# 背景

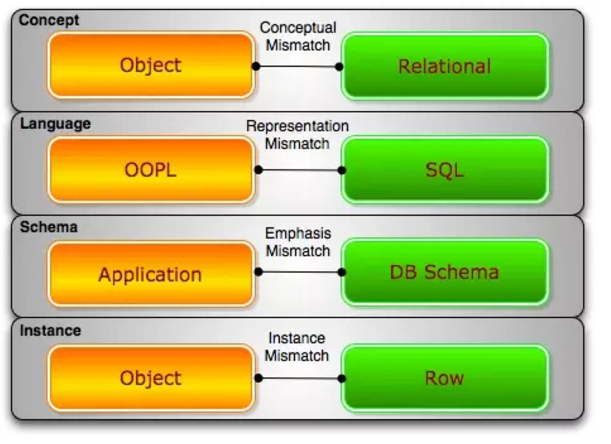
随着互联网网站的兴起，传统的关系型数据库在应对动态网站，特别是超大规模和高并发的纯动态网站已经显得力不从心，暴露了很多难以克服的问题。如商城网站中对商品数据频繁查询、对热搜商品的排名统计、订单超时问题、以及微信朋友圈（音频、视频）存储等相关使用传统的关系型数据库实现就显得非常复杂，虽然能够实现相应功能但是在性能上却不是那么乐观。NoSQL这个技术的出现，更好的解决了这些问题。

在过去几年，关系型数据库一直是数据持久化的唯一选择，数据工作者考虑的也只是在这些传统数据库中做筛选，比如SQL Server、Oracle或者是MySQL。甚至是做一些默认的选择，比如使用.NET的一般会选择SQL Server；使用Java的可能会偏向Oracle，Ruby是MySQL，Python则是PostgreSQL或MySQL等等。

原因很简单，过去很长一段时间内，关系数据库的健壮性已经在多数应用程序中得到证实。我们可以使用这些传统数据库良好的控制并发操作、事务等等。然而如果传统的关系型数据库一直这么可靠，那么还有NoSQL什么事？NoSQL之所以生存并得到发展，是因为它做到了传统关系型数据库做不到的事！

关系型数据库中存在的问题：

1、Impedance Mismatch



我们使用Python、Ruby、Java、.Net等语言编写应用程序，这些语言有一个共同的特性——面向对象。但是我们使用MySQL、PostgreSQL、Oracle以及SQL Server，这些数据库同样有一个共同的特性——关系型数据库。这里就牵扯到了“Impedance Mismatch”这个术语：存储结构是面向对象的，但是数据库却是关系的，所以在每次存储或者查询数据时，我们都需要做转换。类似Hibernate、Entity Framework这样的ORM框架确实可以简化这个过程，但是在对查询有高性能需求时，这些ORM框架就捉襟见肘了。

2、应用程序规模的变大

网络应用程序的规模日渐变大，我们需要储存更多的数据、服务更多的用户以及需求更多的计算能力。为了应对这种情形，我们需要不停的扩展。扩展分为两类：一种是纵向扩展，即购买更好的机器，更多的磁盘、更多的内存等等；另一种是横向扩展，即购买更多的机器组成集群。

在巨大的规模下，纵向扩展发挥的作用并不是很大。首先单机器性能提升需要巨额的开销并且有着性能的上限，在Google和Facebook这种规模下，永远不可能使用一台机器支撑所有的负载。鉴于这种情况，我们需要新的数据库，因为关系数据库并不能很好的运行在集群上。不错你也可能会去搭建关系数据库集群，但是他们使用的是共享存储，这并不是我们想要的类型。于是就有了以Google、Facebook、Amazon这些试图处理更多传输所引领的NoSQL纪元。

# 概述

NoSQL（Not Only SQL），意即不仅仅是SQL，泛指非关系型数据库。

RDBMS：关系型数据库SQL语句

NoSQL：泛指非关系型数据库

NoSQL数据库给出了一种易于实现可扩展性和更好性能的解决方案，解决了CAP理论中的A（可用性）和P（分区容错性）上的设计考虑。但这意味着，在很多NoSQL设计中实现为最终一致性，摈弃了RDBMS提供的强一致性及事务的ACID属性。

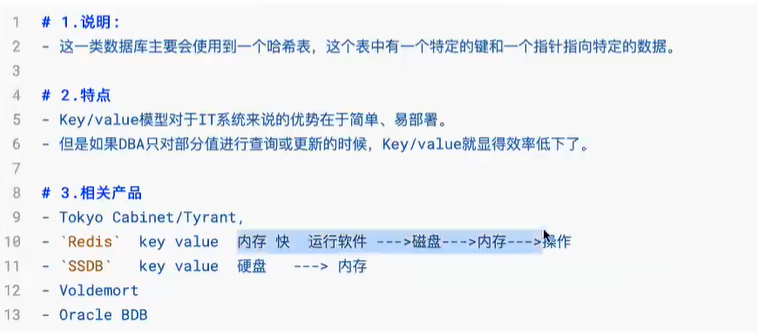
NoSQL数据库使用了不同于关系模型的模型，例如键值模型、文档模型、宽列模型和图模型等。采用这些模型的NoSQL数据库并不提供规范化，本身在设计上是无模式的。大多数NoSQL数据库支持自动分区，无需开发人员干预即可轻松实现水平扩展。

NoSQL适用于可接受最终一致性的部分应用，例如社交媒体。用户并不关注看到的是否为不一致的数据库视图，并且考虑到数据的状态更新、发推文等，强一致性也并非必要的。但是，NoSQL数据库不宜用于对一致性要求高的系统，例如电子商务平台。

# 分类

  对比传统关系型数据库，NoSQL有着更为复杂的分类——键值（Key-value）、面向文档（Document-Oriented）、列存储（Column-Family Databases）以及图数据库（Graph-Oriented Databases）。

## 键值（key-value）存储数据库



键值数据库就像在传统语言中使用的哈希表。你可以通过key来添加、查询或者删除数据，鉴于使用主键访问，所以会获得不错的性能及扩展性。

产品：Riak、Redis、Memcached、Amazon’s Dynamo、Project Voldemort

有谁在使用：GitHub（Riak）、BestBuy（Riak）、Twitter（Redis和Memcached）、StackOverFlow（Redis）、Instagram（Redis）、Youtube（Memcached）、Wikipedia（Memcached）

**适用的场景**

储存用户信息，比如会话、配置文件、参数、购物车等等。这些信息一般都和ID（键）挂钩，这种情景下键值数据库是个很好的选择。

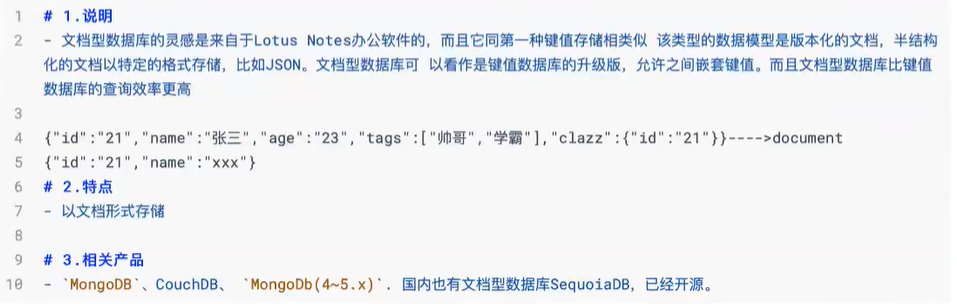
**不适用场景**

1、取代通过键查询，而是通过值来查询。Key-Value数据库中根本没有通过值查询的途径。

2、需要储存数据之间的关系。在Key-Value数据库中不能通过两个或以上的键来关联数据。

3、事务的支持。在Key-Value数据库中故障产生时不可以进行回滚。

## 文档型数据库



 面向文档数据库会将数据以文档的形式储存。每个文档都是自包含的数据单元，是一系列数据项的集合。每个数据项都有一个名称与对应的值，值既可以是简单的数据类型，如字符串、数字和日期等；也可以是复杂的类型，如有序列表和关联对象。数据存储的最小单位是文档，同一个表中存储的文档属性可以是不同的，数据可以使用XML、JSON或者JSONB等多种形式存储。

产品：MongoDB、CouchDB、RavenDB

有谁在使用：SAP（MongoDB）、Codecademy（MongoDB）、Foursquare（MongoDB）、NBC News（RavenDB）

**适用的场景**

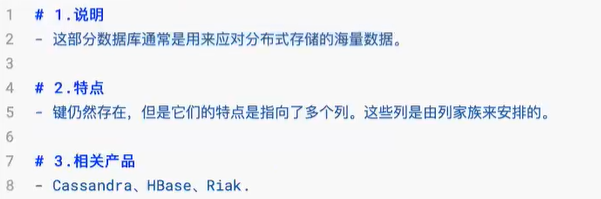
1、日志。企业环境下，每个应用程序都有不同的日志信息。Document-Oriented数据库并没有固定的模式，所以我们可以使用它储存不同的信息。

2、分析。鉴于它的弱模式结构，不改变模式下就可以储存不同的度量方法及添加新的度量。

**不适用场景**

在不同的文档上添加事务。Document-Oriented数据库并不支持文档间的事务，如果对这方面有需求则不应该选用这个解决方案。

## 列存储数据库



 列存储数据库将数据储存在列族（column family）中，一个列族存储经常被一起查询的相关数据。举个例子，如果我们有一个Person类，我们通常会一起查询他们的姓名和年龄而不是薪资。这种情况下，姓名和年龄就会被放入一个列族中，而薪资则在另一个列族中。

产品：Cassandra、HBase

有谁在使用：Ebay（Cassandra）、Instagram（Cassandra）、NASA（Cassandra）、Twitter（Cassandra and HBase）、Facebook（HBase）、Yahoo!（HBase）

**适用的场景**

1、日志。因为我们可以将数据储存在不同的列中，每个应用程序可以将信息写入自己的列族中。

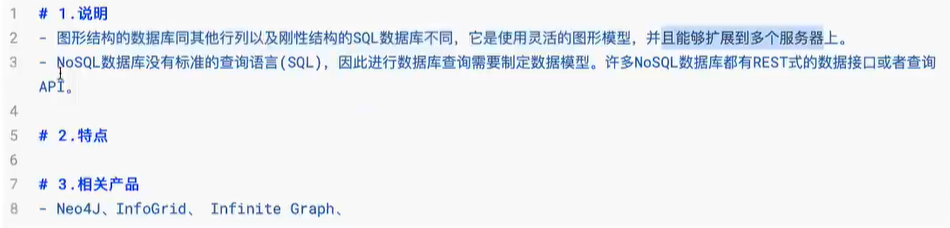
2、博客平台。我们储存每个信息到不同的列族中。举个例子，标签可以储存在一个，类别可以在一个，而文章则在另一个。

**不适用场景**

1、如果我们需要ACID事务。Vassandra就不支持事务。

2、原型设计。如果我们分析Cassandra的数据结构，我们就会发现结构是基于我们期望的数据查询方式而定。在模型设计之初，我们根本不可能去预测它的查询方式，而一旦查询方式改变，我们就必须重新设计列族。

## 图形（Graph）数据库



图数据库允许我们将数据以图的方式储存。实体会被作为顶点，而实体之间的关系则会被作为边。比如我们有三个实体，Steve Jobs、Apple和Next，则会有两个“Founded by”的边将Apple和Next连接到Steve Jobs。

产品：Neo4J、Infinite Graph、OrientDB

有谁在使用：Adobe（Neo4J）、Cisco（Neo4J）、T-Mobile（Neo4J）

**适用的场景**

1、在一些关系性强的数据中

2、推荐引擎。如果我们将数据以图的形式表现，那么将会非常有益于推荐的制定不适用场景不适合的数据模型。图数据库的适用范围很小，因为很少有操作涉及到整个图。

# 对比

# 事务

参考：

<https://www.jdon.com/47671>

像MongoDB, Cassandra, HBase, DynamoDB, 和 Riak这些NoSQL缺乏传统的原子事务机制，所谓原子事务机制是可以保证一系列写操作要么全部完成，要么全部不会完成，不会发生只完成一系列中一两个写操作；因为数据库不提供这种事务机制支持，开发者需要自己编写代码来确保一系列写操作的事务机制，比较复杂和测试。

这些NoSQL数据库不提供事务机制原因在于其分布式特点，一系列写操作中访问的数据可能位于不同的分区服务器，这样的事务就变成分布式事务，在分布式事务中实现原子性需要彼此协调，而协调是耗费时间的，每台机器在一个大事务过程中必须依次确认，这就需要一种协议确保一个事务中没有任何一台机器写操作失败。

这种协调是昂贵的，会增加延迟时间，关键问题是，当协调没有完成时，其他操作是不能读取事务中写操作结果的，这是因为事务的all-or-nothing原理导致，万一协调过程发现某个写操作不能完成，那么需要将其他写操作成功的进行回滚。针对分布式事务的分布式协调对整体数据库性能有严重影响，不只是吞吐量还包括延迟时间，这样大部分NoSQL数据库因为性能问题就选择不提供分布式事务。

MongoDB, Riak, HBase和 Cassandra提供基于单一键的事务，这是因为所有信息都和一个键key有关，这个键是存储在单个服务器上，这样基于单键的事务不会带来复杂的分布式协调。

那么看来扩展性性能和分布式事务是一对矛盾，总要有取舍？实际上是不完全是，现在完全有可能提供高扩展的性能同时提供分布式原子事务。

[FIT](http://cs-www.cs.yale.edu/homes/dna/papers/fit.pdf)是这样一个在分布式系统提供原子事务的策略，在fairness公平性, isolation隔离性, 和throughput吞吐量（简称FIT）可以权衡。

一个支持分布式事务的可伸缩分布式系统能够完成这三个属性中两个，公平是事务之间不会相互影响造成延迟；隔离性提供一种幻觉好像整个数据库只有它自己一个事务，隔离性保证当任何同时发生的事务发生冲突时，能够保证彼此能看到彼此的写操作结果，因此减轻了程序员为避免事务读写冲突的强逻辑推理要求；吞吐量是指每单元时间数据库能够并发处理多少事务。

FIT是如下进行权衡：

1、保证公平性fairness 和隔离性isolation, 但是牺牲吞吐量

2、保证公平性fairness和吞吐量, 牺牲隔离性isolation

3、保证隔离性isolation和吞吐量throughput, 但是牺牲公平性fairness.

牺牲公平性：放弃公平性，数据库能有更多机会降低分布式事务的成本，主要成本是分布式协调带来的，也就是说，不需要在每个事务过程内对每个机器都依次确认事务完成，这样排队式的确认commit事务是很浪费时间的，放弃公平性，意味着可以在事务外面进行协调，这样就只是增加了协调时间，不会增加互相冲突事务因为彼此冲突而不能运行所耽搁的时间，当系统不需要公平性时，需要根据事务的优先级或延迟等标准进行指定先后执行顺序，这样就能够获得很好的吞吐量。

[G-Store](http://www.cs.ucsb.edu/~sudipto/papers/socc10-das.pdf)是一种放弃公平性的 Isolation-Throughput 的分布式key-value存储，支持多键事务(multi-key transactions)，MongoDB 和 HBase在键key在同样分区上也支持多键事务，但是不支持跨分区的事务。

总之：传统分布式事务性能不佳的原因是确保原子性（分布式协调）和隔离性同时重叠，创建一个高吞吐量分布式事务的关键是分离这两种关注，这种分离原子性和隔离性的视角将导致两种类型的系统，第一种选择是弱隔离性能让冲突事务并行执行和确认提交；第二个选择重新排序原子性和隔离性机制保证它们不会某个时间重叠，这是一种放弃公平的事务执行，所谓放弃公平就是不再同时照顾原子性和隔离性了，有所倾斜，放弃高标准道德要求就会带来高自由高效率。

# 应用场景

