

# 消息队列 CMQ 版词汇表产品文档





# 【版权声明】

©2013-2024 腾讯云版权所有

本文档著作权归腾讯云单独所有,未经腾讯云事先书面许可,任何主体不得以任何形式复制、修改、抄袭、传播全部或部分本文档内容。

# 【商标声明】



及其它腾讯云服务相关的商标均为腾讯云计算(北京)有限责任公司及其关联公司所有。本文档涉及的第三方主体的商标、依法由权利人所有。

#### 【服务声明】

本文档意在向客户介绍腾讯云全部或部分产品、服务的当时的整体概况,部分产品、服务的内容可能有所调整。您所购买的腾讯云产品、服务的种类、服务标准等应由您与腾讯云之间的商业合同约定,除非双方另有约定,否则,腾讯云对本文档内容不做任何明示或默示的承诺或保证。



# 词汇表

最近更新时间: 2024-01-03 10:21:21

# 不可见消息

不可见消息(InactiveMessages)指队列中处于 Inactive 状态的消息, 总数为近似值。

# 长轮询

长轮询(Long Polling)指客户端向服务器发送请求,服务器接到请求后 hold 住连接,直到有新消息才返回响应信息并关闭连接,客户端处理完响应信息后再向服务器发送新的请求。

一个消息消费请求只会在取到有效消息或长轮询超时时才返回响应、可以避免重复、多次无效轮询。

# 重试策略

重试策略(NotifyStrategy)是消息队列中订阅的 NotifyStrategy 属性,服务端向接收端推送消息出现错误时执行重试的策略。

重试策略默认开启,有以下两个选项(必须勾选1个):

退避重试:重试3次,间隔时间为10s-20s之间的一个随机值,超过3次后,该条消息对于该订阅者丢弃,不会再重试。

衰退指数重试:重试176次,总计重试时间为1天,间隔时间依次为:2<sup>0</sup>、2<sup>1</sup>、...、512、512、...,512秒。默认勾选衰退指数重试策略。

# 重试验证

重试验证(Status code Topic)指消息投递到订阅者后,若 HTTPS 返回码为 200,则认为成功。

## 订阅者

订阅者(Subscriber)指CMQ-Topic模式下,服务的订阅方。

#### 队列

在数据万象中,当您开通媒体处理服务时,系统会为您自动创建一个用户队列(queue-1)。当您提交任务后,任务会先进入队列中进行排列,根据优先级和提交顺序依次执行。

在游戏服务器伸缩 GSE 中,队列 Queue 指在其中运行您某个游戏生成包的区域中的一组服务器舰队。通过队列创建跨多个区域的舰队组,并允许游戏服务器会话放置在队列中的任何舰队中,可最大限度减少延迟,提供更好的玩家体验;更高效地使用更多的舰队容量,为新游戏更快地提供高容量,使游戏可用性更具弹性。

在消息队列 CMQ 中,队列 Queue 是消息存储的目的地,消费者主动从队列获取消息。在一个队列中使用 Messageld 或 ReceiptHandle 唯一标识一个消息。

# 可见消息

可见消息(Activemessages)指队列中处于 Active 状态的消息,总数为近似值。



# 轮询等待时间

轮询等待时间(PollingWaitSeconds)指轮询超时的最大等待时间。单位为秒,有效值范围为0-30秒。

# 请求

请求(Request)指消费者向队列获取消息时发送的内容。

# 取出消息隐藏时长

取出消息隐藏时长(VisibilityTimeout)表示消息被接收后,在此时长内没有处理完此 Message,则这个消息可能被其他人接收并处理。单位为秒,有效值范围1-43200秒(即1秒-12小时),从接收到消息时开始计时。

# 生产

生产(Produce)指消息队列的生产者往 Topic 内写入消息的操作。

# 生产者

生产者(Producer)指在消息队列中担任发送消息的角色。

# 死信队列

死信队列(DeadLetterQueue)用于处理无法被正常消费的消息。开启死信队列后,对于超过最大消费次数且没有被删除或者超出过期时间的消息,都将根据规则投递到死信队列中。

# 消费者

消费者(Consumer)指在消息队列中担任接收消息的角色。

# 消息 ID

消息 ID(Message ID)是消息的唯一标识,用于识别消息,由 ledgerid、entryid、partionindex、batchid 四部分组成。

每条消息都会收到一个由腾讯云系统分配的消息 ID,该 ID 可由 SendMessage 接口请求中返回给用户。

## 消息

在消息队列 CMQ 中,消息(Message)是消息队列中不同进程间传递的内容,包含数据和属性两部分。在腾讯云数据连接器中,消息是指集成流中各 Connector 实例和 Processor 实例之间传递的数据结构。

# 消息堆积

消息堆积(MessageRetentionPeriod)指存在生产者的消息,还未触发投递到订阅者,或订阅者接收消息失败时,暂时被堆积到 Topic 中,进行多次重试的过程。该项目默认开启,无法配置,最大堆积时间为1天。

#### 消息过滤标签



TDMQ CMQ 版允许消费者按照标签对消息进行过滤,确保消费者最终只消费到他关心的消息类型。增加标签后,订阅者将仅能收到带该标签的信息。未填写标签时则所有消息向所有订阅者发送。

# 消息接收模式

消息接收模式(Message-receiving model)指消费者获取消息的方式,当前仅支持消费者主动获取的 Pull 模式。

# 消息接收模式(PUSH)

消息接收模式(PUSH)即 Message-receiving model(PUSH),是 TDMQ CMQ 版的 Topic 模型,已支持主动推送的 PUSH 模式。

# 消息句柄

消息句柄(ReceiptHandle)指消息可以操作的标识。每一次用户从消息接收的队列里读取到一条消息时,都会同时获取一个可以操作这条消息的句柄(Handle)。

用户可使用消息句柄删除消息或修改消息的一些属性,句柄与接收消息的操作相关联,与消息本身无关。要删除或更改消息时必须提供消息句柄,而不是消息 ID。这意味着,必须始终先接收消息,然后才能更改/删除它。 腾讯云消息队列 CMQ 提供的消息句柄具有时效性,会在用户预先设定的时间后失效(默认是30秒,用户可自定义),有效避免数据误操作,也极大降低了句柄泄露可能给用户带来的风险。

# 消息内容

消息内容(Message Body)指接收到的消息正文,腾讯云消息发送接收的缺省编码为 Base64,和 Message Service 的官方 SDK 一致。

# 消息生命周期

消息生命周期(msgRetentionSeconds)指消息的最长存活时间,从发送到该队列开始经过此参数指定的时间后,不论消息是否被取出过都将被删除。单位为秒。

在队列中, 有效值范围60 - 1296000秒(即1分钟 - 15天)。

在 Topic 中, 默认值为86400秒(1天), 不允许修改。

#### 消息首次消费时间

消息首次消费时间(FirstDequeueTime)队列中消息第一次被消费的时间。

#### 消息下次可消费时间

消息下次可消费时间(NextVisibleTime)指已被接收到的消息下次可被再次消费的时间。

#### 消息消费次数

消息消费次数(DequeueCount)指队列中消息总共被消费过的次数。

# 消息摘要



消息摘要(MsgBodyMD5)是唯一对应一个消息或文本的固定长度的值,用于消费时校验信息是否被篡改。

# 消息最大长度

消息最大长度(MaxMsgSize)指限定允许发送到该队列的消息体的最大长度;单位为 Byte, 有效值范围为1024-65536Byte(即1KB - 64KB)。

# 主题

在流计算 Oceanus 中,主题(Topic)指流连接订阅和发布的最小单位。用户可以用 Topic 来表示一类或者一种流数据,类似于数据库中的表(Table)。

在物联网通信中,主题(Topic)指消息通信主题,Pub/Sub模型中消息的通信媒介。发布订阅必须要有主题,通信时基于每个设备的具体Topic。

在消息队列 TDMQ、CKafka、CMQ 中,主题(Topic)指某类消息的集合。用于存储消息的逻辑概念。命名空间内主题保持唯一。

在日志服务中,主题(Topic)指日志服务 CLS 提供的基本管理单元,一个日志主题对应一个应用或者服务。日志主题 Topic 是 CLS 的最小管理单元,采集、索引、投递等配置围绕 Topic 进行。一个日志集可以包含多个日志主题。在商业智能分析 BI 中,主题是对整体组件进行样式批量修改的一种方式,以便使报表设计更统一。在 BI 系统里,主题经常用于图表组件和页面背景的统一设置。