

消息队列 CMQ 版

词汇表

产品文档



腾讯云

【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模式的承诺或保证。

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有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： 2^0 、 2^1 、...、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 MessageId 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、partitionindex、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。