# 参考文献

<https://github.com/socketio/socket.io/tree/master/docs>

# 技术原理探索

同步异步 阻塞 非阻塞：https://www.cnblogs.com/wuchanming/p/8430674.html

<https://www.jianshu.com/p/eee6e45c08d5>

# 搭建项目

demo：<https://github.com/likemytea/nettysocketio-server>

## 新建springboot项目

这里的demo用的是在managesystem-novue基础上做的。

## 整合nettysocketio

### 依赖包

<dependency>

<groupId>io.netty</groupId>

<artifactId>netty-all</artifactId>

<version>4.1.15.Final</version>

</dependency>

<dependency>

<groupId>com.corundumstudio.socketio</groupId>

<artifactId>netty-socketio</artifactId>

<version>1.7.13</version>

</dependency>

### 配置文件

#============================================================================

# netty socket io setting

#============================================================================

# host在本地测试可以设置为localhost或者本机IP，在Linux服务器跑可换成服务器IP

socketio.host=localhost

socketio.port=9099

# 设置最大每帧处理数据的长度，防止他人利用大数据来攻击服务器

socketio.maxFramePayloadLength=1048576

# 设置http交互最大内容长度

socketio.maxHttpContentLength=1048576

# socket连接数大小（如只监听一个端口boss线程组为1即可）

socketio.bossCount=1

socketio.workCount=100

socketio.allowCustomRequests=true

# 协议升级超时时间（毫秒），默认10秒。HTTP握手升级为ws协议超时时间

socketio.upgradeTimeout=20000

# Ping消息超时时间（毫秒），默认60秒，这个时间间隔内没有接收到心跳消息就会发送超时事件

socketio.pingTimeout=120000

# Ping消息间隔（毫秒），默认25秒。客户端向服务器发送一条心跳消息间隔

socketio.pingInterval=25000

### java类

#### 配置socketioserver服务类

demo：com.chenxing.managesystem.config.SocketIOConfig

#### 创建socketioserviceImpl

com.chenxing.managesystem.service.impl. SocketIOServiceImpl