

IM进阶拓展-红包功能如何实现？

红包功能是大部分即时通讯软件应用比较常见的功能。我们现在有了一条即时通讯系统如何开发一款类似微信的抢红包app呢？这一节课将带大家来拆解一下红包改怎么做。同样的红包功能业务性很强不推荐做在im系统内部。

红包的发送流程如下，以微信为例：

发红包人发起一个红包

发起红包这个阶段，我们需要调用appServer的发包接口，接口中的参数大致为：（群id，红包金额，红包个数，发红包人，红包类型）。收到请求后进行处理，处理成功后调用im的发送消息接口，利用自定义消息将红包id附带在消息体内（一般的im系统都支持自定义消息，我们和前端约定一种消息类型为红包消息即可）。



¥ 1.00

1

2

3



4

5

6

7

8

9

0

.

确定

红包ui展示

客户端在收到红包消息后，展示对应的ui，再点击红包时调用appServer查询该红包的状态。

因此此时appServer需要一个查询红包状态的接口，接口参数大致为（红包id，用户id，群id（如果是群红包）），返回的结果是未开启/已开启/已抢完3种状态，3种状态显示不同的ui。



用户拆包，拆包也由appServer负责处理，拆包接口的参数大致为：（用户id，红包id，群id）。

用户抢了红包以后appServer再次调用发送消息接口给红包的发送者发送一条某某某领取了你的红包，这条消息。（这一步也可以由前端发起调用，前端在收到拆包请求的成功响应后，调用sdk的发消息方法发送一条自定义消息。但是推荐由服务端发起，因为如果是前端发起，如果这个群是被禁言的，那么由于你这条消息属于你客户端发送也会被禁言，而服务端的发消息接口一般来说可以无视一些限制。）



最后：这就是实现红包的大体思路。需要注意的是，有的人会有一个技术误区，认为红包状态的多端同步需要修改im消息体来实现。其实这是一个业务层的操作，不应该把这种逻辑强加在im系统中，我们可以这么实现，用户点击红包时，查询appServer的红包状态，红包有他本身的状态如初始化，已抢完 再加上一种新的状态 已抢过，如果是已抢过再返回自己抢的金额，返回给前端，前端根据不同的状态展示不同的ui，如果点击过后app本地存一个自己的状态表示这个红包已经点击过了就把红包背景色改成稍微白一点的颜色。这样当多端登录或者更换手机后，状态也都能正确显示。