

Redis源码粗浅解析(7.4.2)

jemalloc

内存分配机制用的jemalloc，具体机制之后如果看源码再做记录。redis用这个主要是为了减少内存碎片。glibc默认的ptmalloc已经做过记录。

redis底层数据类型

sds

- 结构定义：

```
typedef char *sds;

//SDS头结构
//sdshdr5没有用到
struct __attribute__((__packed__)) sdshdr5 {
    unsigned char flags;
    char buf[];
};

//size/小于 (1<<8)
struct __attribute__((__packed__)) sdshdr8 {
    uint8_t len;           //实际字符串长度
    uint8_t alloc;         //实际的buf内存大小
    unsigned char flags;   //SDS_TYPE_8
    char buf[];
};

//size/小于 (1<<16)
struct __attribute__((__packed__)) sdshdr16 {
    uint16_t len;
    uint16_t alloc;
    unsigned char flags;   //SDS_TYPE_16
    char buf[];
};

//size/小于 (1<<32)
struct __attribute__((__packed__)) sdshdr32 {
    uint32_t len;
    uint32_t alloc;
    unsigned char flags;   //SDS_TYPE_32
    char buf[];
};

struct __attribute__((__packed__)) sdshdr64 {
```

```
uint64_t len;
uint64_t alloc;
unsigned char flags;    //SDS_TYPE_64
char buf[];
};
```

- 扩容规则：
新的尺寸小于1M时，则扩容为原本尺寸的2倍。如果大于1M则扩容1M。

intset

- 结构定义：

```
typedef struct intset {
    uint32_t encoding; //字节数，表示contents多少个字节表示一个元素
    uint32_t length;    //长度
    int8_t contents[]; //
} intset;
```

- intsetAdd：

```
//新增元素
intset *intsetAdd(intset *is, int64_t value, uint8_t *success) {
    //判断value所归属的编码
    uint8_t valenc = _intsetValueEncoding(value);
    uint32_t pos;
    if (success) *success = 1;

    //判断是否超过现在所能保存的最大值
    if (valenc > intrev32ifbe(is->encoding)) {
        //升级编码个数并添加新元素
        return intsetUpgradeAndAdd(is,value);
    } else {
        //查找是否已经存在
        if (intsetSearch(is,value,&pos)) {
            if (success) *success = 0;
            return is;
        }
        //扩容
        is = intsetResize(is,intrev32ifbe(is->length)+1);
        //将原本从pos开始的元素往后挪
        if (pos < intrev32ifbe(is->length)) intsetMoveTail(is,pos,pos+1);
    }

    //在pos位置设置value
    _intsetSet(is,pos,value);
    is->length = intrev32ifbe(intrev32ifbe(is->length)+1);
    return is;
}
```

```
static intset *intsetUpgradeAndAdd(intset *is, int64_t value) {
    uint8_t curenc = intrev32ifbe(is->encoding);
    uint8_t newenc = _intsetValueEncoding(value);
    int length = intrev32ifbe(is->length);
    int prepend = value < 0 ? 1 : 0;

    is->encoding = intrev32ifbe(newenc);
    is = intsetResize(is,intrev32ifbe(is->length)+1);

    while(length--)
        _intsetSet(is,length+prepend,_intsetGetEncoded(is,length,curenc));

    if (prepend)
        _intsetSet(is,0,value);
    else
        _intsetSet(is,intrev32ifbe(is->length),value);
    is->length = intrev32ifbe(intrev32ifbe(is->length)+1);
    return is;
}
```

- intsetSearch:

```
//查找元素
static uint8_t intsetSearch(intset *is, int64_t value, uint32_t *pos) {
    int min = 0, max = intrev32ifbe(is->length)-1, mid = -1;
    int64_t cur = -1;

    //intset是否为空
    if (intrev32ifbe(is->length) == 0) {
        if (pos) *pos = 0;
        return 0;
    } else {
        //是否超过最大最小值
        if (value > _intsetGet(is,max)) {
            if (pos) *pos = intrev32ifbe(is->length);
            return 0;
        } else if (value < _intsetGet(is,0)) {
            if (pos) *pos = 0;
            return 0;
        }
    }

    //二分法查找
    while(max >= min) {
        mid = ((unsigned int)min + (unsigned int)max) >> 1;
        cur = _intsetGet(is,mid);
        if (value > cur) {
            min = mid+1;
        } else if (value < cur) {
            max = mid-1;
        } else {

```

```

        break;
    }
}

if (value == cur) {
    if (pos) *pos = mid;
    return 1;
} else {
    if (pos) *pos = min;
    return 0;
}
}

```

- intsetRemove:

```

//删除元素
intset *intsetRemove(intset *is, int64_t value, int *success) {
    uint8_t valenc = _intsetValueEncoding(value);
    uint32_t pos;
    if (success) *success = 0;

    //
    if (valenc <= intrev32ifbe(is->encoding) && intsetSearch(is,value,&pos)) {
        uint32_t len = intrev32ifbe(is->length);

        if (success) *success = 1;

        //从pos+1开始往前挪
        if (pos < (len-1)) intsetMoveTail(is,pos+1,pos);
        is = intsetResize(is,len-1);
        is->length = intrev32ifbe(len-1);
    }
    return is;
}

```

+从上面可以看出intset每次在增加或者删除元素时，都会去调整内存，调用zrealloc。如果redis用glibc的ptmalloc的话，虽然有时候realloc很高效，不会有系统调用。但它还是有可能出现调用mmap或者brk的情况。但redis用的是jemalloc，对于这块之后看过jemalloc的源码再来记录。

listpack

- lpNew:

```

unsigned char *lpNew(size_t capacity) {
    //LP_HDR_SIZE = 6
    //listpack头结构为7个字节
    unsigned char *lp = lp_malloc(capacity > LP_HDR_SIZE+1 ? capacity :
LP_HDR_SIZE+1);
    if (lp == NULL) return NULL;
}

```

```

//前4个字节表示所占内存大小
lpSetTotalBytes(lp, LP_HDR_SIZE+1);
//第5、6个字节表示元素个数
lpSetNumElements(lp, 0);
//最后一位结束符
lp[LP_HDR_SIZE] = LP_EOF;
return lp;
}

```

- 增、删、查等代码比较简单就不做记录了，每个元素的数据结构是：编码+数据+长度（该元素的总长度）。编码包含了该元素的数据类型、数据长度等信息。

quicklist

- quicklist相关结构体如下所示：

```

typedef struct quicklistNode {
    struct quicklistNode *prev;
    struct quicklistNode *next;
    unsigned char *entry;           //数据指针
    size_t sz;                     //该节点的大小
    unsigned int count : 16;       //该节点的元素个数
    unsigned int encoding : 2;     //该节点是否压缩
    unsigned int container : 2;    //该节点编码格式
    unsigned int recompress : 1;
    unsigned int attempted_compress : 1;
    unsigned int dont_compress : 1;
    unsigned int extra : 9;
} quicklistNode;

typedef struct quicklist {
    quicklistNode *head;           //头节点指针
    quicklistNode *tail;          //尾节点指针
    unsigned long count;           //元素总个数
    unsigned long len;             //列表的长度
    signed int fill : QL_FILL_BITS; //16位大小，每个quicklistNode的容量限制。
    unsigned int compress : QL_COMP_BITS; //16位大小，表示头尾各有多少个节点不压缩。
    unsigned int bookmark_count : QL_BM_BITS; //
    quicklistBookmark bookmarks[];
} quicklist;

```

- quicklist的fill字段限制每个节点的最大容量，默认值为-2，可以通过`list_max_listpack_size`配置参数设置。

当fill小于0时，该字段表示每个listpack节点的最大字节数。各个节点大小对应static const size_t

optimization_level[] = {4096, 8192, 16384, 32768, 65536}。当fill大于等于0时，该字段表示每个listpack节点的元素个数，而且每个节点的最大字节数等于SIZE_SAFETY_LIMIT=8KB。

- quicklist的compress字段表示头尾各有多少个节点不压缩。可以通过list_compress_depth配置参数设置。默认值为0，表示所有节点都不压缩。
- quicklistPushTail:

```
int quicklistPushTail(quicklist *quicklist, void *value, size_t sz) {
    quicklistNode *orig_tail = quicklist->tail;
    //首先判断塞入的数据大小是否超过限制，超过则直接新建个原始数据的尾节点。
    if (unlikely(isLargeElement(sz, quicklist->fill))) {
        __quicklistInsertPlainNode(quicklist, quicklist->tail, value, sz, 1);
        return 1;
    }

    //判断尾节点是否超过容量限制。
    if (likely(
        __quicklistNodeAllowInsert(quicklist->tail, quicklist->fill, sz))) {
        //listpack节点加元素
        quicklist->tail->entry = lpAppend(quicklist->tail->entry, value, sz);
        quicklistNodeUpdateSz(quicklist->tail);
    } else {
        //新建个节点
        quicklistNode *node = quicklistCreateNode();
        node->entry = lpAppend(lpNew(0), value, sz);

        quicklistNodeUpdateSz(node);
        __quicklistInsertNodeAfter(quicklist, quicklist->tail, node);
    }
    //更新对应个数
    quicklist->count++;
    quicklist->tail->count++;
    return (orig_tail != quicklist->tail);
}

//fill是quicklist的fill字段
static int isLargeElement(size_t sz, int fill) {
    //packed_threshold默认值是0且没有配置参数控制
    if (unlikely(packed_threshold != 0)) return sz >= packed_threshold;
    //如果fill字段大于等于0则是固定值SIZE_SAFETY_LIMIT (8KB)
    if (fill >= 0)
        return !sizeMeetsSafetyLimit(sz);
    else
        //否则((-fill)-1)对应static const size_t optimization_level[] = {4096, 8192,
        16384, 32768, 65536};
        //fill默认值为-2，即每个节点最大为8KB。
        //可以通过list_max_listpack_size配置参数设置。
        return sz > quicklistNodeNegFillLimit(fill);
}
```

dict

- dict相关结构体如下所示：

```

struct dict {
    //字典key的类型，提供不同的hash算法、key的比较函数等
    dictType *type;
    //两个桶的元素，第二个桶用来做rehash
    dictEntry **ht_table[2];
    //两个桶的元素数量
    unsigned long ht_used[2];
    //分步rehash到的下标
    long rehashidx;
    //暂停rehash
    unsigned pauserehash : 15;
    unsigned useStoredKeyApi : 1;
    //两个桶的大小
    signed char ht_size_exp[2];
    //关闭自动扩容
    int16_t pauseAutoResize;
    void *metadata[];
};

struct dictEntry {
    void *key;
    union {
        void *val;
        uint64_t u64;
        int64_t s64;
        double d;
    } v;
    struct dictEntry *next;
};

```

- updateDictResizePolicy:

```

//初始值为DICT_RESIZE_ENABLE
//如果是在父进程，但此时有子进程，值为DICT_RESIZE_AVOID
//如果是子进程，值为DICT_RESIZE_FORBID，子进程不允许扩容
void updateDictResizePolicy(void) {
    if (server.in_fork_child != CHILD_TYPE_NONE)
        dictSetResizeEnabled(DICT_RESIZE_FORBID);
    else if (hasActiveChildProcess())
        dictSetResizeEnabled(DICT_RESIZE_AVOID);
    else
        dictSetResizeEnabled(DICT_RESIZE_ENABLE);
}

```

- dictExpandIfNeeded，每次新增元素时检查是否需要扩容，如果不是空dict导致的扩容就会导致rehash。

```

int dictExpandIfNeeded(dict *d) {
    //已经在rehash，直接返回

```

```

    if (dictIsRehashing(d)) return DICT_OK;

    //此时还是个空的dict，直接扩容到初始大小，DICT_HT_INITIAL_SIZE=4
    if (DICTHT_SIZE(d->ht_size_exp[0]) == 0) {
        dictExpand(d, DICT_HT_INITIAL_SIZE);
        return DICT_OK;
    }

    //当DICT_RESIZE_ENABLE并且桶里的元素个数大于等于桶的大小
    //当DICT_RESIZE_AVOID并且桶里的元素个数大于等于4倍桶的大小
    (dict_force_resize_ratio=4)
    if ((dict_can_resize == DICT_RESIZE_ENABLE &&
        d->ht_used[0] >= DICTHT_SIZE(d->ht_size_exp[0])) ||
        (dict_can_resize != DICT_RESIZE_FORBID &&
        d->ht_used[0] >= dict_force_resize_ratio * DICTHT_SIZE(d-
>ht_size_exp[0])))
    {
        if (dictTypeResizeAllowed(d, d->ht_used[0] + 1))
            dictExpand(d, d->ht_used[0] + 1);
        return DICT_OK;
    }
    return DICT_ERR;
}

```

- dictShrinkIfNeeded，每次删除元素时检查是否需要缩小

```

int dictShrinkIfNeeded(dict *d) {
    //正在rehash，直接返回
    if (dictIsRehashing(d)) return DICT_OK;

    //本身已经够小，直接返回
    if (DICTHT_SIZE(d->ht_size_exp[0]) <= DICT_HT_INITIAL_SIZE) return DICT_OK;

    //HASHTABLE_MIN_FILL=8
    //当DICT_RESIZE_ENABLE并且桶里的元素个数*8还是小于等于桶的大小时
    //当DICT_RESIZE_AVOID并且桶里的元素个数*8*4还是小于等于桶的大小时
    if ((dict_can_resize == DICT_RESIZE_ENABLE &&
        d->ht_used[0] * HASHTABLE_MIN_FILL <= DICTHT_SIZE(d->ht_size_exp[0])) ||
        (dict_can_resize != DICT_RESIZE_FORBID &&
        d->ht_used[0] * HASHTABLE_MIN_FILL * dict_force_resize_ratio <=
DICTHT_SIZE(d->ht_size_exp[0])))
    {
        if (dictTypeResizeAllowed(d, d->ht_used[0]))
            dictShrink(d, d->ht_used[0]);
        return DICT_OK;
    }
    return DICT_ERR;
}

```

- rehash的推进规则：

- 1、每次操作（增删改查）正在rehash的dict时，会主动推进hash。推进规则：如果新元素的hash idx大于rehashidx，并且该hash idx的原桶中有元素，那么直接将原桶中该hash idx中的所有元素rehash到新桶中，但此时rehashidx值不变。如果新元素的hash idx小于rehashidx或者原桶中没有元素，那么从rehashidx开始往前推进一次，rehashidx加1。正在rehash的dict，增加元素时只会往新桶中加。
- 2、在定时任务databasesCron中，如果开启了主动推进rehash，会推进需要rehash的dict，每次最少100步。但每次推进rehash的时间不能超过1毫秒。伪代码如下所示：

```
...

//INCREMENTAL_REHASHING_THRESHOLD_US=1000微秒
if (server.activerehashing)
{
    uint64_t elapsed_us = 0;
    for (j = 0; j < dbs_per_call; j++) {
        redisDb *db = &server.db[rehash_db % server.dbnum];
        elapsed_us += kvstoreIncrementallyRehash(db->keys,
INCREMENTAL_REHASHING_THRESHOLD_US - elapsed_us);
        if (elapsed_us >= INCREMENTAL_REHASHING_THRESHOLD_US)
            break;
        elapsed_us += kvstoreIncrementallyRehash(db->expires,
INCREMENTAL_REHASHING_THRESHOLD_US - elapsed_us);
        if (elapsed_us >= INCREMENTAL_REHASHING_THRESHOLD_US)
            break;
        rehash_db++;
    }
}
...
```

- 相关参数：
 - **activerehashing**：默认开启，是否主动推进rehash。

zskiplist

- zskiplist相关结构体如下所示：

```
typedef struct zskiplistNode {
    sds ele;
    double score;
    struct zskiplistNode *backward;
    struct zskiplistLevel {
        struct zskiplistNode *forward;
        unsigned long span;
    } level[];
} zskiplistNode;

typedef struct zskiplist {
    //头节点和尾节点
```

```

    struct zskiplistNode *header, *tail;
    //元素个数
    unsigned long length;
    //
    int level;
} zskiplist;

```

zset

```

typedef struct zset {
    dict *dict;
    zskiplist *zsl;
} zset;

```

redisObject

- redis所有底层数据类型最终都被统一成redisObject。

```

struct redisObject {
    unsigned type:4;           //ptr指向的数据类型，这个数据类型指的是提供给用户的，
    //比如String、List等。
    unsigned encoding:4;       //底层数据类型
    unsigned lru:LRU_BITS;     //
    int refcount;              //引用次数
    void *ptr;                 //指向实际上的数据
};

```

- type字段的值：


```

#define OBJ_STRING 0 /* String object. /
#define OBJ_LIST 1 / List object. /
#define OBJ_SET 2 / Set object. /
#define OBJ_ZSET 3 / Sorted set object. /
#define OBJ_HASH 4 / Hash object. */

```
- encoding字段的值：


```

#define OBJ_ENCODING_RAW 0 /* Raw representation /
#define OBJ_ENCODING_INT 1 / Encoded as integer /
#define OBJ_ENCODING_HT 2 / Encoded as hash table /
#define OBJ_ENCODING_ZIPMAP 3 / No longer used: old hash encoding. /
#define OBJ_ENCODING_LINKEDLIST 4 / No longer used: old list encoding. /
#define OBJ_ENCODING_ZIPLIST 5 / No longer used: old list/hash/zset encoding. /
#define OBJ_ENCODING_INTSET 6 / Encoded as intset /
#define OBJ_ENCODING_SKIPLIST 7 / Encoded as skiplist /
#define OBJ_ENCODING_EMBSTR 8 / Embedded sds string encoding /
#define OBJ_ENCODING_QUICKLIST 9 / Encoded as linked list of listpacks /

```

```
#define OBJ_ENCODING_STREAM 10 / Encoded as a radix tree of listpacks /
#define OBJ_ENCODING_LISTPACK 11 / Encoded as a listpack /
#define OBJ_ENCODING_LISTPACK_EX 12 / Encoded as listpack, extended with metadata */
```

redis数据类型

String

- String类型的对象type=OBJ_STRING，而encoding字段可能是OBJ_ENCODING_INT、OBJ_ENCODING_EMBSTR或者OBJ_ENCODING_RAW。

tryObjectEncodingEx源码如下所示：

```
robj *tryObjectEncodingEx(robj *o, int try_trim) {
    long value;
    sds s = o->ptr;
    size_t len;

    serverAssertWithInfo(NULL,o,o->type == OBJ_STRING);

    if (!sdsEncodedObject(o)) return o;

    if (o->refcount > 1) return o;

    len = sdslen(s);
    //当长度小于等于20且可以转换成整型时
    if (len <= 20 && string2l(s,len,&value)) {
        //OBJ_SHARED_INTEGERS=10000
        //redis启动时，会预先创建一组整数对象，并存储在shared.integers[]数组中。当
        //redis需要存储一个小整数时，如果该整数落在这个范围内，就会直接使用shared.integers[]中的对
        //象，而不是重新创建新的redisObject。
        if ((server.maxmemory == 0 ||
            !(server.maxmemory_policy & MAXMEMORY_FLAG_NO_SHARED_INTEGERS)) &&
            value >= 0 &&
            value < OBJ_SHARED_INTEGERS)
        {
            decrRefCount(o);
            return shared.integers[value];
        } else {
            //encoding=OBJ_ENCODING_INT
            if (o->encoding == OBJ_ENCODING_RAW) {
                sdsfree(o->ptr);
                o->encoding = OBJ_ENCODING_INT;
                o->ptr = (void*) value;
                return o;
            } else if (o->encoding == OBJ_ENCODING_EMBSTR) {
                decrRefCount(o);
                return createStringObjectFromLongLongForValue(value);
            }
        }
    }
}
```

```

//OBJ_ENCODING_EMBSTR_SIZE_LIMIT=44
//当长度小于等于OBJ_ENCODING_EMBSTR_SIZE_LIMIT时，且encoding=OBJ_ENCODING_RAW，
//会重新创建一个redisObject， type=OBJ_STRING， encoding=OBJ_ENCODING_EMBSTR。
//OBJ_ENCODING_RAW和OBJ_ENCODING_EMBSTR的区别在于：OBJ_ENCODING_RAW的
redisObject和实际的数据也就是ptr指向的地址，内存不是连续的。
//而OBJ_ENCODING_EMBSTR的redisObject和实际的数据内存上是连续的。提高内存访问效率。
if (len <= OBJ_ENCODING_EMBSTR_SIZE_LIMIT) {
    robj *emb;

    if (o->encoding == OBJ_ENCODING_EMBSTR) return o;
    emb = createEmbeddedStringObject(s,sdslen(s));
    decrRefCount(o);
    return emb;
}

//如果都失败了，最后再尝试将SDS缩短从而节省内存。
if (try_trim)
    trimStringObjectIfNeeded(o, 0);

return o;
}

```

List

- List类型的对象type=OBJ_LIST，而encoding字段可能是OBJ_ENCODING_QUICKLIST或者OBJ_ENCODING_LISTPACK。
当新创建一个List类型的对象时，encoding字段初始值是OBJ_ENCODING_LISTPACK。
- listTypeTryConvertListpack源码如下所示：

```

static void listTypeTryConvertListpack(robj *o, robj **argv, int start, int end,
                                       beforeConvertCB fn, void *data)
{
    serverAssert(o->encoding == OBJ_ENCODING_LISTPACK);

    size_t add_bytes = 0;
    size_t add_length = 0;

    if (argv) {
        for (int i = start; i <= end; i++) {
            if (!sdsEncodedObject(argv[i]))
                continue;
            add_bytes += sdslen(argv[i]->ptr);
        }
        add_length = end - start + 1;
    }

    //当新的数据长度或者数据个数超过list_max_listpack_size限制，则切换成quicklist
    if (quicklistNodeExceedsLimit(server.list_max_listpack_size,
                                  lpBytes(o->ptr) + add_bytes, lpLength(o->ptr) + add_length))

```

```

{
    /* Invoke callback before conversion. */
    if (fn) fn(data);

    quicklist *ql = quicklistNew(server.list_max_listpack_size,
server.list_compress_depth);

    /* Append listpack to quicklist if it's not empty, otherwise release it.
*/
    if (lpLength(o->ptr))
        quicklistAppendListpack(ql, o->ptr);
    else
        lpFree(o->ptr);
    o->ptr = ql;
    o->encoding = OBJ_ENCODING_QUICKLIST;
}
}

```

- listTypeTryConvertQuicklist源码如下所示：

```

static void listTypeTryConvertQuicklist(robj *o, int shrinking, beforeConvertCB
fn, void *data) {
    serverAssert(o->encoding == OBJ_ENCODING_QUICKLIST);

    size_t sz_limit;
    unsigned int count_limit;
    quicklist *ql = o->ptr;

    //quicklist必须只有一个quicklistNode，并且quicklistNode的编码格式得是listpack
    if (ql->len != 1 || ql->head->container != QUICKLIST_NODE_CONTAINER_PACKED)
        return;

    //获取list_max_listpack_size配置。
    quicklistNodeLimit(server.list_max_listpack_size, &sz_limit, &count_limit);
    //当小于配置的一半限制时，切换成OBJ_ENCODING_LISTPACK
    if (shrinking) {
        sz_limit /= 2;
        count_limit /= 2;
    }
    if (ql->head->sz > sz_limit || ql->count > count_limit) return;

    /* Invoke callback before conversion. */
    if (fn) fn(data);

    /* Extract the listpack from the unique quicklist node,
    * then reset it and release the quicklist. */
    o->ptr = ql->head->entry;
    ql->head->entry = NULL;
    quicklistRelease(ql);
    o->encoding = OBJ_ENCODING_LISTPACK;
}

```

当删除List中的元素时，会调用listTypeTryConvertQuicklist。

Set

- Set类型的对象type=OBJ_SET，而encoding字段可能是OBJ_ENCODING_INTSET、OBJ_ENCODING_LISTPACK或者OBJ_ENCODING_HT
- setTypeCreate源码如下所示：

```
robj *setTypeCreate(sds value, size_t size_hint) {
    //当都是整型且数量小于等于set_max_intset_entries, Set底层数据结构使用intset
    if (isSdsRepresentableAsLongLong(value, NULL) == C_OK && size_hint <=
server.set_max_intset_entries)
        return createIntsetObject();
    //当数量小于等于set_max_listpack_entries, Set底层数据结构使用listpack
    if (size_hint <= server.set_max_listpack_entries)
        return createSetListpackObject();

    /* We may oversize the set by using the hint if the hint is not accurate,
     * but we will assume this is acceptable to maximize performance. */
    //dict托底
    robj *o = createSetObject();
    dictExpand(o->ptr, size_hint);
    return o;
}
```

- 增加元素时，会调用setTypeMaybeConvert来判断是否需要修改数据类型。setTypeMaybeConvert源码如下所示：

```
void setTypeMaybeConvert(robj *set, size_t size_hint) {
    if ((set->encoding == OBJ_ENCODING_LISTPACK && size_hint >
server.set_max_listpack_entries)
        || (set->encoding == OBJ_ENCODING_INTSET && size_hint >
server.set_max_intset_entries))
    {
        setTypeConvertAndExpand(set, OBJ_ENCODING_HT, size_hint, 1);
    }
}
```

Sorted Set

- Sorted Set类型的对象type=OBJ_ZSET，而encoding字段可能是OBJ_ENCODING_LISTPACK或者OBJ_ENCODING_SKIPLIST。
- zsetTypeCreate源码如下所示：

```

robj *zsetTypeCreate(size_t size_hint, size_t val_len_hint) {
    //元素个数小于等于zset_max_listpack_entries
    //并且单个元素长度小于等于zset_max_listpack_value字节
    if (size_hint <= server.zset_max_listpack_entries &&
        val_len_hint <= server.zset_max_listpack_value)
    {
        //listpack
        return createZsetListpackObject();
    }

    //encoding字段是OBJ_ENCODING_SKIPLIST，但底层其实是zset
    robj *zobj = createZsetObject();
    zset *zs = zobj->ptr;
    dictExpand(zs->dict, size_hint);
    return zobj;
}

```

Hash

- Hash类型的对象type=OBJ_HASH，而encoding字段可能是OBJ_ENCODING_HT或者OBJ_ENCODING_LISTPACK。
当新创建一个Hash类型的对象时，encoding字段初始值是OBJ_ENCODING_LISTPACK。
- hashTypeTryConversion源码如下所示：

```

void hashTypeTryConversion(redisDb *db, robj *o, robj **argv, int start, int end)
{
    int i;
    size_t sum = 0;

    if (o->encoding != OBJ_ENCODING_LISTPACK && o->encoding !=
        OBJ_ENCODING_LISTPACK_EX)
        return;

    //key+value key+value的形式，所以除2就是新增的field数量。
    size_t new_fields = (end - start + 1) / 2;

    //field数量大于hash_max_listpack_entries，则切换到dict
    if (new_fields > server.hash_max_listpack_entries) {
        hashTypeConvert(o, OBJ_ENCODING_HT, &db->hexpires);
        dictExpand(o->ptr, new_fields);
        return;
    }

    //判断所有key和value的长度
    for (i = start; i <= end; i++) {
        if (!sdsEncodedObject(argv[i]))
            continue;
        size_t len = sdslen(argv[i]->ptr);
        //大于hash_max_listpack_value，则切换到dict
    }
}

```

```

        if (len > server.hash_max_listpack_value) {
            hashTypeConvert(o, OBJ_ENCODING_HT, &db->hexpires);
            return;
        }
        sum += len;
    }

    //判断长度是否会超过LISTPACK_MAX_SAFETY_SIZE=1GB
    if (!lpSafeToAdd(hashTypeListpackGetLp(o), sum))
        hashTypeConvert(o, OBJ_ENCODING_HT, &db->hexpires);
}

```

全量同步和增量同步

从节点进程起来后在定时事件回调函数`serverCron`中调用`replicationCron`，如果有配置主节点信息，则调用`connectWithMaster`，主动连接主节点，此时这个连接的`read`回调函数是`syncWithMaster`。当主节点数据来了，在函数`syncWithMaster`中判断是全量同步还是增量同步，如果是增量同步，则将该`socket`的`read`回调函数设置为`readQueryFromClient`。如果是全量同步，回调函数设置为`readSyncBulkPayload`。当全量同步完成，回调函数又重新被设置为`readQueryFromClient`。

- 1、从节点（`replica`）在与主节点（`master`）建立复制连接时，会发送`SYNC`命令，如果有之前的`master`的信息则会把之前`master`的`replication id`和`replication offset`带上。
- 2、主节点收到`PSYNC`命令后，比较`replication id`和`offset`，如果满足条件则进行增量同步，否则就需要全量同步。
- 3、如果是增量同步，主节点先发送一条`CONTINUE`命令，然后将`repl_backlog`中需要同步给从节点的数据保存在`client`的相关字段。然后在主线程循环中调用`handleClientsWithPendingWrites`，真正的将对应数据发送给从节点。
- 4、如果是全量同步：

- 首先检查是否已经有一个`CHILD_TYPE_RDB`子进程。`BGSAVE`子进程。
 - 如果当前`rdb_child_type == RDB_CHILD_TYPE_DISK`，遍历所有`client`，查看是否有其他同样正在等待全量同步且满足相应条件的`client`，如果有则将`client`的状态改为`SLAVE_STATE_WAIT_BGSAVE_END`，后续在周期函数`replicationCron`中处理。
 - 如果当前`rdb_child_type == RDB_CHILD_TYPE_SOCKET`，直接返回，此时`client`的状态为`SLAVE_STATE_WAIT_BGSAVE_START`，后续在周期函数`replicationCron`中处理。
- 如果当前没有相关子进程
 - 如果`repl_diskless_sync`和`repl_diskless_sync_delay`都设置，那么本次全量同步不会立即处理，而是等待`repl_diskless_sync_delay`，单位是秒。
 - 如果开启`repl_diskless_sync`，首先遍历所有从节点信息，找到需要全量同步的从节点，然后开启一个`CHILD_TYPE_RDB`子进程，子进程生成RDB数据，通过`pipe`发给父进程，结束后父进程将RDB数据发给所有需要全量同步的从节点。（`rdbSaveToSlavesSockets`函数）
 - 如果没开启`repl_diskless_sync`，开启一个`CHILD_TYPE_RDB`子进程，子进程生成RDB数据，并保存在磁盘。父进程在`serverCron`中调用`checkChildrenDone`，`checkChildrenDone`的作用是检查子进程是否完成，完成则将RDB文件发给所有需要全量同步的从节点。主节点相关伪代码如下所示：


```

void syncCommand(client *c)
{
    if ( 比较client psync带过来的参数replication id和replication offset，如果满足提交
    则进行增量同步 )
    {
        增量同步：
        在masterTryPartialResynchronization函数中，先给client发一条CONTINUE消
        息，然后将需要同步的数据保存到client相关字段。
        然后在主线程循环中调用handleClientsWithPendingWrites将数据发给client。
    }
    else
    {
        全量同步：
        if ( 此时有一个子进程，并且是在执行bgsave，将数据保存到磁盘 )
        {
            遍历所有client，查看是否有其他同样正在等待全量同步且满足相应条件的
            client，如果有则将client的状态改为SLAVE_STATE_WAIT_BGSAVE_END，后续在周期函数
            replicationCron()中处理，
            之所以要遍历所有client，是因为RDB_CHILD_TYPE_DISK类型的子进程也可能由
            自身的bgsave触发。
        }
        else if ( 此时有一个直接将RDB数据通过socket发给client的子进程 )
        {
            直接返回，此时client的状态为SLAVE_STATE_WAIT_BGSAVE_START，后续在周期
            函数replicationCron()中处理
        }
        else
        {
            if (repl_diskless_sync和repl_diskless_sync_delay都配置)
            {
                直接返回，此时client的状态为SLAVE_STATE_WAIT_BGSAVE_START，后续在
                周期函数replicationCron()中处理
            }
            else
            {
                if ( 没有子进程 )
                {
                    调用startBgsaveForReplication()函数
                }
                else
                {
                    直接返回，此时client的状态为SLAVE_STATE_WAIT_BGSAVE_START，周
                    期函数replicationCron()中处理
                }
            }
        }
    }
}

int startBgsaveForReplication(int mincapa, int req)
{
    if (repl_diskless_sync == true)
    {

```

```

1、创建一个匿名管道
2、创建一个子进程
    2.1、子进程生成RDB数据，并通管道通知父进程
    2.2、父进程在rdbPipeReadHandler函数中，从管道读数据，并发送给client
}
else
{
    1、创建一个子进程，生成RDB数据，并保存在磁盘
    2、父进程在定时事件回调函数serverCron中，调用checkChildrenDone检查子进程是否结束，如果子进程结束，则将数据发送给状态为SLAVE_STATE_WAIT_BGSAVE_END的client
}
}

void replicationCron(void)
{
    如果有满足条件的client，调用startBgsaveForReplication()
    if (shouldStartChildReplication(&mincapa, &req)) {
        startBgsaveForReplication(mincapa, req);
    }
}

```

常用相关参数：

- **repl_diskless_sync**：主节点做全量同步时，是否直接将数据通过socket发送给从节点，而不落盘保存到磁盘。
- **repl_diskless_sync_delay**：主节点全量同步延迟，等待更多的全量同步需求。
- **repl_diskless_sync_max_replicas**：最大同时需要全量同步的从节点数量。等待全量同步的从节点超过这个数，则直接执行startBgsaveForReplication，否则要等**repl_diskless_sync_delay**的时间到。
- **repl_backlog_size**：
- **rdb_del_sync_files**：从节点：当没有开启RDB和AOF持久化并且这个配置开启时，会删除全量同步时生成在磁盘的RDB文件。主节点：本次全量同步结束后，没有开启RDB和AOF持久化并且这个配置开启，并且此时没有需要全量同步的从节点时删除全量同步生成的RDB磁盘文件。
- **repl_diskless_load**：从节点收到主节点的全量同步包时，是否保存到磁盘。**disabled**（保存到磁盘）、**swapdb**（不保存到磁盘）、**on-empty-db**（当本地是空数据库时不保存到磁盘）

持久化

- 在serverCron中有如下代码：

```

if (hasActiveChildProcess() || ldbPendingChildren())
{
    run_with_period(1000) receiveChildInfo();
    checkChildrenDone();
    //没有子进程
} else {
    /* If there is not a background saving/rewrite in progress check if
     * we have to save/rewrite now. */
    //RDB持久化
    for (j = 0; j < server.saveparamslen; j++) {

```

```

    struct saveparam *sp = server.saveparams+j;

    /* Save if we reached the given amount of changes,
     * the given amount of seconds, and if the latest bgsave was
     * successful or if, in case of an error, at least
     * CONFIG_BGSAVE_RETRY_DELAY seconds already elapsed. */
    if (server.dirty >= sp->changes &&
        server.unixtime-server.lastsave > sp->seconds &&
        (server.unixtime-server.lastbgsave_try >
         CONFIG_BGSAVE_RETRY_DELAY ||
         server.lastbgsave_status == C_OK))
    {
        serverLog(LL_NOTICE,"%d changes in %d seconds. Saving...",
            sp->changes, (int)sp->seconds);
        rdbSaveInfo rsi, *rsiptr;
        rsiptr = rdbPopulateSaveInfo(&rsi);

        rdbSaveBackground(SLAVE_REQ_NONE,server.rdb_filename,rsiptr,RDBFLAGS_NONE);
        break;
    }
}

/* Trigger an AOF rewrite if needed. */
//aof持久化
if (server.aof_state == AOF_ON &&
    !hasActiveChildProcess() &&
    server.aof_rewrite_perc &&
    server.aof_current_size > server.aof_rewrite_min_size)
{
    long long base = server.aof_rewrite_base_size ?
        server.aof_rewrite_base_size : 1;
    long long growth = (server.aof_current_size*100/base) - 100;
    if (growth >= server.aof_rewrite_perc && !aofRewriteLimited()) {
        serverLog(LL_NOTICE,"Starting automatic rewriting of AOF on
%lld%% growth",growth);
        rewriteAppendOnlyFileBackground();
    }
}
}

```

• 1、AOF

◦ 常用相关参数：

- **appendonly**：是否开启AOF
- **appendfilename**：AOF文件名前缀
- **appenddirname**：AOF文件保存目录
- **appendfsync**：是否主动刷新到磁盘，**always**（每次变动都主动刷新）、**everysec**（每秒刷新到磁盘）、**no**（不主动刷新）
- **no-appendfsync-on-rewrite**：当在重写时，AOF变动不刷盘
- **auto-aof-rewrite-percentage**：AOF触发重写相关，默认100%，较上次重写时大小变动百分比

- `auto-aof-rewrite-min-size`：AOF触发重写的最小限制，默认64M，超过这个大小才有可能触发重写
- `aof-load-truncated`：默认开启，如果Redis检测到AOF文件被截断或损坏，会尝试加载可用部分，并在日志中记录警告，但仍然正常启动。如果设置为no：如果AOF文件损坏，Redis直接拒绝启动，以避免数据不完整导致的异常。
- `aof-use-rdb-preamble`：重写AOF时，是否使用RDB格式保存
- `aof-timestamp-enabled`：记录AOF文件变动的时间
- 当开启AOF持久化时，在对应的目录下会有一个`appenddirname`的目录，里面最少会有三个文件，分别是`*.manifest`、`*.incr.aof`、(`*.base.rdb`或者`*.base.aof`)。(`*.base.rdb`或者`*.base.aof`)这个由上面所说的`aof-use-rdb-preamble`参数控制。
(`*.base.rdb`或者`*.base.aof`)触发AOF重写时记录数据到这些文件中。
`*.incr.aof`文件记录用户增删改语句。
`*.manifest`文件里记录该文件夹下其他文件的作用。是重写数据还是操作语句列表。

• 2、RDB

- 常用相关参数
 - `save 时间 次数`：RDB保存触发时机
 - `stop-writes-on-bgsave-error`：当后台保存 (BGSAVE) 失败时，Redis是否继续允许写操作
 - `rdbcompression`：当数据长度大于20时，是否压缩数据，默认开启
 - `rdbchecksum`：检验RDB文件，默认开启
 - `dbfilename`：RDB文件名
- redis的rdb触发配置保存在`redisServer`的`saveparams`，存在默认参数，当`redis.conf`里没有配置`save`时，redis默认1分钟内10000修改或者5分钟内100次修改或者1小时内1次修改也会保存数据到磁盘（代码截图如下所示）。如果要关闭需要在配置文件中配置`save ""`，这样会清空`saveparams`。

```
//清空保存配置
resetServerSaveParams();

//默认配置
appendServerSaveParams(60*60,1); /* save after 1 hour and 1 change */
appendServerSaveParams(300,100); /* save after 5 minutes and 100 changes */
appendServerSaveParams(60,10000); /* save after 1 minute and 10000 changes */
```

- 在`redis.conf`里配置了`save ""`，也并不能避免任何时刻都能阻止生成RDB文件。`save ""`只是关闭了redis运行中自动触发的RDB持久化机制。当用SIGINT或者SIGTERM信号或者远端用`shutdown save`命令来关闭redis服务，redis进程退出时也会保存RDB数据到磁盘。
`redis.conf`里有两个默认关闭的配置`shutdown-on-sigint default`和`shutdown-on-sigterm default`，表示用SIGINT或者SIGTERM信号来关闭redis服务时是否保存RDB文件。

- Redis启动加载数据伪代码如下所示：

```
void loadDataFromDisk(void)
{
    long long start = ustime();
    //开启AOF持久化
```

```

if (server.aof_state == AOF_ON) {
    int ret = loadAppendOnlyFiles(server.aof_manifest);
    if (ret == AOF_FAILED || ret == AOF_OPEN_ERR)
        exit(1);
    if (ret != AOF_NOT_EXIST)
        serverLog(LL_NOTICE, "DB loaded from append only file: %.3f
seconds", (float)(ustime()-start)/1000000);
}
else
    //加载RDB数据
    {
        ...
    }
}

```

淘汰策略

- 相关参数：

- **maxmemory**：默认值为0，也就是默认关闭，不会主动淘汰
- **maxmemory-policy**：如下图所示：

# volatile-lru -> Evict using approximated LRU, only keys with an expire set.	使用 LRU (最近最少使用) 策略淘汰设置了过期时间 (TTL) 的键
# allkeys-lru -> Evict any key using approximated LRU.	使用 LRU (最近最少使用) 策略淘汰所有键
# volatile-lfu -> Evict using approximated LFU, only keys with an expire set.	使用 LFU (淘汰访问次数最少) 策略淘汰设置了过期时间 (TTL) 的键
# allkeys-lfu -> Evict any key using approximated LFU.	使用 LFU (淘汰访问次数最少) 策略淘汰所有键
# volatile-random -> Remove a random key having an expire set.	随机删除设置了过期时间 (TTL) 的键
# allkeys-random -> Remove a random key, any key.	随机删除所有键
# volatile-ttl -> Remove the key with the nearest expire time (minor TTL)	删除最接近到期的键
# noeviction -> Don't evict anything, just return an error on write operations.	不删除，只是不能写入

- **maxmemory-samples**：随机采样数量，默认值为5，最大不能超过64
- **maxmemory-eviction-tenacity**：淘汰数据的强度，其实就是根据这个值算一个时间用作淘汰数据的用时限。源码如下所示：

```

static unsigned long evictionTimeLimitUs(void) {
    serverAssert(server.maxmemory_eviction_tenacity >= 0);
    serverAssert(server.maxmemory_eviction_tenacity <= 100);

    if (server.maxmemory_eviction_tenacity <= 10) {
        /* A linear progression from 0..500us */
        return 500UL * server.maxmemory_eviction_tenacity;
    }

    if (server.maxmemory_eviction_tenacity < 100) {
        /* A 15% geometric progression, resulting in a limit of ~2 min at
tenacity==99 */
        return (unsigned long)(500.0 * pow(1.15,
server.maxmemory_eviction_tenacity - 10.0));
    }

    return ULONG_MAX; /* No limit to eviction time */
}

```

- `replica-ignore-maxmemory` : 从节点数据不做淘汰

集群模式

- 故障转移具体步骤：
 - 1、假设redis集群有三个主节点A、B、C，并且各自有三个从节点A1、A2、A3、B1、B2、B3、C1、C2、C3。
 - 2、当A节点宕机时，B和C在定时任务`clusterCron`中，判断超时则会将各自本地记录的A节点状态设置为PFAIL。

```
mstime_t node_delay = (ping_delay < data_delay) ? ping_delay :
data_delay;
//节点超时
if (node_delay > server.cluster_node_timeout) {
    /* Timeout reached. Set the node as possibly failing if it is
     * not already in this state. */
    if (!(node->flags & (CLUSTER_NODE_PFAIL|CLUSTER_NODE_FAIL))) {
        //将本节点中该节点的flag设置为PFAIL
        node->flags |= CLUSTER_NODE_PFAIL;
        update_state = 1;
        if (clusterNodeIsMaster(myself) && server.cluster->size == 1) {
            markNodeAsFailingIfNeeded(node);
        } else {
            serverLog(LL_DEBUG, "*** NODE %.40s possibly failing", node->name);
        }
    }
}
```

- 3、然后同样在定时任务`clusterCron`中，两个主节点可能会给对方发送PING消息。

```

/* Ping some random node 1 time every 10 iterations, so that we usually ping
 * one random node every second. */
//clusterCron每秒执行10次，那这段代码就是每秒执行一次
if (!(iteration % 10)) {
    int j;

    /* Check a few random nodes and ping the one with the oldest
     * pong_received time. */
    for (j = 0; j < 5; j++) {
        de = dictGetRandomKey(server.cluster->nodes);
        clusterNode *this = dictGetVal(de);

        /* Don't ping nodes disconnected or with a ping currently active. */
        if (this->link == NULL || this->ping_sent != 0) continue;
        if (this->flags & (CLUSTER_NODE_MYSELF|CLUSTER_NODE_HANDSHAKE))
            continue;
        if (min_pong_node == NULL || min_pong > this->pong_received) {
            min_pong_node = this;
            min_pong = this->pong_received;
        }
    }
    if (min_pong_node) {
        serverLog(LL_DEBUG,"Pinging node %.40s", min_pong_node->name);
        //给最久未通信的节点发送ping，ping消息中带有本节点所记录的节点信息
        clusterSendPing(min_pong_node->link, CLUSTERMSG_TYPE_PING);
    }
}

```

- 4、假设是B给C发，当C收到消息后发现B节点所记录的A节点也变成了PFAIL，那么此时C节点中所记录认为A节点主观下线的主节点个数已经满足故障转移的条件 ($2 \geq (3 / 2) + 1$)，C节点会广

播一条CLUSTERMSG_TYPE_FAIL类型的消息给所有节点。

```
void markNodeAsFailingIfNeeded(clusterNode *node) {
    int failures;
    int needed_quorum = (server.cluster->size / 2) + 1;

    if (!nodeTimedOut(node)) return; /* We can reach it. */
    if (nodeFailed(node)) return; /* Already FAILing. */

    failures = clusterNodeFailureReportsCount(node);
    /* Also count myself as a voter if I'm a master. */
    if (clusterNodeIsMaster(myself)) failures++;
    //未达到大多数, 不做处理
    if (failures < needed_quorum) return; /* No weak agreement from masters. */

    serverLog(LL_NOTICE,
        "Marking node %.40s (%s) as failing (quorum reached).", node->name, node->human_nodename);

    /* Mark the node as failing. */
    node->flags &= ~CLUSTER_NODE_PFAIL;
    node->flags |= CLUSTER_NODE_FAIL;
    node->fail_time = mstime();

    /* Broadcast the failing node name to everybody, forcing all the other
     * reachable nodes to flag the node as FAIL.
     * We do that even if this node is a replica and not a master: anyway
     * the failing state is triggered collecting failure reports from masters,
     * so here the replica is only helping propagating this status. */
    //广播CLUSTERMSG_TYPE_FAIL消息
    clusterSendFail(node->name);
    clusterDoBeforeSleep(CLUSTER_TODO_UPDATE_STATE|CLUSTER_TODO_SAVE_CONFIG);
}
```

- 5、其他节点收到CLUSTERMSG_TYPE_FAIL后，将节点状态设置为FAIL。

```
} else if (type == CLUSTERMSG_TYPE_FAIL) {
    clusterNode *failing;

    if (sender) {
        failing = clusterLookupNode(hdr->data.fail.about.nodename, CLUSTER_NAMELEN);
        if (failing &&
            !(failing->flags & (CLUSTER_NODE_FAIL|CLUSTER_NODE_MYSELF)))
        {
            serverLog(LL_NOTICE,
                "FAIL message received from %.40s (%s) about %.40s (%s)",
                hdr->sender, sender->human_nodename, hdr->data.fail.about.nodename, failing->human_nodename);
            failing->flags |= CLUSTER_NODE_FAIL;
            failing->fail_time = now;
            failing->flags &= ~CLUSTER_NODE_PFAIL;
            clusterDoBeforeSleep(CLUSTER_TODO_SAVE_CONFIG|
                                CLUSTER_TODO_UPDATE_STATE);
        }
    }
}
```

- 6、当A的从节点在clusterCron中，调用函数clusterHandleSlaveFailover发现自己的主节点发生故障，则广播一条CLUSTERMSG_TYPE_FAILOVER_AUTH_REQUEST类型的消息给所有节点。
- 7、其他主节点收到CLUSTERMSG_TYPE_FAILOVER_AUTH_REQUEST消息后，对其进行投票，如果投给某个从节点，就给该从节点发送CLUSTERMSG_TYPE_FAILOVER_AUTH_ACK类型的消息。
- 8、A的从节点收到CLUSTERMSG_TYPE_FAILOVER_AUTH_ACK类型的消息后，增加自己集群对象failover_auth_count字段的值。


```
} else if (type == CLUSTERMSG_TYPE_FAILOVER_AUTH_ACK) {  
    if (!sender) return 1; /* We don't know that node. */  
    /* We consider this vote only if the sender is a master serving  
     * a non zero number of slots, and its currentEpoch is greater or  
     * equal to epoch where this node started the election. */  
    if (clusterNodeIsMaster(sender) && sender->numslots > 0 &&  
        senderCurrentEpoch >= server.cluster->failover_auth_epoch)  
    {  
        //增加failover_auth_count的值，达到大多数时，本从节点晋升为主节点  
        server.cluster->failover_auth_count++;  
        /* Maybe we reached a quorum here, set a flag to make sure  
         * we check ASAP. */  
        clusterDoBeforeSleep(CLUSTER_TODO_HANDLE_FAILOVER);  
    }  
}
```

- 9、当A的从节点在`clusterCron`中，如果投给本节点达到一定数量后，该节点切换成主节点。
- 相关参数：
 - `cluster-enabled`：是否是集群模式。
 - `cluster-node-timeout`：集群节点超时时间。