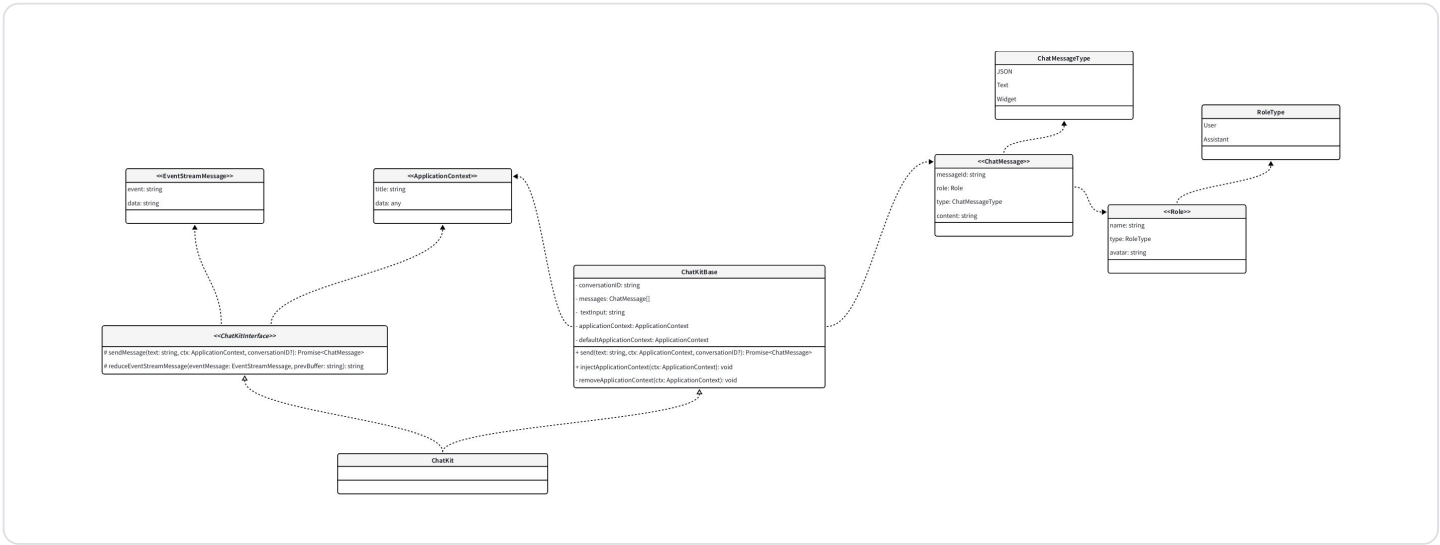
ChatKit SDK

一、类和接口设计



1.1 class ChatKitBase

ChatKitBase 是 AI 对话组件的核心类。该类是一个 React 组件，包含标准的交互界面和交互逻辑。

注意：开发者不能够直接挂载 `ChatKitBase` 到 Web 应用，而是需要创建一个子类继承 `ChatKitBase` 和 *`ChatKitInterface`* ，并实现 *`ChatKitInterface`* 中定义的方法。例如：实现一个 `ChatKitCoze` 子类，该子类实现调用 Coze 平台的智能体 API 并将 SSE 数据流转换为文本输出，开发者可以将 `ChatKitCoze` 挂载到 Web 应用中。

属性

属性名	类型	说明
`conversationID`	`string`	会话 ID，每次新建会话时由后端返回新的会话唯一标识。在发送对话消息时，会将 `conversationID` 作为参数传入 `sendMessage()` 方法。
`messages`	`ChatMessage[]`	消息列表，这里仅记录渲染到界面上的对话消息。
`textInput`	`string`	用户输入的文本。
`applicationContext`	`ApplicationContext`	和用户输入文本相关的上下文。

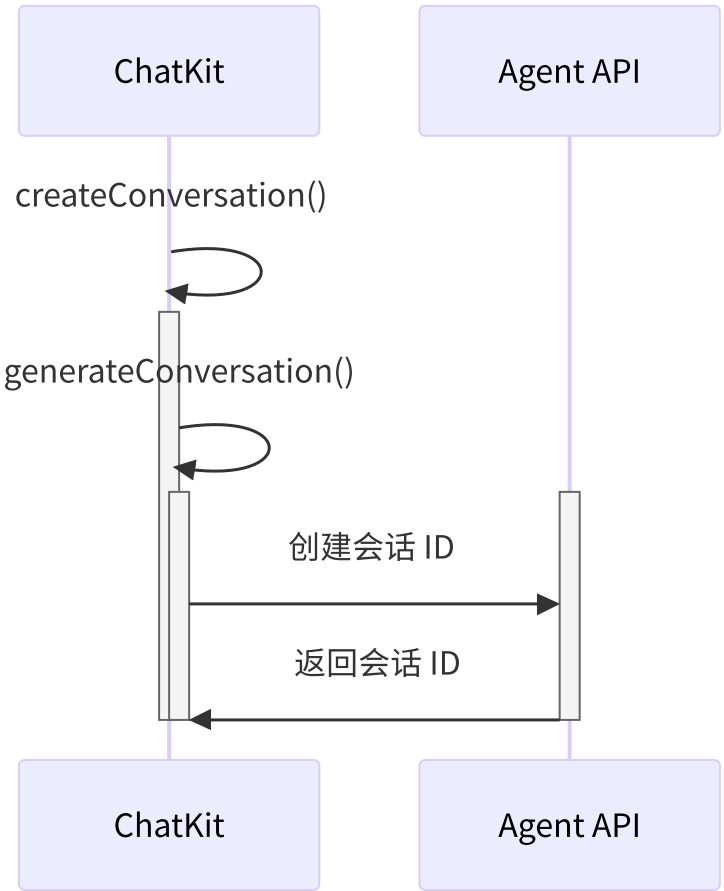
`defaultApplicationContext`	`ApplicationContext`	当没有指定 `applicationContext` 时的默认应上下文。

方法

`public createConversation(): void`

创建新的会话。`createConversation()` 方法内部会调用子类实现的 `generateConversation()` 方法。

视图



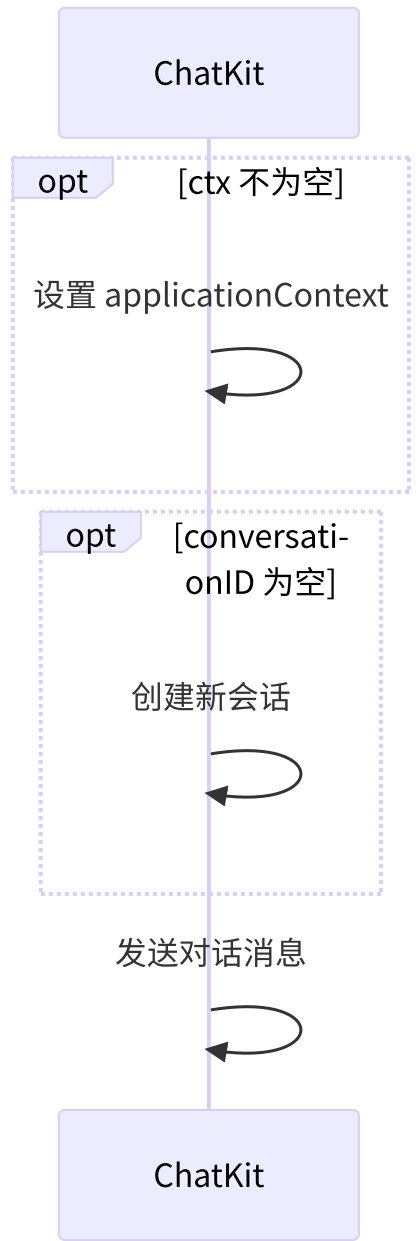
`public send(text: string, ctx?: ApplicationContext, conversationID?: string): Promise<ChatMessage>`

发送消息。该方法是暴露给集成方进行调用的接口，`send()` 方法内部会调用子类实现的 `sendMessage()` 方法。

参数名	参数类型	说明
`text`	`string`	发送给后端的用户输入的文本。
`ctx`		随用户输入文本一起发送的应用上下文。

	`ApplicationContext`	
`conversationID`	`string`	发送的对话消息所属的会话 ID。

视图



`public injectApplicationContext(ctx: ApplicationContext): void`

向 ChatKit 注入应用上下文。

参数名	参数类型	说明

`ctx`	`ApplicationContext`	要注入的应用上下文

`private clearConversation(): void`

清除会话中的对话消息及会话ID。

`private removeApplicationContext(): void`

移除注入的应用上下文。

`private renderAssistantMessage(text: string): void`

将传入的文本以 Markdown 渲染到界面。

参数名	参数类型	说明
`text`	`string`	要渲染的文本

1.2 interface ChatKitInterface

该接口定义了 ChatKit 的一些抽象方法。

方法

`protected generateConversation(): string`

新建会话。该方法需要由子类继承并重写，以适配扣子、Dify 等 LLMOps 平台的接口。成功返回会话 ID。

注意：该方法是一个无状态无副作用的函数，不允许修改 state。

`protected sendMessage(text: string, ctx?: ApplicationContext, conversationID?: string): Promise<ChatMessage>`

向后端发送消息。该方法需要由子类继承并重写，以适配扣子、Dify 等 LLMOps 平台的接口。发送成功后，返回发送的消息结构。

注意：该方法是一个无状态无副作用的函数，不允许修改 state。

参数名	参数类型	说明
`text`	`string`	发送给后端的用户输入的文本。
`ctx`	`ApplicationContext`	随用户输入文本一起发送的应用上下文。

`conversationID`	`string`	发送的对话消息所属的会话 ID。

`protected reduceEventStreamMessage(eventMessage: EventStreamMessage, prevBuffer: string): string`

将 API 接口返回的 EventStream 解析成 ChatKit 组件能够处理的标准数据格式并累积后返回。该方法需要由子类继承并重写，以适配扣子、Dify 等 LLMOps 平台的接口。

返回解析并积累起来后的 buffer，该 buffer 可以被直接打印到界面上。

注意：该方法是一个无状态无副作用的函数，不允许修改 state。

参数名	参数类型	说明
`eventMessage`	`EventStreamMessage`	接收到的一条 EventStreamMessage
`prevBuffer`	`string`	之前已经堆积起来的文本。

1.3 type ApplicationContext

与用户输入的文本相关的应用上下文。

属性

属性名	类型	说明
`title`	`string`	显示在输入框上方的应用上下文标题。
`data`	`any`	该应用上下文实际包含的数据。

1.4 type ChatMessage

展示在消息区消息列表中的一条消息。

属性

属性名	类型	说明
`messageId`	`string`	一条消息的 ID。
`role`	`Role`	发送该消息的角色。
`type`	`ChatMessageType`	该条消息的类型。

`content`	`string`	该条消息的内容。

1.5 type Role

属性

属性名	类型	说明
`name`	`string`	角色的名称： • 如果 `type` 是 `Assistant`，则名称为 “AI 助手” • 如果 `type` 是 `User`，则名称为用户的昵称/显示名
`type`	`RoleType`	发送该消息的角色
`avatar`	`string`	角色的头像，可以是 URL、Base64 或 SVG。

1.6 type EventStreamMessage

从 SSE 接收到的 EventStream 消息。

属性

属性名	类型	说明
`event`	`string`	EventStream 的事件类型。
`data`	`string`	EventStream 的事件数据。

1.7 enum ChatMessageType

消息的类型。

值

值	说明
`Text`	Markdown 文本类型
`JSON`	JSON 类型
`Widget`	Widget 组件

1.8 enum RoleType

发送该消息的角色。

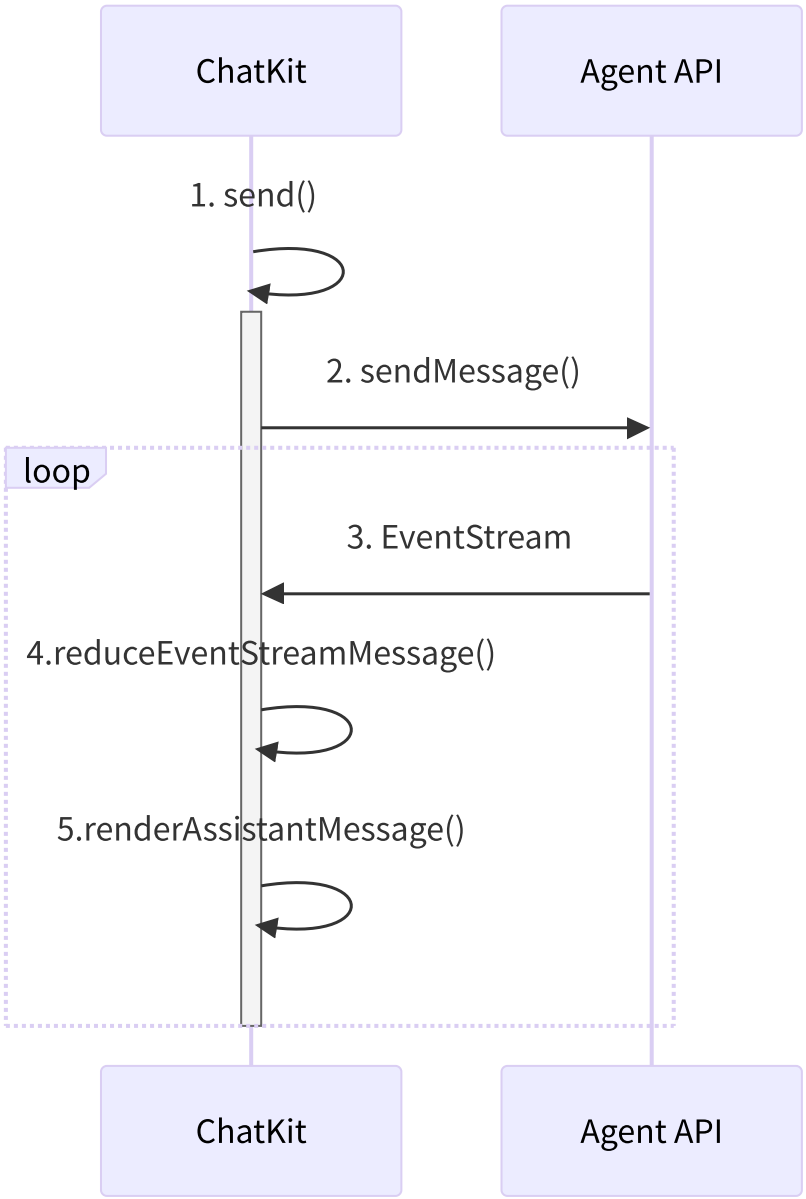
值

值	说明
`User`	用户
`Assistant`	AI 助手

二、业务流程

2.1 消息处理流程

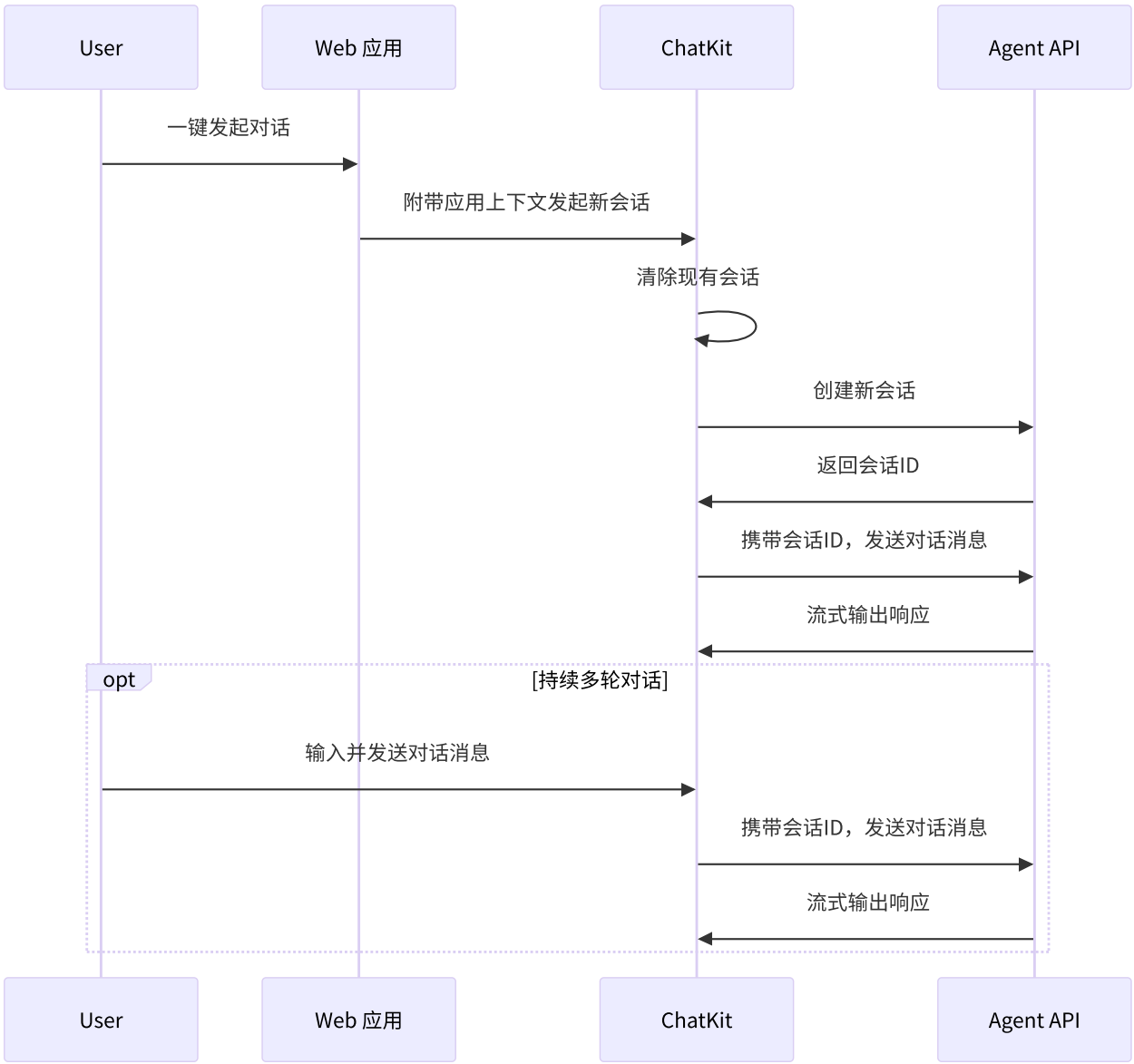
下图是 ChatKit 和 Agent API 进行消息对话的流程：



ChatKit 向 Agent 发起对话的消息处理流程：

1. ChatKit 调用 `send()` 方法发起处理流程。
2. `send()` 方法内部调用 `sendMessage()` 向 Agent API 服务发起对话请求（SSE）。
3. Agent API 服务持续输出 EventStream。
4. `send()` 方法内部调用 `reduceEventStreamMessage()` 将 EventStream 返回的数据进行累积处理，返回待渲染的文本。
5. `send()` 方法内部调用 `renderAssistantMessage()` 将待渲染的文本以 Markdown 渲染到界面。

2.2 多轮对话流程


视图
User
Web 应用
ChatKit
Agent API
一键发起对话
附带应用上下文发起新会话
清除现有会话
创建新会话
返回会话ID
携带会话ID，发送对话消息
流式输出响应
opt
[持续多轮对话]
输入并发送对话消息
携带会话ID，发送对话消息
流式输出响应
User
Web 应用
ChatKit
Agent API