

拦截器、Channel选择器、Sink组和Sink处理器

正如前面章节讨论的，Flume Agent 最重要的组件是 Source、Channel 和 Sink。另外，Flume Agent 还有一些使 Flume 更加灵活的组件。本章将讨论拦截器、Channel 选择器、Sink 组和 Sink 处理器。

拦截器

拦截器（Interceptor）是简单插件式组件，设置在 Source 和 Source 写入数据的 Channel 之间。Source 接收到的事件在写入到对应的 Channel 之前，拦截器都可以转换或删除这些事件。每个拦截器实例只处理同一个 Source 接收到的事件。拦截器可以基于任意标准删除或转换事件，但是拦截器必须返回尽可能多（或尽可能少）的事件，如同原始传递过来的事件。

在一个链条中，可以添加任意数量的拦截器去转换从单个 Source 中来的事件。Source 将同一个事务的所有事件传递给 Channel 处理器，进而传递给拦截器链条，然后事件被传递给链条中的第一个拦截器。通过拦截器转换事件产生的一系列事件，传递到链条的下一个拦截器，以此类推。链条中最后一个拦截器返回的最终事件列表写入到 Channel 中。

因为拦截器必须在事件写入 Channel 之前完成转换操作，只有当拦截器已成功转换事件后，RPC Source（和任何其他可能产生超时的 Source）才会响应发送事件的客户端或 Sink。因此，在拦截器中进行大量重量级的处理并不是一个好主意。如果拦截器中的处理是重量级的、耗时的，那么需要相应地调整超时时间属性。