

RocksDB - Merge data

Trong RocksDB, `Merge` được sử dụng để thực hiện phép gộp (merge) các giá trị tương ứng với một key trong RocksDB. Phép gộp này sẽ cộng giá trị mới vào giá trị hiện có của key đó, hoặc tạo giá trị mới nếu key chưa tồn tại trong RocksDB.

Dưới đây là một ví dụ về cách sử dụng `Merge` trong RocksDB bằng C++:

```
#include "rocksdb/db.h"

int main() {
    rocksdb::DB* db;
    rocksdb::Options options;
    options.create_if_missing = true;
    rocksdb::Status status = rocksdb::DB::Open(options, "/path/to/database", &db);
    if (status.ok()) {
        rocksdb::WriteOptions writeOptions;
        rocksdb::Slice key = "myKey";
        rocksdb::Slice value = "myValue";
        db->Merge(writeOptions, key, value);
    } else {
        // Xảy lỗi khi thực hiện merge không thành công
    }
    delete db;
    return 0;
}
```

Trong ví dụ trên, chúng ta tạo một RocksDB database và sau đó sử dụng `Merge` để thực hiện phép gộp các giá trị tương ứng với key "myKey". Nếu key đã tồn tại trong RocksDB, giá trị mới sẽ được cộng vào giá trị hiện có của key đó. Nếu key chưa tồn tại, RocksDB sẽ tạo một giá trị mới với giá trị được gán là "myValue".

Lưu ý rằng `Merge` là một thao tác ghi đồng bộ trong RocksDB, điều này có nghĩa là thao tác `Merge` sẽ chờ cho đến khi dữ liệu thực sự được ghi vào ổ đĩa trước khi trả về.

Đó là một số thông tin cơ bản về cách sử dụng `Merge` trong RocksDB. Bạn có thể tìm hiểu thêm về các tùy chọn và tính năng khác của RocksDB trong tài liệu chi tiết của nó.

