**登录操作：**

1.用户输入账户密码信息，确认。

2.客户端验证格式，若通过则将请求打包发送给服务器，若不通过，则返回1。

3.服务器读取数据库后，将验证结果返回给客户端。

4.客户端检测返回结果，若正确，则跳转至个人主界面，否则，提示密码错误，返回1。

**注册操作：**

1.用户点击注册，进入注册页面（进行网页注册还是客户端注册？）

2.用户在输入栏中输入信息（如id，密码等），若输入正确，则点击“提交”后打包发送给服务器，若不通过，返回1

3.服务器将信息存入到数据库中，并将数据成功创建后的结果返回客户端，若创建失败，则返回1

4.服务器接收到信息，返回结果，若正确，则进入个人主界面；否则，注册失败，返回1

**搜索查找：**

1.用户在好友搜索栏中输入其他用户id，并点击查找

2.服务器收到用户的搜索请求，若通过（id格式正确），则进行下一步，否则返回1

3.服务器进行搜索任务，对数据库进行访问，遍历数据库中的用户信息数据，若能在数据库找到对应的id，则返回该id用户的信息，否则搜索失败，返回1

（我对服务器检索机制不是很了解，这里写的水了）

**添加好友：**

建立在搜索查找成功的基础上执行

1.查找到其他用户以后，点击“加为好友”

2.向服务器发送请求，服务器收到后，对两个用户的id信息进行操作，修改数据库信息

3.数据库中新建“好友信息”一栏，并把布尔型（用来确定是否为好友关系）数据改为1，并反馈给服务器

4.服务器收到数据库的置“1”请求，完成添加好友操作

**删除好友：**

1.选择好友栏中的好友，右击进行删除操作

2.客户端向服务器发送删除请求，服务器接收后并执行

3.服务器向数据库发送删除数据信息

4.数据库进行检索操作，并找到在用户的好友id中找到对应的id以及信息

5.删除数据库中该条记录，并返回1

6.服务器接收到删除成功的信息，完成删除操作

**发起双人会话：**

（讨论的时候，说到再次进行会话是不需要通过服务器的。。。这个我不知道该怎么写。。。）

1.选中好友栏中某个好友，双击进行会话

2.服务器收到该用户的请求和好友id，开始进行检索

3.服务器向数据库输送id，数据库检索并找到对应用户

4.服务器收到数据返回的信息，然后开始查找对应id的客户端ip地址

5.若能找到该id的客户端所在ip，则建立链接，否则出错，返回1

**创建群组：**

1.用户点击“创建群组”按钮，客户端弹出对话框

2.服务器接收到“创建”信息，执行操作

3.服务器向数据库发送请求，在该用户的群组表中新建一条数据，并自动分配id

4.群组创建成功后，数据库返回信息，服务器再向客户端反馈

5.提示创建成功

**加入群组：**

1.用户在群组搜索栏中输入其他群组id，并点击查找

2.服务器收到用户的搜索请求，若通过（id格式正确），则进行下一步，否则返回1

3.服务器进行搜索任务，对数据库进行访问，遍历数据库中的群组信息数据，若能在数据库找到对应的id，则返回该id群组的信息，否则搜索失败，返回1

4.查找到对应群组以后，服务器反馈给客户端，提示可以加入该群，用户点击“加入该群”

5.服务器收到加入请求，并向数据库发送请求信息

6.数据库收到以后，在群组表里面新建该申请用户的数据，成功后，返回给服务器

7.服务器收到该反馈后，再传给客户端，提示加入成功

**退出群组：**

1.选择群组栏中的群组，右击进行“退出群组”操作

2.客户端向服务器发送该群组id和退出请求，服务器接收后并执行

3.服务器向数据库发送删除数据信息

4.数据库进行检索操作，并找到该用户所在的群组id

5.删除群组表中该条用户的信息记录，并返回1

6.服务器接收到数据库删除成功的信息，并反馈给客户端

7.客户端提示“退出成功”

**发起多人会话：**

1.点击“创建多人会话组”功能选项

2.服务器收到该请求，并返回客户端，弹出对话框“添加用户”

3.用户选择好友，并点击“创建”

4.服务器接收到“创建”指令和所发好友id

5.服务器向数据库发出检索请求，查找对应id的好友

6.数据库向服务器反馈

7.服务器查找对应id的ip地址，通过激发客户端，建立客户端之间的链接

8.建立成功后，弹出多人会话框界面

**发送文件：**

（对文件传输这方面的技术，我真的是无可奉告。。。只能写下测试用例吧。。。不好意思啦）

1.用户点击“发送文件”按钮，客户端弹出发送文件的对话框

2.用户选择所需发送文件，点击发送

3.服务器接收发送文件请求，并开始建立。。。（这些真心不会。。。）

**接受文件：**

1.用户收到某用户发送文件的请求信息

2.若该用户选择“接收”，则执行下一步，否则退出

3.客户端向服务器发送“可接收”的信息

4.服务器打开文件输出流，开始向该用户传输数据