

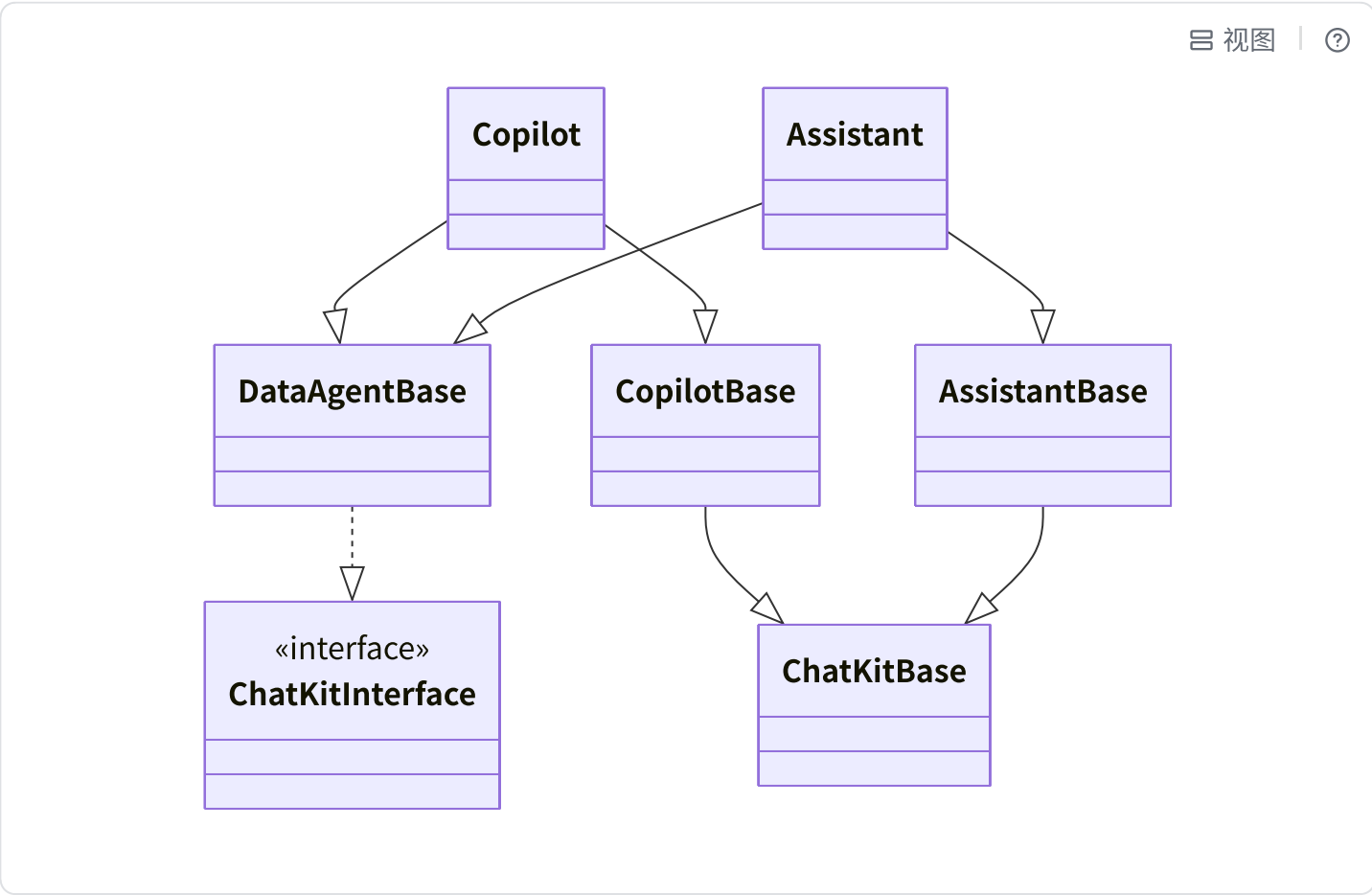
ChatKit for DIP

一、基本概念

ChatKit for DIP 是专门适配 AISHU Data Agent 智能体 API 的 AI 助手。ChatKit for DIP 导出两个组件：

- Copilot：右侧跟随的 AI 助手
- Assistant：主 AI 对话入口

二、组件实现



DataAgentBase 根据 AISHU Data Agent 的 Open API 定义实现 ChatKitInterface 中的抽象接口。

Copilot 是右侧跟随的 AI 助手，继承 DataAgentBase 的 API 实现以及 CopilotBase 的交互逻辑和界面。

Assistant 是主 AI 对话入口，继承 DataAgentBase 的 API 实现以及 AssistantBase 的交互逻辑和界面。

2.1 class ChatKitDataAgent

ChatKitDataAgent 组件实现 ChatKitInterface 以下方法：

- `generateConversation()`：创建新的会话。
- `getOnboardingInfo()`：获取会话开场白信息。
- `sendMessage()`：发送消息给 AI 助手。
- `reduceAssistantMessage()`：从 EventStream 中提取出对 `action` 和 `content`，并根据 `action` 将 `content` 增量更新到 AssistantMessage。
- `shouldRefreshToken()`：判断 API 响应的状态码是否是 401，如果是，则表示需要刷新 Token。
- `terminateConversation()`：终止会话
- `getConversations()`：获取历史会话列表
- `getConversationMessages()`：加载指定历史会话消息。注意，获取会话消息后，需要对 `Messages[i].content` 进行反序列化获取消息结构。
- `deleteConversation()`：删除指定会话。

三、处理 EventStream

1、EventStream 的数据结构

EventStream 由多条 Event Message 组成，每条 Event Message 包含一个 `seq_id` 属性用于标记 Event Message 的顺序。

每一条 Event Message 都是一个 JSON 对象，表示一次对 AssistantMessage 对象的更新操作。一条 Event Message 包含 `seq_id`、`key`、`action`、`content` 四个属性：

- `seq_id`：Event Message 序号。
- `key`：要操作的 AssistantMessage 属性的路径的数组表示，需要转换为 JSONPath 后对 AssistantMessage 进行操作。例如：`["message", "content", "middle_answer", "progress", 0]` 转换为 JSONPath 后是 `"message.content.middle_answer.progress[0]"`。
- `action`：表示对 AssistantMessage 执行的操作动作：
 - `upsert` 表示在 JSONPath 路径插入数据
 - `append` 表示在 JSONPath 路径原有数据后追加内容，有两种情况会 append：
 - 如果 JSONPath 路径是一个数组下标，则在数组下标位置插入新的对象
 - 否则 JSONPath 路径表示 AssistantMessage 的某个文本类型的属性，在文本后追加内容

- `end` 表示 EventStream 结束
- `content`：表示要 `upsert` 或 `append` 的内容

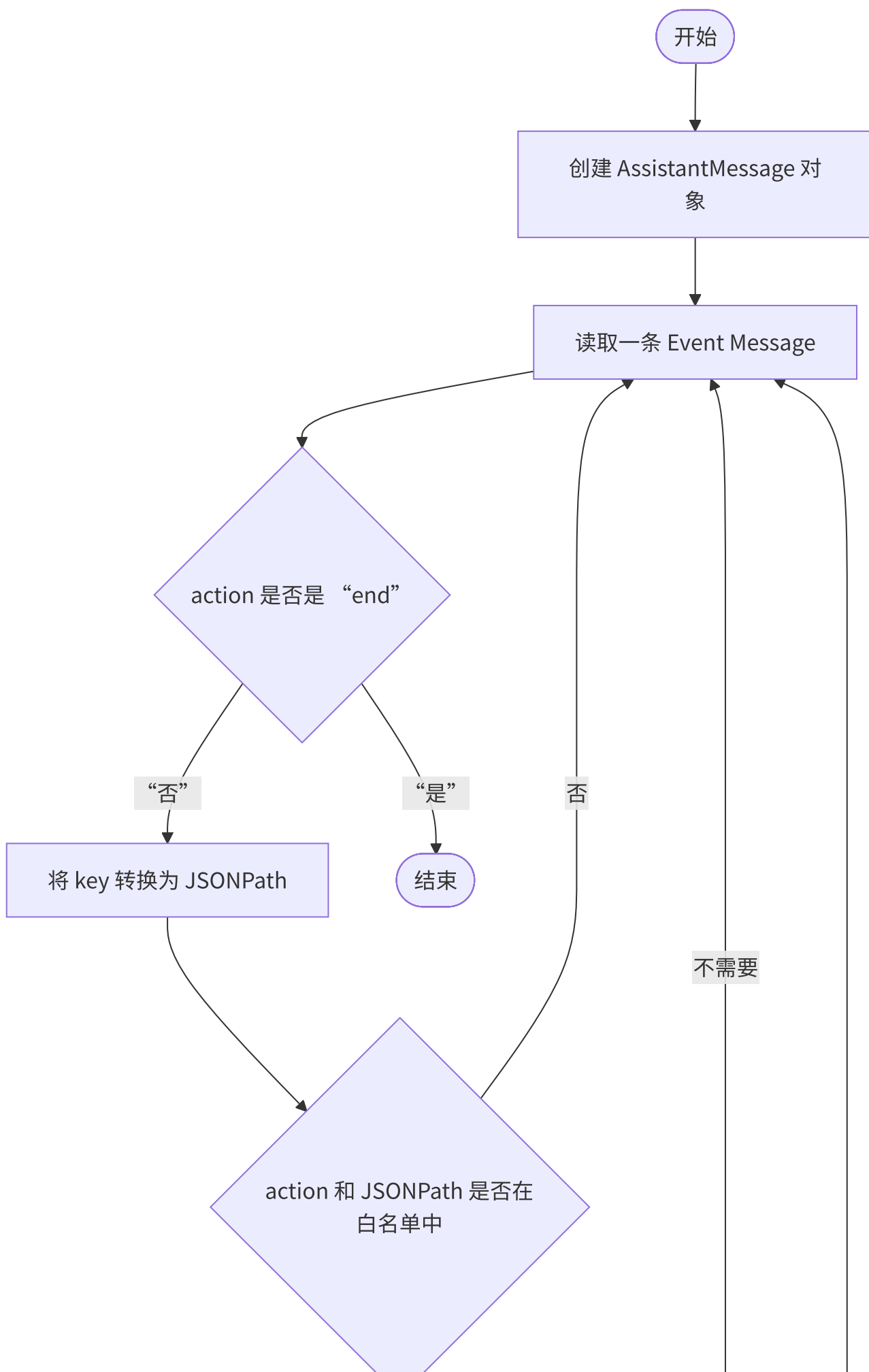
2、AssistantMessage 对象的数据结构

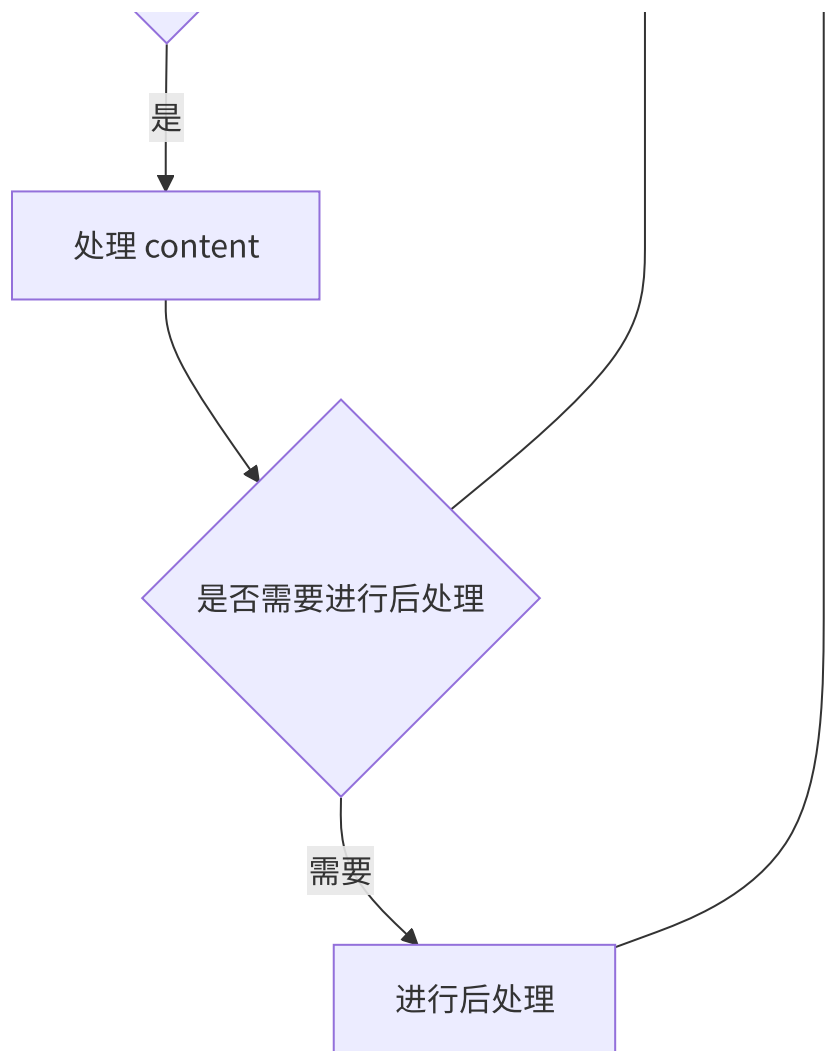
AssistantMessage 对象的数据结构与 `agent-app.schemas.yaml#/components/schemas/Message` 的定义保持一致。

3、处理流程

3.1 流程图

调用 Data Agent 的 `chat/completion` 对话接口时，接口以 EventStream 流的形式输出数据。前端需要不断接收 Event Message 并根据 `action` 来将 `content` 增量更新到 AssistantMessage 中，具体处理流程如下：





3.2 Event Message 白名单

判断 Event Message 包含的 action 和 JSONPath 组合是否在以下名单中：

- 如果在，则根据 action 来更新 AssistantMessage 对象，并在需要时执行后处理流程。
- 如果不在，则跳过该条 Event Message。

action	JSONPath	如何处理 content	后处理
insert	error	将 content 赋值到 JSONPath	不需要
insert	message	将 content 赋值到 JSONPath	不需要
append	message.content.final_answer.answer.text	将 content 追加到 JSONPath 现有内容后	调用 <code>appendMarkdownBlock(message.content.final_answer.answer.text)</code> 将内容输出到界面

<pre>app end</pre>	<pre>message.content.middle_answer.progress[i]</pre>	将 content 赋值到 JSONPath 表示的数组下标位置	<ul style="list-style-type: none">如果 <code>content.stage</code> 是 “<code>skill</code>” :<ul style="list-style-type: none">如果 <code>content.skill_info.name</code> 是 <code>zhipu_search_tool</code> , 从 <code>content.answer.choices</code> 解析出 <code>WebSearchQuery</code> 结构并调用 <code>appendWebSearchBlock()</code> 将 Web 搜索结果输出到界面如果 <code>content.skill_info.name</code> 是 <code>json2plot</code> , 将 <code>content.skill_info.args</code> 解析出 <code>ChartDataSchema</code> 结构并调用 <code>appendJson2plotBlock()</code> 将结果输出到界面否则将 <code>content.skill_info.name</code> 输出到界面如果 <code>content.stage</code> 是 “<code>llm</code>” , 调用 <code>appendMarkdownBlock(message.content.middle_answer.progress[i].answer)</code> 将内容输出到界面
<pre>app end</pre>	<pre>message.content.middle_answer.progress[i].answer</pre>	将 content 追加到 JSONPath 现有内容后	<ul style="list-style-type: none">调用 <code>appendMarkdownBlock(message.content.middle_answer.progress[i].answer)</code> 将内容输出到界面

4、示例

4.1 插入对象

操作前：

代码块

1 {}

Event Message：

代码块

```
1  {
2    "seq": 0,
3    "key": ["message"],
4    "action": "upsert",
5    "content": {
6      "content": {
7        "final_answer": {
8          "answer": {
9            "text": ""
10         }
11       },
12       "middle_answer": {
13         "progress": []
14       }
15     }
16   }
17 }
```

操作后：

代码块

```
1  {
2    "message": {
3      "content": {
4        "final_answer": {
5          "answer": {
6            "text": ""
7          }
8        },
9        "middle_answer": {
10         "progress": []
11       }
12     }
13   }
14 }
```

4.2 追加对象

操作前：

代码块

```
1  {
```

```
2     "message": {
3       "content": {
4         "final_answer": {
5           "answer": {
6             "text": ""
7           }
8         },
9         "middle_answer": {
10          "progress": []
11        }
12      }
13    }
14  }
```

Event Message:

代码块

```
1  {
2    "seq": 1,
3    "key": ["message", "content", "final_answer", "answer", "text"],
4    "action": "append",
5    "content": "大模型"
6  }
```

操作后:

代码块

```
1  {
2    "message": {
3      "content": {
4        "final_answer": {
5          "answer": {
6            "text": "大模型"
7          }
8        },
9        "middle_answer": {
10         "progress": []
11       }
12     }
13   }
14 }
```


4.3 追加到数组

操作前：

代码块

```
1  {
2    "message": {
3      "content": {
4        "final_answer": {
5          "answer": {
6            "text": "大模型"
7          }
8        },
9        "middle_answer": {
10         "progress": []
11       }
12     }
13   }
14 }
```

Event Message：

代码块

```
1  {
2    "seq": 2,
3    "key": ["message", "content", "middle_answer", "progress", 0],
4    "action": "append",
5    "content": {
6      "stage": "llm",
7      "answer": "我来帮您"
8    }
9  }
```

操作后：

代码块

```
1  {
2    "message": {
3      "content": {
4        "final_answer": {
5          "answer": {
6            "text": "大模型"
7          }
8        },
9        "middle_answer": {
10         "progress": [
11           {
12             "stage": "llm",
13             "answer": "我来帮您"
14           }
15         ]
16       }
17     }
18   }
19 }
```

```
7      }
8    },
9    "middle_answer": {
10      "progress": [
11        {
12          "stage": "llm",
13          "answer": "我来帮您"
14        }
15      ]
16    }
17  }
18 }
19 }
```

四、解析历史对话消息

读取指定会话 ID 的消息列表后，如果匹配到 `origin` 为 `assitant` 的消息，按以下流程解析处理内容：

1. 首先需要对 `content` 进行JSON反序列化，解析出 `final_answer` 和 `middle_answer`。
2. 先处理 `middle_answer`，遍历 `middle_answer.progress` 数组，对其中每个元素按照 Event Message 白名单表格中的“后处理”流程渲染到界面。
3. 处理完所有 `middle_answer.progress` 数组后，读取 `final_answer`，同样按照 Event Message 白名单表格中的“后处理”流程渲染到界面。