

[MSA] 채팅 시나리오

📅 Created	@2021년 12월 27일
☰ Tags	micro service
▼ 스터디	학부연구생

시나리오

- 채팅방은 항상 1대1

1. 정상적인 경우

a. 채팅방 생성

- i. 채팅방 생성 버튼 선택
- ii. 채팅방 생성
- iii. 생성 완료 메시지 출력

b. 채팅방 접속

- i. 생성된 채팅방 목록 불러오기 선택
- ii. 원하는 채팅방의 접속하기 버튼 선택
- iii. 접속 완료 메시지 출력

c. 채팅

- i. 사용자A 또는 사용자 B가 메시지 입력 후 전송 버튼 선택
- ii. 채팅 내용 사용자A와 사용자B 화면에 모두 출력

d. 채팅방 나가기

- i. 채팅방 나가기 선택
- ii. 생성자가 채팅방을 나갈경우 채팅방 삭제
- iii. 생성자가 아닌 사용자가 나가기 선택하면 채팅방 목록 화면으로 이동

2. 예외 시나리오

- a. 사용가능한 서비스가 있는지 확인
- b. 사용가능한 서비스 있으면 요청 전달

c. 없을 때 재생성할 서비스와 데이터를 메시지 큐 서비스로 전송

```
{
  "service": "CRETECHATTINGROOM",
  "data": {
    "user" : "userA"
  }
}
```

d. 서비스 재생성후 메시지 큐 서비스에서 데이터 가져와서 요청 처리

서비스 목록

채팅방 목록

- 로비에서 전체 채팅방 목록을 가져와서 보여준다.

채팅방 생성

- 채팅방을 새로 생성할 수 있다. 채팅방 이름을 입력받는다.

채팅방 업데이트

- 채팅방의 상태를 변경한다.
- 1:1 채팅방으로 2명이 차있으면 입장 불가, 1명이 있으면 입장 가능

채팅방 삭제

- 채팅방에서 두명 모두 나가면 채팅방이 자동 삭제된다.

채팅 작성

- 채팅방에서 채팅을 생성할 수 있다.
- 채팅을 작성하면 채팅방에 들어와있는 사람 모두에게 채팅이 보여진다.

채팅 송신

채팅 수신

채팅 저장

채팅방 나가기

- 채팅방에서 나가기를 누르면 해당 채팅방에서 나갈 수 있다.

채팅방 입장하기

- 특정 채팅방을 누르고 입장가능 상태이면 해당 채팅방으로 입장할 수 있다.

웹 소켓 생성

- 채팅방에 두명이 들어오면 두 사람의 통신을 위한 소켓이 생성된다.

웹 소켓 삭제

- 채팅방에서 두명이 모두 나가면 소켓이 삭제된다.

구조도

