

قوانین چت :

سه قانون زیر در تمام بندهای پس از آن موثر است

قانون(*)

تنها چت روم هایی به یوزر قابل نمایش است که وضعیت اکتیویتی استیت آنها DELETE نباشد یا سینک استیت آنها ACCESSDENIED نباشد.

قانون(**)

تنها چت روم هایی قابل ورود و یا قابل ویرایش است که وضعیت سینک آنها SYNCED باشد و اکتیویتی استیت آنها DELETE نباشد و ضمناً اکتیویتی کایند ما برای آن چت روم ACTIVE باشد.

(هرچند در زمان دی اکتیو کردن ما توسط دیگران باید اکتیویتی استیت ما را تبدیل به دیلیت کنیم تا با همان شرط اکتیویتی استیت باعث عدم نمایش چت روم شویم)

قانون(***)

اگر فرایندی در دیتابیس با ارور برخورد نمود باید علاوه بر پر کردن ارور در ریشه جیسون و سینک ارور در بدنه جیسون ، مقدار رسیور را هم پر نمود تا فقط به خود فرستنده برگردانده شود و ارور به تمام چت روم برادکست نشود

اضافه کردن چت روم

SYNCCHATROOMADD:

در زمان کلیک روی دکمه اضافه کردن چت روم و یا در زمان سینک عمومی اگر چت روم با اکتیویتی استیت ADD که سینک استیت آنها SYNCED یا ACCESSDENIED نیست باید کایند SYNCCHATROOMADD را ChatroomAddSocketModel ارسال نموده و در زمان دریافت در موبایل، هم جدول چت روم و هم جدول اعضا را به روز نماییم.

- در زمان دریافت در سرور Node اگر از کلاینت دریافت میکنیم آنها را به دیتابیس داده و یا با ارور برگردانده و یا کش کنیم (هم باید ارور موجود در ریشه را پر کرد و هم باید سینک استیت موجود در بادی هر دو جدول چت روم و چت روم ممبر ها را SYNCERROR کرد)

- اگر از دیتابیس دریافت میکنیم:
- اگر فاقد ارور است دیتا خود را اصلاح کند (چت روم جدید و اعضای آن را ایجاد نماید) و سپس به همه اعضای چت روم آنها برگرداند یا کش کند
- در صورتی که از پکت دریافتی از دیتابیس دارای ارور است

(دیتابیس هم باید ارور موجود در روت را پر کند و هم باید سینک استیت مربوط چت روم و چت روم ممبر ها را سینک ارور کند و مقدار رسیور را هم پر کند که طبیعتاً همان یوزر موجود در ریشه است)

فقط به یوزر آی دی درون رسیور آنها برگرداند و دیتا خود را نیز بدون تغییر نگه دارد

ویرایش چت روم

SYNCCHATROOM

(فقط در چت روم غیر پرایوت ، ادمین و یا یوزر پاور مربوط به گروه یا کانال ، شرح چت روم یا عکس چت را میشود تغییر داد)

در این صورت در کلاینت اکتیویتی استیت چت روم را تبدیل به EDIT کرده ,و با همان کایند SYNCCHATROOM ارسال نماییم.

در سرور Node در زمان دریافت از سمت یوزر نباید چیزی چک شود و باید همان رفتار همیشگی ارسال به دیتابیس یا برگرداندن ارور انجام شود
(حتی در زمان اکتیویتی استیت دیلیت هم در زمان دریافت از یوزر همین رفتار انجام میشود)
اما در زمان دریافت از سوی دیتابیس باید چک شود
که کلا اگر ارور داده شده است بدون هیچ تغییری برای یوزر موجود در رسیور ارسال شود
(قانون ***)

و اگر ارور نداریم و کایند ما SYNCCHATROOM و اکتیویتی استیت ما ادیت است آنرا بدون تغییر در دیتابیس Node، برای اعضای چت روم ارسال نماییم

حذف چت روم یا ترک کردن چت روم توسط ادمین (چت روم غیر پرایوت)

SYNCCHATROOM:

در این صورت ما اکتیویتی استیت چت روم را تبدیل به DELETE کرده ,و باید با همان کایند SYNCCHATROOM ارسال نماییم. در سرور Node در زمان دریافت از سمت یوزر نباید چیزی چک شود و باید همان رفتار همیشگی ارسال به دیتابیس یا برگرداندن ارور انجام شود
(حتی در زمان اکتیویتی استیت EDIT هم در زمان دریافت از یوزر همین رفتار انجام میشود)

- در زمان دریافت از سوی دیتابیس باید چک شود که اگر ارور داده شده است بدون هیچ تغییری برای یوزر موجود در رسیور ارسال شود(قانون ***)

و اگر ارور نداریم و کایند ما SYNCCHATROOM و اکتیویتی استیت ما DELETE است

اگر رسیور آن خالی است ابتدا برای تمام یوزر ها ارسال نماییم (که یا ارسال میشود یا کش میشود) و سپس آن چت رو را از دیتای موجود در دیتابیس حذف نماییم و اگر رسیور آن پر است (همان پکت دیلیت است که پس از فرآیند موفق دیلیت، از طرف دیتابیس اسکچول شده شده است تا با رسیورهای معادل اعضای چت روم، یک یا دو بار ارسال شود) بدون تغییر در دیتای سرور نود برای گیرندگان ارسال یا کش شود

SYNCCHATROOMMEMBER

اضافه کردن ممبر (ادمین میتواند پاور اضافه کند و پاور میتواند پابلیک اضافه نماید)

در زمان اضافه کردن عضو به چت روم (که باید از جدول جداگانه ای صورت بپذیرد)

یا در زمان سینک عمومی، رکورد هایی که سینک استیت آنها SYNCED یا

ACSESSDENIED نیست ارسال میشود

در سرور Node ، اگر اکتیویتی استیت Add است و در حال دریافت از یوزر هستیماآنها به

دیتابیس تحویل میدهم یا با ارور به یوزر برگردانده و یا آنها کش میکنیم

اگر اکتیویتی استیت Add را از دیتابیس دریافت کردیم:

اگر دارای ارور بودیم آنها برای رسیور پر شده از سوی دیتابیس ارسال کرده و یا کش میکنیم

اگر فاقد ارور بود ابتدا یوزر مورد نظر را به چت روم اضافه میکنیم سپس دیتا را برای تمام

اعضای چت روم ارسال و یا کش میکنیم

SYNCCHATROOMMEMBER

حذف کردن ممبر (ادمین میتواند پاور حذف کند و پاور میتواند پابلیک حذف نماید

و هر یوزری میتواند خودش را حذف نماید(LEFT)، اما اگر یوزر ادمین است باید با چت روم

دیلیت رفتار شود)

در زمان حذف ممبر یا در زمان سینک عمومی رکوردهایی که سینک استیت آنها SYNCED یا ACCESSDENIED نیست ارسال میشود

در سرور NODE ، اگر اکتیویتی استیت DELETE

است و در حال دریافت از یوزر هستیم

آنها به دیتابیس تحویل میدهیم یا با ارور به یوزر برگردانده و یا آنها کش میکنیم

اگر اکتیویتی استیت DELETE را از دیتابیس دریافت کردیم

اگر دارای ارور بودیم آنها برای رسیور پر شده از سوی دیتابیس ارسال کرده و یا کش میکنیم

اگر فاقد ارور بود و رسیوران خالی بود ابتدا برای تمام اعضای چت روم آنها ارسال کرده یا کش میکنیم و سپس دیتای سرور Node را اصلاح میکنیم و اگر رسیور آن پر است مربوط به پکت اسکچول شده از سوی دیتا بیس است که رسیور آن معادل تمام اعضای چت روم است

و بدون ایجاد تغییر در سرور نود برای تمام رسیورها ارسال میشود

SYNCCHATROOMMEMBER

ویرایش ممبر (آن لاین یا آفلاین شدن یا اصلاح تعداد نخوانده ها یا تایپ کردن یا بی صدا کردن چت روم که توسط همه اعضا انجام میشود)

در زمان ویرایش ممبر یا در زمان سینک عمومی رکوردهایی که سینک استیت آنها Synced یا ACCESSDENIED نیست ارسال میشود

در سرور NODE ، اگر اکتیویتی استیت EDIT است بدون تغییر در دیتابیس NODE و بدون ارسال برای دیتابیس سینک استیت آنرا تبدیل به SYNCED کرده و آنرا برای تمام اعضای چت روم ارسال نموده و یا آنرا کش میکنیم

SYNCMESSAGE

ایجاد پیام توسط همه میتواند انجام شود

حذف پیام توسط همه میتواند انجام شود

حذف پیام برای همه، فقط توسط ادمین گروه یا کانال و یا در چت روم پرایوت میتواند انجام شود

در زمان اضافه کردن پیام و یا حذف پیام و یا در زمان سینک عمومی رکوردهایی که سینک استیت آنها SYNCED یا ACCESSDENIED نیست ارسال میشود

در سرور NODE بدون توجه به استیت، این پیام، برای دیتابیس ارسال و یا برای یوزر کش میشود در دیتابیس اگر اکتیویتی استیت DELETE است اگر مقدار

isDeleteForMe برابر با ۱ است فقط پیام برای فرستنده و در غیر این صورت برای همه دیلیت شده و برای سرور نود بازگشت داده میشود

در صورت برخورد با ارور ضمن پرکردن ارور در روت و سینک ارور، رسیور را پر کرده و در اختیار سرور نود قرار میدهیم

و سرور Node با توجه به پر بودن یا نبودن رسیور و فیلد ارور آنرا برای فرستنده و یا برای تمام اعضای چت روم برمیگرداند