**socket.io消息推送**

# 1、客户端依赖

socket.io 支持多语言,如js,C#,java等,不同语言可以网上查相应的api库.常用客户端如下,具体使用可参照官方提供文档.

* Java: <https://github.com/socketio/socket.io-client-java>
* C++: <https://github.com/socketio/socket.io-client-cpp>
* Swift: <https://github.com/socketio/socket.io-client-swift>
* Dart: <https://github.com/rikulo/socket.io-client-dart>
* Python: <https://github.com/invisibleroads/socketIO-client>
* .Net: <https://github.com/Quobject/SocketIoClientDotNet>

# 2、消息格式

|  |
| --- |
| public class PushMessage **{**    //目标客户端id  private String targetSessionId**;**    //消息编码  private String msgCode**;**    //消息内容(可以是普通字符串,也可以是json格式字符串)  private String msgContent**;**    **}** |

消息格式是JSON,具体字段含义如下:

targetSessionId:

接收方的sessionId,对应用户表的uuid字段

msgCode:

消息编码可以根据不同的应用场景起一个可读性比较强的编码.如PUSH\_PAY\_MSG表示支付消息推送,PUSH\_RENDER\_MSG表求渲染消息推送等等.定义此字段是要是为了代码的可读性方面考虑

msgContent:

推送数据:推送方与接收方要约定好推送数据内容,消息推送应用不关心具体内容

# 3、推送事件

socket.io是基本事件推送的应用.系统有专门定义针对消息推送场景的事件,事件名称为: im\_push\_msg\_event

发送方需要发送此事件,接收方需要监听此事件.具体可以后面提供案例.

# 4、java客户端代码事例

引入Java客户端库: https://github.com/socketio/socket.io-client-java

以java作为服务端向客户端推送消息为例,代码如下:

推送应用接收到数据后,会转发给相应用户(前端每个用户登录后都会有一个长连接)

|  |
| --- |
| public class JClientTest**{**  public static void main**(**String**[]** args**){**  Socket socket **=** **null;**  socket **=** IO**.**socket**(**"https://imwebsocket.ci.sanduspace.com"**);**  socket**.**on**(**Socket**.**EVENT\_CONNECT**,** **new** Emitter**.**Listener**()** **{**  @Override  public void call**(**Object**...** args**)** **{**  socket**.**emit**(**"im\_push\_msg\_event"**,** toJson(PushMsg)**);**  **}**  **});**  socket**.**connect**();**  **}**  **}** |

# 5、js客户端代码事例

引入js相关库: socket.io.js

以浏览器作为消息接收方js代码示例如下:

|  |
| --- |
| **var** socket **=** io**.**connect**(**'https://imwebsocket.ci.sanduspace.com?userSessionId=c51102d8bb3f11e8b1d5f403434d7108&appId=1'**);**  socket**.**on**(**'im\_chat\_msg\_event'**,** **function(**data**)** **{**  **if(**data**.**msgCode**==**'PUSH\_PAY\_MSG'**){**  //do something  **}else** **if(**data**.**msgCode**==**'PUSH\_RENDER\_MSG'**){**  //do something  **}**  **});** |