



下载APP



29 | 网络开发：如何使用 Rust 处理网络请求？（下）

2021-11-03 陈天

《陈天 · Rust 编程第一课》

课程介绍 >



讲述：陈天

时长 10:50 大小 9.93M



你好，我是陈天。

上一讲介绍了如何用 Rust 做基于 TCP 的网络开发，通过 TcpListener 监听，使用 TcpStream 连接。在 *nix 操作系统层面，一个 TcpStream 背后就是一个文件描述符。值得注意的是，当我们在处理网络应用的时候，有些问题一定要正视：

网络是不可靠的

网络的延迟可能会非常大

带宽是有限的

网络是非常不安全的

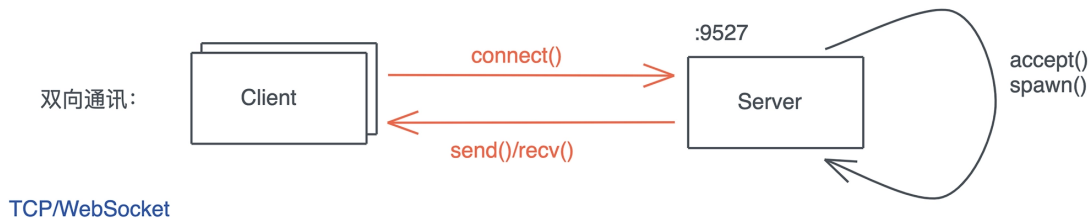


我们可以使用 TCP 以及构建在 TCP 之上的协议应对网络的不可靠；使用队列和超时来应对网络的延时；使用精简的二进制结构、压缩算法以及某些技巧（比如 HTTP 的 304）来减少带宽的使用，以及不必要的网络传输；最后，需要使用 TLS 或者 noise protocol 这样的安全协议来保护传输中的数据。

好今天我们接着看在网络开发中，主要会涉及的网络通讯模型。

双向通讯

上一讲 TCP 服务器的例子里，所做的都是双向通讯。这是最典型的一种通讯方式：



一旦连接建立，服务器和客户端都可以根据需要主动向对方发起传输。整个网络运行在全双工模式下（full duplex）。我们熟悉的 TCP / WebSocket 就运行在这种模型下。

双向通讯这种方式的好处是，数据的流向是没有限制的，一端不必等待另一端才能发送数据，网络可以进行比较实时地处理。

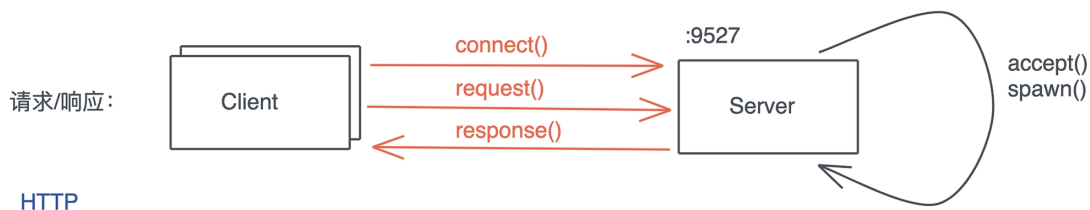
请求响应

在 Web 开发的世界里，请求 - 响应模型是我们最熟悉的模型。客户端发送请求，服务器根据请求返回响应。整个网络处在半双工模式下（half duplex）。HTTP/1.x 就运行在这种模式下。

一般而言，请求响应模式下，在客户端没有发起请求时，服务器不会也无法主动向客户端发送数据。除此之外，请求发送的顺序和响应返回的顺序是一一对应的，不会也不能乱

序，这种处理方式会导致应用层的 **队头阻塞**（Head-Of-Line blocking）。

请求响应模型处理起来很简单，由于 HTTP 协议的流行，尽管有很多限制，请求响应模型还是得到了非常广泛的应用。



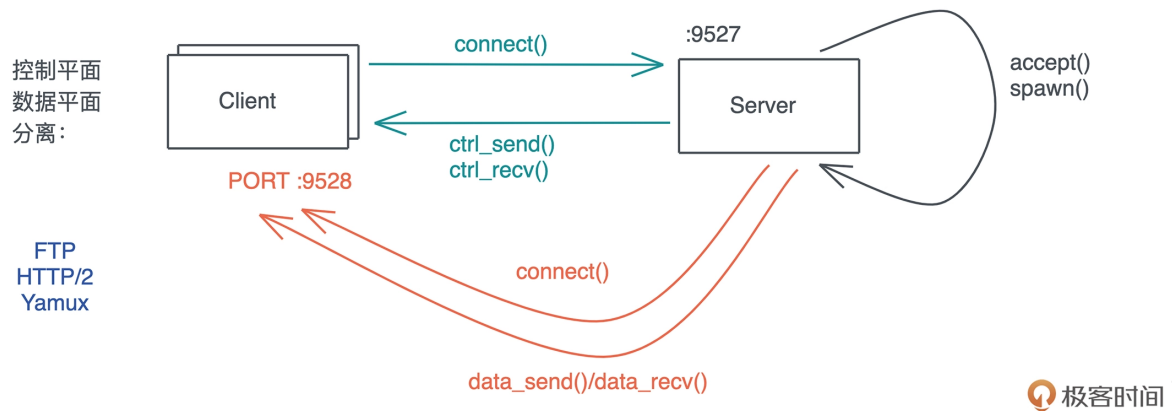
控制平面 / 数据平面分离

但有时候，服务器和客户端之间会进行复杂的通讯，这些通讯包含控制信令和数据流。因为 TCP 有天然的网络层的队头阻塞，所以当控制信令和数据交杂在同一个连接中时，过大的数据流会阻塞控制信令，使其延迟加大，无法及时响应一些重要的命令。

以 FTP 为例，如果用户在传输一个 1G 的文件后，再进行 ls 命令，如果文件传输和 ls 命令都在同一个连接中进行，那么，只有文件传输结束，用户才会看到 ls 命令的结果，这样显然对用户非常不友好。

所以，我们会采用控制平面和数据平面分离的方式，进行网络处理。

客户端会首先连接服务器，建立控制连接，**控制连接**是一个长连接，会一直存在，直到交互终止。然后，二者会根据需要额外创建**新的临时的数据连接**，用于传输大容量的数据，数据连接在完成相应的工作后，会自动关闭。



除 FTP 外，还有很多协议都是类似的处理方式，比如多媒体通讯协议 [SIP 协议](#)。

HTTP/2 借鉴了 HTTP/2 的用于多路复用的 Yamux 协议，虽然运行在同一个 TCP 连接之上，它们在应用层也构建了类似的控制平面和数据平面。

以 HTTP/2 为例，控制平面（ctrl stream）可以创建很多新的 stream，用于并行处理多个应用层的请求，比如使用 HTTP/2 的 gRPC，各个请求可以并行处理，不同 stream 之间的数据可以乱序返回，而不必受请求响应模型的限制。虽然 HTTP/2 依旧受困于 TCP 层的队头阻塞，但它解决了应用层的队头阻塞。

P2P 网络

前面我们谈论的网络通讯模型，都是传统的客户端 / 服务器交互模型（C/S 或 B/S），客户端和服务端在网络中的作用是不对等的，客户端永远是连接的发起方，而服务器是连接的处理方。

不对等的网络模型有很多好处，比如客户端不需要公网地址，可以隐藏在网络地址转换（NAT）设备（比如 NAT 网关、防火墙）之后，只要服务器拥有公网地址，这个网络就可以连通。所以，**客户端 / 服务器模型是天然中心化的**，所有连接都需要经过服务器这个中间人，即便是两个客户端的数据交互也不例外。这种模型随着互联网的大规模使用成为了网络世界的主流。

然而，很多应用场景需要通讯的两端可以直接交互，而无需一个中间人代为中转。比如 A 和 B 分享一个 1G 的文件，如果通过服务器中转，数据相当于传输了两次，效率很低。

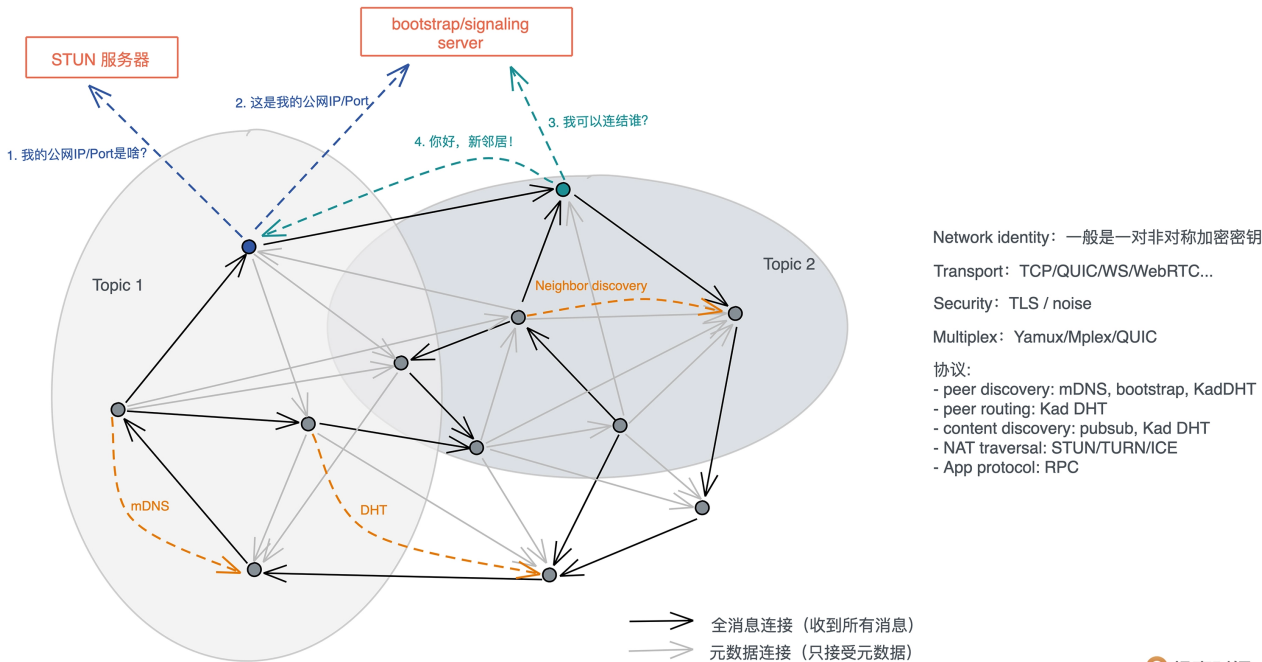
P2P 模型打破了这种不对等的关系，使得任意两个节点在理论上可以直接连接，每个节点既是客户端，又是服务器。

如何构建 P2P 网络

可是由于历史上 IPv4 地址的缺乏，以及对隐私和网络安全的担忧，互联网的运营商在接入端，大量使用了 NAT 设备，使得普通的网络用户，缺乏直接可以访问的公网 IP。因而，**构建一个 P2P 网络首先需要解决网络的连通性。**

主流的解决方法是，P2P 网络的每个节点，都会首先会通过 STUN 服务器探索自己的公网 IP/port，然后在 bootstrap/signaling server 上注册自己的公网 IP/port，让别人能发现自己，从而和潜在的“邻居”建立连接。

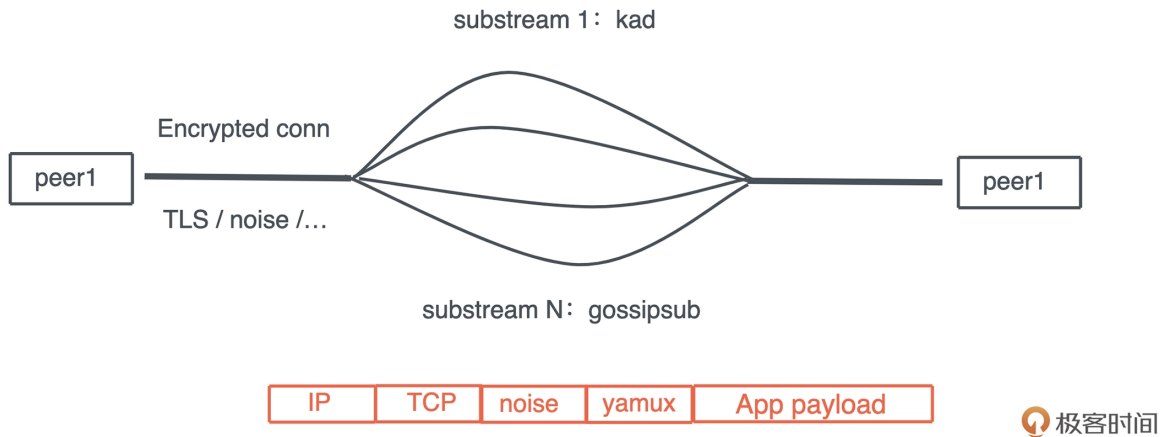
在一个大型的 P2P 网络中，一个节点常常会拥有几十个邻居，通过这些邻居以及邻居掌握的网络信息，每个节点都能构建一张如何找到某个节点（某个数据）的路由表。在此之上，节点还可以加入某个或者某些 topic，然后通过某些协议（比如 gossip）在整个 topic 下扩散消息：



P2P 网络的构建，一般要比客户端 / 服务器网络复杂，因为节点间的连接要承载很多协议：节点发现（mDNS、bootstrap、Kad DHT）、节点路由（Kad DHT）、内容发现

（pubsub、Kad DHT）以及应用层协议。同时，连接的安全性受到的挑战也和之前不同。

所以我们会看到，P2P 协议的连接，往往在一个 TCP 连接中，使用类似 yamux 的多路复用协议来承载很多其他协议：



在网络安全方面，TLS 虽然能很好地保护客户端 / 服务器模型，然而证书的创建、发放以及信任对 P2P 网络是个问题，所以 P2P 网络倾向于使用自己的安全协议，或者使用 noise protocol，来构建安全等级可以媲美 TLS 1.3 的安全协议。

Rust 如何处理 P2P 网络

在 Rust 下，有 [libp2p](#) 这个比较成熟的库来处理 P2P 网络。

下面是一个简单的 P2P 聊天应用，在本地网络中通过 MDNS 做节点发现，使用 floodpub 做消息传播。在关键位置都写了注释：

```
1 use anyhow::Result;
2 use futures::StreamExt;
3 use libp2p::{
4     core::upgrade,
5     floodsub::{self, Floodsub, FloodsubEvent, Topic},
6     identity,
7     mdns::{Mdns, MdnsEvent},
8     noise,
9     swarm::{NetworkBehaviourEventProcess, SwarmBuilder, SwarmEvent},
10    tcp::TokioTcpConfig,
```

[复制代码](#)

```

11     yamux, NetworkBehaviour, PeerId, Swarm, Transport,
12 };
13 use std::borrow::Cow;
14 use tokio::io::{stdin, AsyncBufReadExt, BufReader};
15
16 /// 处理 p2p 网络的 behavior 数据结构
17 /// 里面的每个域需要实现 NetworkBehaviour, 或者使用 #[behaviour(ignore)]
18 #[derive(NetworkBehaviour)]
19 #[behaviour(event_process = true)]
20 struct ChatBehavior {
21     /// flood subscription, 比较浪费带宽, gossipsub 是更好的选择
22     floodsub: Floodsub,
23     /// 本地节点发现机制
24     mdns: Mdns,
25     // 在 behavior 结构中, 你也可以放其它数据, 但需要 ignore
26     // #[behaviour(ignore)]
27     // _useless: String,
28 }
29
30 impl ChatBehavior {
31     /// 创建一个新的 ChatBehavior
32     pub async fn new(id: PeerId) -> Result<Self> {
33         Ok(Self {
34             mdns: Mdns::new(Default::default()).await?,
35             floodsub: Floodsub::new(id),
36         })
37     }
38 }
39
40 impl NetworkBehaviourEventProcess<FloodsubEvent> for ChatBehavior {
41     // 处理 floodsub 产生的消息
42     fn inject_event(&mut self, event: FloodsubEvent) {
43         if let FloodsubEvent::Message(msg) = event {
44             let text = String::from_utf8_lossy(&msg.data);
45             println!("{:?}: {:?}", msg.source, text);
46         }
47     }
48 }
49
50 impl NetworkBehaviourEventProcess<MdnsEvent> for ChatBehavior {
51     fn inject_event(&mut self, event: MdnsEvent) {
52         match event {
53             MdnsEvent::Discovered(list) => {
54                 // 把 mdns 发现的新的 peer 加入到 floodsub 的 view 中
55                 for (id, addr) in list {
56                     println!("Got peer: {} with addr {}", &id, &addr);
57                     self.floodsub.add_node_to_partial_view(id);
58                 }
59             }
60             MdnsEvent::Expired(list) => {
61                 // 把 mdns 发现的离开的 peer 加入到 floodsub 的 view 中
62                 for (id, addr) in list {

```



```

63             println!("Removed peer: {} with addr {}", &id, &addr);
64             self.floodsub.remove_node_from_partial_view(&id);
65         }
66     }
67 }
68 }
69 }
70
71 #[tokio::main]
72 async fn main() -> Result<()> {
73     // 如果带参数, 当成一个 topic
74     let name = match std::env::args().nth(1) {
75         Some(arg) => Cow::Owned(arg),
76         None => Cow::Borrowed("lobby"),
77     };
78
79     // 创建 floodsub topic
80     let topic = floodsub::Topic::new(name);
81
82     // 创建 swarm
83     let mut swarm = create_swarm(topic.clone()).await?;
84
85     swarm.listen_on("/ip4/127.0.0.1/tcp/0".parse())?;
86
87     // 获取 stdin 的每一行
88     let mut stdin = BufReader::new(stdin()).lines();
89
90     // main loop
91     loop {
92         tokio::select! {
93             line = stdin.next_line() => {
94                 let line = line?.expect("stdin closed");
95                 swarm.behaviour_mut().floodsub.publish(topic.clone(), line.as_
96             }
97             event = swarm.select_next_some() => {
98                 if let SwarmEvent::NewListenAddr { address, .. } = event {
99                     println!("Listening on {:?}", address);
100                 }
101             }
102         }
103     }
104 }
105
106 async fn create_swarm(topic: Topic) -> Result<Swarm<ChatBehavior>> {
107     // 创建 identity (密钥对)
108     let id_keys = identity::Keypair::generate_ed25519();
109     let peer_id = PeerId::from(id_keys.public());
110     println!("Local peer id: {:?}", peer_id);
111
112     // 使用 noise protocol 来处理加密和认证
113     let noise_keys = noise::Keypair::<noise::X25519Spec>::new().into_authentic
114

```




```

115 // 创建传输层
116 let transport = TokioTcpConfig::new()
117     .nodelay(true)
118     .upgrade(upgrade::Version::V1)
119     .authenticate(noise::NoiseConfig::xx(noise_keys).into_authenticated())
120     .multiplex(yamux::YamuxConfig::default())
121     .boxed();
122
123 // 创建 chat behavior
124 let mut behavior = ChatBehavior::new(peer_id.clone()).await?;
125 // 订阅某个主题
126 behavior.floodsub.subscribe(topic.clone());
127 // 创建 swarm
128 let swarm = SwarmBuilder::new(transport, behavior, peer_id)
129     .executor(Box::new(|fut| {
130         tokio::spawn(fut);
131     }))
132     .build();
133
134 Ok(swarm)
135 ~

```

要运行这段代码，你需要在 Cargo.toml 中使用 futures 和 libp2p：

 复制代码


```

1 futures = "0.3"
2 libp2p = { version = "0.39", features = ["tcp-tokio"] }

```

完整的代码可以在这门课程 [🔗 GitHub repo](#) 这一讲的目录中找到。

如果你开一个窗口 A 运行：

 复制代码

```

1 > cargo run --example p2p_chat --quiet
2 Local peer id: PeerId("12D3KooWDJtZVKBCa7B9C8ZQmRpP7cB7CgeG7PWLXYCnN3aXkaVg")
3 Listening on "/ip4/127.0.0.1/tcp/51654"
4 // 下面的内容在新节点加入时逐渐出现
5 Got peer: 12D3KooWAw1gTLCesw1bvTiKNYFyacwbAcjvKwfDsJiH8AuBFgFA with addr /ip4/
6 Got peer: 12D3KooWAw1gTLCesw1bvTiKNYFyacwbAcjvKwfDsJiH8AuBFgFA with addr /ip4/
7 Got peer: 12D3KooWMRQvxJcjceXCrNfgSVd2iChpiDWzbgRRS6c5mn9bBzdT with addr /ip4/
8 Got peer: 12D3KooWMRQvxJcjceXCrNfgSVd2iChpiDWzbgRRS6c5mn9bBzdT with addr /ip4/
9 Got peer: 12D3KooWRy9r8j7UQMxavqTcNmoz1JmnLcTU5UZvzvE5jz4Zw3eh with addr /ip4/
10 Got peer: 12D3KooWRy9r8j7UQMxavqTcNmoz1JmnLcTU5UZvzvE5jz4Zw3eh with addr /ip4/


```

然后窗口 B / C 分别运行：

 复制代码

```
1 > cargo run --example p2p_chat --quiet
2 Local peer id: PeerId("12D3KooWAw1gTLCesw1bvTiKNYFyacwbAcjvKwfDsJiH8AuBFgFA")
3 Listening on "/ip4/127.0.0.1/tcp/51656"
4 Got peer: 12D3KooWDJtZVKBCa7B9C8ZQmRpP7cB7CgeG7PWLXYCnN3aXkaVg with addr /ip4/
5 Got peer: 12D3KooWDJtZVKBCa7B9C8ZQmRpP7cB7CgeG7PWLXYCnN3aXkaVg with addr /ip4/
6 // 下面的内容在新节点加入时逐渐出现
7 Got peer: 12D3KooWMRQvxJcjceXCrNfgSVd2iChpiDWzbgRRS6c5mn9bBzdT with addr /ip4/
8 Got peer: 12D3KooWMRQvxJcjceXCrNfgSVd2iChpiDWzbgRRS6c5mn9bBzdT with addr /ip4/
9 Got peer: 12D3KooWRy9r8j7UQMxavqTcNmoz1JmnLcTU5UZvzvE5jz4Zw3eh with addr /ip4/
10 Got peer: 12D3KooWRy9r8j7UQMxavqTcNmoz1JmnLcTU5UZvzvE5jz4Zw3eh with addr /ip4/
11 > cargo run --example p2p_chat --quiet
12 Local peer id: PeerId("12D3KooWMRQvxJcjceXCrNfgSVd2iChpiDWzbgRRS6c5mn9bBzdT")
13 Listening on "/ip4/127.0.0.1/tcp/51661"
14 Got peer: 12D3KooWAw1gTLCesw1bvTiKNYFyacwbAcjvKwfDsJiH8AuBFgFA with addr /ip4/
15 Got peer: 12D3KooWAw1gTLCesw1bvTiKNYFyacwbAcjvKwfDsJiH8AuBFgFA with addr /ip4/
16 Got peer: 12D3KooWDJtZVKBCa7B9C8ZQmRpP7cB7CgeG7PWLXYCnN3aXkaVg with addr /ip4/
17 Got peer: 12D3KooWDJtZVKBCa7B9C8ZQmRpP7cB7CgeG7PWLXYCnN3aXkaVg with addr /ip4/
18 // 下面的内容在新节点加入时逐渐出现
19 Got peer: 12D3KooWRy9r8j7UQMxavqTcNmoz1JmnLcTU5UZvzvE5jz4Zw3eh with addr /ip4/
20 Got peer: 12D3KooWRy9r8j7UQMxavqTcNmoz1JmnLcTU5UZvzvE5jz4Zw3eh with addr /ip4/
```

然后窗口 D 使用 topic 参数，让它和其它的 topic 不同：

 复制代码

```
1 > cargo run --example p2p_chat --quiet -- hello
2 Local peer id: PeerId("12D3KooWRy9r8j7UQMxavqTcNmoz1JmnLcTU5UZvzvE5jz4Zw3eh")
3 Listening on "/ip4/127.0.0.1/tcp/51670"
4 Got peer: 12D3KooWMRQvxJcjceXCrNfgSVd2iChpiDWzbgRRS6c5mn9bBzdT with addr /ip4/
5 Got peer: 12D3KooWMRQvxJcjceXCrNfgSVd2iChpiDWzbgRRS6c5mn9bBzdT with addr /ip4/
6 Got peer: 12D3KooWAw1gTLCesw1bvTiKNYFyacwbAcjvKwfDsJiH8AuBFgFA with addr /ip4/
7 Got peer: 12D3KooWAw1gTLCesw1bvTiKNYFyacwbAcjvKwfDsJiH8AuBFgFA with addr /ip4/
8 Got peer: 12D3KooWDJtZVKBCa7B9C8ZQmRpP7cB7CgeG7PWLXYCnN3aXkaVg with addr /ip4/
9 Got peer: 12D3KooWDJtZVKBCa7B9C8ZQmRpP7cB7CgeG7PWLXYCnN3aXkaVg with addr /ip4/
```

你会看到，每个节点运行时，都会通过 MDNS 广播，来发现本地已有的 P2P 节点。现在 A/B/C/D 组成了一个 P2P 网络，其中 A/B/C 都订阅了 lobby，而 D 订阅了 hello。

我们在 A/B/C/D 四个窗口中分别输入 “Hello from X”，可以看到：

窗口 A：

[复制代码](#)

```
1 hello from A
2 PeerId("12D3KooWAw1gTLCesw1bvTiKNYFyacwbAcjvKwfDsJiH8AuBFgFA"): "hello from B"
3 PeerId("12D3KooWMRQvxJcjcxCrNfgSVd2iChpiDWzbgRRS6c5mn9bBzdT"): "hello from C"
```

窗口 B：

[复制代码](#)

```
1 PeerId("12D3KooWDJtZVKBCa7B9C8ZQmRpP7cB7CgeG7PWLXYCnN3aXkaVg"): "hello from A"
2 hello from B
3 PeerId("12D3KooWMRQvxJcjcxCrNfgSVd2iChpiDWzbgRRS6c5mn9bBzdT"): "hello from C"
```

窗口 C：

[复制代码](#)

```
1 PeerId("12D3KooWDJtZVKBCa7B9C8ZQmRpP7cB7CgeG7PWLXYCnN3aXkaVg"): "hello from A"
2 PeerId("12D3KooWAw1gTLCesw1bvTiKNYFyacwbAcjvKwfDsJiH8AuBFgFA"): "hello from B"
3 hello from C
```

窗口 D：

[复制代码](#)

```
1 hello from D
```

可以看到，在 lobby 下的 A/B/C 都收到了各自的消息。

这个使用 libp2p 的聊天代码，如果你读不懂，没关系。P2P 有大量的新的概念和协议需要预先掌握，这节课我们也不是专门讲 P2P 的，所以如果你对这些概念和协议感兴趣，可以自行阅读 [libp2p](#) 的文档，以及它的 [示例代码](#)。

小结

从这上下两讲的代码中，我们可以看到，无论是处理高层的 HTTP 协议，还是处理比较底层的网络，Rust 都有非常丰富的工具供你使用。

通过 Rust 的网络生态，我们可以通过几十行代码就构建一个完整的 TCP 服务器，或者上百行代码构建一个简单的 P2P 聊天工具。如果你要构建自己的高性能网络服务器处理已知的协议，或者构建自己的协议，Rust 都可以很好地胜任。

我们需要使用各种手段来应对网络开发中的四个问题：网络是不可靠的、网络的延迟可能会非常大、带宽是有限的、网络是非常不安全的。同样，在之后 KV server 的实现中，我们也会用一讲来介绍如何使用 TLS 来构建安全的网络。

思考题

1. 看一看 libp2p 的文档和示例代码，把 libp2p clone 到本地，运行每个示例代码。
2. 阅读 libp2p 的 [NetworkBehaviour trait](#)，以及 floodsub 对应的 [实现](#)。
3. 如有余力和兴趣，尝试把这个例子中的 floodsub 替换成更高效更节省带宽的 [gossipsub](#)。

恭喜你已经完成了 Rust 学习的第 29 次打卡，如果你觉得有收获，也欢迎你分享给身边的朋友，邀他一起讨论。我们下节课见～

分享给需要的人，Ta 订阅后你可得 **20 元现金奖励**

 生成海报并分享

 赞 6  提建议

© 版权归极客邦科技所有，未经许可不得传播售卖。页面已增加防盗追踪，如有侵权极客邦将依法追究其法律责任。

上一篇 28 | 网络开发：如何使用 Rust 处理网络请求？（上）

下一篇 30 | Unsafe Rust：如何用 C++ 的方式打开 Rust？

11.11 全年底价

VIP 年卡限定 3 折

畅学 200 门课程 & 新课上线即解锁

超值拿下 ¥999



精选留言 (1)

写留言



罗杰

2021-11-03

虽然一直做的后端，控制平台/平台数据分离 我都没了解过，P2P 也只是知道个概念而已。

1

3