基础：

<http://www.runoob.com/redis/redis-tutorial.html>

<http://www.cnblogs.com/kaituorensheng/p/5244347.html>

<http://www.iigrowing.cn/redis-huan-cun-ji-shu-xue-xi.html>

<http://www.cnblogs.com/xiaoxi/category/961351.html>

http://blog.csdn.net/column/details/13948.html

# 数据结构

## String类型

字符串类型是Redis中最基础的数据存储类型。

String类型在Redis中是二进制安全的，这便意味着该类型可以接受任何格式的数据，如JPEG图像数据或Json对象描述信息等。在Redis中字符串类型的Value最多可以容纳的数据长度是512M。

### 相关命令

1 SET key value

设置指定 key 的值

2 GET key

获取指定 key 的值。

3 GETRANGE key start end

返回 key 中字符串值的子字符

4 GETSET key value

将给定 key 的值设为 value ，并返回 key 的旧值(old value)。

5 GETBIT key offset

对 key 所储存的字符串值，获取指定偏移量上的位(bit)。

6 MGET key1 [key2..]

获取所有(一个或多个)给定 key 的值。

7 SETBIT key offset value

对 key 所储存的字符串值，设置或清除指定偏移量上的位(bit)。

8 SETEX key seconds value

将值 value 关联到 key ，并将 key 的过期时间设为 seconds (以秒为单位)。

9 SETNX key value

只有在 key 不存在时设置 key 的值。

10 SETRANGE key offset value

用 value 参数覆写给定 key 所储存的字符串值，从偏移量 offset 开始。

11 STRLEN key

返回 key 所储存的字符串值的长度。

12 MSET key value [key value ...]

同时设置一个或多个 key-value 对。

13 MSETNX key value [key value ...]

同时设置一个或多个 key-value 对，当且仅当所有给定 key 都不存在。

14 PSETEX key milliseconds value

这个命令和 SETEX 命令相似，但它以毫秒为单位设置 key 的生存时间，而不是像 SETEX 命令那样，以秒为单位。

15 INCR key

将 key 中储存的数字值增一。

16 INCRBY key increment

将 key 所储存的值加上给定的增量值（increment） 。

17 INCRBYFLOAT key increment

将 key 所储存的值加上给定的浮点增量值（increment） 。

18 DECR key

将 key 中储存的数字值减一。

19 DECRBY key decrement

key 所储存的值减去给定的减量值（decrement） 。

20 APPEND key value

如果 key 已经存在并且是一个字符串， APPEND 命令将 value 追加到 key 原来的值的末尾。

## Hash类型

我们可以将Redis中的Hash类型看成具有String Key和String Value的map容器。所以该类型非常适合于存储值对象的信息。如Username、Password和Age等。如果Hash中包含很少的字段，那么该类型的数据也将仅占用很少的磁盘空间。每一个Hash可以存储4294967295个键值对。

### 相关命令

1 HDEL key field1 [field2]

删除一个或多个哈希表字段

2 HEXISTS key field

查看哈希表 key 中，指定的字段是否存在。

3 HGET key field

获取存储在哈希表中指定字段的值。

4 HGETALL key

获取在哈希表中指定 key 的所有字段和值

5 HINCRBY key field increment

为哈希表 key 中的指定字段的整数值加上增量 increment 。

6 HINCRBYFLOAT key field increment

为哈希表 key 中的指定字段的浮点数值加上增量 increment 。

7 HKEYS key

获取所有哈希表中的字段

8 HLEN key

获取哈希表中字段的数量

9 HMGET key field1 [field2]

获取所有给定字段的值

10 HMSET key field1 value1 [field2 value2 ]

同时将多个 field-value (域-值)对设置到哈希表 key 中。

11 HSET key field value

将哈希表 key 中的字段 field 的值设为 value 。

12 HSETNX key field value

只有在字段 field 不存在时，设置哈希表字段的值。

13 HVALS key

获取哈希表中所有值

14 HSCAN key cursor [MATCH pattern] [COUNT count]

迭代哈希表中的键值对。

## List类型

在Redis中，List类型是按照插入顺序排序的字符串链表。

和数据结构中的普通链表一样，我们可以在其头部(left)和尾部(right)添加新的元素。在插入时，如果该键并不存在，Redis将为该键创建一个新的链表。但是，如果链表中所有的元素均被移除，也就是list为空，不包含元素时，那么其对应的键也将会从数据库中删除。List中可以包含的最大元素数量是4294967295。

从元素插入和删除的效率视角来看，如果我们是在链表的两头插入或删除元素，这将会是非常高效的操作，即使链表中已经存储了百万条记录，该操作也可以在常量时间内完成。然而需要说明的是，如果元素插入或删除操作是作用于链表中间，那将会是非常低效的。

### 相关命令

1 BLPOP key1 [key2 ] timeout

移出并获取列表的第一个元素， 如果列表没有元素会阻塞列表直到等待超时或发现可弹出元素为止。

2 BRPOP key1 [key2 ] timeout

移出并获取列表的最后一个元素， 如果列表没有元素会阻塞列表直到等待超时或发现可弹出元素为止。

3 BRPOPLPUSH source destination timeout

从列表中弹出一个值，将弹出的元素插入到另外一个列表中并返回它； 如果列表没有元素会阻塞列表直到等待超时或发现可弹出元素为止。

4 LINDEX key index

通过索引获取列表中的元素

5 LINSERT key BEFORE|AFTER pivot value

在列表的元素前或者后插入元素

6 LLEN key

获取列表长度

7 LPOP key

移出并获取列表的第一个元素

8 LPUSH key value1 [value2]

将一个或多个值插入到列表头部

9 LPUSHX key value

将一个值插入到已存在的列表头部

10 LRANGE key start stop

获取列表指定范围内的元素

11 LREM key count value

移除列表元素

12 LSET key index value

通过索引设置列表元素的值

13 LTRIM key start stop

对一个列表进行修剪(trim)，就是说，让列表只保留指定区间内的元素，不在指定区间之内的元素都将被删除。

14 RPOP key

移除并获取列表最后一个元素

15 RPOPLPUSH source destination

移除列表的最后一个元素，并将该元素添加到另一个列表并返回

16 RPUSH key value1 [value2]

在列表中添加一个或多个值

17 RPUSHX key value

为已存在的列表添加值

## Set类型

在Redis中，我们可以将Set类型看作为没有排序的字符集合，和List类型一样，我们也可以在该类型的数据值上执行添加、删除或判断某一元素是否存在等操作。需要说明的是，这些操作的时间复杂度为O(1)，即常量时间内完成次操作。Set可包含的最大元素数量是4294967295。

和List类型不同的是，Set集合中不允许出现重复的元素。和List类型相比，Set类型在功能上还存在着一个非常重要的特性，即在服务器端完成多个Sets之间的聚合计算操作，如unions、intersections和differences。由于这些操作均在服务端完成，因此效率极高，而且也节省了大量的网络IO开销。

### 相关命令

1 SADD key member1 [member2]

向集合添加一个或多个成员

2 SCARD key

获取集合的成员数

3 SDIFF key1 [key2]

返回给定所有集合的差集

4 SDIFFSTORE destination key1 [key2]

返回给定所有集合的差集并存储在 destination 中

5 SINTER key1 [key2]

返回给定所有集合的交集

6 SINTERSTORE destination key1 [key2]

返回给定所有集合的交集并存储在 destination 中

7 SISMEMBER key member

判断 member 元素是否是集合 key 的成员

8 SMEMBERS key

返回集合中的所有成员

9 SMOVE source destination member

将 member 元素从 source 集合移动到 destination 集合

10 SPOP key

移除并返回集合中的一个随机元素

11 SRANDMEMBER key [count]

返回集合中一个或多个随机数

12 SREM key member1 [member2]

移除集合中一个或多个成员

13 SUNION key1 [key2]

返回所有给定集合的并集

14 SUNIONSTORE destination key1 [key2]

所有给定集合的并集存储在 destination 集合中

15 SSCAN key cursor [MATCH pattern] [COUNT count]

迭代集合中的元素

## Sorted Set类型

Sorted Set（有序集合）和Set类型极为相似，它们都是字符串的集合，都不允许重复的成员出现在一个Set中。它们之间的主要差别是Sorted Set中的每一个成员都会有一个分数(score)与之关联，Redis正是通过分数来为集合中的成员进行从小到大的排序。然而需要额外指出的是，尽管Sorted Set中的成员必须是唯一的，但是分数(score)却是可以重复的。

在Sorted Set中添加、删除或更新一个成员都是非常快速的操作，其时间复杂度为集合中成员数量的对数。由于Sorted Set中的成员在集合中的位置是有序的，因此，即便是访问位于集合中部的成员也仍然是非常高效的。事实上，Redis所具有的这一特征在很多其它类型的数据库中是很难实现的，换句话说，在该点上要想达到和Redis同样的高效，在其它数据库中进行建模是非常困难的。

### 相关命令

1 ZADD key score1 member1 [score2 member2]

向有序集合添加一个或多个成员，或者更新已存在成员的分数

2 ZCARD key

获取有序集合的成员数

3 ZCOUNT key min max

计算在有序集合中指定区间分数的成员数

4 ZINCRBY key increment member

有序集合中对指定成员的分数加上增量 increment

5 ZINTERSTORE destination numkeys key [key ...]

计算给定的一个或多个有序集的交集并将结果集存储在新的有序集合 key 中

6 ZLEXCOUNT key min max

在有序集合中计算指定字典区间内成员数量

7 ZRANGE key start stop [WITHSCORES]

通过索引区间返回有序集合成指定区间内的成员

8 ZRANGEBYLEX key min max [LIMIT offset count]

通过字典区间返回有序集合的成员

9 ZRANGEBYSCORE key min max [WITHSCORES] [LIMIT]

通过分数返回有序集合指定区间内的成员

10 ZRANK key member

返回有序集合中指定成员的索引

11 ZREM key member [member ...]

移除有序集合中的一个或多个成员

12 ZREMRANGEBYLEX key min max

移除有序集合中给定的字典区间的所有成员

13 ZREMRANGEBYRANK key start stop

移除有序集合中给定的排名区间的所有成员

14 ZREMRANGEBYSCORE key min max

移除有序集合中给定的分数区间的所有成员

15 ZREVRANGE key start stop [WITHSCORES]

返回有序集中指定区间内的成员，通过索引，分数从高到底

16 ZREVRANGEBYSCORE key max min [WITHSCORES]

返回有序集中指定分数区间内的成员，分数从高到低排序

17 ZREVRANK key member

返回有序集合中指定成员的排名，有序集成员按分数值递减(从大到小)排序

18 ZSCORE key member

返回有序集中，成员的分数值

19 ZUNIONSTORE destination numkeys key [key ...]

计算给定的一个或多个有序集的并集，并存储在新的 key 中

20 ZSCAN key cursor [MATCH pattern] [COUNT count]

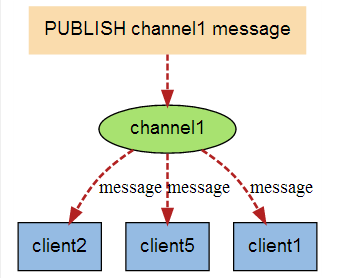
迭代有序集合中的元素（包括元素成员和元素分值）

# 发布订阅与消息队列

## 发布订阅模式

Redis的发布订阅模式包含两种角色，分别是发布者和订阅者。发布者(pub)发布消息，订阅者(sub)接收消息。发布者和订阅者类似与广播和听众的关系，广播可以选择一个频道发布消息，听众如果收听了这个频道，可以接受到广播发送的消息。

在发布订阅模式中，订阅者可以订阅一个或多个频道（channel），而发布者可以向指定的频道发送消息，所有订阅此频道的订阅者都会收到此消息。



在上图中，有一个channel1的频道和他的三个订阅者client2，client5，client1。当广播执行publish channel1 message命令，借助频道（channel1）发布消息（message）时，订阅频道channel1的三个订阅者client2，client5，client1都能够收到这个消息（message）。

客户端进入订阅模式后，可能接收到三种类型的消息。

1. 订阅频道时：第一个值是Subscribe，表示订阅成功；第二个值是订阅成功的频道名称；第三个值是当前客户端订阅的频道数。
2. 订阅模式中：第一个值是message，表示接收到发布者发布的消息；第二个值表示产生消息的频道名称；第三个值是消息内容。
3. 取消订阅：第一个值是unsubscribe。表示成功取消订阅某个频道；第二个值是对应的频道名称；第三个值是当前客户端订阅的频道数量，当此值为0时客户端会退出订阅状态。

发布订阅模式缺点：

1. 如果一个客户端订阅了频道，但自己读取消息的速度却不够快的话，那么不断积压的消息会使redis输出缓存区的体积越变越大，这可能使redis本身的执行速度变慢，甚至直接崩溃。
2. 数据可靠性问题，如果订阅方因意外断线，那么它会丢失所有在线期间发布者发布的消息。

### 相关命令

|  |  |
| --- | --- |
| SUBSCRIBE channel [channel ...] | 订阅给定的一个或多个频道的信息。 |
| PSUBSCRIBE pattern [pattern ...] | 订阅一个或多个符合给定模式的频道。 |
| PUBLISH channel message | 将信息发送到指定的频道。 |
| UNSUBSCRIBE [channel [channel ...]] | 退订给定的频道。 |
| PUNSUBSCRIBE [pattern [pattern ...]] | 退订所有给定模式的频道 |
| PUBSUB subcommand [argument [argument ...]] | 查看订阅与发布系统状态。 |

注意：

PSUBSCRIBE pattern [pattern ...] 订阅一个或多个符合给定模式的频道，后边跟的是一个表达式，可以用表达式匹配满足规则的频道

psubscribe channel.? 可以订阅channel.1，channel.0等频道

psubscribe channel.\* 可以订阅channel.1，channel.10等频道

### 应用场景

1. 最明显的用法就是构建实时消息系统，比如普通的即时聊天，群聊等功能
2. , 以门户网站为例, 当编辑更新了某推荐板块的内容后：CMS发布清除缓存的消息到channel (推送者推送消息)；门户网站的缓存系统通过channel收到清除缓存的消息 (订阅者收到消息)，更新了推荐板块的缓存

### 实例

打开一个客户端，执行subscribe channel命令，可以直接订阅指定名的频道（不需要创建频道）。

127.0.0.1:6379> psubscribe redisCha?  
 Reading messages... (press Ctrl-C to quit)  
 1) **"psubscribe"** 2) **"redisCha?"** 3) (integer) 1

再打开一个客户端，使用命令：publish channel message可以直接通过频道channel发布消息message

127.0.0.1:6379> publish redisChat **"Redis is a caching technique"** (integer) 1

在发布者通过频道redisChat发布消息后，订阅redisChat频道的订阅者可以接收到发布者发布的消息。

127.0.0.1:6379> subscribe redisChat  
 Reading messages... (press Ctrl-C to quit)  
 1) **"subscribe"** 2) **"redisChat"** 3) (integer) 1  
 1) **"message"** 2) **"redisChat"** 3) **"Redis is a caching technique"**

## 消息队列

Redis中的列表类型为实现队列提供了便捷，列表类型有LPUSH和RPOP命令。如果想要实现任务队列，只需要让生产者将任务使用LPUSH命令加入到某个键中，另一边让消费者不断地使用RPOP命令从该键中取出任务即可。

无限循环读取任务队列中的内容：

loop  
 **$task** = RPOP queue  
 **if** $task  
 #如果队列中有就执行  
 execute($task)  
 **else** #如果没有则等待1秒以免过于频繁地请求数据  
 wait 1 second

但是还有一些美中不足的地方，当任务队列中没有任务时消费者每秒都会调用一次RPOP命令查看是否有新任务。如果可以实现一旦有新任务加入任务队列就通知消费者就好了。使用BRPOP可以实现这样的需求。

BRPOP命令和RPOP命令相似，唯一区别就是当列表中没有元素时BRPOP命令会一直阻塞住连接，直到有新元素加入。

loop  
 #如果任务队列中没有新任务，BRPOP命令会一直堵塞，不会执行execute()  
 $task = BRPOP queue, 0  
 #返回值是一个数字，数组第二个值使我们需要的任务。  
 execute($task[1])

BRPOP命令接收两个参数，第一个是键名，第二个是超时时间，单位是秒。当超过此时间仍然没有获得新元素的话就会返回nil。超时时间是“0”表示不设置超时时间，即如果没有新元素加入队列就会永远阻塞下去。

示例，打开两个redis-cli:

实例A输入：

redis>BRPOP queue 0

实例B输入：

redis>LPUSH queue task

可以看到实例A返回：

1) **"queue"**2) **"task"**

同时发现queue中的元素已经被取走：

redis>LLEN queue  
(integer) 0

### 优先级队列

如果有两种任务同时存在，一种任务应该优先另一种任务处理，我们要如何使用队列呢？

为了实现这一目标，我们需要使用优先级队列，将不同的任务放在不同的任务队列中。BRPOP命令可以同时接收多个键，其完整的命令格式为BRPOP key [key ...] timeout，如BRPOP queue:1 queue:2 0.

意义是同时检测多个键，如果所有的键都没有元素则阻塞，如果其中有一个键有元素则会从该键中弹出元素。如果多个键都有元素则按照从左到右的顺序取第一个键中的一个元素。借此特性可以区分优先级队列。

比如通过命令：lpush queue:1 task1向队列queue:1中添加一个元素task1；通过命令：lpush queue:2 task2向队列queue:2中添加一个元素task2.

然后通过命令：brpop queue:1 queue:2 queue:3 0，则首先会获取队列一queue:1中的元素，然后才会获取队列二queue:2中的元素。

# 持久化

Redis是一个支持持久化的内存数据库。如果不开启持久化功能，即单纯的把redis作为一个内存数据库，那么当Redis重启后，内存中的数据将全部丢失。这绝不是我们想要的。

Redis持久化功能能够将内存中的数据保存到磁盘中，当Redis重启时，再从磁盘中读取恢复数据。

Redis事务redis持久化存储支持两种方式：RDB（快照）和AOF。

RDB持久化是指在指定的时间间隔内将内存中的数据集快照写入磁盘

AOF持久化以日志的形式记录服务器所处理的每一个写、删除操作，查询操作不会记录。

官方建议两种方式同时使用，没有持久化的redis和memcache一样，相当于一个纯内存的数据库

## RDB(快照)

RDB(Redis Database)持久化是在指定的时间间隔内将内存中的数据集快照写入磁盘。

持久化步骤：

1. 在配置文件中会对RDB持久化的时间间隔进行配置。
2. 当需要持久化时，Redis会调用一个fork子进程将上一时间间隔内的数据集快照通过IO流写入一个临时性的dump.rdb文件。主进程不进行任何IO操作，继续对client的请求进行响应。
3. 当子进程完成对新 RDB 文件的写入时，Redis 用新 RDB 文件替换原来的 RDB 文件，并删除旧的 RDB 文件

快照是Redis默认的持久化方式。这种方式是将内存中数据以快照的方式写入到二进制文件中,默认的文件名为dump.rdb。可以通过配置设置自动做快照持久化的方式。我们可以配置redis在n秒内如果超过m个key被修改就自动做快照，下面是默认的快照保存配置：

save 900 1 #900秒内如果超过1个key被修改，则发起快照保存  
save 300 10 #300秒内容如超过10个key被修改，则发起快照保存  
save 60 10000

通过命令持久化：

client 也可以使用save或者bgsave命令通知redis做一次快照持久化。save操作是在主线程中保存快照的，由于redis是用一个主线程来处理所有 client的请求，这种方式会阻塞所有client请求。所以不推荐使用。另一点需要注意的是，每次快照持久化都是将内存数据完整写入到磁盘一次，并不是增量的只同步脏数据。如果数据量大的话，而且写操作比较多，必然会引起大量的磁盘io操作，可能会严重影响性能。

另外由于快照方式是在一定间隔时间做一次的，所以如果redis意外down掉的话，就会丢失最后一次快照后的所有修改。如果应用要求不能丢失任何修改的话，可以采用aof持久化方式。

RDB优点：

1. 使用单独子进程来进行持久化，主进程不会进行任何IO操作，保证了redis的高性能
2. 采用RDB方式时，数据持久化将只产生一个文件。这种文件非常适合用于进行备份： 比如说，你可以在最近的 24 小时内，每小时备份一次 RDB 文件，并且在每个月的每一天，也备份一个 RDB 文件。 这样的话，即使遇上问题，也可以随时将数据集还原到不同的版本。相比于AOF机制，如果数据集很大，RDB的启动效率会更高。
3. 对于灾难恢复而言，RDB是非常不错的选择。因为我们可以非常轻松的将一个单独的文件压缩后再转移到其它存储介质上

RDB缺点：

1、RDB是间隔一段时间进行持久化，如果持久化之间redis发生故障，会发生数据丢失。所以这种方式更适合数据要求不严谨的时候

## AOF

AOF是将执行过的指令以日志的形式记录下来，数据恢复时按照从前到后的顺序再将指令执行一遍，实现数据恢复。

AOF比快照方式有更好的持久化性，它支持以下三种持久化策略：

appendonly yes #启用aof持久化方式  
appendfsync always #每次收到写命令就立即强制写入磁盘，效率低，但是保证完全的持久化，不推荐使用  
appendfsync everysec #每秒钟强制写入磁盘一次，在性能和持久化方面做了很好的折中，推荐  
appendfsync no #完全依赖os，性能最好,持久化没保证

AOF文件重写：

Redis 可以在 AOF 文件体积变得过大时，自动地在后台对 AOF 进行重写： 重写后的新 AOF 文件包含了恢复当前数据集所需的最小命令集合。 整个重写操作是绝对安全的，因为 Redis 在创建新 AOF 文件的过程中，会继续将命令追加到现有的 AOF 文件里面，即使重写过程中发生停机，现有的 AOF 文件也不会丢失。 而一旦新 AOF 文件创建完毕，Redis 就会从旧 AOF 文件切换到新 AOF 文件，并开始对新 AOF 文件进行追加操作。AOF 文件有序地保存了对数据库执行的所有写入操作， 这些写入操作以 Redis 协议的格式保存， 因此 AOF 文件的内容非常容易被人读懂， 对文件进行分析（parse）也很轻松。 导出（export） AOF 文件也非常简单： 举个例子， 如果你不小心执行了 FLUSHALL 命令， 但只要 AOF 文件未被重写， 那么只要停止服务器， 移除 AOF 文件末尾的 FLUSHALL 命令， 并重启 Redis ， 就可以将数据集恢复到 FLUSHALL 执行之前的状态。

AOF优点：

1. 可以保持更高的数据完整性，如果设置追加file的时间是1s，即使redis发生故障，最多会丢失1s的数据；
2. AOF文件没被rewrite之前（文件过大时会对命令进行合并重写），可以删除其中的某些命令（比如误操作的flushall）
3. 由于该机制对日志文件的写入操作采用的是append模式，因此在写入过程中即使出现宕机现象，也不会破坏日志文件中已经存在的内容。即使本次操作只是写入了一半数据就出现了系统崩溃问题，在Redis下一次启动之前，我们也可以通过redis-check-aof工具来帮助我们解决数据一致性的问题。
4. 如果日志过大，Redis可以自动启用rewrite机制。即Redis以append模式不断的将修改数据写入到老的磁盘文件中，同时Redis还会创建一个新的文件用于记录此期间有哪些修改命令被执行。因此在进行rewrite切换时可以更好的保证数据安全性。

AOF缺点：

1. AOF文件比RDB文件大，且恢复速度慢
2. 随着写入命令的不断增加， AOF 文件的体积也会变得越来越大。举个例子， 如果你对一个计数器调用了 100 次 INCR ， 那么仅仅是为了保存这个计数器的当前值， AOF 文件就需要使用 100 条记录（entry）。然而在实际上， 只使用一条 SET 命令已经足以保存计数器的当前值了， 其余 99 条记录实际上都是多余的。
3. 根据同步策略的不同，AOF在运行效率上往往会慢于RDB。总之，每秒同步策略的效率是比较高的，同步禁用策略的效率和RDB一样高效

## RDB和AOF应用

一般情况下，推荐RDB和AOF两种持久化方式一起使用。如果你非常关心你的数据,但仍然可以承受数分钟以内的数据丢失， 那么你可以只使用 RDB 持久化。有很多用户都只使用 AOF 持久化， 但我们并不推荐这种方式： 因为定时生成 RDB 快照（snapshot）非常便于进行数据库备份， 并且 RDB 恢复数据集的速度也要比 AOF 恢复的速度要快，

# 事务

Redis事务提供了一种“将多个命令打包，然后一次性、按顺序地执行”的机制，它提供两个保证：

• 事务是一个单独的隔离操作：事务中的所有命令都会序列化、按顺序地执行。事务在执行的过程中，不会被其他客户端发送来的命令请求所打断

• 事务是一个原子操作：事务中的命令要么全部被执行，要么全部都不执行。Redis事务没有回滚操作，即使中间有一个命令发生异常，接下来的命令也会执行。

Redis事务从开始到执行会经历以下三个阶段：

开启事务 🡪 命令入队 🡪 执行事务

MULTI，EXEC，DISCARD，WATCH 四个命令是 redis 事务的四个基础命令。其中：

MULTI，告诉 redis 服务器开启一个事务。注意，只是开启，而不是执行

EXEC，告诉 redis 开始执行事务

DISCARD，告诉 redis 取消事务

WATCH，监视某一个键值对，它的作用是在事务执行之前如果监视的键值被修改，事务会被取消。

示例：

## 相关命令

|  |  |
| --- | --- |
| DISCARD | 取消事务，放弃执行事务块内的所有命令。 |
| EXEC | 执行所有事务块内的命令 |
| MULTI | 标记一个事务块的开始 |
| UNWATCH | 取消 WATCH 命令对所有 key 的监视 |
| WATCH key [key ...] | 监视一个(或多个) key ，如果在事务执行之前这个(或这些) key 被其他命令所改动，那么事务将被打断。 |

### Watch命令详解

## 事务内部错误

在一个事务的运行期间，可能会遇到两种类型的命令错误：

1. 事务在执行EXEC 之前，入队的命令可能会出错。比如说，命令可能会产生语法错误（参数数量错误，参数名错误，等等），或者其他更严重的错误，比如内存不足（如果服务器使用 maxmemory 设置了最大内存限制的话）
2. 命令可能在EXEC 调用之后失败。举个例子，事务中的命令可能处理了错误类型的键，比如将列表命令用在了字符串键上面，诸如此类

对于发生在EXEC 执行之前的错误，客户端以前的做法是检查命令入队所得的返回值：如果命令入队时返回 QUEUED ，那么入队成功；否则，就是入队失败。如果有命令在入队时失败，那么大部分客户端都会停止并取消这个事务

不过，从 Redis 2.6.5 开始，服务器会对命令入队失败的情况进行记录，并在客户端调用EXEC 命令时，拒绝执行并自动放弃这个事务。

## 为什么不支持回滚

如果你有使用关系式数据库的经验，那么“Redis 在事务失败时不进行回滚，而是继续执行余下的命令”这种做法可能会让你觉得有点奇怪

以下是这种做法的优点：

• Redis 命令只会因为错误的语法而失败（并且这些问题不能在入队时发现），或是命令用在了错误类型的键上面：这也就是说，从实用性的角度来说，失败的命令是由编程错误造成的，而这些错误应该在开发的过程中被发现，而不应该出现在生产环境中

• 因为不需要对回滚进行支持，所以 Redis 的内部可以保持简单且快速有种观点认为 Redis 处理事务的做法会产生 bug ，然而需要注意的是，在通常情况下，回滚并不能解决编

程错误带来的问题。举个例子，如果你本来想通过INCR 命令将键的值加上 1 ，却不小心加上了 2 ，又或者对错误类型的键执行了INCR ，回滚是没有办法处理这些情况的

鉴于没有任何机制能避免程序员自己造成的错误，并且这类错误通常不会在生产环境中出现，所以 Redis 选

择了更简单、更快速的无回滚方式来处理事务

# 服务器和客户端

# 数据备份和恢复

# 安全

# 管道技术

# 分区

# 缓存机制

# redis集群