

1. 保存到本地用户缓冲 -- onLineUserList
2. 如果接收到有人退出直播间 -- 用户从 onLineUserList => offLineUserList
3. 如果是 PK 用户，不放入缓存中
4. 如果用户有头像地址，就不要在获取用户信息了
5. 如果自己退出，释放缓存

备注：

hummer 是老接口，如果是 rts 新接口，可能就接口地方不一样

```
struct User { user 结构
    BOOL MicEnable; // 主播对用户麦克风操作
    BOOL SelfMicEnable; // 用户自己对麦克风操作
    BOOL BanEnable; // 主播对用户禁言操作
    string nickName; // 用户昵称
    string Cover; // 用户头像
    BOOL isAdmin; // 用户是否是管理员
    BOOL isAnchor; // 用户自己是否是主播
}
```

