

# 第7章-SpringCloud之初入江湖

学习目标：

- 能够说出SpringCloud包含的主要框架
- 能够使用服务发现组件Eureka
- 能够使用Feign实现服务间的调用
- 完成交友微服务开发

## 1 SpringCloud简介

### 1.1 什么是SpringCloud

Spring Cloud是一系列框架的有序集合。它利用Spring Boot的开发便利性巧妙地简化了分布式系统基础设施的开发，如服务发现注册、配置中心、消息总线、负载均衡、熔断器、数据监控等，都可以用Spring Boot的开发风格做到一键启动和部署。Spring并没有重复制造轮子，它只是将目前各家公司开发的比较成熟、经得起实际考验的服务框架组合起来，通过Spring Boot风格进行再封装屏蔽掉了复杂的配置和实现原理，最终给开发者留出了一套简单易懂、易部署和易维护的分布式系统开发工具包。

Spring Cloud项目的官方网址：<http://projects.spring.io/spring-cloud/>

### 1.2 SpringCloud与SpringBoot的关系

Spring Boot 是 Spring 的一套快速配置脚手架，可以基于Spring Boot 快速开发单个微服务，Spring Cloud是一个基于Spring Boot实现的云应用开发工具；Spring Boot专注于快速、方便集成的单个微服务个体，Spring Cloud关注全局的服务治理框架；Spring Boot使用了默认大于配置的理念，很多集成方案已经帮你选择好了，能不配置就不配置，Spring Cloud很大一部分是基于Spring Boot来实现，可以不基于Spring Boot吗？不可以。

Spring Boot可以离开Spring Cloud独立使用开发项目，但是Spring Cloud离不开Spring Boot，属于依赖的关系。

## 1.3 SpringCloud主要框架

- 服务发现——Netflix Eureka
- 服务调用——Netflix Feign
- 熔断器——Netflix Hystrix
- 服务网关——Netflix Zuul
- 分布式配置——Spring Cloud Config
- 消息总线 —— Spring Cloud Bus

## 1.4 Spring Cloud和Dubbo对比

或许很多人会说Spring Cloud和Dubbo的对比有点不公平，Dubbo只是实现了服务治理，而Spring Cloud下面有17个子项目（可能还会新增）分别覆盖了微服务架构下的方方面面，服务治理只是其中的一个方面，一定程度来说，Dubbo只是Spring Cloud Netflix中的一个子集。

	Dubbo	Spring Cloud
服务注册中心	Zookeeper	Spring Cloud Netflix Eureka
服务调用方式	RPC	REST API
服务网关	无	Spring Cloud Netflix Zuul
熔断器	不完善	Spring Cloud Netflix Hystrix
分布式配置	无	Spring Cloud Config
服务跟踪	无	Spring Cloud Sleuth
消息总线	无	Spring Cloud Bus
数据流	无	Spring Cloud Stream
批量任务	无	Spring Cloud Task
.....	.....	.....

## 1.5 说说SpringCloud的版本

我们目前课程采用的SpringCloud版本为Finchley.M9。你可能会觉得这个版本怎么这么奇怪？SpringCloud由于是一系列框架组合，为了避免与包含的自框架版本产生混淆，采用伦敦地铁站的名称作为版本名，形式为版本名+里程碑号。M9为第9个里程碑版本。

以下是SpringBoot与Spring Cloud版本的对照表，大家看看有没有找到什么规律呢？

Spring Boot	Spring Cloud
1.2.x	Angel版本
1.3.x	Brixton版本
1.4.x	Camden版本
1.5.x	Dalston版本、Edgware版本
2.0.x	Finchley版本

## 2 服务发现组件 Eureka

### 2.1 Eureka

Eureka是Netflix开发的服务发现框架，SpringCloud将它集成在自己的子项目spring-cloud-netflix中，实现SpringCloud的服务发现功能。Eureka包含两个组件：Eureka Server和Eureka Client。

Eureka Server提供服务注册服务，各个节点启动后，会在Eureka Server中进行注册，这样EurekaServer中的服务注册表中将会存储所有可用服务节点的信息，服务节点的信息可以在界面中直观的看到。

Eureka Client是一个java客户端，用于简化与Eureka Server的交互，客户端同时也内置了一个使用轮询(round-robin)负载算法的负载均衡器。在应用启动后，将会向Eureka Server发送心跳,默认周期为30秒，如果Eureka Server在多个心跳周期内没有接收到某个节点的心跳，Eureka Server将会从服务注册表中把这个服务节点移除(默认90秒)。

Eureka Server之间通过复制的方式完成数据的同步，Eureka还提供了客户端缓存机制，即使所有的Eureka Server都挂掉，客户端依然可以利用缓存中的信息消费其他服务的API。综上，Eureka通过心跳检查、客户端缓存等机制，确保了系统的高可用性、灵活性和可伸缩性。

## 2.2 Eureka服务端开发

(1) 创建tensquare\_eureka模块

(2) 引入依赖 父工程pom.xml定义SpringCloud版本

```
<dependencyManagement>
  <dependencies>
    <dependency>
      <groupId>org.springframework.cloud</groupId>
      <artifactId>spring-cloud-dependencies</artifactId>
      <version>Finchley.M9</version>
      <type>pom</type>
      <scope>import</scope>
    </dependency>
  </dependencies>
</dependencyManagement>
```

tensquare\_eureka模块pom.xml引入eureka-server

```
<dependencies>
  <dependency>
    <groupId>org.springframework.cloud</groupId>
    <artifactId>spring-cloud-starter-netflix-eureka-
server</artifactId>
  </dependency>
</dependencies>
```

(2) 添加application.yml

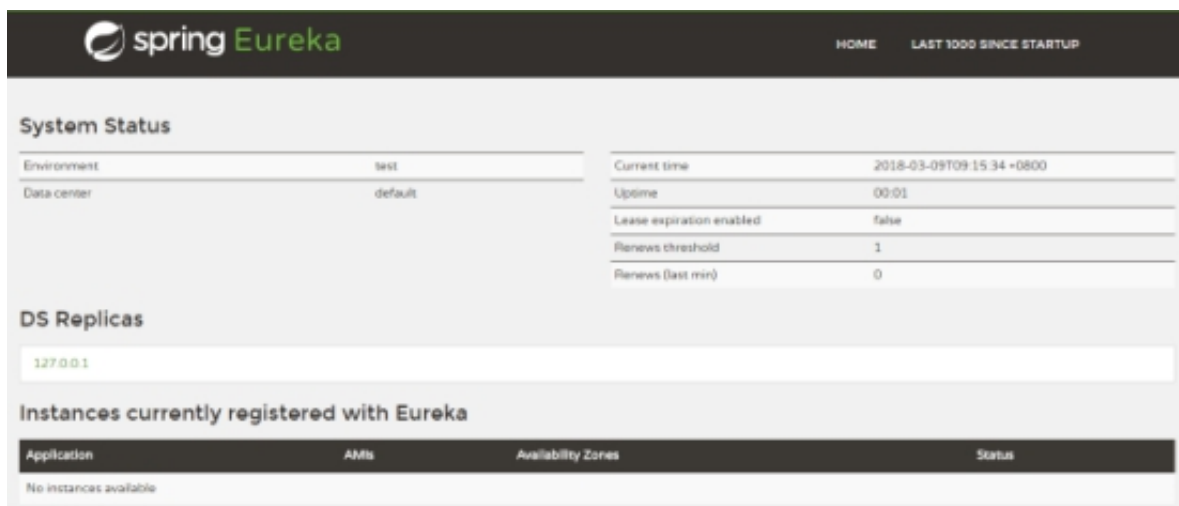
```
server:
  port: 6868 #服务端口
eureka:
  client:
    registerWithEureka: false #是否将自己注册到Eureka服务中，本身就是所有无需注册
    fetchRegistry: false #是否从Eureka中获取注册信息
    serviceUrl: #Eureka客户端与Eureka服务端进行交互的地址
    defaultZone: http://127.0.0.1:${server.port}/eureka/
```

### (3) 编写启动类

创建包com.tensquare.eureka，包下建立类

```
@SpringBootApplication
@EnableEurekaServer
public class EurekaServer {
    public static void main(String[] args) {
        SpringApplication.run(EurekaServer.class, args);
    }
}
```

(4) 启动运行启动类，然后在浏览器地址栏输入 <http://localhost:6868/> 运行效果如下：



主界面中system status为系统信息 General Info为一般信息 Instances currently registered with Eureka为注册到的所有微服务列表

## 2.3 服务注册

我们现在就将所有的微服务都注册到Eureka中，这样所有的微服务之间都可以互相调用了。

(1) 将其他微服务模块添加依赖

```
<dependency>
  <groupId>org.springframework.cloud</groupId>
  <artifactId>spring-cloud-starter-netflix-eureka-
client</artifactId>
</dependency>
```

(2) 修改每个微服务的application.yml，添加注册eureka服务的配置

```
eureka:
  client:
    service-url:
      defaultZone: http://localhost:6868/eureka
  instance:
    prefer-ip-address: true
```

(3) 修改每个服务类的启动类，添加注解

```
@EnableEurekaClient
```

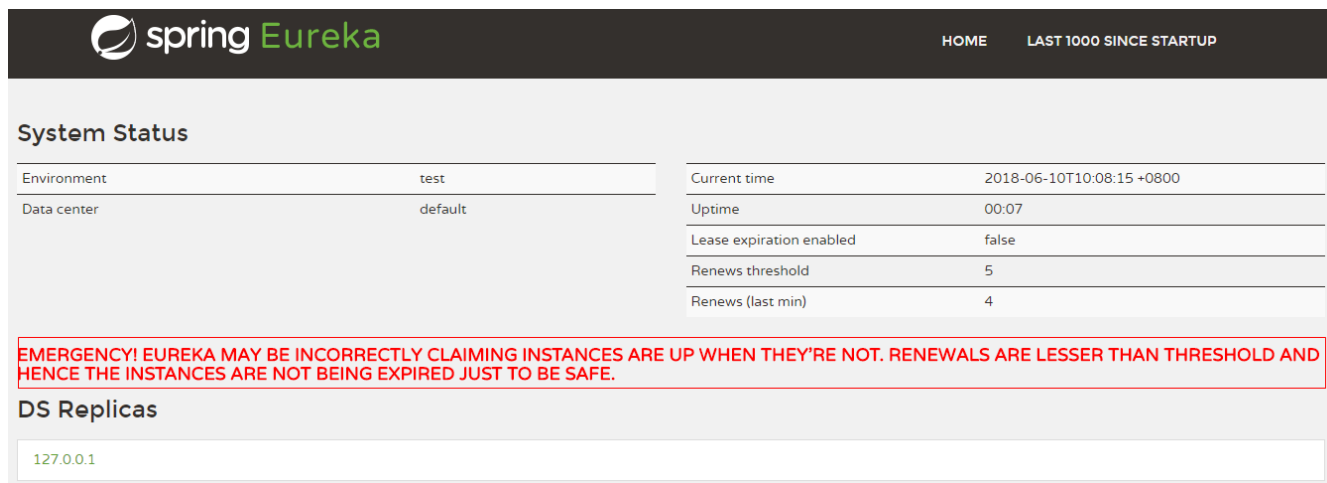
(4) 启动测试：将每个微服务启动起来，会发现eureka的注册列表中可以看到这些微服务了

#### Instances currently registered with Eureka

Application	AMIs	Availability Zones	Status
TENSQUARE-ARTICLE	n/a (1)	(1)	UP (1) - LAPTOP-8TICS8ND.lan:tensquare-article:9004
TENSQUARE-GATHERING	n/a (1)	(1)	UP (1) - LAPTOP-8TICS8ND.lan:tensquare-gathering:9005
TENSQUARE-QA	n/a (1)	(1)	UP (1) - LAPTOP-8TICS8ND.lan:tensquare-qa:9003
TENSQUARE-RECRUIT	n/a (1)	(1)	UP (1) - LAPTOP-8TICS8ND.lan:tensquare-recruit:9002
TENSQUARE-SEARCH	n/a (1)	(1)	UP (1) - LAPTOP-8TICS8ND.lan:tensquare-search:9007
TENSQUARE-SPIT	n/a (1)	(1)	UP (1) - LAPTOP-8TICS8ND.lan:tensquare-spit:9006
TENSQUARE-USER	n/a (1)	(1)	UP (1) - LAPTOP-8TICS8ND.lan:tensquare-user:9008
TENSQUARE_BASE	n/a (1)	(1)	UP (1) - LAPTOP-8TICS8ND.lan:tensquare_base:9001

## 2.4 保护模式

如果在Eureka Server的首页看到以下这段提示，则说明Eureka已经进入了保护模式：



The screenshot shows the Spring Eureka Server dashboard. At the top, there's a header with the Spring Eureka logo and navigation links for HOME and LAST 1000 SINCE STARTUP. Below the header, the 'System Status' section is displayed. It contains two tables. The first table lists 'Environment' as 'test' and 'Data center' as 'default'. The second table lists 'Current time' as '2018-06-10T10:08:15 +0800', 'Uptime' as '00:07', 'Lease expiration enabled' as 'false', 'Renews threshold' as '5', and 'Renews (last min)' as '4'. Below these tables, a red-bordered box contains an emergency warning: 'EMERGENCY! EUREKA MAY BE INCORRECTLY CLAIMING INSTANCES ARE UP WHEN THEY'RE NOT. RENEWALS ARE LESSER THAN THRESHOLD AND HENCE THE INSTANCES ARE NOT BEING EXPIRED JUST TO BE SAFE.' At the bottom, the 'DS Replicas' section shows a single replica with the address '127.0.0.1'.

System Status	
Environment	test
Data center	default

Current time	2018-06-10T10:08:15 +0800
Uptime	00:07
Lease expiration enabled	false
Renews threshold	5
Renews (last min)	4

**EMERGENCY! EUREKA MAY BE INCORRECTLY CLAIMING INSTANCES ARE UP WHEN THEY'RE NOT. RENEWALS ARE LESSER THAN THRESHOLD AND HENCE THE INSTANCES ARE NOT BEING EXPIRED JUST TO BE SAFE.**

**DS Replicas**

127.0.0.1
-----------

Eureka Server在运行期间，会统计心跳失败的比例在15分钟之内是否低于85%，如果出现低于的情况（在单机调试的时候很容易满足，实际在生产环境上通常是由于网络不稳定导致），Eureka Server会将当前的实例注册信息保护起来，同时提示这个警告。保护模式主要用于一组客户端和Eureka Server之间存在网络分区场景下的保护。一旦进入保护模式，Eureka Server将会尝试保护其服务注册表中的信息，不再删除服务注册表中的数据（也就是不会注销任何微服务）。

## 3 Feign实现服务间的调用

### 3.1 Feign简介

Feign是简化Java HTTP客户端开发的工具（java-to-httpclient-binder），它的灵感来自于[Retrofit](#)、[JAXRS-2.0](#)和[WebSocket](#)。Feign的初衷是降低统一绑定[Denominator](#)到HTTP API的复杂度，不区分是否为restful。

### 3.2 快速体验

我们现在在问答微服务调用基础微服务的方法（根据ID查询标签）

- （1）在tensquare\_qa模块添加依赖



```
<dependency>
    <groupId>org.springframework.cloud</groupId>
    <artifactId>spring-cloud-starter-openfeign</artifactId>
</dependency>
```

(2) 修改tensquare\_qa模块的启动类，添加注解

```
@EnableDiscoveryClient
@EnableFeignClients
```

(3) 在tensquare\_qa模块创建 com.tensquare.qa.client包，包下创建接口

```
@FeignClient("tensquare-base")
public interface LabelClient {

    @RequestMapping(value="/label/{id}", method = RequestMethod.GET)
    public Result findById(@PathVariable("id") String id);
}
```

@FeignClient注解用于指定从哪个服务中调用功能，注意 里面的名称与被调用的服务名保持一致，并且不能包含下划线。

@RequestMapping注解用于对被调用的微服务进行地址映射。注意 @PathVariable注解一定要指定参数名称，否则出错

(5) 修改tensquare\_qa模块的 ProblemController

```
@Autowired
private LabelClient labelClient;

@RequestMapping(value = "/label/{labelid}")
public Result findLabelById(@PathVariable String labelid){
    Result result = labelClient.findById(labelid);
    return result;
}
```

(6) 测试: <http://localhost:9003/problem/label/1> 能看到标签的信息

## 3.3 负载均衡



测试：同时开启多个基础微服务，看是否是轮流调用。

修改tensquare\_base工程LabelController的findById方法

```
@RequestMapping(value="/{id}", method = RequestMethod.GET)
public Result findById(@PathVariable String id){
    System.out.println("No.1");
    return new Result(true,StatusCode.OK,"查询成功",labelService.findById(id) );
}
```

启动基础微服务后，修改端口和输出信息，再次启动基础微服务

启动问答微服务，浏览器执行<http://localhost:9003/problem/label/1> 看是否轮流启动。

## 4 交友微服务开发

### 4.1 需求分析

好友表：

好友表	tb_friend		
字段名称	字段含义	字段类型	备注
userid	用户ID	文本	
friendid	好友ID	文本	
islike	是否互相喜欢	文本	0：单向喜欢 1：互相喜欢

非好友表：

好友表	tb_nofriend		
字段名称	字段含义	字段类型	备注
userid	用户ID	文本	
friendid	好友ID	文本	

交友微服务本身的功能:

(1) 当用户登陆后在推荐好友列表中点击“心”，表示喜欢此人，在数据库tb\_friend表中插入一条数据，islike 为0

(2) 当你点击了喜欢过的人，也喜欢了你，表示互粉成功！也向tb\_friend表中插入一条数据，islike为1，并且将你喜欢她的数据islike也修改为1

(3) 当你点击了不喜欢某人（点击了叉），向tb\_nofriend添加记录.

(4) 当两个人互粉后，其中一人不喜欢对方了，删除好友表中的记录，向非好友表中添加记录

什么场景下使用springCloud呢？

我们来看用户表，有两列： fanscount 表示粉丝数， followcount表示关注数

(1) 当用户点击了喜欢:

比如小宝关注了楚楚，小宝的followcount（关注数）加1，楚楚的fanscount（粉丝数）加1

(2) 当用户删除了好友:

比如楚楚删除了好友小宝，小宝的fanscount（粉丝数）减1，楚楚的followcount（关注数）减1

## 4.2 交友微服务-添加与删除好友

### 4.2.1 模块搭建

(1) 创建工程tensquare\_friend，pom.xml引入依赖



```
<dependencies>
  <dependency>
    <groupId>org.springframework.boot</groupId>
    <artifactId>spring-boot-starter-data-jpa</artifactId>
  </dependency>
  <dependency>
    <groupId>mysql</groupId>
    <artifactId>mysql-connector-java</artifactId>
  </dependency>
  <dependency>
    <groupId>com.tensquare</groupId>
    <artifactId>tensquare_common</artifactId>
    <version>1.0-SNAPSHOT</version>
  </dependency>
  <dependency>
    <groupId>org.springframework.boot</groupId>
    <artifactId>spring-boot-starter-data-redis</artifactId>
  </dependency>
  <dependency>
    <groupId>org.springframework.cloud</groupId>
    <artifactId>spring-cloud-starter-netflix-eureka-
client</artifactId>
  </dependency>
  <dependency>
    <groupId>org.springframework.cloud</groupId>
    <artifactId>spring-cloud-starter-openfeign</artifactId>
  </dependency>
</dependencies>
```

## (2) 创建application.yml



```
server:
  port: 9010
spring:
  application:
    name: tensquare-friend #指定服务名
  datasource:
    driverClassName: com.mysql.jdbc.Driver
    url: jdbc:mysql://192.168.184.134:3306/tensquare_friend?
characterEncoding=utf-8
    username: root
    password: 123456
  jpa:
    database: MySQL
    show-sql: true
jwt:
  config:
    key: itcast
eureka:
  client:
    service-url:
      defaultZone: http://localhost:6868/eureka
  instance:
    prefer-ip-address: true
```

### (3) 编写启动类



```
@SpringBootApplication
@EnableEurekaClient
@EnableDiscoveryClient
@EnableFeignClients
public class Application {

    public static void main(String[] args) {
        SpringApplication.run(Application.class, args);
    }

    @Bean
    public IdWorker idWorker(){
        return new IdWorker(1, 1);
    }

    @Bean
    public JwtUtil jwtUtil(){
        return new util.JwtUtil();
    }

}
```

(4) 创建JwtFilter（参见User工程）

(5) 创建ApplicationConfig（参见User工程）

## 4.2.2 添加好友

(1) 创建实体类



```
@Entity
@Table(name="tb_friend")
@IdClass(Friend.class)
public class Friend implements Serializable {
    @Id
    private String userid;

    @Id
    private String friendid;

    public String getUserid() {
        return userid;
    }

    public void setUserid(String userid) {
        this.userid = userid;
    }

    public String getFriendid() {
        return friendid;
    }

    public void setFriendid(String friendid) {
        this.friendid = friendid;
    }
}
```

(2) 新建dao包，创建FriendDao接口



```
/**
 * 交友数据访问层
 */
public interface FriendDao extends JpaRepository<Friend,String> {

    /**
     * 根据用户ID与被关注用户ID查询记录个数
     * @param userid
     * @param friendid
     * @return
     */
    @Query("select count(f) from Friend f where f.userid=?1 and f.friendid=?2")
    public int selectCount(String userid,String friendid);

    /**
     * 更新为互相喜欢
     * @param userid
     * @param friendid
     */
    @Modifying
    @Query("update Friend f set f.islike=?3 where f.userid=?1 and f.friendid=?2")
    public void updateLike(String userid,String friendid,String islike);

}
```

### (3) 创建业务逻辑类

创建com.tensquare.friend.service包，包下建立类FriendService





```
@Service
public class FriendService {

    @Autowired
    private FriendDao friendDao;

    @Transactional
    public int addFriend(String userid,String friendid){

        //判断如果用户已经添加了这个好友，则不进行任何操作,返回0
        if(friendDao.selectCount(userid, friendid)>0){
            return 0;
        }
        //向喜欢表中添加记录
        Friend friend=new Friend();
        friend.setUserId(userid);
        friend.setFriendid(friendid);
        friend.setIslike("0");
        friendDao.save(friend);

        //判断对方是否喜欢你，如果喜欢，将islike设置为1
        if(friendDao.selectCount( friendid,userid)>0){
            friendDao.updateLike(userid,friendid,"1");
            friendDao.updateLike(friendid,userid,"1");
        }
        return 1;
    }
}
```

### (3) 控制器类

创建包com.tensquare.friend.controller，包下创建FriendController



```
@RestController
@RequestMapping("/friend")
public class FriendController {

    @Autowired
    private FriendService friendService;

    @Autowired
    private HttpServletRequest request;

    /**
     * 添加好友
     * @param friendid 对方用户ID
     * @param type 1: 喜欢 0: 不喜欢
     * @return
     */
    @RequestMapping(value="/like/{friendid}/{type}",method=
RequestMethod.PUT)
    public Result addFriend(@PathVariable String friendid , @PathVariable
String type){

        Claims claims=(Claims)request.getAttribute("user_claims");
        if(claims==null){
            return new Result(false, StatusCode.ACCESSERROR,"无权访问");
        }
        //如果是喜欢
        if(type.equals("1")){
            if(friendService.addFriend(claims.getId(),friendid)==0){
                return new Result(false, StatusCode.REPEERROR,"已经添加此好
友");
            }
        }else{
            //不喜欢
        }
        return new Result(true, StatusCode.OK, "操作成功");
    }
}
```

#### (4) 测试:

启动用户微服务，登陆用户获取token

启动交友微服务，通过postMan测试 <http://localhost:9010/friend/like/1/1>, 添加头信息 Authorization 内容为Bearer 加上获取的token.

## 4.2.3 添加非好友

需求：当用户点击不喜欢某人，将对方的ID记录不喜欢列表中

### (1) 构建实体类

```
@Entity
@Table(name="tb_nofriend")
@IdClass({NoFriend.class})
public class NoFriend implements Serializable {
    @Id
    private String userid;

    @Id
    private String friendid;

    public String getUserid() {
        return userid;
    }

    public void setUserid(String userid) {
        this.userid = userid;
    }

    public String getFriendid() {
        return friendid;
    }

    public void setFriendid(String friendid) {
        this.friendid = friendid;
    }
}
```

### (2) 创建数据访问接口



```
/**
 * 不喜欢列表数据访问层
 */
public interface NoFriendDao extends JpaRepository<NoFriend,String> {

}
```

### (3) 修改业务逻辑类FriendService

```
@Autowired
private NoFriendDao noFriendDao;

/**
 * 向不喜欢列表中添加记录
 * @param userid
 * @param friendid
 */
public void addNoFriend(String userid,String friendid){
    NoFriend noFriend=new NoFriend();
    noFriend.setUserId(userid);
    noFriend.setFriendid(friendid);
    noFriendDao.save(noFriend);
}
```

### (2) 修改FriendController的addFriend方法



```
/**
 * 添加好友
 * @param friendid 对方用户ID
 * @param type 1: 喜欢 0: 不喜欢
 * @return
 */
@RequestMapping(value="/like/{friendid}/{type}",method=
RequestMethod.PUT)
public Result addFriend(@PathVariable String friendid , @PathVariable
String type){

    Claims claims=(Claims)request.getAttribute("user_claims");
    if(claims==null){
        return new Result(false, StatusCode.ACCESSERROR,"无权访问");
    }
    //如果是喜欢
    if(type.equals("1")){
        if(friendService.addFriend(claims.getId(),friendid)==0){
            return new Result(false, StatusCode.REPERERROR,"已经添加此好
友");
        }
    }else{
        //不喜欢
        friendService.addNoFriend(claims.getId(),friendid);//向不喜欢
列表中添加记录
    }
    return new Result(true, StatusCode.OK, "操作成功");
}
```

## 4.2.4 删除好友

### (1) FriendDao新增方法定义



```
/**
 * 删除喜欢
 * @param userid
 * @param friendid
 */
@Modifying
@Query("delete from Friend f where f.userid=?1 and f.friendid=?2")
public void deleteFriend(String userid,String friendid);
```

## (2) FriendService新增方法

```
/**
 * 删除好友
 * @param userid
 * @param friendid
 */
@Transactional
public void deleteFriend(String userid,String friendid){
    friendDao.deleteFriend(userid,friendid);
    friendDao.updateLike(friendid,userid,"0");
    addNoFriend(userid,friendid);//向不喜欢表中添加记录
}
```

## (3) FriendController新增方法

```
/**
 * 删除好友
 * @param friendid
 * @return
 */
@RequestMapping(value="/{friendid}",method=RequestMethod.DELETE)
public Result remove(@PathVariable String friendid){
    Claims claims=(Claims)request.getAttribute("user_claims");
    if(claims==null){
        return new Result(false, StatusCode.ACCESSERROR,"无权访问");
    }
    friendService.deleteFriend(claims.getId(), friendid);
    return new Result(true, StatusCode.OK, "删除成功");
}
```

## 4.3 用户微服务-粉丝数与关注数的变更

### 4.3.1 变更粉丝数

(1) 修改tensquare\_user工程的UserDao，增加方法定义

```
/**
 * 更新粉丝数
 * @param userid 用户ID
 * @param x 粉丝数
 */
@Modifying
@Query("update User u set u.fanscount=u.fanscount+?2 where u.id=?1")
public void incFanscount(String userid,int x);
```

(2) UserService增加方法

```
/**
 * 更新粉丝数
 * @param x
 */
@Transactional
public void incFanscount(String userid,int x){
    userDao.incFanscount(userid,x);
}
```

(3) UserController增加方法

```
/**
 * 增加粉丝数
 * @param userid
 * @param x
 */
@RequestMapping(value="/incfans/{userid}/{x}",method=
RequestMethod.POST)
public void incFanscount(@PathVariable String userid,@PathVariable
int x){
    userService.incFanscount(userid,x);
}
```



## 4.3.2 变更关注数

(1) 修改tensquare\_user工程的UserDao，增加方法定义

```
/**
 * 更新关注数
 * @param userid 用户ID
 * @param x 粉丝数
 */
@Modifying
@Query("update User u set u.followcount=u.followcount+?2 where u.id=?1")
public void incFollowcount(String userid,int x);
```

(2) UserService增加方法

```
/**
 * 更新关注数
 * @param x
 */
@Transactional
public void incFollowcount(String userid,int x){
    userDao.incFollowcount(userid,x);
}
```

(3) UserController增加方法

```
/**
 * 增加关注数
 * @param userid
 * @param x
 */
@RequestMapping(value="/incfollow/{userid}/{x}",method=
RequestMethod.POST)
public void incFollowcount(@PathVariable String userid,@PathVariable
int x){
    userService.incFollowcount(userid,x);
}
```

## 4.4 调用用户微服务

### 4.4.1 喜欢某人更新用户数据

(1) 在tensquare\_friend模块创建 com.tensquare.friend.client包，包下创建接口

```
/**
 * 用户客户端
 */
@FeignClient("tensquare-user")
public interface UserClient {

    /**
     * 增加粉丝数
     * @param userid
     * @param x
     */
    @RequestMapping(value="/user/incfans/{userid}/{x}",method=
RequestMethod.POST)
    public void incFanscount(@PathVariable("userid") String userid,
@PathVariable("x") int x);

    /**
     * 增加关注数
     * @param userid
     * @param x
     */
    @RequestMapping(value="/user/incfollow/{userid}/{x}",method=
RequestMethod.POST)
    public void incFollowcount(@PathVariable("userid") String
userid,@PathVariable("x") int x);
}
```

@FeignClient注解用于指定从哪个服务中调用功能

@RequestMapping注解用于对被调用的微服务进行地址映射。

注意 @PathVariable注解一定要指定参数名称，否则出错

## (2) 修改FriendService，注入UserClient

```
@Autowired  
private UserClient userClient;
```

修改addFriend方法,增加对userClient方法的调用

```
userClient.incFollowcount(userid,1);//增加自己的关注数  
userClient.incFanscount(friendid,1);//增加对方的粉丝数
```

## 4.4.2 删除好友更新用户数据

修改FriendService的deleteFriend方法,增加调用

```
userClient.incFollowcount(userid,-1);//减少自己的关注数  
userClient.incFanscount(friendid,-1);//减少对方的粉丝数
```

# 面试问题

## 你在项目中使用SpringCloud的哪些组件?

服务注册组件Eureka 服务发现组件Feign 熔断器 网关 SpringCloudConfig (集中配置管理) SpringCloudBus(消息总线)

## 你在项目中哪个业务场景使用到微服务间的调用

交友微服务 添加好友，在交友微服务中调用用户微服务的更改粉丝数与关注数的方法。