

WebSocket内部設計書

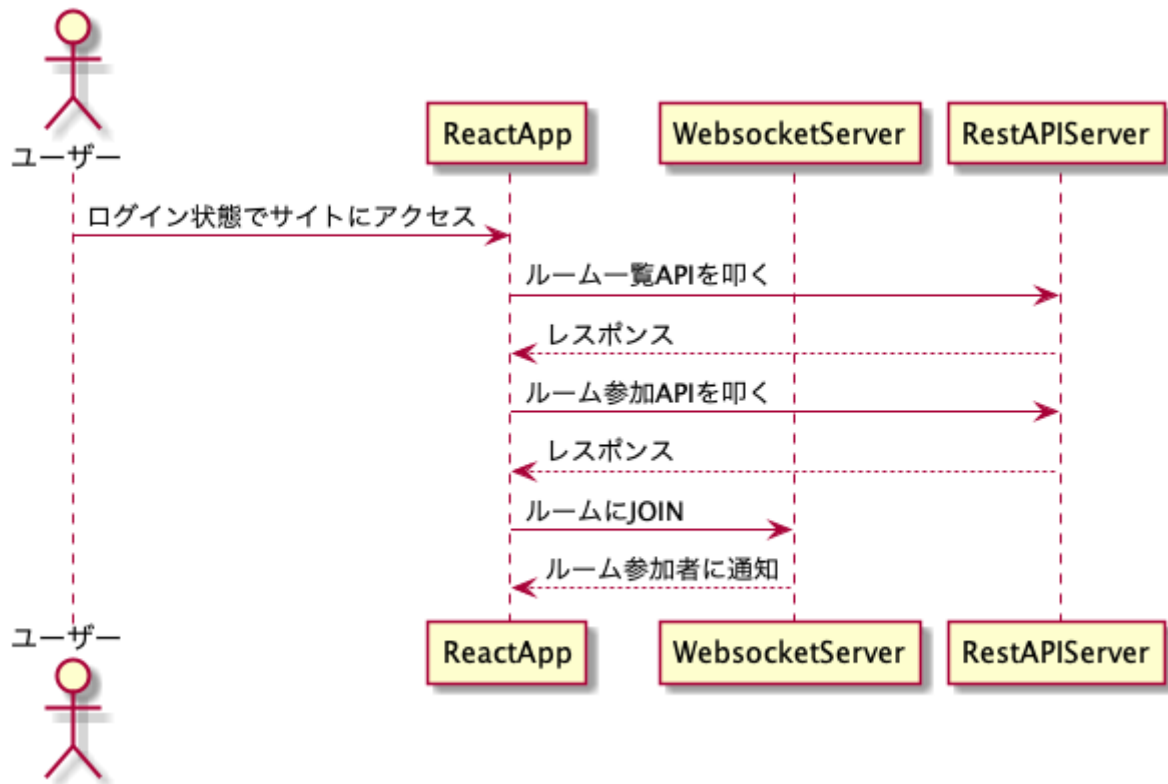
最終更新日 : 2020 05 18

チャットルーム内画面

/chatroomにwebsocketで接続。

ルーム::ルーム参加リクエスト

- ルーム参加リクエストを受け取った際の処理の手順を以下に記載します。
 1. Socket.ioのルームにルームIDでジョイン処理を行います。
 2. 'notify_entryイベント' で、クライアントに通知します。
- シーケンス



On Event Name : join_req

On Data Format :

```
{
  'user': {
    'id': string,
    'user_name': string,
    'icon': string
    'favarate_game': [
      {
        'game_title_id': string,
```

```

        'game_title': string
    },
],
},
'room_id': string,
'timestamp': int
}

```

ルーム::ルーム参加通知

Emit Event Name : notify_entry **Emit Data Format :**

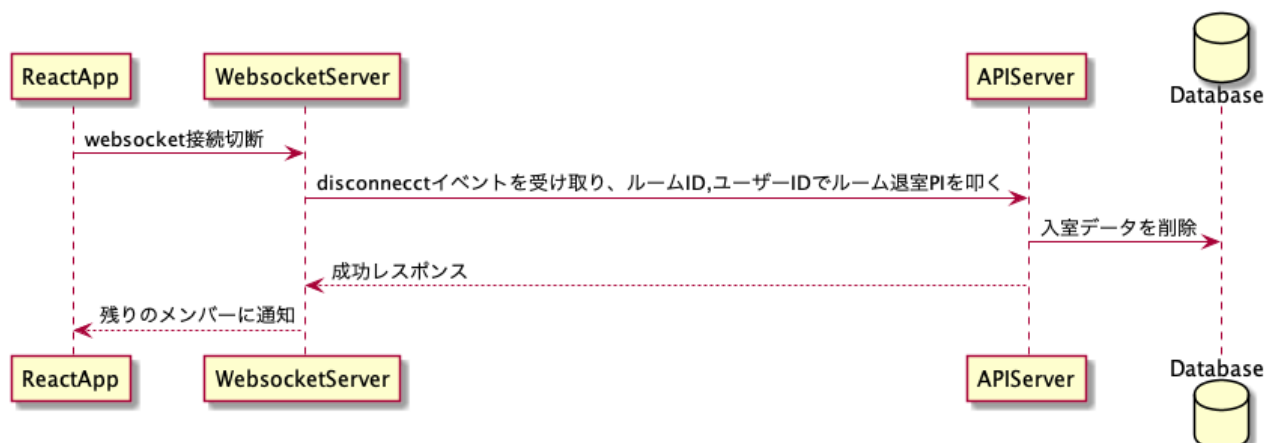
```

{
  'user': {
    'id': string,
    'user_name': string,
    'icon': string
    'favarate_game': [
      {
        'game_title_id': string,
        'game_title': string
      }
    ],
  },
  'timestamp': int
}

```

ルーム::切断時処理

- Websocket接続が切断された際の処理の手順を以下に記載します。
 1. クライアントからdisconnectイベントを受け取ります。
 2. 保持しているroom_idとuser_idでAPIサーバのルーム退室APIを叩きます。
 3. 'notify_leaveイベント'で、クライアントに通知します。
- シーケンス



On Event Name : disconnect **On Data Format** :

```
{}
```

ルーム::ルーム退室通知

Emit Event Name : notify_leave **Emit Data Format** :

```
{  
  'user_id': string,  
  'timestamp': int  
}
```

エラー::エラー共通

Emit Event Name : error

Emit Data Format :

```
{  
  'message': string,  
  'code': string,  
  'type': string  
}
```