实现可与好友聊天的 QQ 软件客户端

要求:

在第 0.5 次作业的基础上,优化升级自己的程序,使得其能完成以下功能(注:红色部分均为制定的消息协议):

1. 用户注册

仿照 QQ 的注册页面,进行注册功能的实现(此处规定,仅进行账号、密码和确认密码的填写, 账号统一使用学号),在用户完成信息填写后,将所填信息以 01#账号#密码#确认密码#(注:密码中不可含有#字符) 的消息形式发送至服务器,服务器端确认所填信息无误后完成注册,并返回注册的回馈消息:

- (1) 用户注册成功: 01:01
- (2) 确认密码错误: 01:02
- (3) 用户已存在: 01:03

客户端需根据服务器端的反馈消息进行客户端相关功能的实现, 如收到确认密码错误/用户已存在的消息时在客户端界面显示错误信 息,提醒用户重新输入;在收到用户注册成功的消息时,客户端跳 转到登陆页面(也可不自动跳转)。

昵称	请输入昵称
密码	
确认密码	

2. 用户登录

在作业 1-6 中的登录功能的基础上,将用户输入的登录信息以 02#账号#密码#的形式发送至服务器,服务器端进行密码验证,并返 回如下消息回应信息:

- (1) 登陆成功: 02:01
- (2) 密码错误: 02:02
- (3) 用户不存在: 02:03
- (4) 用户已登录: 02:04

客户端根据服务器返回的信息,进行客户端登陆信息的错误显示以及正确填写后的页面跳转。

3. 与多好友进行单窗口聊天

添加一个好友,基于作业一的聊天窗口与单个好友进行聊天:

- 1) 消息的发送:在向好友发送消息后,客户端需将所发消息以 03#账号1(接收者)#消息#的形式发送至服务器,服务器端对 消息进行转发,并对转发的消息是否发送成功进行消息反馈:
 - (1) 发送成功: 03:01
 - (2) 对方离线: 03:02
- 2) 指定好友未读消息的接收:客户端需每隔 30 秒向服务器发送消息询问某个好友所发的未读消息条数,所发消息协议为 04#账号 1(发送者)#(该步骤中的发送者账号均为指定的好友 账号),服务器会将未读条数以 04:条数的形式进行消息的反馈,若获取条数非 0,客户端需再向服务器端发送 05#账号 1(发送者)#的消息进行指定好友所发送的单条未读消息的接

收。若想接收好友全部未读消息,可不断进行该消息的发送。 服务器端会将未读信息以

05:账号 1(发送者): 发送时间:消息的消息形式发送至客户端,客户端根据消息进行聊天窗口消息的显示。若无未读消息,服务器端将向客户端发送 05:01 的消息。

3) 所有未读消息的接收:客户端需每隔 30 秒向服务器发送消息询问未读消息条数,所发消息协议为 08#,服务器会将所有未读消息条数以 08:条数的形式进行消息的反馈,若获取条数非 0,客户端需再向服务器端发送 09#的消息进行单条未读消息的接收。若想接收全部未读消息,可不断进行该消息的发送。服务器端会将未读信息以

09:账号 1(发送者): 发送时间:消息的消息形式发送至客户端,客户端根据消息进行聊天窗口消息的显示。若无未读消息,服务器端将向客户端发送 09:01 的消息。

注: 2), 3)步骤的区别在于,2)中的未读消息只来自于单个好友,3)中的未读消息来自于多个好友。

4. 与多个好友进行聊天

在 3 功能完成的基础上,添加多个好友,每个好友拥有独立的聊天窗口,在切换不同好友聊天时,客户端需获取当前好友的账号,并以 3 中所说的消息形式向服务器端发送消息。同样的,在接受消息时,客户端需要根据服务器端发送的消息判断不同好友发送的消息,并且将每个好友发送的消息分别显示在与该好友的聊天窗口中。5. 离线

用户离线时,客户端需向服务器端发送离线消息,消息形式为 06#,服务器接收到消息后,进行消息的反馈:

- 1. 离线成功: 06:01
- 2. 已处于离线状态: 06:02

并关闭与客户端的通信。

注:

- **1.**当客户端发送的消息格式错误时,服务器均以 **00:00** 的消息进行 反馈。
- 2. 当客户端未登陆就进行 3,4,5 操作时,会被认定为越权操作,服务器均以 07:01 的消息进行反馈,客户端需向用户进行提醒。

协议小结:

协议动作	发送、返	格式
注册	发	01#账号#密码#确认密码#
	返回值	成功 : 01:01
		确认密码错误 : 01:02
		用户已存在 : 01:03
用户登录	发	02#账号#密码#
	返回值	登陆成功: 02:01
		密码错误: 02:02
		用户不存在 : 02:03
		用户已登录 : 02:04
与单个好		
友进行聊		
天		
离线		