



[返回首页](#)

芋道源码 —— 知识星球

我是一段不羁的公告！

记得给芳芳这 3 个项目加油，添加一个 STAR 噢。

<https://github.com/YunaiV/SpringBoot-Labs>

<https://github.com/YunaiV/onemall>

<https://github.com/YunaiV/ruoyi-vue-pro>

2019-11-14

精尽 Kafka 面试题「最新更新时间：2023-07」

以下面试题，基于网络整理，和自己编辑。具体参考的文章，会在文末给出所有的链接。

如果胖友有自己的疑问，欢迎在星球提问，我们一起整理吊吊的 Kafka 面试题的大保健。

而题目的难度，芳芳尽量按照从容易到困难的顺序，逐步下去。

另外，这个面试题是建立在胖友看过 [《精尽【消息队列】面试题》](#)。

如果可能的话，推荐胖友先阅读了 [《Kafka 权威指南》](#)，更加系统可靠。

Apache Kafka 是什么？

Kafka 是基于发布与订阅的消息系统。它最初由 LinkedIn 公司开发，之后成为 Apache 项目的一部分。Kafka 是一个分布式的，可分区的，冗余备份的持久性的日志服务。它主要用于处理活跃的流式数据。

在大数据系统中，常常会碰到一个问题，整个大数据是由各个子系统组成，数据需要在各个子系统中高性能、低延迟的不停流转。传统的企业消息系统并不是非常适合大规模的数据处理。为了同时搞定在线应用（消息）和离线应用（数据文件、日志），Kafka 就出现了。Kafka 可以起到两个作用：

降低系统组网复杂度。

降低编程复杂度，各个子系统不在是相互协商接口，各个子系统类似插口插在插座上，Kafka 承担高速数据总线的作用。

Kafka 的主要特点？

- 1、同时为发布和订阅提供高吞吐量。据了解，Kafka 每秒可以生产约 25 万消息（50MB），每秒处理 55 万消息（110MB）。
- 2、可进行持久化操作。将消息持久化到磁盘，因此可用于批量消费，例如 ETL，以及实时应用程序。通过将数据持久化到硬盘，以及 replication，可以防止数据丢失。
- 3、分布式系统，易于向外扩展。所有的 Producer、Broker 和 Consumer 都会有多个，均为分布式的。并且，无需停机即可扩展机器。
- 4、消息被处理的状态是在 Consumer 端维护，而不是由 Broker 端维护。当失败时，能自动平衡。

这段是从网络上找来的。感觉想要表达的意思是

- 消息是否被处理完成，是通过 Consumer 提交消费进度给 Broker，而不是 Broker 消息被 Consumer 拉取后，就标记为已消费。
- 当 Consumer 异常崩溃时，可以重新分配消息分区到其它的 Consumer 们，然后继续消费。

5、支持 online 和 offline 的场景。

聊聊 Kafka 的设计要点？

1) 吞吐量

高吞吐是 Kafka 需要实现的核心目标之一，为此 kafka 做了以下一些设计：

1、数据磁盘持久化：消息不在内存中 Cache，直接写入到磁盘，充分利用磁盘的顺序读写性能。

直接使用 Linux 文件系统的 Cache，来高效缓存数据。

2、zero-copy：减少 IO 操作步骤

采用 Linux Zero-Copy 提高发送性能。

- 传统的数据发送需要发送 4 次上下文切换。
- 采用 sendfile 系统调用之后，数据直接在内核态交换，系统上下文切换减少为 2 次。根据测试结果，可以提高 60% 的数据发送性能。Zero-Copy 详细的技术细节可以参考 [《Efficient data transfer through zero copy》](#) 文章。

3、数据批量发送

4、数据压缩

5、Topic 划分为多个 Partition，提高并行度。

数据在磁盘上存取代价为 $O(1)$ 。

- Kafka 以 Topic 来进行消息管理，每个 Topic 包含多个 Partition，每个 Partition 对应一个逻辑 log，有多个 segment 文件组成。
- 每个 segment 中存储多条消息（见下图），消息 id 由其逻辑位置决定，即从消息 id 可直接定位到消息的存储位置，避免 id 到位置的额外映射。
- 每个 Partition 在内存中对应一个 index，记录每个 segment 中的第一条消息偏移。

发布者发到某个 Topic 的消息会被均匀的分布到多个 Partition 上（随机或根据用户指定的回调函数进行分布），Broker 收到发布消息往对应 Partition 的最后一个 segment 上添加该消息。当某个 segment 上的消息条数达到配置值或消息发布时间超过阈值时，segment 上的消息会被 flush 到磁盘，只有 flush 到磁盘上的消息订阅者才能订阅到，segment 达到一定的大小后将不会再往该 segment 写数据，Broker 会创建新的 segment 文件。

2) 负载均衡

1、Producer 根据用户指定的算法，将消息发送到指定的 Partition 中。

2、Topic 存在多个 Partition，每个 Partition 有自己的 replica，每个 replica 分布在

不同的 Broker 节点上。多个 Partition 需要选取出 Leader partition，Leader Partition 负责读写，并由 Zookeeper 负责 fail over。

3、相同 Topic 的多个 Partition 会分配给不同的 Consumer 进行拉取消息，进行消费。

3) 拉取系统

由于 Kafka Broker 会持久化数据，Broker 没有内存压力，因此，Consumer 非常适合采取 pull 的方式消费数据，具有以下几点好处：

- 1、简化 Kafka 设计。
- 2、Consumer 根据消费能力自主控制消息拉取速度。
- 3、Consumer 根据自身情况自主选择消费模式，例如批量，重复消费，从尾端开始消费等。

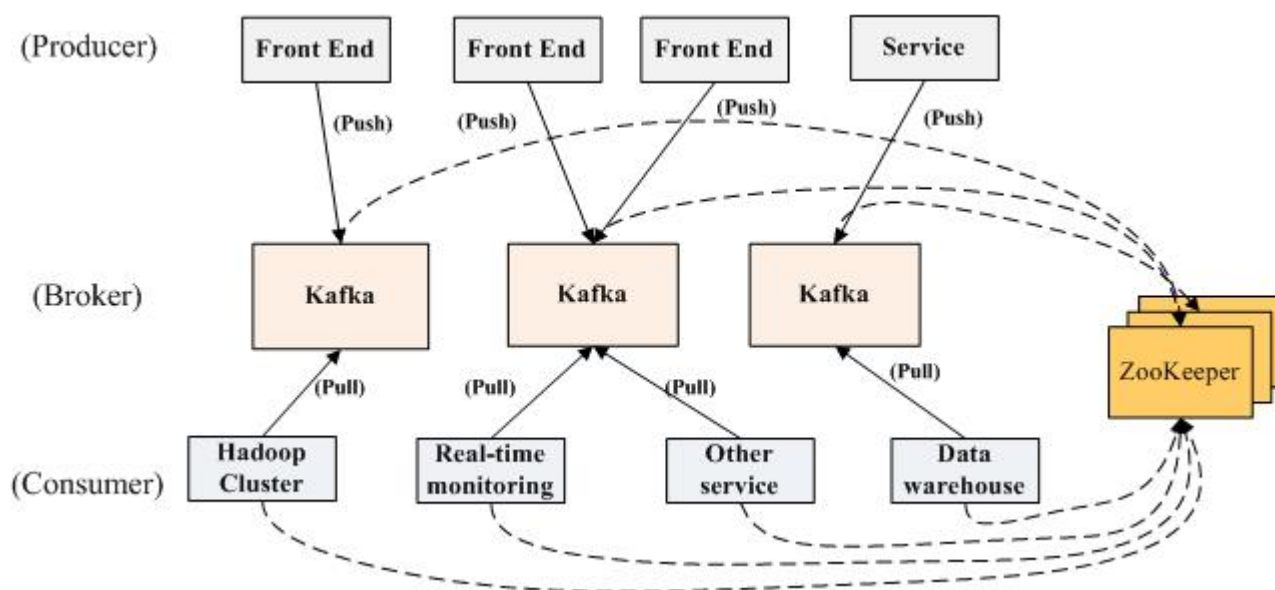
4) 可扩展性

通过 Zookeeper 管理 Broker 与 Consumer 的动态加入与离开。

当需要增加 Broker 节点时，新增的 Broker 会向 Zookeeper 注册，而 Producer 及 Consumer 会根据注册在 Zookeeper 上的 watcher 感知这些变化，并及时作出调整。
当新增和删除 Consumer 节点时，相同 Topic 的多个 Partition 会分配给剩余的 Consumer 们。

另外，推荐阅读 [《为什么 Kafka 这么快？》](#) 文章，写的更加细致。

Kafka 的架构是怎么样子的？



Kafka 的整体架构非常简单，是分布式架构，Producer、Broker 和 Consumer 都可以有多个。

Producer，Consumer 实现 Kafka 注册的接口。

数据从 Producer 发送到 Broker 中，Broker 承担一个中间缓存和分发的作用。

Broker 分发注册到系统中的 Consumer。Broker 的作用类似于缓存，即活跃的数据和离线处理系统之间的缓存。

客户端和服务端端的通信，是基于简单，高性能，且与编程语言无关的 TCP 协议。

几个重要的基本概念：

Topic：特指 Kafka 处理的消息源（feeds of messages）的不同分类。

Partition: Topic 物理上的分组（分区），一个 Topic 可以分为多个 Partition。每个 Partition 都是一个有序的队列。Partition 中的每条消息都会被分配一个有序 id (offset)。

- replicas: Partition 的副本集，保障 Partition 的高可用。
- leader: replicas 中的一个角色，Producer 和 Consumer 只跟 Leader 交互。
- follower: replicas 中的一个角色，从 leader 中复制数据，作为副本，一旦 leader 挂掉，会从它的 followers 中选举出一个新的 leader 继续提供服务。

Message: 消息，是通信的基本单位，每个 Producer 可以向一个 Topic（主题）发布一些消息。

Producers: 消息和数据生产者，向 Kafka 的一个 Topic 发布消息的过程，叫做 producers。

Consumers: 消息和数据消费者，订阅 Topic，并处理其发布的消息的过程，叫做 consumers。

Consumer group: 每个 Consumer 都属于一个 Consumer group，每条消息只能被 Consumer group 中的一个 Consumer 消费，但可以被多个 Consumer group 消费。

Broker: 缓存代理，Kafka 集群中的一台或多台服务器统称为 broker。

Controller: Kafka 集群中，通过 Zookeeper 选举某个 Broker 作为 Controller，用来进行 leader election 以及各种 failover。

ZooKeeper: Kafka 通过 ZooKeeper 来存储集群的 Topic、Partition 等元信息等。

单纯角色来说，Kafka 和 RocketMQ 是基本一致的。比较明显的差异是：

RocketMQ 从 Kafka 演化而来。

1、Kafka 使用 Zookeeper 作为命名服务；RocketMQ 自己实现了一个轻量级的 Namesrv。

2、Kafka Broker 的每个分区都有一个首领分区；RocketMQ 每个分区的“首领”分区，都在 Broker Master 节点上。

RocketMQ 没有首领分区一说，所以打上了引号。

3、Kafka Consumer 使用 poll 的方式拉取消息；RocketMQ Consumer 提供 poll 的方式的同时，封装了一个 push 的方式。

RocketMQ 的 push 的方式，也是基于 poll 的方式的封装。

... 当然还有其它 ...

Kafka 为什么要将 Topic 进行分区？

正如我们在 [「聊聊 Kafka 的设计要点？」](#) 问题中所看到的，是为了负载均衡，从而能够水平拓展。

Topic 只是逻辑概念，面向的是 Producer 和 Consumer，而 Partition 则是物理概念。如果 Topic 不进行分区，而将 Topic 内的消息存储于一个 Broker，那么关于该 Topic 的所有

读写请求都将由这一个 Broker 处理，吞吐量很容易陷入瓶颈，这显然是不符合高吞吐量应用场景的。

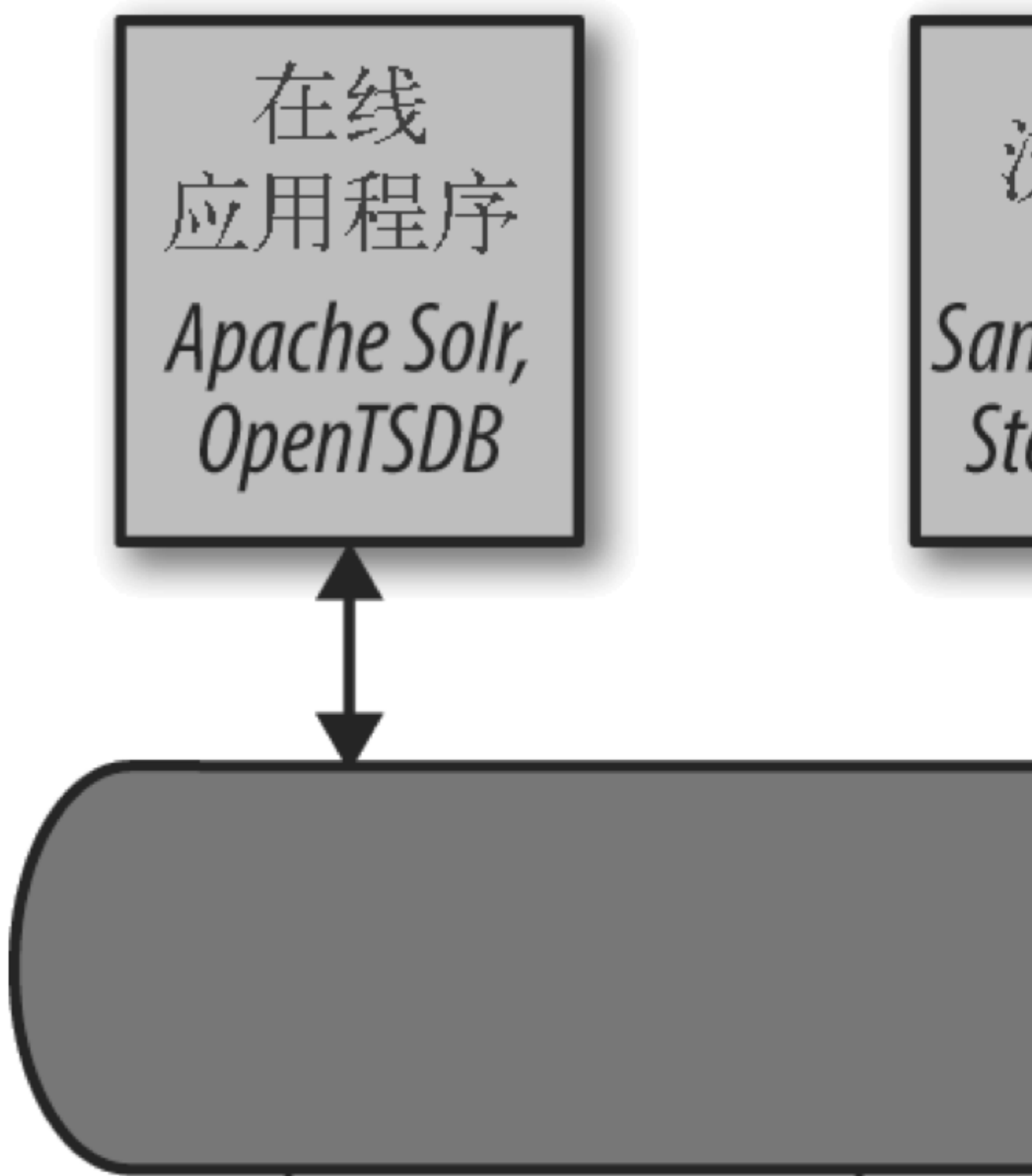
有了 Partition 概念以后，假设一个 Topic 被分为 10 个 Partitions，Kafka 会根据一定的算法将 10 个 Partition 尽可能均匀的分布到不同的 Broker（服务器）上。

当 Producer 发布消息时，Producer 客户端可以采用 random、key-hash 及轮询等算法选定目标 Partition，若不指定，Kafka 也将根据一定算法将其置于某一分区上。

当 Consumer 拉取消息时，Consumer 客户端可以采用 Range、轮询 等算法分配 Partition，从而从不同的 Broker 拉取对应的 Partition 的 leader 分区。

所以，Partiton 机制可以极大的提高吞吐量，并且使得系统具备良好的水平扩展能力。

Kafka 的应用场景有哪些？



1) 消息队列

比起大多数的消息系统来说，Kafka 有更好的吞吐量，内置的分区，冗余及容错性，这让 Kafka 成为了一个很好的大规模消息处理应用的解决方案。消息系统一般吞吐量相对较低，但是需要更小的端到端延时，并常常依赖于 Kafka 提供的强大的持久性保障。在这个领域，Kafka 足以媲美传统消息系统，如 ActiveMQ 或 RabbitMQ。

2) 行为跟踪

Kafka 的另一个应用场景，是跟踪用户浏览页面、搜索及其他行为，以发布订阅的模式实时记录到对应的 Topic 里。那么这些结果被订阅者拿到后，就可以做进一步的实时处理，或实时监控，或放到 Hadoop / 离线数据仓库里处理。

3) 元信息监控

作为操作记录的监控模块来使用，即汇集记录一些操作信息，可以理解为运维性质的数据监控吧。

4) 日志收集

日志收集方面，其实开源产品有很多，包括 Scribe、Apache Flume。很多人使用 Kafka 代替日志聚合（log aggregation）。日志聚合一般来说是从服务器上收集日志文件，然后放到一个集中的位置（文件服务器或 HDFS）进行处理。

然而，Kafka 忽略掉文件的细节，将其更清晰地抽象成一个个日志或事件的消息流。这就让 Kafka 处理过程延迟更低，更容易支持多数据源和分布式数据处理。比起以日志为中心的系统比如 Scribe 或者 Flume 来说，Kafka 提供同样高效的性能和因为复制导致的更高的耐用性保证，以及更低的端到端延迟。

5) 流处理

这个场景可能比较多，也很好理解。保存收集流数据，以提供之后对接的 Storm 或其他流式计算框架进行处理。很多用户会将那些从原始 Topic 来的数据进行阶段性处理，汇总，扩充或者以其他的方式转换到新的 Topic 下再继续后面的处理。

例如一个文章推荐的处理流程，可能是先从 RSS 数据源中抓取文章的内容，然后将其丢入一个叫做“文章”的 Topic 中。后续操作可能是需要对这个内容进行清理，比如回复正常数据或者删除重复数据，最后再将内容匹配的结果返还给用户。这就在一个独立的 Topic 之外，产生了一系列的实时数据处理的流程。Storm 和 Samza 是非常著名的实现这种类型数据转换的框架。

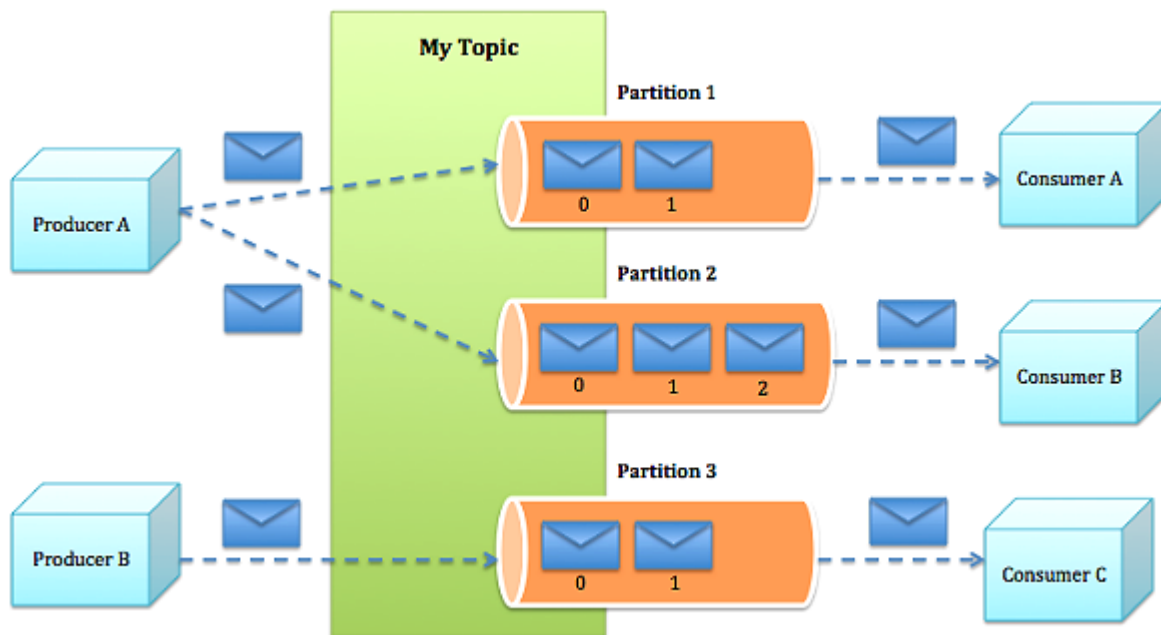
6) 事件源

事件源，是一种应用程序设计的方式。该方式的状态转移被记录为按时间顺序排序的记录序列。Kafka 可以存储大量的日志数据，这使得它成为一个对这种方式的应用来说绝佳的后台。比如动态汇总（News feed）。

7) 持久性日志（Commit Log）

Kafka 可以为一种外部的持久性日志的分布式系统提供服务。这种日志可以在节点间备份数据，并为故障节点数据回复提供一种重新同步的机制。Kafka 中日志压缩功能为这种用法提供了条件。在这种用法中，Kafka 类似于 Apache BookKeeper 项目。

Kafka 消息发送和消费的简化流程是什么？



- 1、Producer，根据指定的 partition 方法（round-robin、hash等），将消息发布到指定 Topic 的 Partition 里面。
- 2、Kafka 集群，接收到 Producer 发过来的消息后，将其持久化到硬盘，并保留消息指定时长（可配置），而不关注消息是否被消费。
- 3、Consumer，从 Kafka 集群 pull 数据，并控制获取消息的 offset。至于消费的进度，可手动或者自动提交给 Kafka 集群。

1) Producer 发送消息

Producer 采用 push 模式将消息发布到 Broker，每条消息都被 append 到 Partition 中，属于顺序写磁盘（顺序写磁盘效率比随机写内存要高，保障 Kafka 吞吐率）。Producer 发送消息到 Broker 时，会根据分区算法选择将其存储到哪一个 Partition。

其路由机制为：

- 1、指定了 Partition，则直接使用。
- 2、未指定 Partition 但指定 key，通过对 key 进行 hash 选出一个 Partition。
- 3、Partition 和 key 都未指定，使用轮询选出一个 Partition。

写入流程：

- 1、Producer 先从 ZooKeeper 的 `"/brokers/.../state"` 节点找到该 Partition 的 leader。

注意噢，Producer 只和 Partition 的 leader 进行交互。

- 2、Producer 将消息发送给该 leader。
- 3、leader 将消息写入本地 log。
- 4、followers 从 leader pull 消息，写入本地 log 后 leader 发送 ACK。
- 5、leader 收到所有 ISR 中的 replica 的 ACK 后，增加 HW（high watermark，最后 commit 的 offset）并向 Producer 发送 ACK。

2) Broker 存储消息

物理上把 Topic 分成一个或多个 Partition，每个 Partition 物理上对应一个文件夹（该文件夹存储该 Partition 的所有消息和索引文件）。

3) Consumer 消费消息

high-level Consumer API 提供了 consumer group 的语义，一个消息只能被 group 内的一个 Consumer 所消费，且 Consumer 消费消息时不关注 offset，最后一个 offset 由 ZooKeeper 保存（下次消费时，该 group 中的 Consumer 将从 offset 记录的位置开始消费）。

注意：

- 1、如果消费线程大于 Partition 数量，则有些线程将收不到消息。
- 2、如果 Partition 数量大于消费线程数，则有些线程多收到多个 Partition 的消息。
- 3、如果一个线程消费多个 Partition，则无法保证你收到的消息的顺序，而一个 Partition 内的消息是有序的。

Consumer 采用 pull 模式从 Broker 中读取数据。

push 模式，很难适应消费速率不同的消费者，因为消息发送速率是由 Broker 决定的。它的目标是尽可能以最快速度传递消息，但是这样很容易造成 Consumer 来不及处理消息，典型的表现就是拒绝服务以及网络拥塞。而 pull 模式，则可以根据 Consumer 的消费能力以适当的速率消费消息。

对于 Kafka 而言，pull 模式更合适，它可简化 Broker 的设计，Consumer 可自主控制消费消息的速率，同时 Consumer 可以自己控制消费方式——即可批量消费也可逐条消费，同时还选择不同的提交方式从而实现不同的传输语义。

Kafka Producer 有哪些发送模式？

Kafka 的发送模式由 Producer 端的配置参数 `producer.type` 来设置。

这个参数指定了在后台线程中消息的发送方式是同步的还是异步的，默认是同步的方式，即 `producer.type=sync`。

如果设置成异步的模式，即 `producer.type=async`，可以是 Producer 以 batch 的形式 push 数据，这样会极大的提高 Broker 的性能，但是这样会增加丢失数据的风险。

如果需要确保消息的可靠性，必须要将 `producer.type` 设置为 `sync`。

对于异步模式，还有 4 个配套的参数，如下：

Property	Description
<code>queue.buffering.max.ms</code>	默认值：5000。启用异步模式时，producer 缓存消息的时间。比如我们设置成 1000 时，它会缓存 1s 的数据再一次发送出去，这样可以极大的增加 broker 吞吐量，但也会造成时效性的降低。
<code>queue.buffering.max.messages</code>	默认值：10000。启用异步模式时，producer 缓存队列里最大缓存的消息数量，如果超过这个值，producer 就会阻塞或者丢掉消息。
<code>queue.enqueue.timeout.ms</code>	默认值：-1。当达到上面参数时 producer 会阻塞等待的时间。如果设置为 0，buffer 队列满时 producer 不会阻塞，消息直接被丢掉；若设置为 -1，producer 会被阻塞，不会丢消息。
<code>batch.num.messages</code>	默认值：200。启用异步模式时，一个 batch 缓存的消息数量。达到这个数值时，producer 才会发送消息。（每次批量发送的数量）

以 batch 的方式推送数据可以极大的提高处理效率，Kafka Producer 可以将消息在内存中累计到一定数量后作为一个 batch 发送请求。batch 的数量大小可以通过 Producer 的参数（batch.num.messages）控制。通过增加 batch 的大小，可以减少网络请求和磁盘 IO 的次数，当然具体参数设置需要在效率和时效性方面做一个权衡。

在比较新的版本中还有 batch.size 这个参数。Producer 会尝试批量发送属于同一个 Partition 的消息以减少请求的数量。这样可以提升客户端和服务端的性能。默认大小是 16348 byte (16k)。

- 发送到 Broker 的请求可以包含多个 batch，每个 batch 的数据属于同一个 Partition。
- 太小的 batch 会降低吞吐。太大会浪费内存。

具体的代码实现，可以看看 [《芋道 Spring Boot 消息队列 Kafka 入门》](#) 的「[3. 快速入门](#)」和「[4. 批量发送消息](#)」小节。

Kafka Consumer 是否可以消费指定的分区消息？

Consumer 消费消息时，向 Broker 发出“fetch”请求去消费特定分区的信息，Consumer 指定消息在日志中的偏移量(offset)，就可以消费从这个位置开始的消息，Consumer 拥有了 offset 的控制权，可以向后回滚去重新消费之前的消息，这是很有意义的。

Kafka 的 high-level API 和 low-level API 的区别？

High Level API

屏蔽了每个 Topic 的每个 Partition 的 offset 管理（自动读取 Zookeeper 中该 Consumer group 的 last offset）、Broker 失败转移、以及增减 Partition 时 Consumer 时的负载均衡（Kafka 自动进行负载均衡）。

如果 Consumer 比 Partition 多，是一种浪费。一个 Partition 上是不允许并发的，所以 Consumer 数不要大于 Partition 数。

Low Level API

Low-level API 也就是 Simple Consumer API，实际上非常复杂。

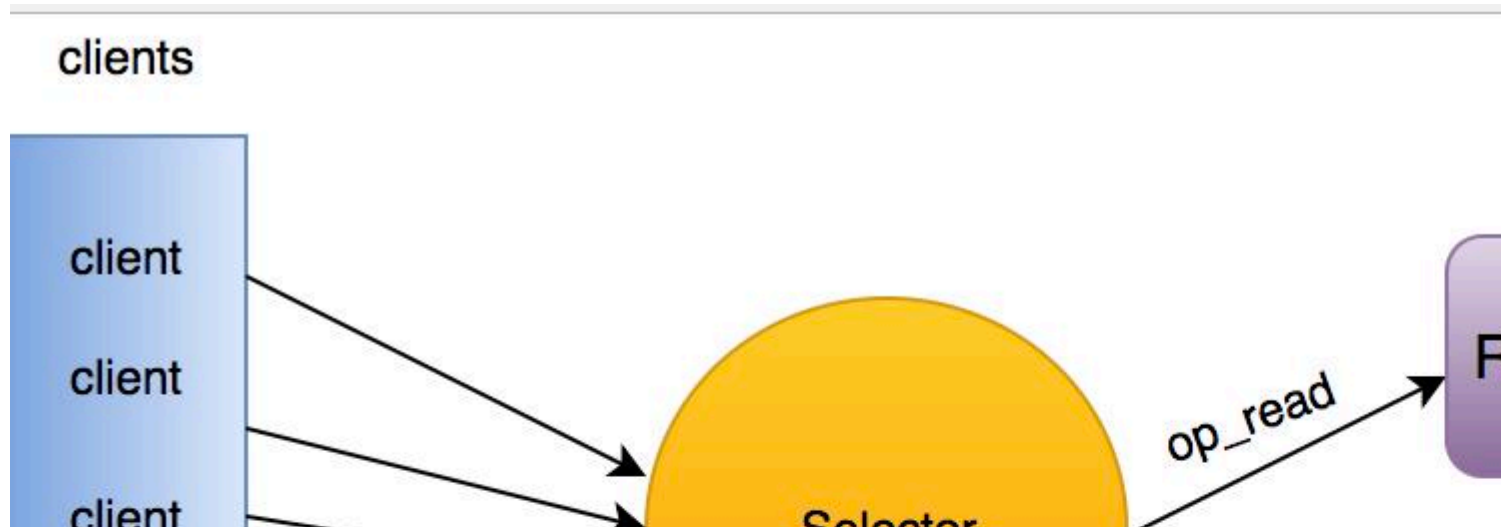
API 控制更灵活，例如消息重复读取，消息 offset 跳读，Exactly Once 原语。

API 更复杂，offset 不再透明，需要自己管理，Broker 自动失败转移需要处理，增加 Consumer、Partition、Broker 需要自己做负载均衡。

Kafka 的网络模型是怎么样子的？

Kafka 基于高吞吐率和效率考虑，并没有使用第三方网络框架，而且自己基于 Java NIO 封装的。

- 1) KafkaClient，单线程 Selector 模型。



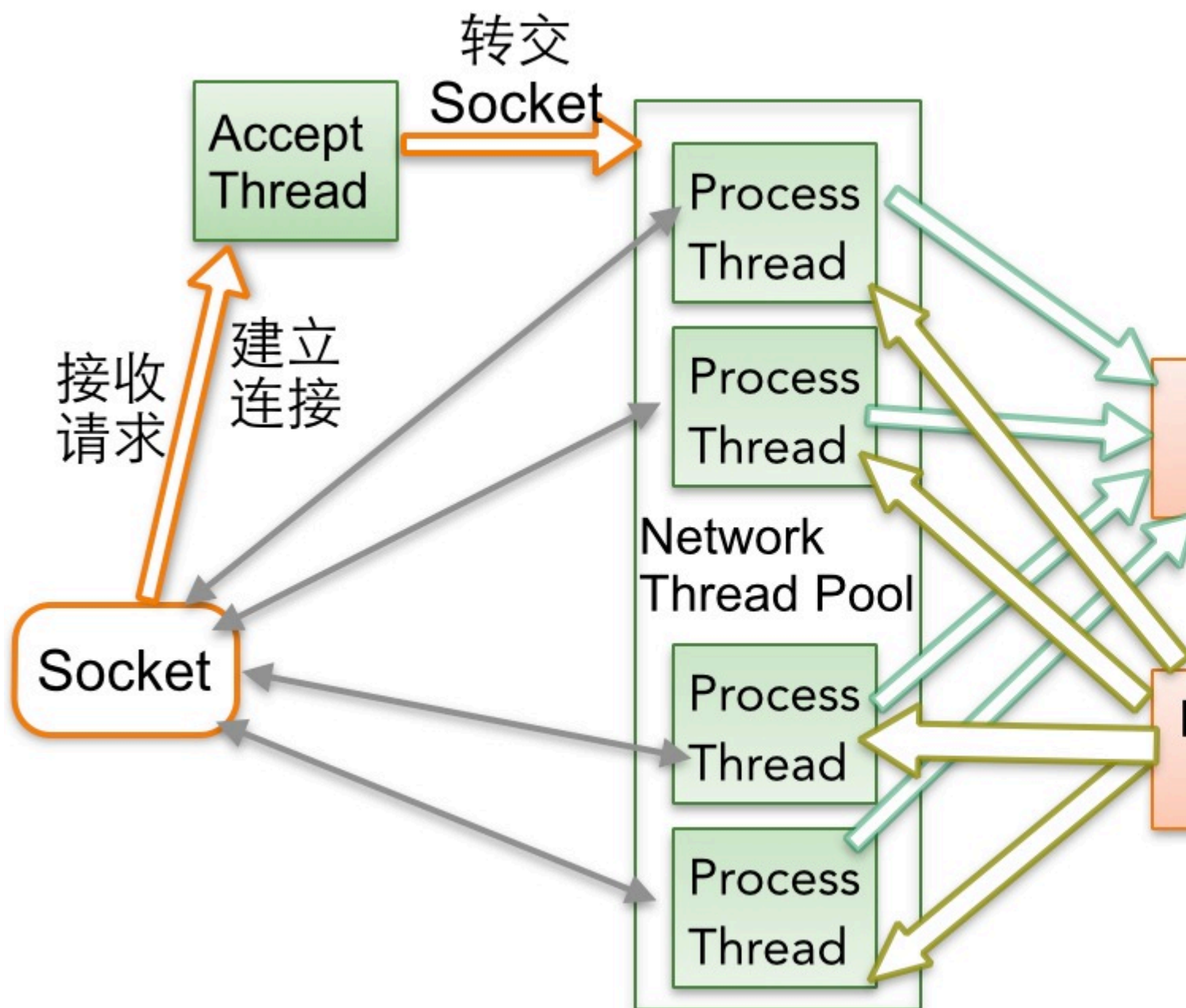
实际上，就是 NettyClient 的 NIO 方式。

单线程模式适用于并发链接数小，逻辑简单，数据量小。

在 Kafka 中，Consumer 和 Producer 都是使用的上面的单线程模式。这种模式不适合 Kafka 的服务端，在服务端中请求处理过程比较复杂，会造成线程阻塞，一旦出现后续请求就会无法处理，会造成大量请求超时，引起雪崩。而在服务器中应该充分利用多线程来处理执行逻辑。

2) KafkaServer ，多线程 Selector 模型。

KafkaServer ，指的是 Kafka Broker 。



Broker 的内部处理流水线化，分为多个阶段来进行 (SEDA)，以提高吞吐量和性能，尽量避免 Thread 盲等待，以下为过程说明。

实际上，就是 NettyServer 的 NIO 方式。

Accept Thread 负责与客户端建立连接链路，然后把 Socket 轮转交给 Process Thread 。

相当于 Netty 的 Boss EventLoop 。

Process Thread 负责接收请求和响应数据，Process Thread 每次基于 Selector 事件循环，首先从 Response Queue 读取响应数据，向客户端回复响应，然后接收到客户端请求后，读取数据放入 Request Queue 。

相当于 Netty 的 Worker EventLoop 。

Work Thread 负责业务逻辑、IO 磁盘处理等，负责从 Request Queue 读取请求，并把处理结果放入 Response Queue 中，待 Process Thread 发送出去。

相当于业务线程池。

实际上，芳芳的想法，如果自己实现 MQ，完全可以直接使用 Netty 作为网络通信框架。包括，RocketMQ 就是如此实现的。

解释如何提高远程用户的吞吐量？

如果 Producer、Consumer 位于与 Broker 不同的数据中心，则可能需要调优套接口缓冲区大小，以对长网络延迟进行摊销。

Kafka 的数据存储模型是怎么样的？

Kafka 每个 Topic 下面的所有消息都是以 Partition 的方式分布式的存储在多个节点上。同时在 Kafka 的机器上，每个 Partition 其实都会对应一个日志目录，在目录下面会对应多个日志分段（LogSegment）。

```
MacBook-Pro-5:test-0 yunai$ ls
00000000000000000000.index  00000000000000000000.timeindex  leader-epoch-checkpoint
00000000000000000000.log    00000000000000000000004.snapshot
```

Topic 为 test，Partition 为 0，所以文件目录是 test-0。

LogSegment 文件由两部分组成，分别为 .index 文件和 .log 文件，分别表示为 segment 索引文件和数据文件。这两个文件的命名规则为：Partition 全局的第一个 segment 从 0 开始，后续每个 segment 文件名为上一个 segment 文件最后一条消息的 offset 值，数值大小为 64 位，20 位数字字符长度，没有数字用 0 填充，如下，假设有 1000 条消息，每个 LogSegment 大小为 100，下面展现了 900-1000 的 .index 和 .log 文件：

[.index 和 .log 文件](#)

由于 Kafka 消息数据太大，如果全部建立索引，即占了空间又增加了耗时，所以 Kafka 选择了稀疏索引的方式（通过 .index 索引 .log 文件），这样的话索引可以直接进入内存，加快偏查询速度。

简单介绍一下如何读取数据？

如果我们要读取第 911 条数据。

首先第一步，找到它是属于哪一段的，根据二分法查找到他属于的文件，找到 0000900.index 和 0000900.log 之后。

然后，去 .index 中去查找 (911-900) = 11 这个索引或者小于 11 最近的索引，在这里通过二分法我们找到了索引是 [10, 1367]。

- 10 表示，第 10 条消息开始。
- 1367 表示，在 .log 的第 1367 字节开始。

所以，本图的第 911 条的“1360”是错的，相比“1367”反倒小了。

然后，我们通过这条索引的物理位置 1367，开始往后找，直到找到 911 条数据。

上面讲的是如果要找某个 offset 的流程，但是我们大多数时候并不需要查找某个 offset，只需要按照顺序读即可。而在顺序读中，操作系统会对内存和磁盘之间添加 page cache，也就是我们平常见到的预读操作，所以我们的顺序读操作时速度很快。但是 Kafka 有个问题，如果分区过多，那么日志分段也会很多，写的时候由于是批量写，其实就会变成随机写了，随机 I/O 这个时候对性能影响很大。所以一般来说 Kafka 不能有太多的 Partition。针对这一点，RocketMQ 把所有的日志都写在一个文件里面，就能变成顺序写，通过一定优化，读也能接近于顺序读。

并且，截止到 RocketMQ4 版本，索引文件，对每个数据文件中的消息，都有对应的索引。这个是和 Kafka 的稀疏索引不太一样的地方。

更详尽的，推荐阅读 [《Kafka 之数据存储》](#) 文章。

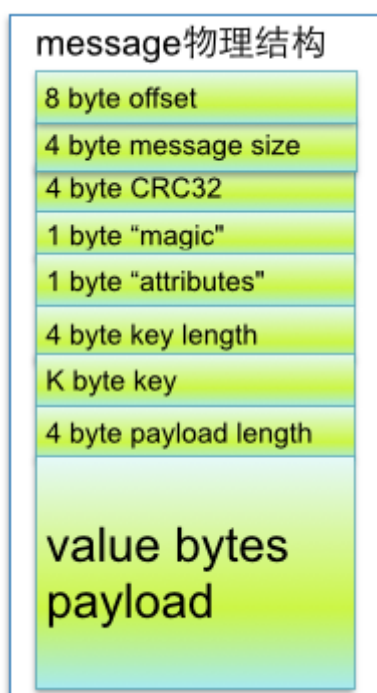
为什么不能以 Partition 作为存储单位？

如果就以 Partition 为最小存储单位，可以想象，当 Kafka Producer 不断发送消息，必然会引起 Partition 文件的无限扩张，将对消息文件的维护以及已消费的消息的清理带来严重的影响，因此，需以 segment 为单位将 Partition 进一步细分。

每个 Partition（目录）相当于一个巨型文件，被平均分配到多个大小相等的 segment（段）数据文件中（每个 segment 文件中消息数量不一定相等），这种特性也方便 old segment 的删除，即方便已被消费的消息的清理，提高磁盘的利用率。每个 Partition 只需要支持顺序读写就行，segment 的文件生命周期由服务端配置参数（log.segment.bytes，log.roll.{ms, hours} 等若干参数）决定。

Kafka 的消息格式是怎么样子的？

message 中的物理结构为：



参数说明:

关键字	解释说明
8 byte offset	在partition(分区)内的每条消息都有一个有序的id号, 这个id号被称为偏移(offset), 它可以唯一确定每条消息在partition(分区)内的位置。即offset表示partitiion的第多少message
4 byte message size	message大小
4 byte CRC32	用crc32校验message
1 byte “magic”	表示本次发布Kafka服务程序协议版本号
1 byte “attributes”	表示为独立版本、或标识压缩类型、或编码类型
4 byte key length	表示key的长度, 当key为-1时, K byte key字段不填
K byte key	可选
value bytes payload	表示实际消息数据

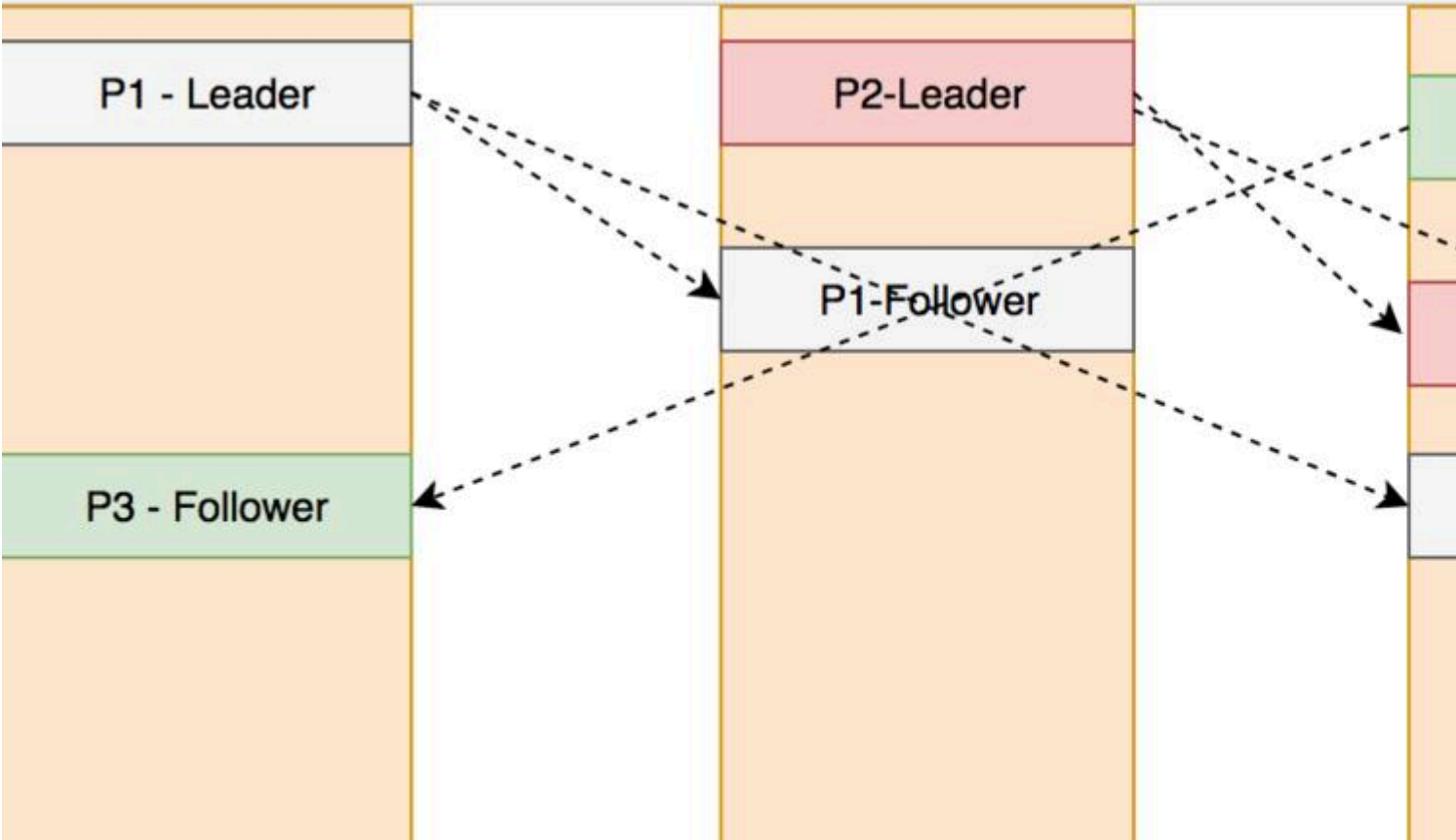
不过, 这是早期 Kafka 的版本, 最新版本的格式, 推荐阅读如下两篇文章:

- 《一文看懂 Kafka 消息格式的演变》
- 《Kafka 消息格式中的变长字段 (Varints) 》

当然, 看懂这个数据格式, 基本也能知道消息的大体格式。

Kafka 的副本机制是怎么样的?

Kafka 的副本机制, 是多个 Broker 节点对其他节点的 Topic 分区的日志进行复制。当集群中的某个节点出现故障, 访问故障节点的请求会被转移到其他正常节点(这一过程通常叫 Reblance), Kafka 每个主题的每个分区都有一个主副本以及 0 个或者多个副本, 副本保持和主副本的数据同步, 当主副本出故障时就会被替代。



注意哈，下面说的 Leader 指的是每个 Topic 的某个分区的 Leader，而不是 Broker 集群中的【集群控制器】。

在 Kafka 中并不是所有的副本都能被拿来替代主副本，所以在 Kafka 的 Leader 节点中维护着一个 ISR (In sync Replicas) 集合，翻译过来也叫正在同步中集合，在这个集合中的需要满足两个条件：

- 1、节点必须和 Zookeeper 保持连接。
- 2、在同步的过程中这个副本不能落后主副本太多。

另外还有个 AR (Assigned Replicas) 用来标识副本的全集，OSR 用来表示由于落后被剔除的副本集合，所以公式如下：

ISR = Leader + 没有落后太多的副本。

AR = OSR + ISR。

这里先要说下两个名词：HW 和 LEO。

HW (高水位 HighWatermark)，是 Consumer 能够看到的此 Partition 的位置。

LEO (logEndOffset)，是每个 Partition 的 log 最后一条 Message 的位置。

HW 能保证 Leader 所在的 Broker 失效，该消息仍然可以从新选举的 Leader 中获取，不会造成消息丢失。

当 Producer 向 Leader 发送数据时，可以通过 `request.required.acks` 参数来设置数据可靠性的级别：

1 (默认)：这意味着 Producer 在 ISR 中的 Leader 已成功收到的数据并得到确认后发送下一条 message。如果 Leader 宕机了，则会丢失数据。

0：这意味着 Producer 无需等待来自 Broker 的确认而继续发送下一批消息。这种情况下数据传输效率最高，但是数据可靠性确是最低的。

-1：Producer 需要等待 ISR 中的所有 Follower 都确认接收到数据后才算一次发送完成，可靠性最高。但是这样也不能保证数据不丢失，比如当 ISR 中只有 Leader 时 (其他节点都和 Zookeeper 断开连接，或者都没追上)，这样就变成了 `acks=1` 的情况。

关于这块详详细的内容，推荐阅读

[《Kafka 数据可靠性深度解读》](#) 的 [「3 高可靠性存储分析」](#) 小节
[《Kafka 集群内复制功能深入剖析》](#)

ZooKeeper 在 Kafka 中起到什么作用？

关于 ZooKeeper 是什么，不了解的胖友，直接去看 [《精尽 Zookeeper 面试题》](#)。

在基于 Kafka 的分布式消息队列中，ZooKeeper 的作用有：

- 1、Broker 在 ZooKeeper 中的注册。
- 2、Topic 在 ZooKeeper 中的注册。
- 3、Consumer 在 ZooKeeper 中的注册。
- 4、Producer 负载均衡。

主要指的是，Producer 从 Zookeeper 拉取 Topic 元数据，从而能够将消息发送负载均衡到对应 Topic 的分区中。

5、Consumer 负载均衡。

6、记录消费进度 Offset 。

Kafka 已推荐将 consumer 的 Offset 信息保存在 Kafka 内部的 Topic 中。

7、记录 Partition 与 Consumer 的关系。

其实，总结起来，就是两类功能：

Broker、Producer、Consumer 和 Zookeeper 的交互。

对应 1、2、3、5 。

相应的状态存储到 Zookeeper 中。

对应 4、6、7 。

详细的每一点，看 [《再谈基于 Kafka 和 ZooKeeper 的分布式消息队列原理》](#) 的 [「Kafka 架构中 ZooKeeper 以怎样的形式存在？」](#) 小节。

Kafka 如何实现高可用？

在 [「Kafka 的架构是怎么样？」](#) 问题中，已经基本回答了这个问题。

[Kafka 集群](#)

Zookeeper 部署 2N+1 节点，形成 Zookeeper 集群，保证高可用。

Kafka Broker 部署集群。每个 Topic 的 Partition，基于【副本机制】，在 Broker 集群中复制，形成 replica 副本，保证消息存储的可靠性。每个 replica 副本，都会选择出一个 leader 分区（Partition），提供给客户端（Producer 和 Consumer）进行读写。

Kafka Producer 无需考虑集群，因为和业务服务部署在一起。Producer 从 Zookeeper 拉取到 Topic 的元数据后，选择对应的 Topic 的 leader 分区，进行消息发送写入。而 Broker 根据 Producer 的 request.required.acks 配置，是写入自己完成就响应给 Producer 成功，还是写入所有 Broker 完成再响应。这个，就是胖友自己对消息的可靠性的选择。

Kafka Consumer 部署集群。每个 Consumer 分配其对应的 Topic Partition，根据对应的分配策略。并且，Consumer 只从 leader 分区（Partition）拉取消息。另外，当有新的 Consumer 加入或者老的 Consumer 离开，都会将 Topic Partition 再均衡，重新分配给 Consumer 。

注意噢，此处说的都是同一个 Kafka Consumer group 。

总的来说，Kafka 和 RocketMQ 的高可用方式是比较类似的，主要的差异在 Kafka Broker 的副本机制，和 RocketMQ Broker 的主从复制，两者的差异，以及差异带来的生产和消费不同。当然，实际上，都是和“主”Broker 做消息的发送和读取不是？！

什么是 Kafka 事务？

推荐阅读 [《Kafka 事务简介》](#) 文章。

和想象中的，是不是有点差别？！

具体的代码实现，可以看看 [《芋道 Spring Boot 消息队列 Kafka 入门》](#) 的「[11. 事务消息](#)」小节。

Kafka 是否会弄丢数据？

芴芴：注意，Kafka 是否会丢数据，主要取决于我们如何使用。这点，非常重要噢。

消费端弄丢了数据？

唯一可能导致消费者弄丢数据的情况，就是说，你消费到了这个消息，然后消费者那边自动提交了 offset，让 Broker 以为你已经消费好了这个消息，但其实你才刚准备处理这个消息，你还没处理，你自己就挂了，此时这条消息就丢咯。

这不是跟 RabbitMQ 差不多吗，大家都知道 Kafka 会自动提交 offset，那么只要关闭自动提交 offset，在处理完之后自己手动提交 offset，就可以保证数据不会丢。但是此时确实还是可能会有重复消费，比如你刚处理完，还没提交 offset，结果自己挂了，此时肯定会重复消费一次，自己保证幂等性就好了。

RocketMQ push 模式下，在确认消息被消费完成，才会提交 Offset 给 Broker。

生产环境碰到的一个问题，就是说我们的 Kafka 消费者消费到了数据之后是写到一个内存的 queue 里先缓冲一下，结果有的时候，你刚把消息写入内存 queue，然后消费者会自动提交 offset。然后此时我们重启了系统，就会导致内存 queue 里还没来得及处理的数据就丢失了。

具体的代码实现，可以看看 [《芋道 Spring Boot 消息队列 Kafka 入门》](#) 的「[12. 消费进度的提交机制](#)」小节。

Broker 弄丢了数据？

这块比较常见的一个场景，就是 Kafka 某个 Broker 宕机，然后重新选举 Partition 的 leader。大家想想，要是此时其他的 follower 刚好还有些数据没有同步，结果此时 leader 挂了，然后选举某个 follower 成 leader 之后，不就少了一些数据？这就丢了一些数据啊。

生产环境也遇到过，我们也是，之前 Partition 的 leader 机器宕机了，将 follower 切换为 leader 之后，就会发现说这个数据就丢了。

所以此时一般是要求起码设置如下 4 个参数：

给 Topic 设置 replication.factor 参数：这个值必须大于 1，要求每个 partition 必须有至少 2 个副本。

在 Kafka 服务端设置 min.insync.replicas 参数：这个值必须大于 1，这个是要要求一个 leader 至少感知到有至少一个 follower 还跟自己保持联系，没掉队，这样才能确保 leader 挂了还有一个 follower 吧。

在 Producer 端设置 acks=all：这个是要要求每条数据，必须是写入所有 replica 之后，才能认为是写成功了。

不过这个也不一定能够绝对保证，例如说，Broker 集群里，所有节点都挂了，只剩下一个节点。此时，acks=all 和 acks=1 就等价了。当然，也可以通过设置 min.insync.replicas 参数，每次写入要求最小的同步副本数。

这块也和朋友交流了下，他们金融场景下，acks=all 也是这么配置的。原因嘛，因为他们是金融场景呀。

在 Producer 端设置 `retries=MAX`（很大很大很大的一个值，无限次重试的意思）：这个要求一旦写入失败，就无限重试，卡在这里了。

我们生产环境就是按照上述要求配置的，这样配置之后，至少在 Kafka broker 端就可以保证在 leader 所在 Broker 发生故障，进行 leader 切换时，数据不会丢失。

生产者会不会弄丢数据？

如果按照上述的思路设置了 `acks=all`，一定不会丢，要求是，你的 leader 接收到消息，所有的 follower 都同步到了消息之后，才认为本次写成功了。如果没满足这个条件，生产者会自动不断的重试，重试无限次。

关于 Kafka Producer 重试发送消息的逻辑的源码解析，可以看看 [《Kafka 重试机制解读》](#)。

另外，在推荐一篇文章 [《360 度测试：KAFKA 会丢数据么？其高可用是否满足需求？》](#)，提供了一些测试示例。

关于这一块，可以重点看看 [《Kafka 权威指南》](#) 的「[6.4 在可靠的系统里使用生产者](#)」和「[6.5 在可靠的系统里使用消费者](#)」小节。

Kafka 如何保证消息的顺序性？

Kafka 本身，并不像 RocketMQ 一样，提供顺序性的消息。所以，提供的方案，都是相对有损的。如下：

这里的顺序消息，我们更多指的是，单个 Partition 的消息，被顺序消费。

方式一，Consumer，对每个 Partition 内部单线程消费，单线程吞吐量太低，一般不会用这个。

方式二，Consumer，拉取到消息后，写到 N 个内存 queue，具有相同 key 的数据都到同一个内存 queue。然后，对于 N 个线程，每个线程分别消费一个内存 queue 即可，这样就能保证顺序性。

这种方式，相当于对【方式一】的改进，将相同 Partition 的消息进一步拆分，保证相同 key 的数据消费是顺序的。

不过这种方式，消费进度的更新会比较麻烦。

当然，实际情况也不太需要考虑消息的顺序性，基本没有业务需要。

具体的代码实现，可以看看 [《芋道 Spring Boot 消息队列 Kafka 入门》](#) 的「[10. 顺序消息](#)」小节。

666. 彩蛋

略显仓促的一篇文章，后续会重新梳理一下。如果胖友对 Kafka 有什么疑惑，一定要在星球里提出，我们一起在讨论和解答一波，然后整理到这篇文章中。

同时，期待下厮大的 Kafka 新书。

参考与推荐如下文章：

[《高并发面试必问：分布式消息系统 Kafka 简介》](#)

[《14 个最常见的 Kafka 面试题及答案》](#)

这篇博客，有点傻逼。。。。

[《你需要知道的 Kafka》](#)

[《Kafka 内部网络框架模型分析》](#)

[《再谈基于 Kafka 和 ZooKeeper 的分布式消息队列原理》](#)

[《如何保证消息的可靠性传输？（如何处理消息丢失的问题）》](#)

文章目录

1. [1. Apache Kafka 是什么？](#)
2. [2. Kafka 的架构是怎么样的？](#)
3. [3. Kafka 的应用场景有哪些？](#)
4. [4. Kafka 消息发送和消费的简化流程是什么？](#)
5. [5. Kafka 的网络模型是怎么样的？](#)
6. [6. Kafka 的数据存储模型是怎么样的？](#)
7. [7. Kafka 的消息格式是怎么样的？](#)
8. [8. Kafka 的副本机制是怎么样的？](#)
9. [9. ZooKeeper 在 Kafka 中起到什么作用？](#)
10. [10. Kafka 如何实现高可用？](#)
11. [11. 什么是 Kafka 事务？](#)
12. [12. Kafka 是否会弄丢数据？](#)
13. [13. Kafka 如何保证消息的顺序性？](#)
14. [14. 666. 彩蛋](#)

2014 - 2023 芋道源码 |
总访客数 次 && 总访问量 次
[回到首页](#)