正常流程:

1. 客户端选择需要通信的用户
2. 当前用户在线, 且发送需要通信用户信息于服务器上, 否则 A1
3. 服务器通过用户名查找用户对应线程
4. 服务器向线程投放请求通信消息
5. 对方客户端接受消息并同意通讯请求, 否则 A2
6. 服务器转发成功结果, 并向两个客户端发送对方IP地址以及分配通信端口号
7. 客户端接收通信命令, 并依照IP和端口号建立UDP连接打开聊天界面

备用流程:

A1. 如果选中用户不在线, 弹窗提示当前用户不在线. 如果选中用户为用户自身, 弹窗提示不能与自己发生对话, 如果已向用户发送谈话请求, 用户没有给予回应, 弹窗提示用户没有给予回复请稍后. 如果选中用户已和该用户建立连接, 弹窗提示用户已和您建立连接.

A2. 如果对方用户不同意则经由服务器转发该结果