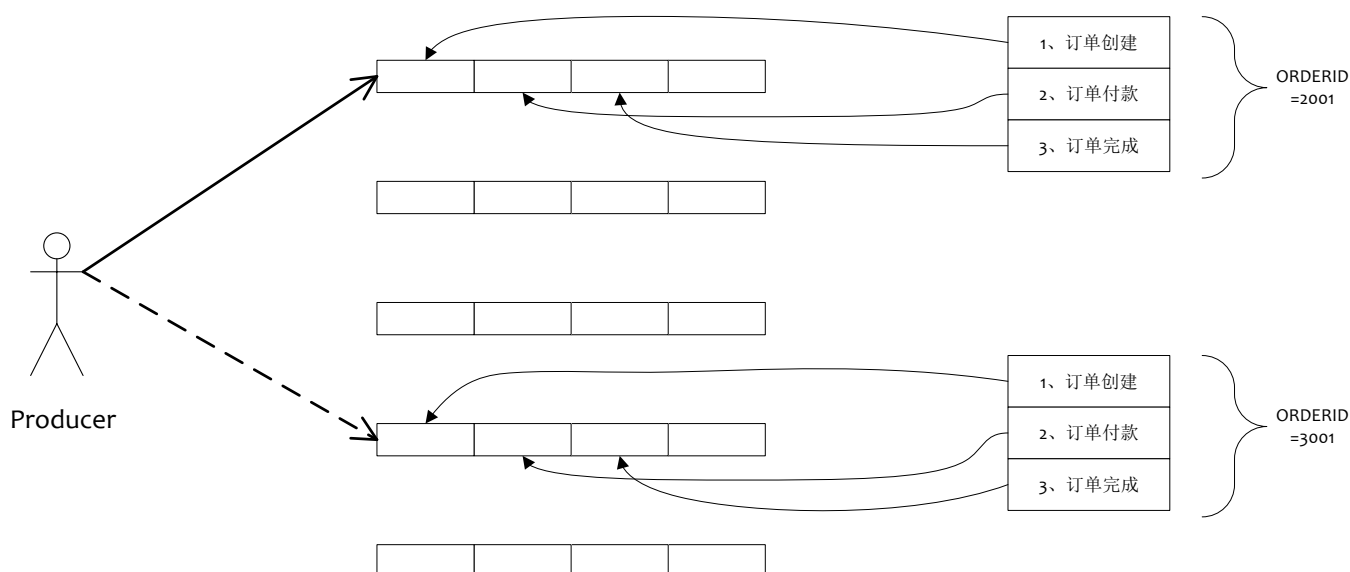
7.5 长轮询 Pull

RocketMQ 的 Consumer 都是从 Broker 拉消息来消费，但是为了能做到实时收消息，RocketMQ 使用长轮询方式，可以保证消息实时性同 Push 方式一致。这种长轮询方式类似于 Web QQ 收发消息机制。请参考以下信息了解更多

<http://www.ibm.com/developerworks/cn/web/wa-lo-comet/>

7.6 顺序消息

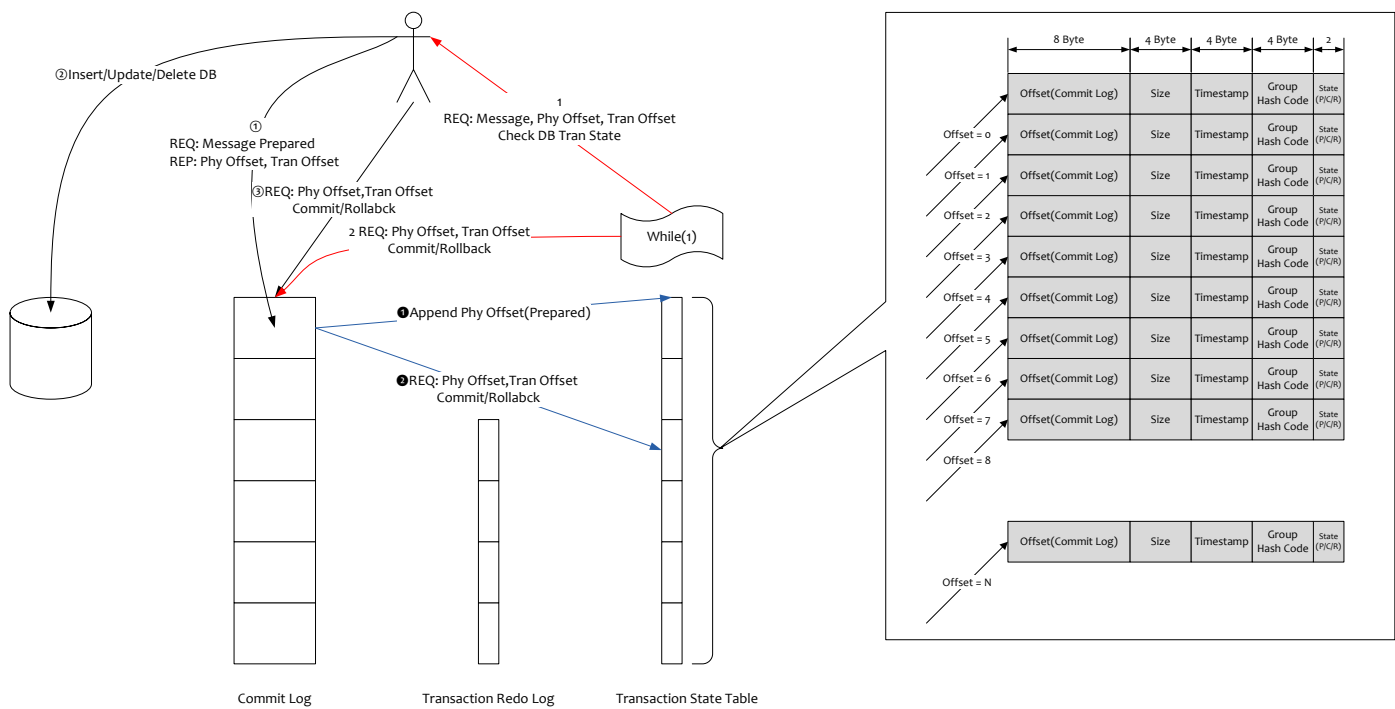
7.6.1 顺序消息原理



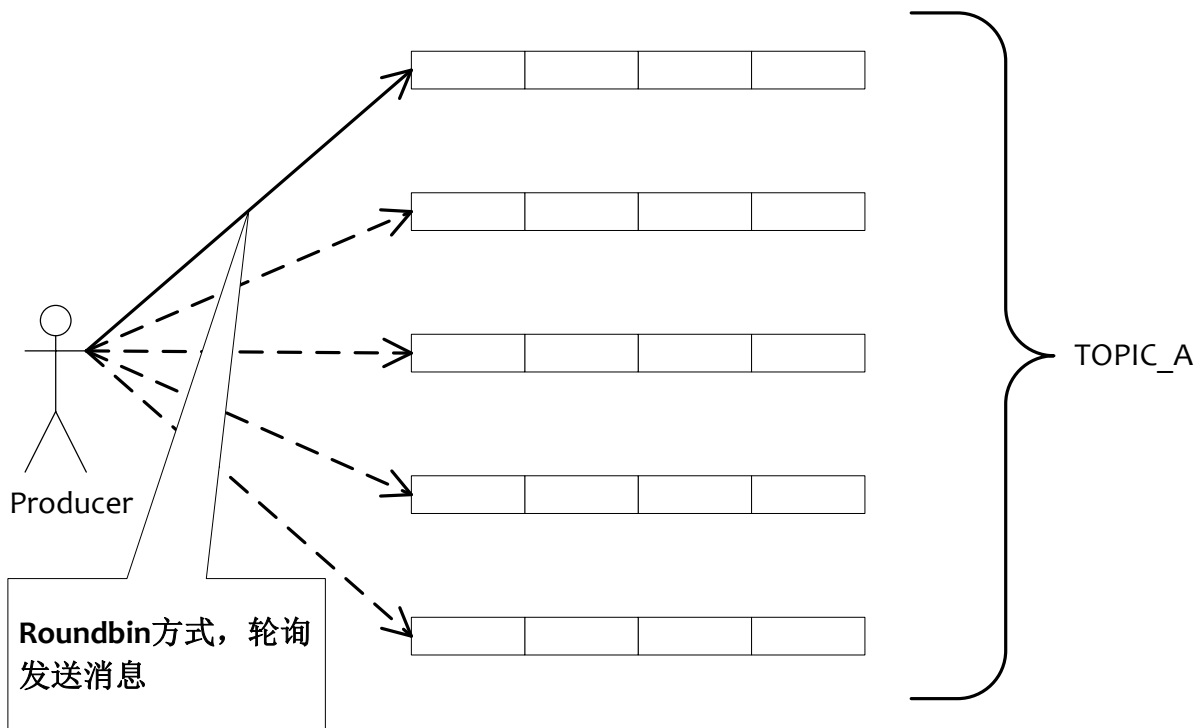
7.6.2 顺序消息缺陷

- 发送顺序消息无法利用集群 FailOver 特性
- 消费顺序消息的并行度依赖于队列数量
- 队列热点问题，个别队列由于哈希不均导致消息过多，消费速度跟不上，产生消息堆积问题
- 遇到消息失败的消息，无法跳过，当前队列消费暂停

7.7 事务消息



7.8 发送消息负载均衡

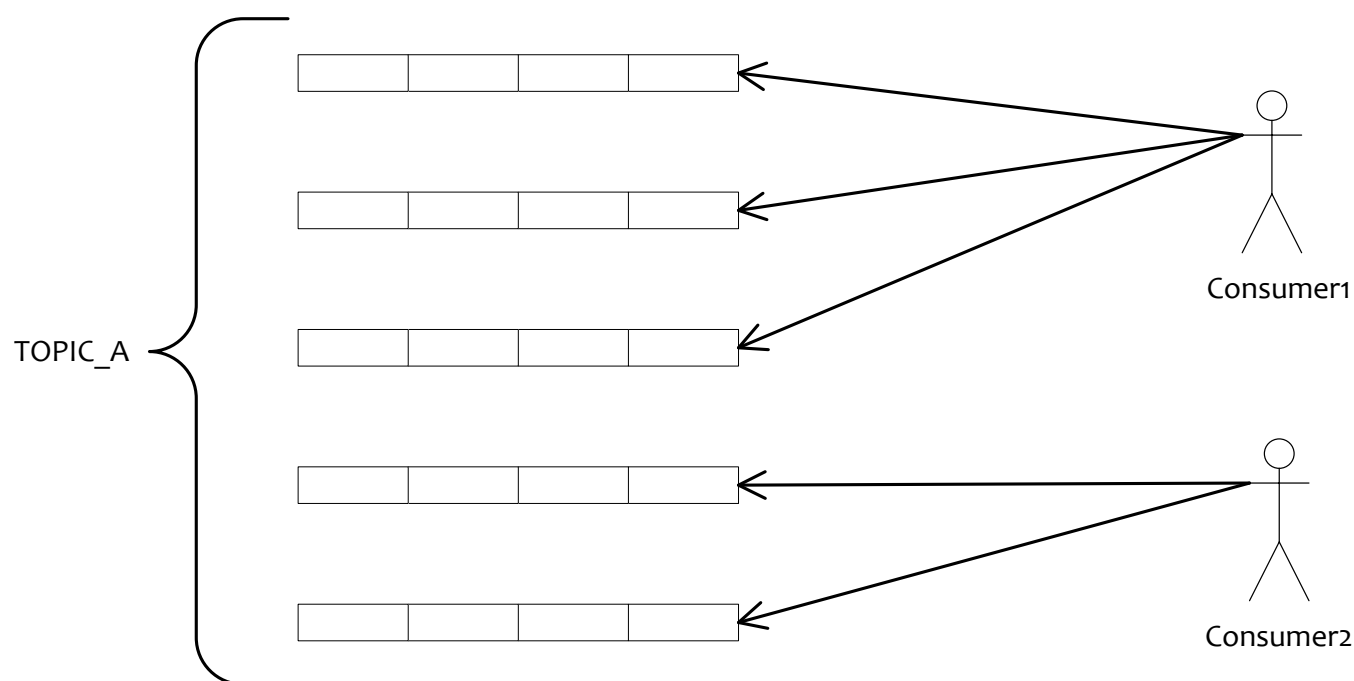


7-5 发送消息 Rebalance

如图所示，5 个队列可以部署在一台机器上，也可以分别部署在 5 台不同的机器上，发送消息通过轮询队列的方式发送，每个队列接收平均的消息量。通过增加机器，可以水平扩展队列容量。

另外也可以自定义方式选择发往哪个队列。

7.9 订阅消息负载均衡

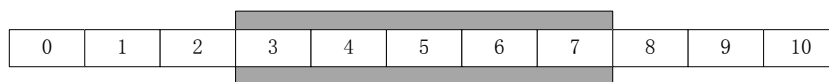


7-6 订阅消息 Rebalance

如图所示，如果有 5 个队列，2 个 consumer，那么第一个 Consumer 消费 3 个队列，第二 consumer 消费 2 个队列。这样即可达到平均消费的目的，可以水平扩展 Consumer 来提高消费能力。但是 Consumer 数量要小于等于队列数量，如果 Consumer 超过队列数量，那么多余的 Consumer 将不能消费消息。

队列数量	Consumer 数量	Rebalance 结果
5	2	C1: 3 C2: 2
6	3	C1: 2 C2: 2 C3: 2
10	20	C1~C10: 1 C11~C20: 0
20	6	C1: 4 C2: 4 C3~C6: 3

7.10 单队列并行消费



单队列并行消费采用滑动窗口方式并行消费，如图所示，3~7 的消息在一个滑动窗口区间，可以有多个线程并行消费，但是每次提交的 Offset 都是最小 Offset，例如 3

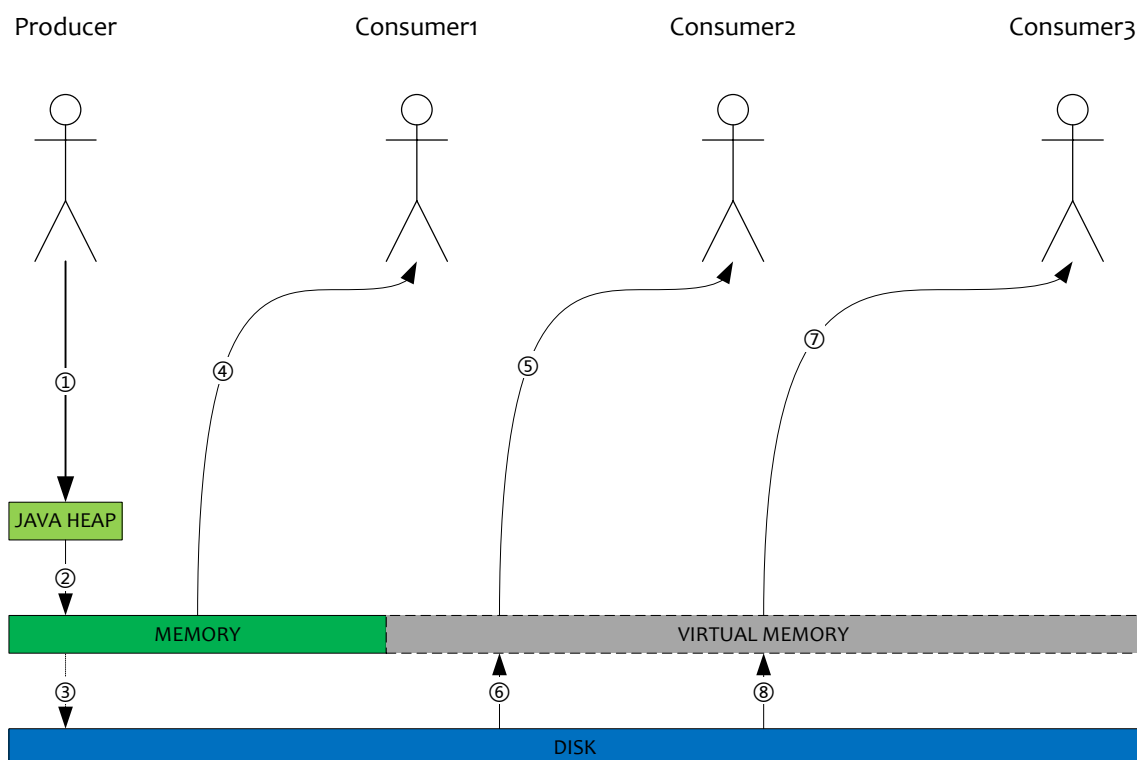
7.11 发送定时消息

7.12 消息消费失败，定时重试

7.13 HA，同步双写/异步复制

异步复制的实现思路非常简单，Slave 启动一个线程，不断从 Master 拉取 Commit Log 中的数据，然后在异步 build 出 Consume Queue 数据结构。整个实现过程基本同 Mysql 主从同步类似。

7.14 单个 JVM 进程也能利用机器超大内存



图表 7-7 消息在系统中流转图

- (1). Producer 发送消息，消息从 socket 进入 java 堆。
- (2). Producer 发送消息，消息从 java 堆转入 PAGECACHE，物理内存。
- (3). Producer 发送消息，由异步线程刷盘，消息从 PAGECACHE 刷入磁盘。
- (4). Consumer 拉消息（正常消费），消息直接从 PAGECACHE（数据在物理内存）转入 socket，到达 consumer，不经过 java 堆。这种消费场景最多，线上 96G 物理内存，按照 1K 消息算，可以在物理内存缓存 1 亿条消息。
- (5). Consumer 拉消息（异常消费），消息直接从 PAGECACHE（数据在虚拟内存）转入 socket。
- (6). Consumer 拉消息（异常消费），由于 Socket 访问了虚拟内存，产生缺页中断，此时会产生磁盘 IO，从磁盘 Load 消息到 PAGECACHE，然后直接从 socket 发出去。
- (7). 同 5 一致。
- (8). 同 6 一致。

7.15 消息堆积问题解决办法

前面提到衡量消息中间件堆积能力的几个指标，现将 RocketMQ 的堆积能力整理如下

表格 7-1RocketMQ 性能堆积指标

		堆积性能指标
1	消息的堆积容量	依赖磁盘大小
2	发消息的吞吐量大小受影响程度	无 SLAVE 情况，会受一定影响 有 SLAVE 情况，不受影响
3	正常消费的 Consumer 是否会受影响	无 SLAVE 情况，会受一定影响 有 SLAVE 情况，不受影响
4	访问堆积在磁盘的消息时，吞吐量有多大	1、与访问的并发有关，最慢会降到 5000 左右。

在有 Slave 情况下，Master 一旦发现 Consumer 访问堆积在磁盘的数据时，会向 Consumer 下达一个重定向指令，令 Consumer 从 Slave 拉取数据，这样正常的发消息与正常消费的 Consumer 都不会因为消息堆积受影响，因为系统将堆积场景与非堆积场景分割在了两个不同的节点处理。这里会产生另一个问题，Slave 会不会写性能下降，答案是否定的。因为 Slave 的消息写入只追求吞吐量，不追求实时性，只要整体的吞吐量高就可以，而 Slave 每次都是从 Master 拉取一批数据，如 1M，这种批量顺序写入方式即使堆积情况，整体吞吐量影响相对较小，只是写入 RT 会变长。

8 RocketMQ 消息过滤

8.1 简单消息过滤

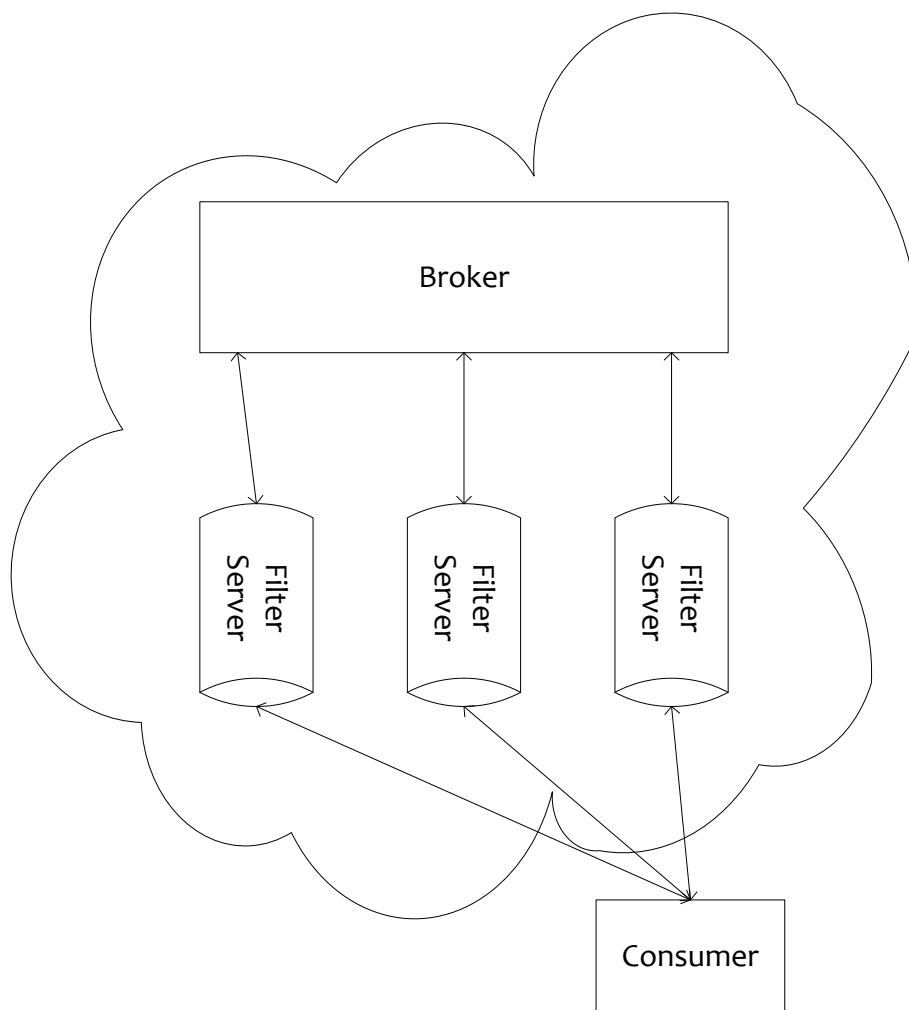
```
/**
 * 订阅指定topic下tags分别等于TagA或TagC或TagD
```

```
*/
```

```
consumer.subscribe("TopicTest1", "TagA || TagC || TagD");
```

如以上代码所示，简单消息过滤通过指定多个 Tag 来过滤消息，过滤动作在服务器进行。实现原理参照第 7.4 节

8.2 高级消息过滤



1. Broker 所在的机器会启动多个 FilterServer 过滤进程
2. Consumer 启动后，会向 FilterServer 上传一个过滤的 Java 类
3. Consumer 从 FilterServer 拉消息，FilterServer 将请求转发给 Broker，FilterServer 从 Broker 收到消息后，按照 Consumer 上传的 Java 过滤程序做过滤，过滤完成后返回给 Consumer。

总结：

1. 使用 CPU 资源来换取网卡流量资源
2. FilterServer 与 Broker 部署在同一台机器，数据通过本地回环通信，不走网卡
3. 一台 Broker 部署多个 FilterServer，充分利用 CPU 资源，因为单个 Jvm 难以全面利用高配的物理机 Cpu 资源
4. 因为过滤代码使用 Java 语言来编写，应用几乎可以做任意形式的服务器端消息过滤，例如通过 Message Header 进行过滤，甚至可以按照 Message Body 进行过滤。
5. 使用 Java 语言进行作为过滤表达式是一个双刃剑，方便了应用的过滤操作，但是带来了服务器端的安全风险。
需要应用来保证过滤代码安全，例如在过滤程序里尽可能不做申请大内存，创建线程等操作。避免 Broker 服务器发生资源泄漏。

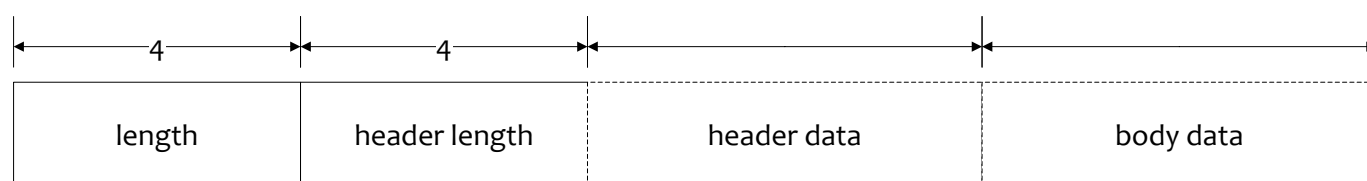
使用方式参见 Github 例子

<https://github.com/alibaba/RocketMQ/blob/develop/rocketmq-example/src/main/java/com/alibaba/rocketmq/example/filter/Consumer.java>

9 RocketMQ 通信组件

RocketMQ 通信组件使用了 Netty-4.0.9.Final，在之上做了简单的协议封装。

9.1 网络协议



1. 大端 4 个字节整数，等于 2、3、4 长度总和
2. 大端 4 个字节整数，等于 3 的长度
3. 使用 json 序列化数据
4. 应用自定义二进制序列化数据

Header 格式

```
{  
  "code": 0,
```

```
"language": "JAVA",
"version": 0,
"opaque": 0,
"flag": 1,
"remark": "hello, I am respponse /127.0.0.1:27603",
"extFields": {
  "count": "0",
  "messageTitle": "HelloMessageTitle"
}
}
```

Header 字段名	类型	Request	Response
code	整数	请求操作代码，请求接收方根据不同的代码做不同的操作	应答结果代码，0 表示成功，非 0 表示各种错误代码
language	字符串	请求发起方实现语言，默认 JAVA	应答接收方实现语言
version	整数	请求发起方程序版本	应答接收方程序版本
opaque	整数	请求发起方在同一连接上不同的请求标识代码，多线程连接复用使用	应答方不做修改，直接返回
flag	整数	通信层的标志位	通信层的标志位
remark	字符串	传输自定义文本信息	错误详细描述信息
extFields	HashMap<String,String>	请求自定义字段	应答自定义字段

9.2 心跳处理

通信组件本身不处理心跳，由上层进行心跳处理。

9.3 连接复用

同一个网络连接，客户端多个线程可以同时发送请求，应答响应通过 header 中的 opaque 字段来标识。

9.4 超时连接

如果某个连接超过特定时间没有活动（无读写事件），则自动关闭此连接，并通知上层业务，清除连接对应的注册信息。

10 RocketMQ 服务发现（Name Server）

Name Server 是专为 RocketMQ 设计的轻量级名称服务，代码小于 1000 行，具有简单、可集群横向扩展、无状态等特点。将要支持的主备自动切换功能会强依赖 Name Server。

11 客户端使用指南

11.1 客户端如何寻址

RocketMQ 有多种配置方式可以令客户端找到 Name Server，然后通过 Name Server 再找到 Broker，分别如下，优先级由高到低，高优先级会覆盖低优先级。

一、代码中指定 Name Server 地址

```
producer.setNamesrvAddr("192.168.0.1:9876;192.168.0.2:9876");  
  
或  
  
consumer.setNamesrvAddr("192.168.0.1:9876;192.168.0.2:9876");
```

二、Java 启动参数中指定 Name Server 地址

```
-Drocketmq.namesrv.addr=192.168.0.1:9876;192.168.0.2:9876
```

三、环境变量指定 Name Server 地址

```
export NAMESRV_ADDR=192.168.0.1:9876;192.168.0.2:9876
```

四、HTTP 静态服务器寻址（默认）

客户端启动后，会定时访问一个静态 HTTP 服务器，地址如下：

`http://jmenv.tbsite.net:8080/rocketmq/nsaddr`

这个 URL 的返回内容如下

```
192.168.0.1:9876;192.168.0.2:9876
```

客户端默认每隔 2 分钟访问一次这个 HTTP 服务器，并更新本地的 Name Server 地址。

URL 已经在代码中写死，可通过修改/etc/hosts 文件来改变要访问的服务器，例如在/etc/hosts 增加如下配置

```
10.232.22.67    jmenv.taobao.net
```

推荐使用 HTTP 静态服务器寻址方式，好处是客户端部署简单，且 Name Server 集群可以热升级。

11.2 自定义客户端行为

11.2.1 客户端 API 形式

DefaultMQProducer、TransactionMQProducer、DefaultMQPushConsumer、DefaultMQPullConsumer 都继承于

ClientConfig 类，ClientConfig 为客户端的公共配置类。

客户端的配置都是 get、set 形式，每个参数都可以用 spring 来配置，也可以在代码中配置，例如 namesrvAddr

这个参数可以这样配置，其他参数同理。

```
producer.setNamesrvAddr("192.168.0.1:9876");
```

11.2.2 客户端的公共配置

参数名	默认值	说明
namesrvAddr		Name Server 地址列表，多个 NameServer 地址用分号隔开
clientIP	本机 IP	客户端本机 IP 地址，某些机器会发生无法识别客户端 IP 地址情况，需要应用在代码中强制指定
instanceName	DEFAULT	客户端实例名称，客户端创建的多个 Producer、Consumer 实际是共用一个内部实例（这个实例包含网络连接、线程资源等）
clientCallbackExecutorThreads	4	通信层异步回调线程数
pollNameServerInteval	30000	轮询 Name Server 间隔时间，单位毫秒

heartbeatBrokerInterval	30000	向 Broker 发送心跳间隔时间，单位毫秒
persistConsumerOffsetInterval	5000	持久化 Consumer 消费进度间隔时间，单位毫秒

11.2.3 Producer 配置

参数名	默认值	说明
producerGroup	DEFAULT_PRODUCER	Producer 组名，多个 Producer 如果属于一个应用，发送同样的消息，则应该将它们归为同一组
createTopicKey	TBW102	在发送消息时，自动创建服务器不存在的 topic，需要指定 Key。
defaultTopicQueueNums	4	在发送消息时，自动创建服务器不存在的 topic，默认创建的队列数
sendMsgTimeout	10000	发送消息超时时间，单位毫秒
compressMsgBodyOverHowmuch	4096	消息 Body 超过多大开始压缩（Consumer 收到消息会自动解压缩），单位字节
retryAnotherBrokerWhenNotStoreOK	FALSE	如果发送消息返回 sendResult，但是 sendStatus!=SEND_OK，是否重试发送
maxMessageSize	131072	客户端限制的消息大小，超过报错，同时服务端也会限制
transactionCheckListener		事务消息回查监听器，如果发送事务消息，必须设置
checkThreadPoolMinSize	1	Broker 回查 Producer 事务状态时，线程池大小
checkThreadPoolMaxSize	1	Broker 回查 Producer 事务状态时，线程池大小
checkRequestHoldMax	2000	Broker 回查 Producer 事务状态时，Producer 本地缓冲请求队列大小

11.2.4 PushConsumer 配置

参数名	默认值	说明
consumerGroup	DEFAULT_CONSUMER	Consumer 组名，多个 Consumer 如果属于一个应用，订阅同样的消息，且消费逻辑一致，则应该将它们归为同一组
messageModel	CLUSTERING	消息模型，支持以下两种 1、集群消费 2、广播消费

consumeFromWhere	CONSUME_FROM_LAST_OFFSET	Consumer 启动后，默认从什么位置开始消费
allocateMessageQueueStrategy	AllocateMessageQueueAveragely	Rebalance 算法实现策略
subscription	{}	订阅关系
messageListener		消息监听器
offsetStore		消费进度存储
consumeThreadMin	10	消费线程池数量
consumeThreadMax	20	消费线程池数量
consumeConcurrentlyMaxSpan	2000	单队列并行消费允许的最大跨度
pullThresholdForQueue	1000	拉消息本地队列缓存消息最大数
pullInterval	0	拉消息间隔，由于是长轮询，所以为 0，但是如果应用为了流控，也可以设置大于 0 的值，单位毫秒
consumeMessageBatchMaxSize	1	批量消费，一次消费多少条消息
pullBatchSize	32	批量拉消息，一次最多拉多少条

11.2.5 PullConsumer 配置

参数名	默认值	说明
consumerGroup	DEFAULT_CONSUMER	Consumer 组名，多个 Consumer 如果属于一个应用，订阅同样的消息，且消费逻辑一致，则应该将它们归为同一组
brokerSuspendMaxTimeMillis	20000	长轮询，Consumer 拉消息请求在 Broker 挂起最长时间，单位毫秒
consumerTimeoutMillisWhenSuspend	30000	长轮询，Consumer 拉消息请求在 Broker 挂起超过指定时间，客户端认为超时，单位毫秒
consumerPullTimeoutMillis	10000	非长轮询，拉消息超时时间，单位毫秒
messageModel	BROADCASTING	消息模型，支持以下两种 1、集群消费 2、广播消费
messageQueueListener		监听队列变化
offsetStore		消费进度存储
registerTopics	[]	注册的 topic 集合
allocateMessageQueueStrategy	AllocateMessageQueueAveragely	Rebalance 算法实现策略

11.3 Message 数据结构

11.3.1 针对 Producer

字段名	默认值	说明
Topic	null	必填，线下环境不需要申请，线上环境需要申请后才能使用
Body	null	必填，二进制形式，序列化由应用决定，Producer 与 Consumer 要协商好序列化形式。
Tags	null	选填，类似于 Gmail 为每封邮件设置的标签，方便服务器过滤使用。目前只支持每个消息设置一个 tag，所以也可以类比为 Notify 的 MessageType 概念
Keys	null	选填，代表这条消息的业务关键词，服务器会根据 keys 创建哈希索引，设置后，可以在 Console 系统根据 Topic、Keys 来查询消息，由于是哈希索引，请尽可能保证 key 唯一，例如订单号，商品 Id 等。
Flag	0	选填，完全由应用来设置，RocketMQ 不做干预
DelayTimeLevel	0	选填，消息延时级别，0 表示不延时，大于 0 会延时特定的时间才会被消费
WaitStoreMsgOK	TRUE	选填，表示消息是否在服务器落盘后才返回应答。

Message 数据结构各个字段都可以通过 get、set 方式访问，例如访问 topic

```
msg.getTopic();  
msg.setTopic("TopicTest");
```

其他字段访问方式类似。

11.3.2 针对 Consumer

在 Producer 端使用 `com.alibaba.rocketmq.common.message.Message` 这个数据结构，由于 Broker 会为 Message 增加数据结构，所以消息到达 Consumer 后，会在 Message 基础之上增加多个字段，Consumer 看到的是 `com.alibaba.rocketmq.common.message.MessageExt` 这个数据结构，MessageExt 继承于 Message，MessageExt 多出来的数据字段如下表所述。

12 Broker 使用指南

12.1 Broker 配置参数

获取 Broker 的默认配置

```
sh mqbroker -m
```

Broker 启动时，如何加载配置

```
### 第一步生成 Broker 默认配置模版
```

```
sh mqbroker -m > broker.p
```

```
### 第二步修改配置文件, broker.p
```

```
### 第三步加载修改过的配置文件
```

```
nohup sh mqbroker -c broker.p
```

Broker 运行过程中，动态改变 Broker 的配置，注意，并非所有配置项都支持动态变更

```
### 修改地址为 192.168.1.100:10911 的 Broker 消息保存时间为 24 小时
```

```
sh mqadmin updateBrokerConfig -b 192.168.1.100:10911 -k fileReservedTime -v 24
```

字段名	默认值	说明
listenPort	10911	Broker 对外服务的监听端口
namesrvAddr	null	Name Server 地址
brokerIP1	本机 IP	本机 IP 地址，默认系统自动识别，但是某些多网卡机器会存在识别错误的情况，这种情况下可以人工配置
brokerName	本机主机名	
brokerClusterName	DefaultCluster	Broker 所属哪个集群
brokerId	0	BrokerId，必须是大等于 0 的整数，0 表示 Master，>0 表示 Slave，一个 Master 可以挂多个 Slave，Master 与 Slave 通过 BrokerName 来配对
autoCreateTopicEnable	TRUE	是否允许 Broker 自动创建 Topic，建议线下开启，线上关闭
autoCreateSubscriptionGroup	TRUE	是否允许 Broker 自动创建订阅组，建议线下开启，线上关闭
rejectTransactionMessage	FALSE	是否拒绝事务消息接入
fetchNamesrvAddrByAddressServer	FALSE	是否从 web 服务器获取 Name Server 地址，针对大规模的 Broker 集群建议使用这种方式
storePathCommitLog	\$HOME/store/commitlog	commitLog 存储路径

storePathConsumeQueue	\$HOME/store/consumequeue	消费队列存储路径
storePathIndex	\$HOME/store/index	消息索引存储路径
storeCheckpoint	\$HOME/store/checkpoint	checkpoint 文件存储路径
abortFile	\$HOME/store/abort	abort 文件存储路径
deleteWhen	4	删除文件时间点，默认凌晨 4 点
fileReservedTime	48	文件保留时间，默认 48 小时
maxTransferBytesOnMessageInMemory	262144	单次 Pull 消息（内存）传输的最大字节数
maxTransferCountOnMessageInMemory	32	单次 Pull 消息（内存）传输的最大条数
maxTransferBytesOnMessageInDisk	65536	单次 Pull 消息（磁盘）传输的最大字节数
maxTransferCountOnMessageInDisk	8	单次 Pull 消息（磁盘）传输的最大条数
messageIndexEnable	TRUE	是否开启消息索引功能
messageIndexSafe	FALSE	是否提供安全的消息索引机制，索引保证不丢
haMasterAddress		在 Slave 上直接设置 Master 地址，默认从 Name Server 上自动获取，也可以手工强制配置
brokerRole	ASYNC_MASTER	Broker 的角色 - ASYNC_MASTER 异步复制 Master - SYNC_MASTER 同步双写 Master - SLAVE
flushDiskType	ASYNC_FLUSH	刷盘方式 - ASYNC_FLUSH 异步刷盘 - SYNC_FLUSH 同步刷盘
cleanFileForciblyEnable	TRUE	磁盘满、且无过期文件情况下 TRUE 表示强制删除文件，优先保证服务可用 FALSE 标记服务不可用，文件不删除

12.2 Broker 集群搭建

推荐的几种 Broker 集群部署方式，这里的 Slave 不可写，但可读，类似于 Mysql 主备方式。

1. 单个 Master

这种方式风险较大，一旦 Broker 重启或者宕机时，会导致整个服务不可用，不建议线上环境使用

2. 多 Master 模式

一个集群无 Slave，全是 Master，例如 2 个 Master 或者 3 个 Master

优点：配置简单，单个 Master 宕机或重启维护对应用无影响，在磁盘配置为 RAID10 时，即使机器宕机不可恢复情况下，由于 RAID10 磁盘非常可靠，消息也不会丢（异步刷盘丢失少量消息，同步刷盘一条不丢）。性能最高。

缺点：单台机器宕机期间，这台机器上未被消费的消息在机器恢复之前不可订阅，消息实时性会受到受到影响。

```
### 先启动 Name Server，例如机器 IP 为：192.168.1.1:9876
nohup sh mqnamesrv &

### 在机器 A，启动第一个 Master
nohup sh mqbroker -n 192.168.1.1:9876 -c $ROCKETMQ_HOME/conf/2m-noslave/broker-a.properties &

### 在机器 B，启动第二个 Master
nohup sh mqbroker -n 192.168.1.1:9876 -c $ROCKETMQ_HOME/conf/2m-noslave/broker-b.properties &
```

3. 多 Master 多 Slave 模式，异步复制

每个 Master 配置一个 Slave，有多对 Master-Slave，HA 采用异步复制方式，主备有短暂消息延迟，毫秒级。

优点：即使磁盘损坏，消息丢失的非常少，且消息实时性不会受影响，因为 Master 宕机后，消费者仍然可以从 Slave 消费，此过程对应用透明。不需要人工干预。性能同多 Master 模式几乎一样。

缺点：Master 宕机，磁盘损坏情况，会丢失少量消息。

```
### 先启动 Name Server，例如机器 IP 为：192.168.1.1:9876
nohup sh mqnamesrv &

### 在机器 A，启动第一个 Master
nohup sh mqbroker -n 192.168.1.1:9876 -c $ROCKETMQ_HOME/conf/2m-2s-async/broker-a.properties &

### 在机器 B，启动第二个 Master
nohup sh mqbroker -n 192.168.1.1:9876 -c $ROCKETMQ_HOME/conf/2m-2s-async/broker-b.properties &

### 在机器 C，启动第一个 Slave
```

```
nohup sh mqbroker -n 192.168.1.1:9876 -c $ROCKETMQ_HOME/conf/2m-2s-async/broker-a-s.properties &

### 在机器 D，启动第二个 Slave

nohup sh mqbroker -n 192.168.1.1:9876 -c $ROCKETMQ_HOME/conf/2m-2s-async/broker-b-s.properties &
```

4. 多 Master 多 Slave 模式，同步双写

每个 Master 配置一个 Slave，有多对 Master-Slave，HA 采用同步双写方式，主备都写成功，向应用返回成功。

优点：数据与服务都无单点，Master 宕机情况下，消息无延迟，服务可用性与数据可用性都非常高

缺点：性能比异步复制模式略低，大约低 10% 左右，发送单个消息的 RT 会略高。目前主宕机后，备机不能自动切换为主机，后续会支持自动切换功能。

```
### 先启动 Name Server，例如机器 IP 为：192.168.1.1:9876

nohup sh mqnamesrv &

### 在机器 A，启动第一个 Master

nohup sh mqbroker -n 192.168.1.1:9876 -c $ROCKETMQ_HOME/conf/2m-2s-sync/broker-a.properties &

### 在机器 B，启动第二个 Master

nohup sh mqbroker -n 192.168.1.1:9876 -c $ROCKETMQ_HOME/conf/2m-2s-sync/broker-b.properties &

### 在机器 C，启动第一个 Slave

nohup sh mqbroker -n 192.168.1.1:9876 -c $ROCKETMQ_HOME/conf/2m-2s-sync/broker-a-s.properties &

### 在机器 D，启动第二个 Slave

nohup sh mqbroker -n 192.168.1.1:9876 -c $ROCKETMQ_HOME/conf/2m-2s-sync/broker-b-s.properties &
```

以上 Broker 与 Slave 配对是通过指定相同的 brokerName 参数来配对，Master 的 BrokerId 必须是 0，Slave 的 BrokerId 必须是大于 0 的数。另外一个 Master 下面可以挂载多个 Slave，同一 Master 下的多个 Slave 通过指定不同的 BrokerId 来区分。

\$ROCKETMQ_HOST 指的 RocketMQ 安装目录，需要用户自己设置此环境变量。

12.3 Broker 重启对客户端的影响

Broker 重启可能会导致正在发往这台机器的消息发送失败，RocketMQ 提供了一种优雅关闭 Broker 的方法，通过执行以下命令会清除 Broker 的写权限，过 40s 后，所有客户端都会更新 Broker 路由信息，此时再关闭 Broker 就不会发生发送消息失败的情况，因为所有消息都发往了其他 Broker。

```
sh mqadmin wipeWritePerm -b brokerName -n namesrvAddr
```

13 Producer 最佳实践

13.1 发送消息注意事项

1. 一个应用尽可能用一个 Topic，消息子类型用 tags 来标识，tags 可以由应用自由设置。只有发送消息设置了 tags，消费方在订阅消息时，才可以利用 tags 在 broker 做消息过滤。

```
message.setTags("TagA");
```

2. 每个消息在业务层面的唯一标识码，要设置到 keys 字段，方便将来定位消息丢失问题。服务器会为每个消息创建索引（哈希索引），应用可以通过 topic，key 来查询这条消息内容，以及消息被谁消费。由于是哈希索引，请务必保证 key 尽可能唯一，这样可以避免潜在的哈希冲突。

```
// 订单 Id
```

```
String orderId = "20034568923546";  
message.setKeys(orderId);
```

3. 消息发送成功或者失败，要打印消息日志，务必要打印 sendresult 和 key 字段。
4. send 消息方法，只要不抛异常，就代表发送成功。但是发送成功会有多个状态，在 sendResult 里定义。
 - SEND_OK
消息发送成功
 - FLUSH_DISK_TIMEOUT
消息发送成功，但是服务器刷盘超时，消息已经进入服务器队列，只有此时服务器宕机，消息才会丢失
 - FLUSH_SLAVE_TIMEOUT
消息发送成功，但是服务器同步到 Slave 时超时，消息已经进入服务器队列，只有此时服务器宕机，消息才会丢失
 - SLAVE_NOT_AVAILABLE

消息发送成功，但是此时 slave 不可用，消息已经进入服务器队列，只有此时服务器宕机，消息才会丢失

对于精卫发送顺序消息的应用，由于顺序消息的局限性，可能会涉及到主备自动切换问题，所以如果 sendresult 中的 status 字段不等于 SEND_OK，就应该尝试重试。对于其他应用，则没有必要这样。

5. 对于消息不可丢失应用，务必要有消息重发机制

例如如果消息发送失败，存储到数据库，能有定时程序尝试重发，或者人工触发重发。

13.2 消息发送失败如何处理

Producer 的 send 方法本身支持内部重试，重试逻辑如下：

1. 至多重试 3 次。
2. 如果发送失败，则轮转到下一个 Broker。
3. 这个方法的总耗时时间不超过 sendMsgTimeout 设置的值，默认 10s。

所以，如果本身向 broker 发送消息产生超时异常，就不会再做重试。

以上策略仍然不能保证消息一定发送成功，为保证消息一定成功，建议应用这样做

如果调用 send 同步方法发送失败，则尝试将消息存储到 db，由后台线程定时重试，保证消息一定到达 Broker。

上述 db 重试方式为什么没有集成到 MQ 客户端内部做，而是要求应用自己去完成，我们基于以下几点考虑

1. MQ 的客户端设计为无状态模式，方便任意的水平扩展，且对机器资源的消耗仅仅是 cpu、内存、网络。
2. 如果 MQ 客户端内部集成一个 KV 存储模块，那么数据只有同步落盘才能较可靠，而同步落盘本身性能开销较大，所以通常会采用异步落盘，又由于应用关闭过程不受 MQ 运维人员控制，可能经常会发生 kill -9 这样暴力方式关闭，造成数据没有及时落盘而丢失。
3. Producer 所在机器的可靠性较低，一般为虚拟机，不适合存储重要数据。

综上，建议重试过程交由应用来控制。

13.3 选择 oneway 形式发送

一个 RPC 调用，通常是这样一个过程

1. 客户端发送请求到服务器
2. 服务器处理该请求
3. 服务器向客户端返回应答

所以一个 RPC 的耗时时间是上述三个步骤的总和，而某些场景要求耗时非常短，但是对可靠性要求并不高，例如日志收集类应用，此类应用可以采用 oneway 形式调用，oneway 形式只发送请求不等待应答，而发送请求在客户端实现层面仅仅是一个 os 系统调用的开销，即将数据写入客户端的 socket 缓冲区，此过程耗时通常在微秒级。

13.4 发送顺序消息注意事项

14 Consumer 最佳实践

14.1 消费过程要做到幂等（即消费端去重）

如《RocketMQ 原理简介》中所述，RocketMQ 无法避免消息重复，所以如果业务对消费重复非常敏感，务必要在业务层面去重，有以下几种去重方式

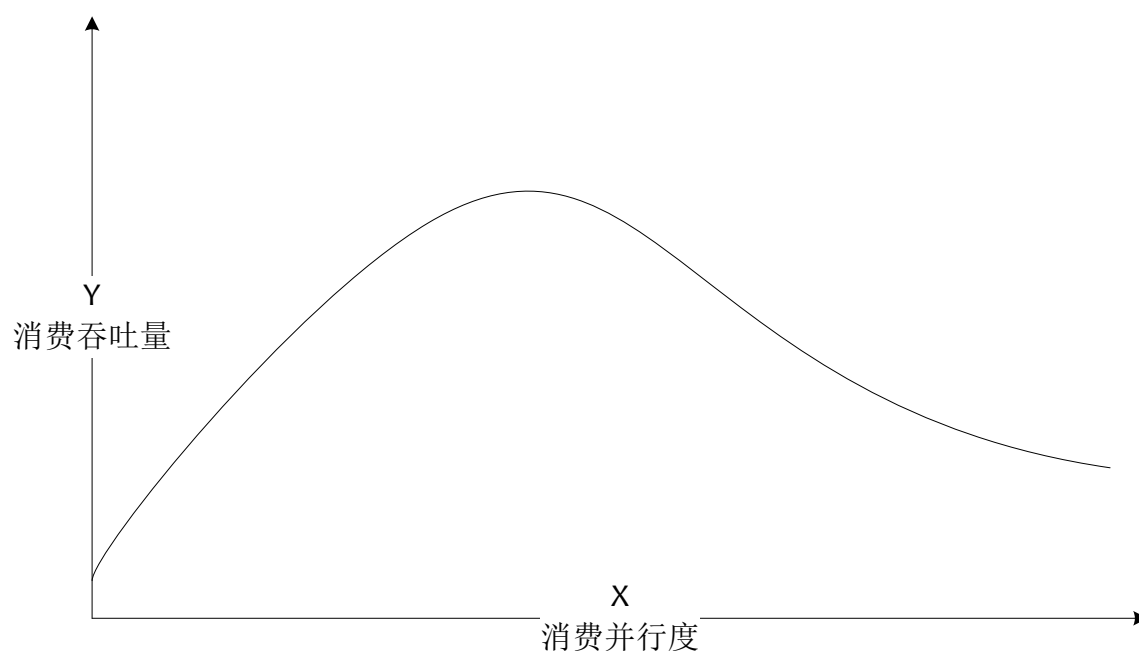
1. 将消息的唯一键，可以是 msgId，也可以是消息内容中的唯一标识字段，例如订单 Id 等，消费之前判断是否在 Db 或 Tair(全局 KV 存储)中存在，如果不存在则插入，并消费，否则跳过。（实际过程要考虑原子性问题，判断是否存在可以尝试插入，如果报主键冲突，则插入失败，直接跳过）

msgId 一定是全局唯一标识符，但是可能会存在同样的消息有两个不同 msgId 的情况（有多种原因），这种情况可能会使业务上重复消费，建议最好使用消息内容中的唯一标识字段去重。
2. 使用业务层面的状态机去重

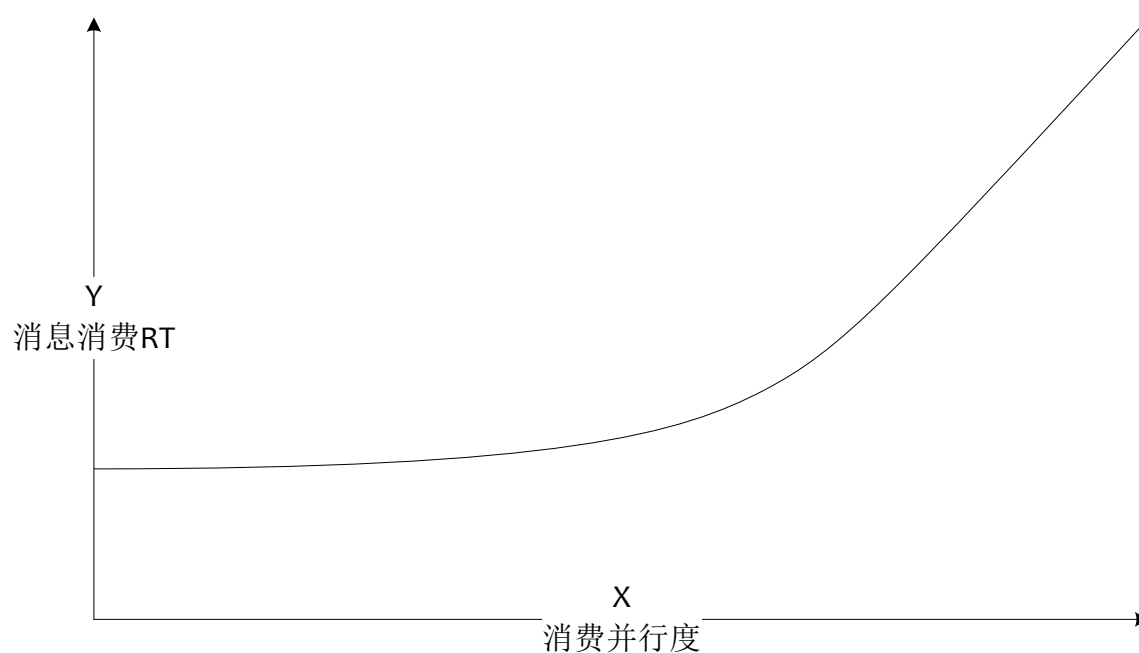
14.2 消费失败处理方式

14.3 消费速度慢处理方式

14.3.1 提高消费并行度



14-1 消费并行度与消费吞吐量关系



14-2 消费并行度与消费 RT 关系

绝大部分消息消费行为属于 IO 密集型，即可能是操作数据库，或者调用 RPC，这类消费行为的消费速度在于后端数据库或者外系统的吞吐量，通过增加消费并行度，可以提高总的消费吞吐量，但是并行度增加到一定程度，

反而会下降，如图所示，呈现抛物线形式。所以应用必须要设置合理的并行度。CPU 密集型应用除外。

修改消费并行度方法

- a) 同一个 ConsumerGroup 下，通过增加 Consumer 实例数量来提高并行度，超过订阅队列数的 Consumer 实例无效。

可以通过加机器，或者在已有机器启动多个进程的方式。

- b) 提高单个 Consumer 的消费并行线程，通过修改以下参数

consumeThreadMin
consumeThreadMax

14.3.2 批量方式消费

某些业务流程如果支持批量方式消费，则可以很大程度上提高消费吞吐量，例如订单扣款类应用，一次处理一个订单耗时 1 秒钟，一次处理 10 个订单可能也只耗时 2 秒钟，这样即可大幅度提高消费的吞吐量。通过设置 consumer 的 consumeMessageBatchMaxSize 这个参数，默认是 1，即一次只消费一条消息，例如设置为 N，那么每次消费的消息数小于等于 N。

14.3.3 跳过非重要消息

发生消息堆积时，如果消费速度一直追不上发送速度，可以选择丢弃不重要的消息

如何判断消费发生了堆积？

```
public ConsumeConcurrentlyStatus consumeMessage(  
    List<MessageExt> msgs,   
    ConsumeConcurrentlyContext context) {  
    long offset = msgs.get(0).getQueueOffset();  
    String maxOffset =   
        msgs.get(0).getProperty(Message.PROPERTY_MAX_OFFSET);  
    long diff = Long.parseLong(maxOffset) - offset;  
    if (diff > 100000) {  
        // TODO 消息堆积情况的特殊处理  
    }  
}
```

```
        return ConsumeConcurrentlyStatus.CONSUME_SUCCESS;
    }

    // TODO 正常消费过程
    return ConsumeConcurrentlyStatus.CONSUME_SUCCESS;
}
```

如以上代码所示，当某个队列的消息数堆积到 100000 条以上，则尝试丢弃部分或全部消息，这样就可以快速追上发送消息的速度。

14.3.4 优化每条消息消费过程

举例如下，某条消息的消费过程如下

1. 根据消息从 DB 查询数据 1
2. 根据消息从 DB 查询数据 2
3. 复杂的业务计算
4. 向 DB 插入数据 3
5. 向 DB 插入数据 4

这条消息的消费过程与 DB 交互了 4 次，如果按照每次 5ms 计算，那么总共耗时 20ms，假设业务计算耗时 5ms，那么总过耗时 25ms，如果能把 4 次 DB 交互优化为 2 次，那么总耗时就可以优化到 15ms，也就是说总体性能提高了 40%。

对于 Mysql 等 DB，如果部署在磁盘，那么与 DB 进行交互，如果数据没有命中 cache，每次交互的 RT 会直线上升，如果采用 SSD，则 RT 上升趋势要明显好于磁盘。个别应用可能会遇到这种情况：

在线下压测消费过程中，db 表现非常好，每次 RT 都很短，但是上线运行一段时间，RT 就会变长，消费吞吐量直线下降。

主要原因是线下压测时间过短，线上运行一段时间后，cache 命中率下降，那么 RT 就会增加。建议在线下压测时，要测试足够长时间，尽可能模拟线上环境，压测过程中，数据的分布也很重要，数据不同，可能 cache 的命中

率也会完全不同。

14.4 消费打印日志

如果消息量较少，建议在消费入口方法打印消息，方便后续排查问题。

```
public ConsumeConcurrentlyStatus consumeMessage(  
    List<MessageExt> msgs, //  
    ConsumeConcurrentlyContext context) {  
    log.info("RECEIVE_MSG_BEGIN: " + msgs.toString());  
    // TODO 正常消费过程  
    return ConsumeConcurrentlyStatus.CONSUME_SUCCESS;  
}
```

如果能打印每条消息消费耗时，那么在排查消费慢等线上问题时，会更方便。

14.5 利用服务器消息过滤，避免多余的消息传输

附录 A 参考文档、规范

- Java Message Service 2.0
<http://jms-spec.java.net>
- Java Message Service API Tutorial
http://docs.oracle.com/javaee/1.3/jms/tutorial/1_3_1-fcs/doc/jms_tutorialTOC.html
- Java(TM) Message Service Specification Final Release 1.1
<http://www.oracle.com/technetwork/java/docs-136352.html>
- CORBA Notification Service Specification 1.1
<http://www.omg.org/spec/NOT/1.1/PDF>
- Distributed Transaction Processing: The XA Specification
<http://pubs.opengroup.org/onlinepubs/009680699/toc.pdf>
- RocketMQ Benchmark
<http://taobao.github.com/metaq/document/benchmark/benchmark.pdf>
- Documentation for /proc/sys/vm/*
<http://www.kernel.org/doc/Documentation/sysctl/vm.txt>