

消息队列 CMQ

词汇表

产品文档



腾讯云

【版权声明】

©2013-2019 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：2020-07-01 09:34:23

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： 2^0 、 2^1 、...、512、512、...、512秒。默认勾选衰退指数重试策略。

CMQ

参见 [消息队列 CMQ](#)

订阅者

订阅者（Subscriber）指 CMQ-Topic 模式下，服务的订阅方。

队列

- 在游戏服务器引擎 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。

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

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。

消息 ID

消息 ID（Message ID）是消息的唯一标识，用于识别消息。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。

消息队列 CMQ

消息队列（Cloud Message Queue，CMQ）是一种分布式消息队列服务，它能够提供可靠的基于消息的异步通信机制，能够将分布式部署的不同应用（或同一应用的不同组件）之间的收发消息，存储在可靠有效的 CMQ 队列中，防止消息丢失。CMQ 支持多进程同时读写，收发互不干扰，无需各应用或组件始终处于运行状态。

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）。