服务器端：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **模块** | **功能点** | **功能点详细内容** |
| 1 | 登陆模块 | 校验用户输入字符串 | 验证用户输入的帐号密码是否合法 |
| 2 |  | 传送数据到服务端 | 将用户填写的数据从客户端提交到服务端 |
| 3 |  | 返回匹配结果 | 返回结果：1，-1。1表示成功；-1表示出错。 |
| 4 | 注册模块 | 校验用户输入字符串 | 验证用户输入的注册内容是否合法（客户端根据已有要求可以修改代码,目前要求用户名4位密码8位） |
| 5 |  | 传送数据到服务端 | 将用户填写内容客户端提交到服务端 |
| 6 |  | 验证注册ID |  |
| 7 |  | 存储到数据库 | 如果允许注册，则存储入数据库，返回注册成功并提供用户生成的三位id，用户使用id+密码登录 |
| 8 | 收发模块 | 在聊天室群发消息 | 用户输入999+空格+内容实现群发消息 |
| 9 |  | 私聊 | 用户输入对象id+空格+内容实现对某位用户私聊 |

接口说明：

//用户信息

typedef struct

{

char id[4]; //系统生成用户id

char name[4]; //用户自定义昵称

char passwd[8];//密码

}client\_info;

//信息发送结构体

typedef struct

{

char self\_id[4]; //发信人id

char name[4]; //发信人昵称

char dest\_id[4]; //收信人id

char time[26]; //发送系统时间

char content[128]; //信息内容

}send\_msg;

//信息接收结构体

typedef struct

{

char writer[4]; //发送者

char time[26]; //发送时间

char content[128]; //发送内容

}recv\_msg;

函数：

见代码注释

编译方法：

在代码文件夹下加入sqlite3.c,sqlite3.h(官网下载)，在linux终端依次执行命令

gcc client.c -lpthread -o client

gcc server.c sqlite3.c -ldl -lpthread -o server

./server

(另一终端下)./client

即可