Redis是单线程框架,也就是说同一个时刻只能有一个命令是被执行的,多个客户端的操作请求被放置在指令队列中按顺序执行.

1 redis键从一个redis迁移到另一个redis

有三种迁移方法:1)move 2)dump+restore 3)migrate

理论上来说migrate是最有效最简洁的迁移方法,具体使用方法现查.

2 键的遍历有两种命令

keys pattern

scan cursor [pattern] [count number]

前者是一次性遍历,由于redis单线程特性,会产生遍历时间段内其他命令的阻塞;scan是原子时间的命令,要全遍历需要多次scan而且很可能不能遍历所有的键(当有键的删除或者添加时)

3 慢查询

就是将运行过程中指令运行时间（不包括指令的排队和传输时间）超过预定阈值的命令记录下来

Config set slowlog-log-slower-than time(ms)

Config set slowlog-max-len number

Config rewirte

最后一条指令将配置持久化存储到本地配置文件中

具体的查询指令现查。

4 流水线技术

主要是将多条命令组装在一起进行传输，节约传输时间

Pipeline只能操作一个redis实例，需要客户端和服务器共同实现。相比原生的批量命令，劣势明显，但是并不是所有的命令都有原生的批量命令。

5 事务与Lua

1）事务表示一组动作，要么全部执行，要么全部不执行。例如在社交网络上用户A关注了B，这时需要在A的关注列表中加入B，也需要在B的粉丝列表中加入A

Redis提供简单的事务功能，将需要一起执行的命令放在multi和exec两个命令之间。

Watch key 命令用来确保事务中的key没有被其他客户端修改过才执行，否则不执行事务。

2）在redis中使用Lua脚本有两个命令：

eval 脚本内容 key个数 key列表 参数列表（需要每次都发送脚本到redis服务器）

evalsha 预先加载脚本到服务器，得到校验和码SHA1

先加载

Redis-cli script load “$(cat name.lua)”

会得到一个SHA1码sha1

再运行脚本

evalsha sha1 key个数 key列表 参数列表

Lua脚本在redis中是原子执行的，中间不会插入其他指令

3）redis管理lua脚本的命令有“

加载script load

判断是否存在

Script exists

清除脚本

Script flush

杀死脚本

Script kill

6 GEO

Redis3.2 提供GEO（地理信息定位）功能