# 聊天消息：

## 消息类型

聊天消息分为以下四种类型：

/\*\*

\* 消息类型:目前暂支持文本（包含表情）的发送

\*/

public static final int TYPE\_TEXT=1;

/\*\*

\* 消息类型:图片

\*/

public static final int TYPE\_IMAGE=2;

/\*\*

\* 消息类型：位置

\*/

public static final int TYPE\_LOCATION=3;

/\*\*

\* 消息类型:声音

\*/

public static final int TYPE\_VOICE=4;

## 消息格式

{

"aps": {

"alert": "[消息]",

"sound": "",

"badge": 0

},

"tag": "",

"fId": "64e9368b85",

"ft": "1409018379",

"mc": "你好！",

"mt": 1,

"tId": "d0a85ab343"

}

注：

1. mt填的就是消息类型
2. mc:在不同的消息类型下，填写的值也不一样：
3. 地理位置：address&纬度&经度。例如：广东省广州市番禺区中二横路&23.061861&113.391212
4. 语音消息：语音文件的服务器地址url&语音长度（秒）。例如：http://s.bmob.cn/aNgTR5&4
5. 图片消息：图片文件的服务器地址url。例如：http://s.bmob.cn/AXCjHm
6. 各个字符说明：

/\*\*

\* IOS通讯的基础json字段

\*/

public static final String PUSH\_BASE\_APS="aps";

public static final String PUSH\_BASE\_SOUND="sound";

public static final String PUSH\_BASE\_ALERT="alert";

public static final String PUSH\_BASE\_BADGE="badge";

/\*\*

\* 聊天消息的相关json字段:标示该消息是否属于标签消息

\*/

public static final String PUSH\_KEY\_TAG="tag";

/\*\*

\* 聊天消息的相关json字段:标示该消息来源用户objectid

\*/

public static final String PUSH\_KEY\_TARGETID="fId";//fromId

/\*\*

\* 聊天消息的相关json字段:标示该消息接收方

\*/

public static final String PUSH\_KEY\_TOID="tId";//toId

/\*\*

\* 聊天消息的相关json字段:标示该消息的发送时间--解决出现两个用户之间相同消息的时间不对等导致无法更新消息状态的问题

\*/

public static final String PUSH\_KEY\_MSGTIME="ft";//fromtime

/\*\*

\* 聊天消息的相关json字段:标示该消息类型

\*/

public static final String PUSH\_KEY\_MSGTYPE="mt";//msgtype

/\*\*

\* 聊天消息的相关json字段:标示该消息内容

\*/

public static final String PUSH\_KEY\_CONTENT="mc";//content

/\*\*

\* 聊天消息的相关json字段:标示该消息来源用户头像

\*/

public static final String PUSH\_KEY\_TARGETAVATAR="fa";//fromavatar

/\*\*

\* 聊天消息的相关json字段:标示该消息来源用户名

\*/

public static final String PUSH\_KEY\_TARGETUSERNAME="fu";//fromusername

/\*\*

\* 聊天消息的相关json字段:标示该消息来源用户昵称

\*/

public static final String PUSH\_KEY\_TARGETNICK="fn";//fromnick

# 标签消息：

## 标签类型

标签消息又分为以下四种

/\*\*

\* 标签消息种类:添加好友

\*/

public static final String TAG\_ADD\_CONTACT="add";//添加好友

/\*\*

\* 标签消息种类:同意添加好友

\*/

public static final String TAG\_ADD\_AGREE="agree";//

/\*\*

\* 标签消息种类:已读

\*/

public static final String TAG\_READED="readed";//

/\*\*

\* 标签消息种类:下线

\*/

public static final String TAG\_OFFLINE="offline";

## 标签格式

#### 添加好友和同意添加好友

{

"aps": {

"sound": "",

"alert": "smile1请求添加你好友!",

"badge": 0

},

"tag": "add",

"tId": "64e9368b85",

"fa": "http://file.bmob.cn/M00/04/88/ ... ot%3B,

"fu": "smile1",

"fId": "d0a85ab343",

"ft": 1409018710428,

"fn": "琪琪"

}

注：字符说明

//添加好友的相关组装字段-发送给对方，其携带的内容为请求方的内容

/\*\*

\* 好友请求的相关json字段:标识请求方Objectid

\*/

public static final String PUSH\_ADD\_ID="fId";//fromId

/\*\*

\* 好友请求的相关json字段:标示请求方用户名

\*/

public static final String PUSH\_ADD\_FROM\_NAME="fu";//fromusername

/\*\*

\* 好友请求的相关json字段:标示请求方头像

\*/

public static final String PUSH\_ADD\_FROM\_AVATAR="fa";

/\*\*

\* 好友请求的相关json字段:标示好友请求方昵称

\*/

public static final String PUSH\_ADD\_FROM\_NICK="fn";

/\*\*

\* 好友请求的相关json字段:标示好友请求接收方objectId

\*/

public static final String PUSH\_ADD\_FROM\_TOID="tId";

/\*\*

\* 好友请求的相关json字段:标示该请求发送时间

\*/

public static final String PUSH\_ADD\_FROM\_TIME="ft";//请求发送时间

#### 已读消息

{

"aps": {

"sound": "",

"alert": "smile1请求添加你好友!",

"badge": 0

},

"tag": "readed",

"tId": "64e9368b85",

"fId": "d0a85ab343",

"mId": d0a85ab343&64e9368b85

"ft": "1409018710428"

}

注：

A、tag填写的就是上面的标签类型

B、各个字符说明：

/\*\*

\* 已读回执的json字段：此条消息的接收方:toId、会话id、消息时间、回执消息的发送方name:fromusername

\*/

public static final String PUSH\_READED\_CONVERSIONID="mId";//消息id--msgId

public static final String PUSH\_READED\_FROM\_ID="fId";//回执消息的发送方id

public static final String PUSH\_READED\_MSGTIME="ft";//请求发送时间

#### 下线消息

{

"tag": "offline",

}

# 注意事项：

1、你要另外定义tag的话，你需要遵循的格式是：

{

"aps": {--------------------------这个是为了和ios跨平台通讯，因此是必须要加上的

"sound": "", --声音设置

"alert": "smile1请求添加你好友!", --这个就是ios的通知栏里面要显示的内容

"badge": 0 --iphone应用图标上小红圈内的数值

},

"tag": xx, -这里面的tag只要不为“”就好，因为我这里面tag为空代表的是聊天消息

xx:xx, -其他你就按照你的业务加上吧

......

}

注意几点就是：

1、因为ios的apns的推送的大小是有限制的，默认是最多256bytes，因此,如果你需要跨平台互通的话，需注意推送的内容不要太长，你看我的推送字符都很短，类似ft、fn等等，具体什么含义看类库文档就行。

2、 "aps": {

"sound": "",

"alert": "",

"badge": 0

}

这个是和ios通讯必须添加上的，不然会接收不到ios的消息。

2、BmobMsg这个表用来存储消息的，所有的聊天消息在发送成功后会存储到该表中

该表的字段如下：

/\*\*

\*标签-用于区分是聊天消息还是tag标签

\*/

private String tag;//

/\*\*

\* 该条消息所属的会话id：单聊模式下：会话id组成方式：发送者objectid+"&"+接收者objectid，群聊模式下：groudId

\*/

private String conversationId;

/\*\*

\* 消息具体内容：根据类型存放：TEXT-字符串文本，IMAGE-图片地址、地图-地理位置

\*/

private String content;//

/\*\*

\* 接收者id--增加接收方id--V1.1.2

\*/

private String toId;

/\*\*

\* 消息是谁发送的ObjectId

\*/

private String belongId;//

/\*\*

\* 发送者头像

\*/

private String belongAvatar;//

/\*\*

\* 发送者昵称

\*/

private String belongNick;

/\*\*

\* 发送者userName-即Bmob账号

\*/

private String belongUsername;//

/\*\*

\* 消息类型

\*/

private Integer msgType;

/\*\*

\* 发送时间

\*/

private String msgTime;//

/\*\*

\* 标示该消息未读、已读状态

\*/

private Integer isReaded;//

/\*\*

\* 该消息状态：发送成功、失败、已收到

\*/

private Integer status; //

注：以下是各个字段中的选择值

/\*\*

\* 消息是否未读：未读

\*/

public static final int STATE\_UNREAD=0;

/\*\*

\* 消息是否未读：已读

\*/

public static final int STATE\_READED=1;

/\*\*

\* 消息是否未读：未读但已收到

\*/

public static final int STATE\_UNREAD\_RECEIVED=2;

/\*\*

\* 消息发送状态：消息开始发送-

\*/

public static final int STATUS\_SEND\_START=0;

/\*\*

\* 消息发送状态：成功

\*/

public static final int STATUS\_SEND\_SUCCESS=1;

/\*\*

\* 消息发送状态：失败

\*/

public static final int STATUS\_SEND\_FAIL=2;

/\*\*

\* 消息发送状态：发送接收到

\*/

public static final int STATUS\_SEND\_RECEIVERED=3;

/\*\*

\* 好友邀请状态：发送添加好友请求时候的状态是未验证--等同于

\*/

public static final int INVITE\_ADD\_NO\_VALIDATION=0;//

/\*\*

\* 好友邀请状态：对方同意添加好友

\*/

public static final int INVITE\_ADD\_AGREE=1;//

/\*\*

\* 好友邀请状态：收到对方的好友请求，但未处理

\*/

public static final int INVITE\_ADD\_NO\_VALI\_RECEIVED = 2;