

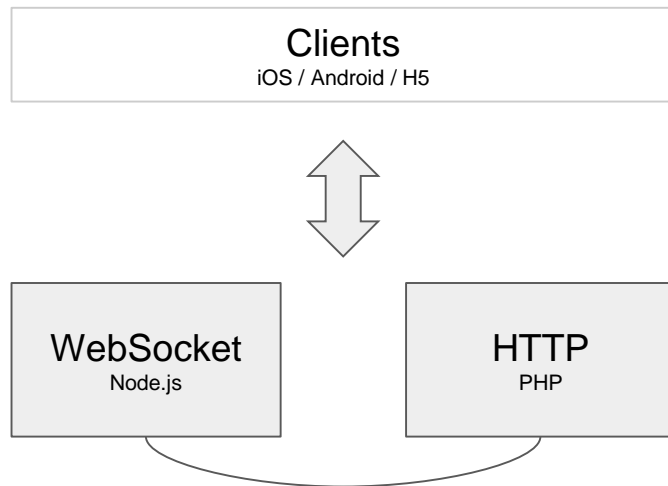
# 直播平台 IM 系统实战

张皓聪

# 1.0 需求

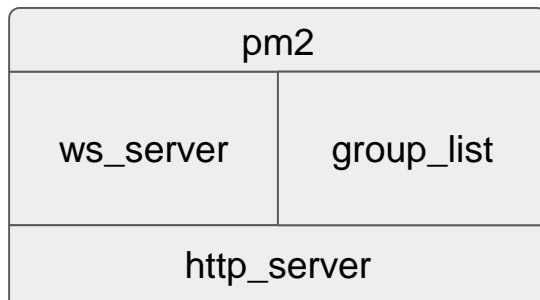
- 一周出 Demo
- 还要差不多能用
- 给老板演示的时候不要突然崩溃
- 万一崩溃了最好不要被发现
- 性能无所谓
- 总之就是要快点做出来

# 1.0 架构

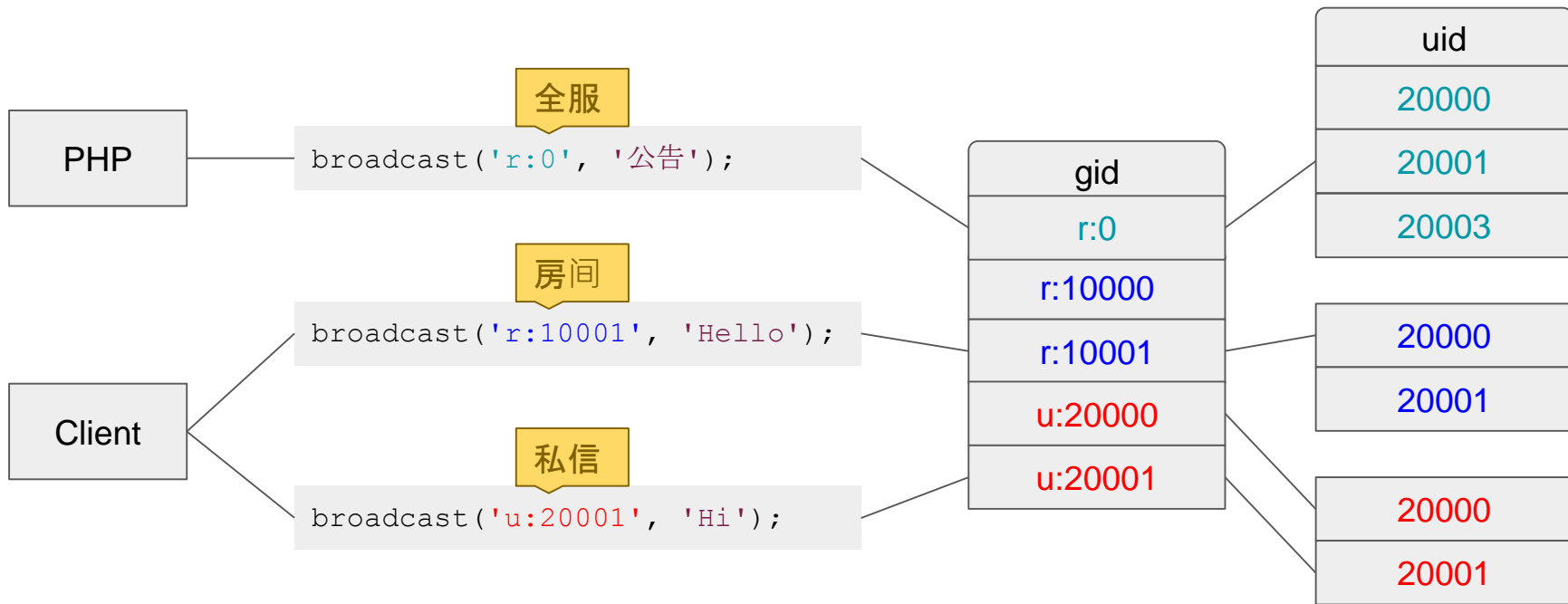


# 前端服务器

- 也叫接入服务器
- 使用 WebSocket 长连
- 使用 pm2 守护进程
- 使用组的形式管理连接
- 负责业务
  - 用户信息和登录
  - 房间在线列表和聊天信息推送
  - PHP 推送



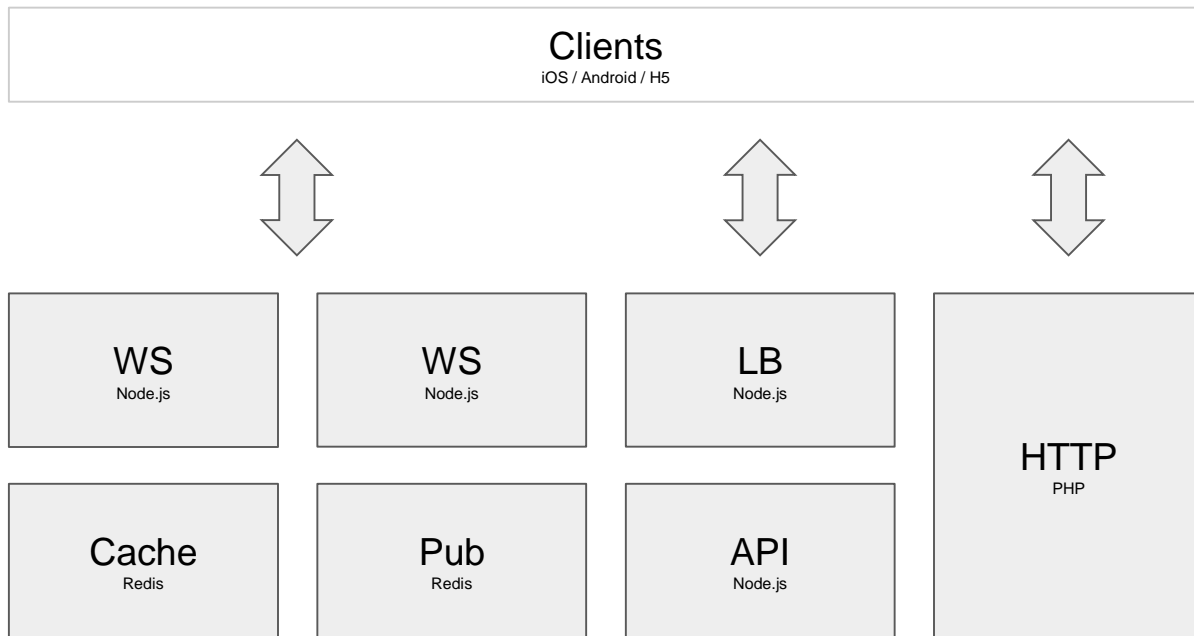
# 向组推送消息



## 2.0 需求

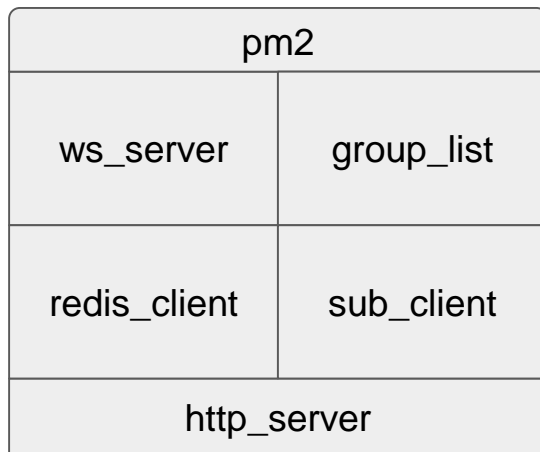
- 这是一个内测版本
- 支持扩容
- 需要更高的可用性
- 礼物信息要比聊天优先级高
- 特定消息要发送回执

## 2.0 架构



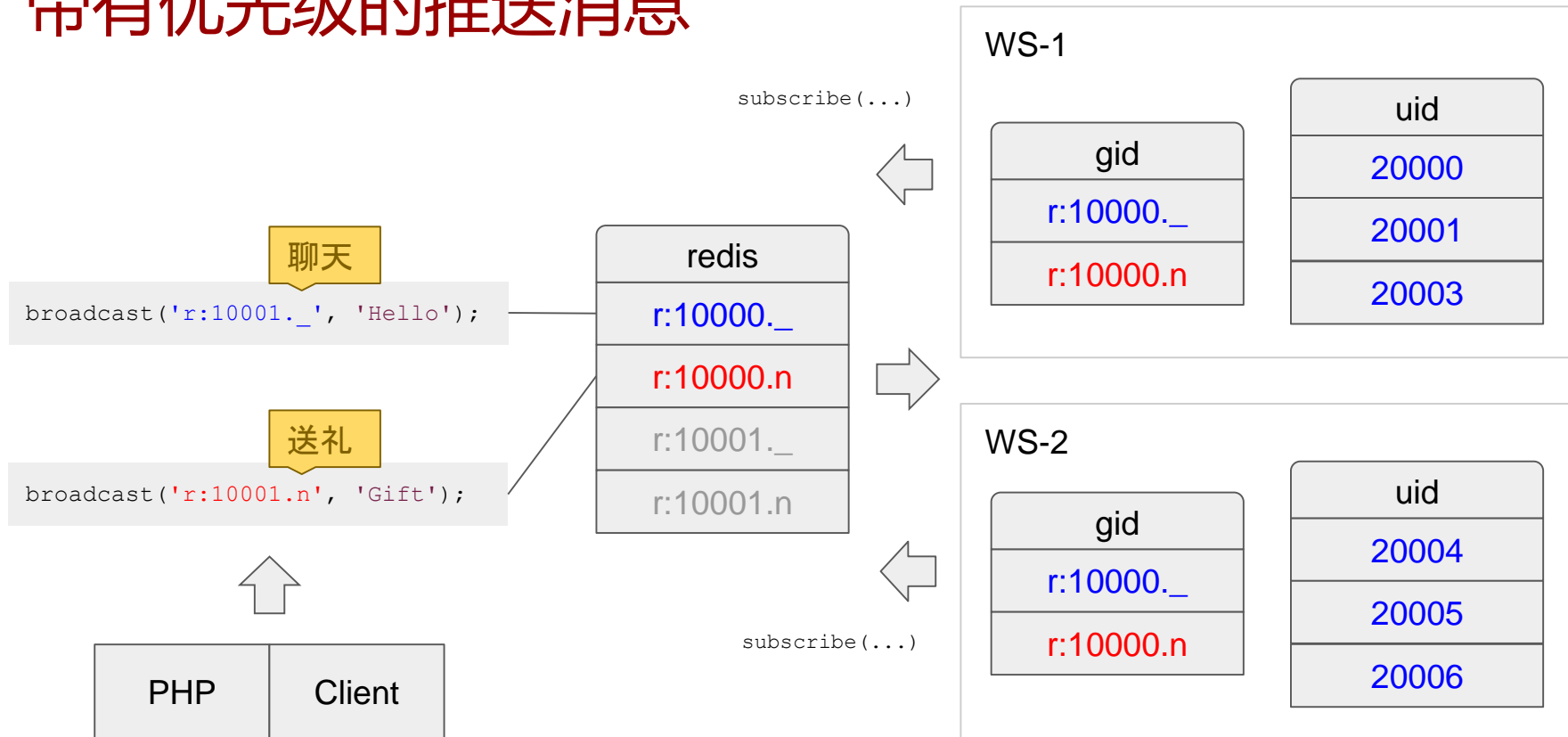
# 前端服务器

- 使用 Redis 保存在线列表  
以便跨进程 / 主机共享
- 增加了广播订阅器，用于接收推送
- 增加了广播优先级，确保礼物信息优先到达





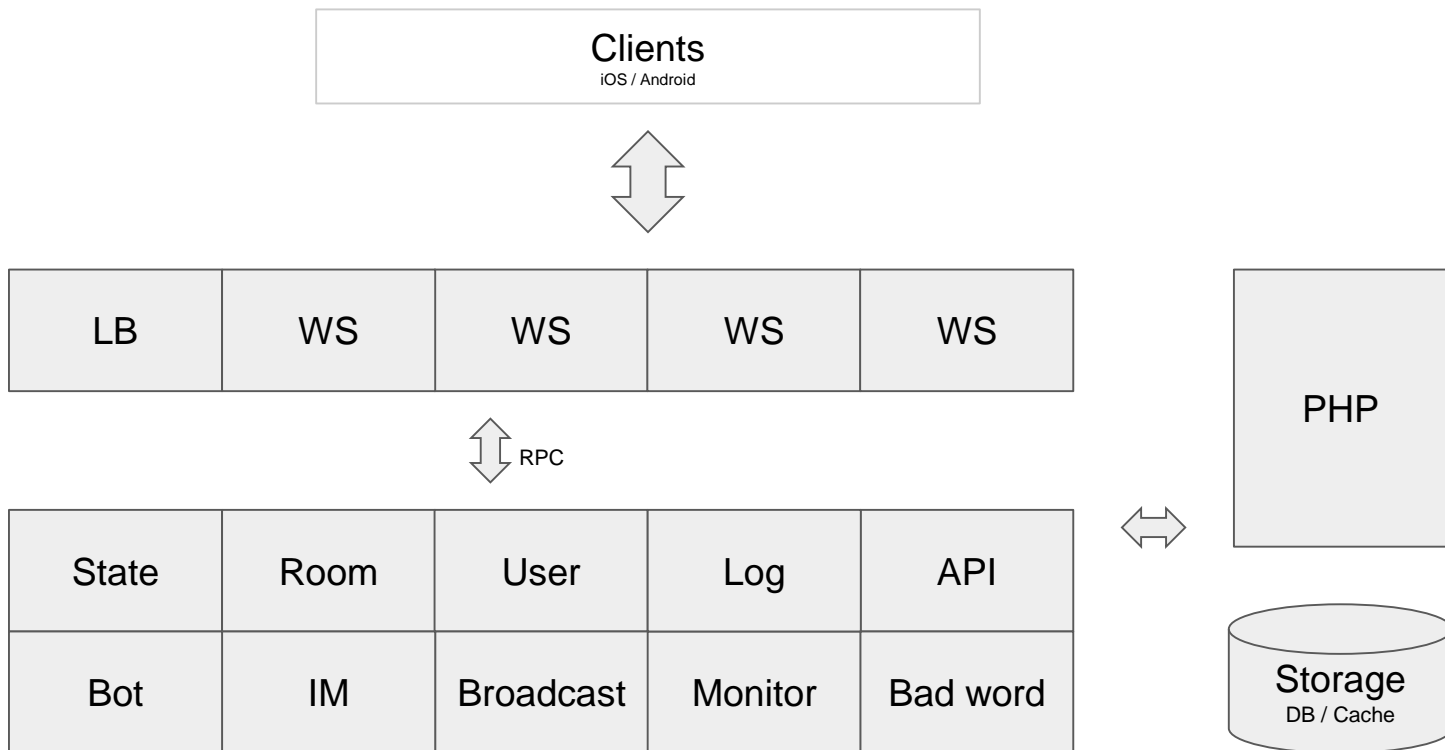
# 带有优先级的推送消息



## 3.0 需求

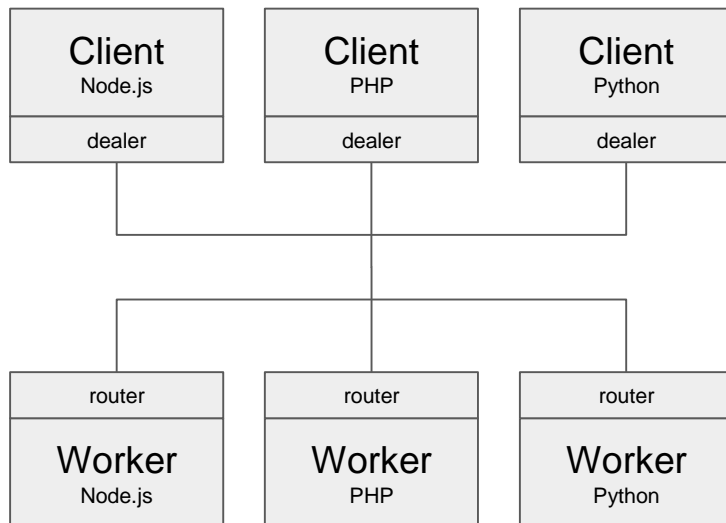
- 业务逻辑越来越多，需要拆分
- 需要支持热更
- 更好的广播性能
- 优化与其他服务通信
- 日志系统
- 部署脚本

# 3.0 版本架构



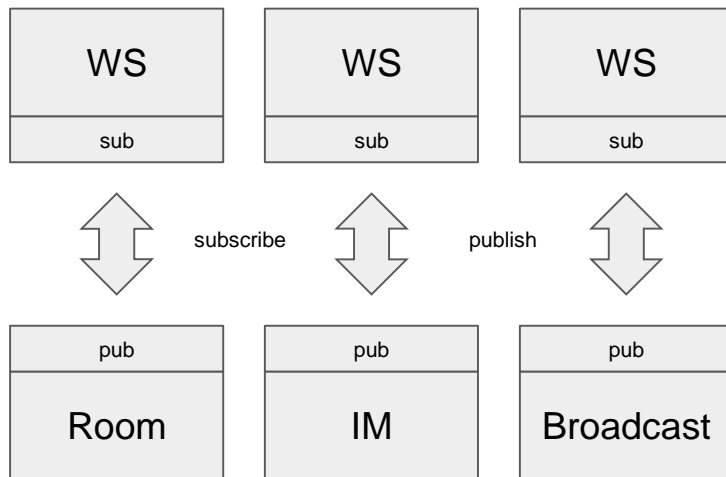
# RPC 服务框架

- 使用 ZeroMQ 的 Dealer 和 Router
- 数据交换格式是 JSON
- 负载均衡
- 支持热更
- 方便调试
- 很多语言绑定

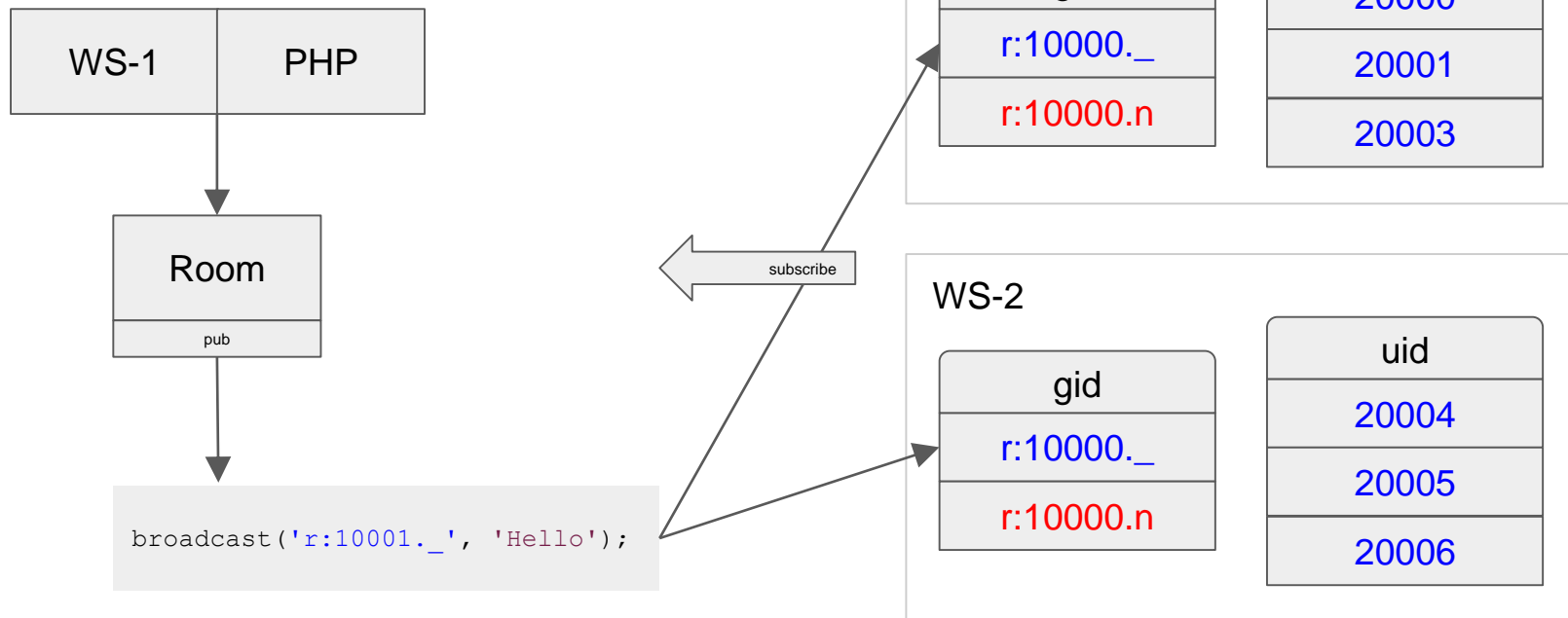


# 广播服务

- 使用 ZeroMQ 的 Pub 和 Sub
- 广播逻辑和业务是绑定的  
不需要广播的业务就不用起 Pub
- 定期向监控服务器 ping



# 通过 RPC 中转的推送消息



# ZeroMQ 性能

- E5-2630 , 8G 内存 , 千兆网卡的测试结果

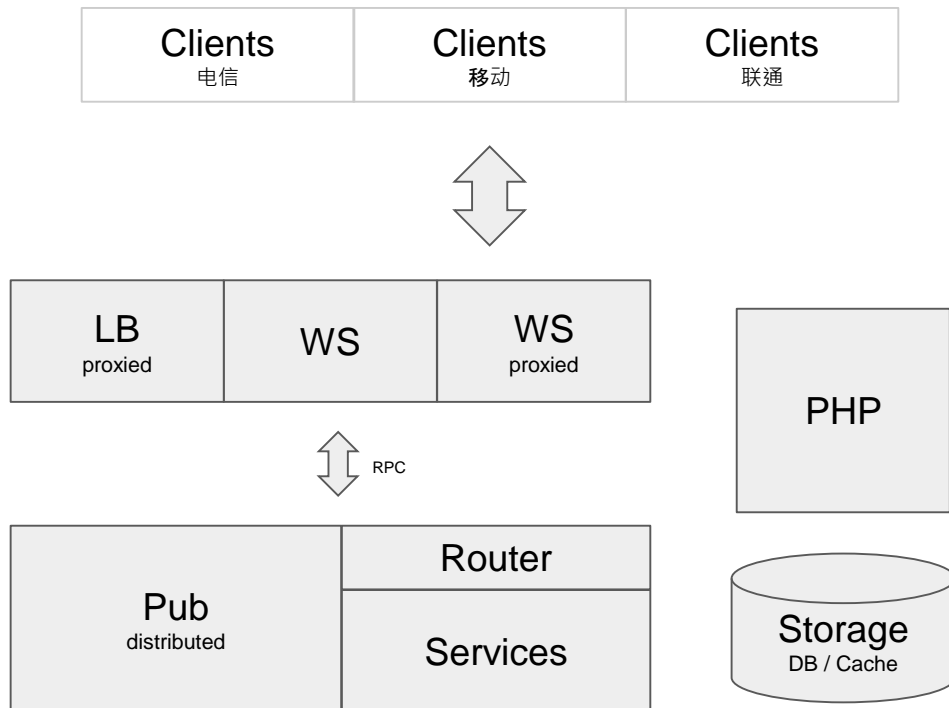
```
# local_thr tcp://*:5555 100 10000000  
message size: 100 [B]  
message count: 10000000  
mean throughput: 1097051 [msg/s]  
mean throughput: 877.641 [Mb/s]
```

## 4.0 需求

- 广播和业务分离
- 优化 RPC 协议
- 针对个别地区网络优化

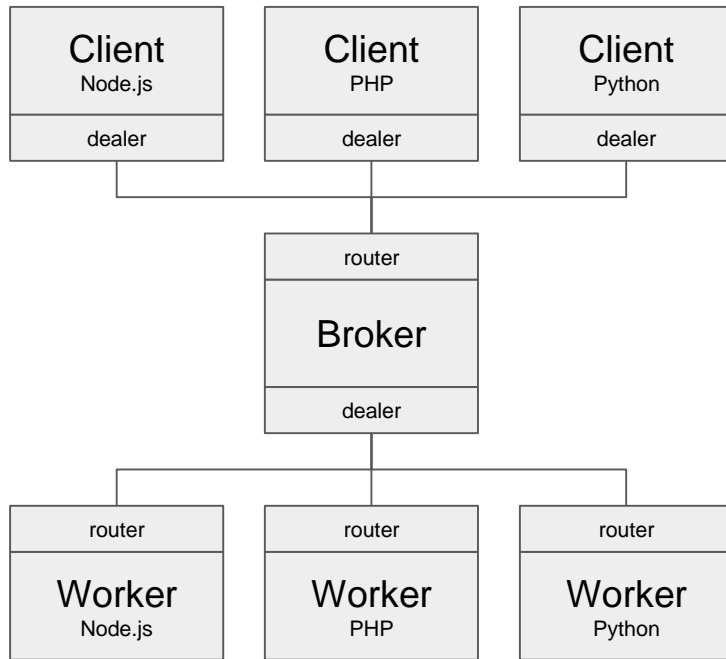


# 4.0 架构



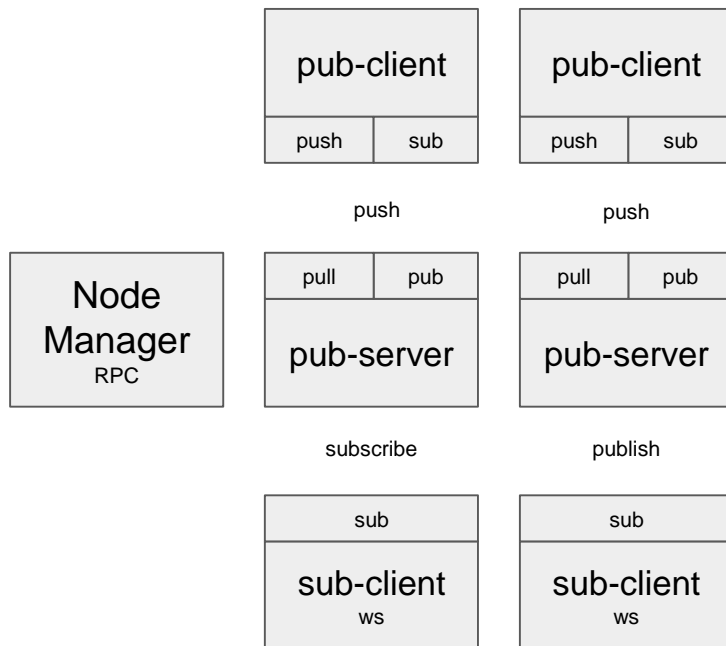
# RPC 服务路由

- 客户端不必知道每个 Worker 的地址
- 由 Broker 负责统一转发请求
- Worker 的种类，数量也可以随意增减

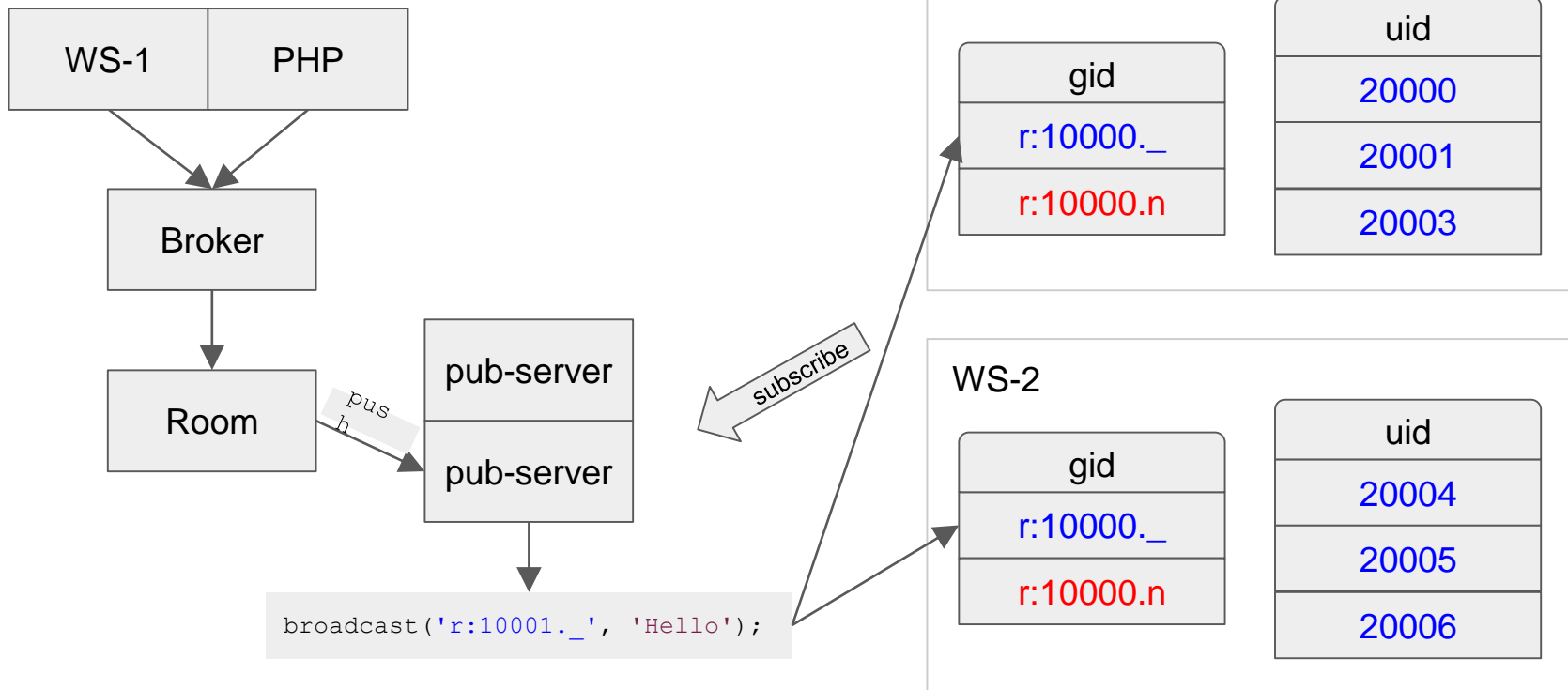


# 广播服务集群

- 基于 ZeroMQ
- 分别用到了 push, pull, pub, sub 等模式
- 支持动态扩容
- 新的 Node Manager



# 基于广播集群的消息推送



Q & A