Hi All

以下是我的关于Qt Mobile IM项目的设计思路.

服务器端:

１.   在本初级版本中,　服务器有固定的IP和端口

*Forrest:我不知道理解是否正确，公司内网的IP都是动态分配的，不是固定的，或者你指的是固定一台PC作为服务器。目前Dean正在研究采用广播的方式寻找服务器，这样服务器就不会局限于固定的PC了。固定端口是赞同的。*

                Terry: 我的意思是目前暂时在整个sprint中使用固定的IP, 等到Dean实现以使用广播方式寻找服务器之后就可以不使用固定IP 和PC了.　Dean要实现的这个功能可以和William一起商量.

２.   可以TCP方式监听客户端登录(若干个客户端同时登录,　所以可以考虑用多线程),　一个新客户端登录后,　通知各客户端有新的客户端上线,　反馈新客户端IP地址,　客户端名字等信息到其他客户端,　反馈所有其他客户端的IP信息到新客户端.

*Forrest: 我对上面的理解是client采用TCP连接到server，该连接会一直active直到client关闭？如果是这样，就会造成资源的浪费，并且不同的client需要连接到不同的端口，这样导致设计的复杂性。*

Terry: 我的意思是只是登录的时候才连接,　登录成功并且冲服务器端获得了足够的信息之后,　连接就断开了.

３.   可以TCP方式主动连接并发送消息到客户端.

*Forrest: 指server转发client的消息到另外一个client?*

Terry: 也许以后会做server 转发client的消息给另一个client, 但是目前的我的意思是在某些情况下服务器端需要发送消息给client, 比较server关闭之前.

客户端:

１.   可以监听其他客户端和服务器端发出的连接,　也可主动连接其他客户端和服务器,　每个客服端使用的端口是相同的,　客服端的IP地址是从服务器取得的.

*agree*

２.   客服端登录后,　客户端之间直接通信,　无须经过服务器.

*agree*

通信方式:

１.   客服端与服务器之间的通信采用TCP方式.

*Forrest:* We can discuss it.

２.   群聊采用UDP方式.

*agree*

３.   一对一聊天采用TCP方式.

*Forrest:* 如果一个client对多个client单独聊天怎么办？是不是要用多个端口listen?

                Terry: 目前我不知道只监听一个端口是否能实现和多个client单独聊天,　但是想来可以通过程序逻辑实现.

目前由于William尚未实现手机和PC间的通信,　所以测试时可以使用模拟器,　在至少三台电脑分别运行两个客服端和一个服务器程序,　这样可以保证每一个客服端和服务器有一个自己的IP.

以上功能主要需要我和Johnny 去实现.

我希望在本Sprint就完成以上功能,　但非常有挑战性.

其他人的任务希望能加紧完成,　特别是William的手机和PC间的通信和Ted 的UI设计.

欢迎批评指正.

Br.

改了几个错别字,　希望大家踊跃发言.

-------------------------------------------------------------

Hi All

以下是我的关于Qt Mobile IM项目的设计思路.

服务器端:

１.   在本初级版本中,　服务器有固定的IP和端口

*Forrest:我不知道理解是否正确，公司内网的IP都是动态分配的，不是固定的，或者你指的是固定一台PC作为服务器。目前Dean正在研究采用广播的方式寻找服务器，这样服务器就不会局限于固定的PC了。固定端口是赞同的。*

                Terry: 我的意思是目前暂时在这个sprint中使用固定的IP, 等到Dean实现以使用广播方式寻找服务器之后就可以不使用固定IP 和PC了.　Dean要实现的这个功能可以和William一起商量.

２.   可以TCP方式监听客户端登录(若干个客户端同时登录,　所以可以考虑用多线程),　一个新客户端登录后,　通知各客户端有新的客户端上线,　反馈新客户端IP地址,　客户端名字等信息到其他客户端,　反馈所有其他客户端的IP信息到新客户端.

*Forrest: 我对上面的理解是client采用TCP连接到server，该连接会一直active直到client关闭？如果是这样，就会造成资源的浪费，并且不同的client需要连接到不同的端口，这样导致设计的复杂性。*

Terry: 我的意思是只是登录的时候才连接,　登录成功并且从服务器端获得了足够的信息之后,　连接就断开了.

３.   可以TCP方式主动连接并发送消息到客户端.

*Forrest: 指server转发client的消息到另外一个client?*

Terry: 也许以后会做server 转发client的消息给另一个client, 但是目前的我的意思是在某些情况下服务器端需要发送消息给client, 比较server关闭之前.

客户端:

１.   可以监听其他客户端和服务器端发出的连接,　也可主动连接其他客户端和服务器,　每个客服端使用的端口是相同的,　客服端的IP地址是从服务器取得的.

*agree*

２.   客服端登录后,　客户端之间直接通信,　无须经过服务器.

*agree*

通信方式:

１.   客服端与服务器之间的通信采用TCP方式.

*Forrest:* We can discuss it.

２.   群聊采用UDP方式.

*agree*

３.   一对一聊天采用TCP方式.

*Forrest:* 如果一个client对多个client单独聊天怎么办？是不是要用多个端口listen?

                Terry: 目前我不知道只监听一个端口是否能实现和多个client单独聊天,　但是想来可以通过程序逻辑实现.

目前由于William尚未实现手机和PC间的通信,　所以测试时可以使用模拟器,　在至少三台电脑分别运行两个客服端和一个服务器程序,　这样可以保证每一个客服端和服务器有一个自己的IP.

以上功能主要需要我和Johnny 去实现.

我希望在本Sprint就完成以上功能,　但非常有挑战性.

其他人的任务希望能加紧完成,　特别是William的手机和PC间的通信和Ted 的UI设计.

欢迎批评指正.

Br.