

Redis 操作命令笔记表

作者: [shengkai](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1467712957704>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<p>重温Redis, 整理一下相关命令。并记录下来留作备忘。</p><p>redis中文文档:http://redisdoc.com/</p><h3>基础操作</h3><h4>录入文本</h4><p>录入一个key为“mykey”, 值为“hello”的文本型的键值。</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">set mykey hello
或
set mykey “hello”</pre><h4>获取文本</h4><p>获取key为“mykey”的文本值</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">get mykey</pre><h4>选择数据库</h4><p>选择db1这个数据库</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">SELECT db</pre><h4>删除键</h4><p>删除key为“mykey”的这对键值</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">DEL mykey</pre><h4>设置键的生命周期</h4><p>将这个‘mykey’这个键的生命周期设置为10秒, 即10秒后释放</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">EXPIRE mykey 10</pre><p>将‘mykey’这个键设置为在指定的时间释放,“1465...75是一个时间戳”</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">EXPIREAT mykey 146512129875</pre><h4>查看生命周期</h4><p>查看‘mykey’还有多少秒才被释放</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">TTL mykey</pre><h4>取消命周期限制</h4><p>将‘mykey’这个键值对的生命周期设置为永久, 即不会被释放</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">PERSIST mykey</pre><h4>创建一个键值对</h4><p>在不存在‘key=mykey, value=666’这个键的时候, 创建这个键的键值对。若库中已存这个键, 则不允许创建</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">SETNX mykey 666</pre><h4>追加值</h4><p>在‘mykey’这个键的尾部, 追加‘end’这个值</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">APPEND mykey end</pre><h4>取debug信</h4><p>获取‘mykey’这个键的debug信息</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">DEBUG OBJECT mykey</pre><h4>是否存在</h4><p>判断名为‘mykey’的这对键值是否存在</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">EXISTS mykey</pre><h4>移动键值</h4><p>将‘mykey’这个键值对移动到‘db2’这个库中</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">MOVE mykey db2</pre><h4>重命名</h4><p>‘mykey’这个键值对的键命名为‘k’</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">RENAME mykey k</pre><h4>重命名为唯一</h4><p>在不存在key为‘k’的这个键值的情况下, 将键值对‘mykey’的键重命名为‘k’</p><pre class="brush: bash;toolbar:false">RENAMENX mykey k</pre><h4>随机获取一个键值</h4><pre class="brush: bash;toolbar:false">RANDOMKEY</pre><h3>List操作</h3><p></p></div><div data-bbox="710 936 930 951" data-label="Page-Footer">原文链接: [Redis 操作命令笔记表](#)</div>