

# Redis 客户端连接

Redis 通过监听一个 TCP 端口或者 Unix socket 的方式来接收来自客户端的连接，当一个连接建立后，Redis 内部会进行以下一些操作：

- 首先，客户端 socket 会被设置为非阻塞模式，因为 Redis 在网络事件处理上采用的是非阻塞多路复用模型。
- 然后为这个 socket 设置 TCP\_NODELAY 属性，禁用 Nagle 算法
- 然后创建一个可读的文件事件用于监听这个客户端 socket 的数据发送

## 最大连接数

在 Redis2.4 中，最大连接数是被直接硬编码在代码里面的，而在2.6版本中这个值变成可配置的。  
maxclients 的默认值是 10000，你也可以在 redis.conf 中对这个值进行修改。

```
config get maxclients

1) "maxclients"
2) "10000"
```

## 实例

以下实例我们在服务启动时设置最大连接数为 100000：

```
redis-server --maxclients 100000
```

## 客户端命令

S.N.	命令	描述
1	CLIENT LIST	返回连接到 redis 服务的客户端列表
2	CLIENT SETNAME	设置当前连接的名称
3	CLIENT GETNAME	获取通过 CLIENT SETNAME 命令设置的服务名称
4	CLIENT PAUSE	挂起客户端连接，指定挂起的时间以毫秒计

5	CLIENT KILL	关闭客户端连接
← Redis 性能测试		
Redis 管道技术 →		
✎ 点我分享笔记		