1. redis：以key-value形式存储，优点是对高并发的读写效率高，对海量数据的高效利率存储和访问，对数据的扩展性和高可用性。缺点就是无法做到太复杂的关系型数据模型。
2. redis是保存在内存当中的，同时会定期的将数据存储到硬盘中（有RDB（定期更新数据到硬盘上，不适合实时的数据更新，可能会有少量的数据丢失）和AOF（通过日志的方式恢复数据，增删改查都会更新日志））。
3. 面向互联网的三种方式：主从方式（与MySQL的读写分离方式类似）、哨兵方式（主节点挂了之后，可以选举一个节点成为主节点，这种方式不是太好，）已经redis3.0以后的集群模式（可以实现多主多从的模式，数据可以水平扩展）。
4. Redis与memached比较:memached主要倾向于单点实例，redis串行处理数据模式，而memached是并行处理数据。
5. Redis慢的原因，因为可能开启了AOP模式（需改了一条数据就要记录一条日志），多线程模式去写的话，redis写的速度会减慢，解决方案就是加集群，分担压力。
6. 解决高并发的方案：在前端使用Nginx做负载均衡，可能使用多个Nginx，系统的瓶颈不在前端，而是在后台，即是数据库的瓶颈（主要优化数据库），缓存的出现就是为了给数据库减小读写的压力。
7. 一般不将需要实时一致性的数据放入到缓存中，在指定时间段内保持数据的一致性。一般不将涉及到钱的数据放入数据库中。保证数据的
8. Redis的安装：redis2.0没有集群的概念，主要用的是哨兵，redis3.0的集群模式取代了redis2.0的哨兵功能，并且数据存储方式也变成了hash槽

下载->编译>安装，直接make，然后切换到src目录下，进行make install

启动方式：redis-server redis.conf，可以后台启动（可以在配置文件中指定daemonize参数改为yes），不用占用命令端，关闭redis服务器的命令：redis-cli shutdown

1. redis-string：set setnx get具体命令百度
2. redis-hash类型：工作中用的最多的数据类型，是string类型的field和value的映射表，与Java中的hashmap是一样的。比string类型占用更少的资源，非常适合存储整个类型。基本命令:hset hmset(批量设置) hget hmget
3. redis-list：既可以作为队列，也可以作为栈，可以作为一个小型的mq，lpush：从头部加入元素，先进后出，即为栈，rpush：从尾部加入，先进先出，即为队列
4. redis-set：string类型的无序的集合，可以进行取并集、取交集等操作，srem spop
5. redis-zset：string类型的有序集合
6. Java操作redis缓存：