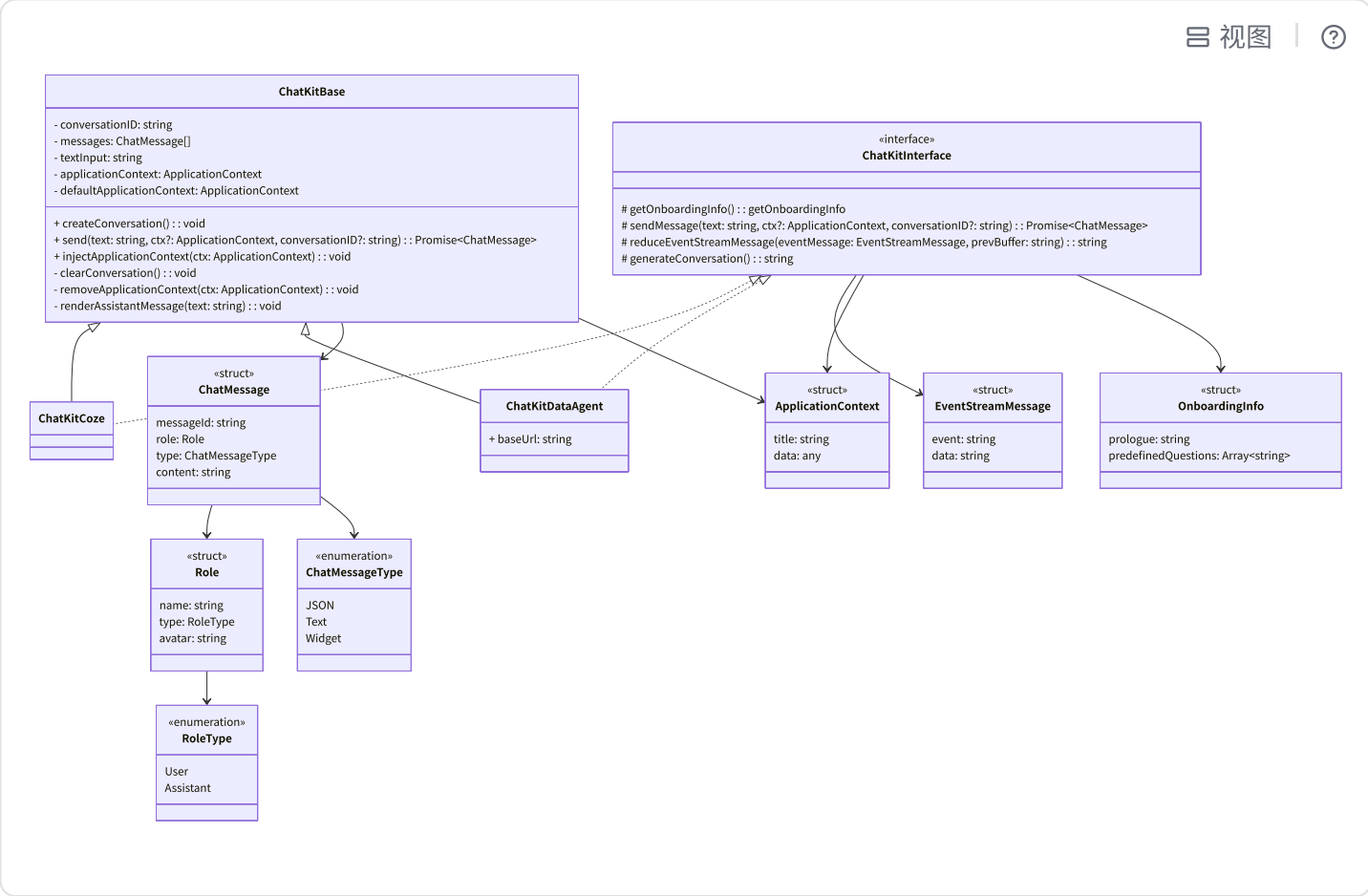


ChatKit

一、类和接口设计



1.1 class ChatKitBase

ChatKitBase 是 AI 对话组件的核心类。该类是一个 React 组件，包含标准的交互界面和交互逻辑。

注意：开发者不能够直接挂载 ChatKitBase 到 Web 应用，而是需要创建一个子类继承 ChatKitBase 并实现 ChatKitInterface 中定义的方法。例如：实现一个 ChatKitCoze 子类，该子类实现调用 Coze 平台的智能体 API 并将 SSE 数据流转换为文本输出，开发者可以将 ChatKitCoze 挂载到 Web 应用中。

属性

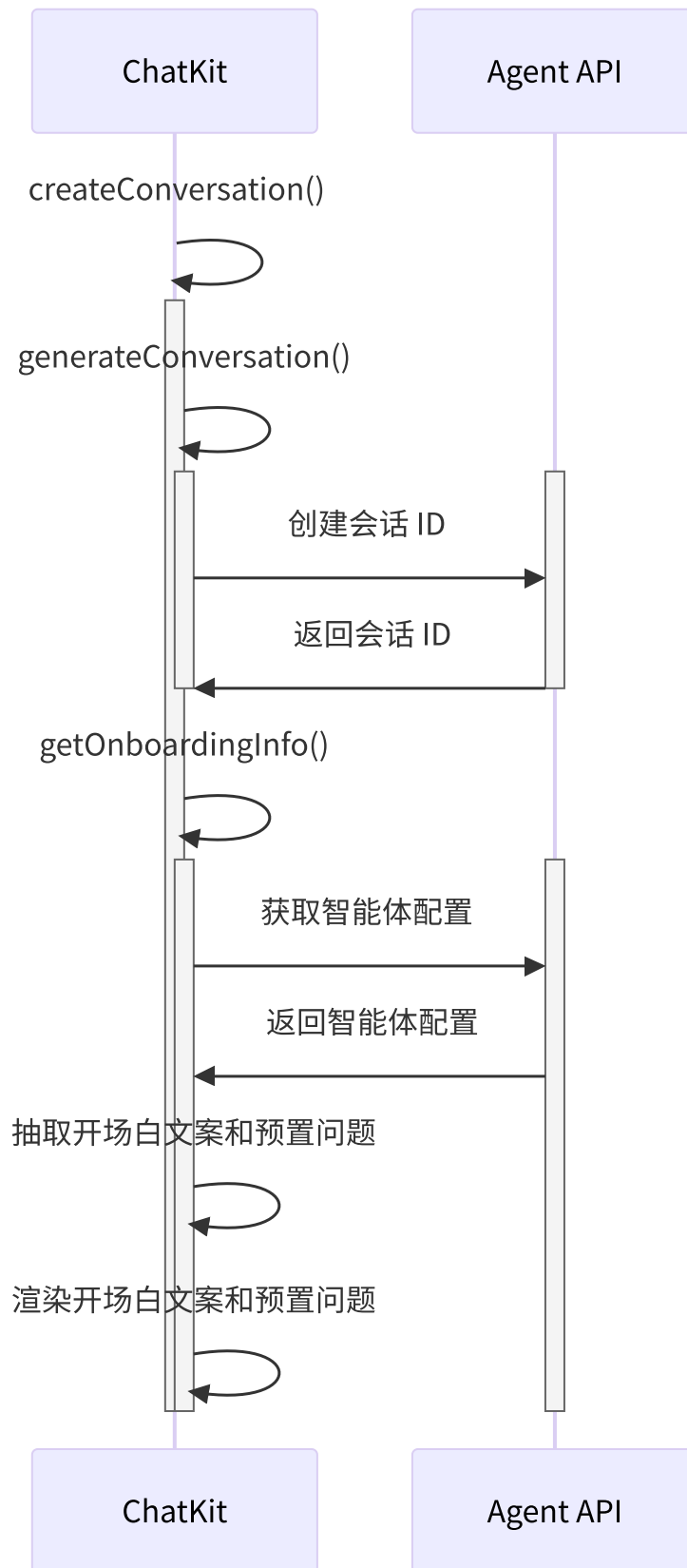
| 属性名 | 类型 | 说明 |
|----------------|--------|--|
| conversationID | string | 会话 ID，每次新建会话时由后端返回新的会话唯一标识。在发送对话消息时，会将 conversationID 作为参数传入 sendMessage() 方法。 |

| | | |
|---------------------------|-----------------------|--|
| messages | Array<ChatMessage> | 消息列表，这里仅记录渲染到界面上的对话消息。 |
| textInput | string | 用户输入的文本。 |
| applicationContext | ApplicationContext | 和用户输入文本相关的上下文。 |
| defaultApplicationContext | ApplicationContext | 当没有指定 applicationContext 时的默认应上下文。 |
| token | string | 调用接口时携带的令牌，放置到请求头： Authorization:Bearer {token} |
| refreshToken | () -> Promise<string> | 刷新 token 的方法，由集成方传入。 |

方法

```
public createConversation(): void
```

创建新的会话。 createConversation() 方法内部会调用子类实现的 generateConversation() 方法。



```

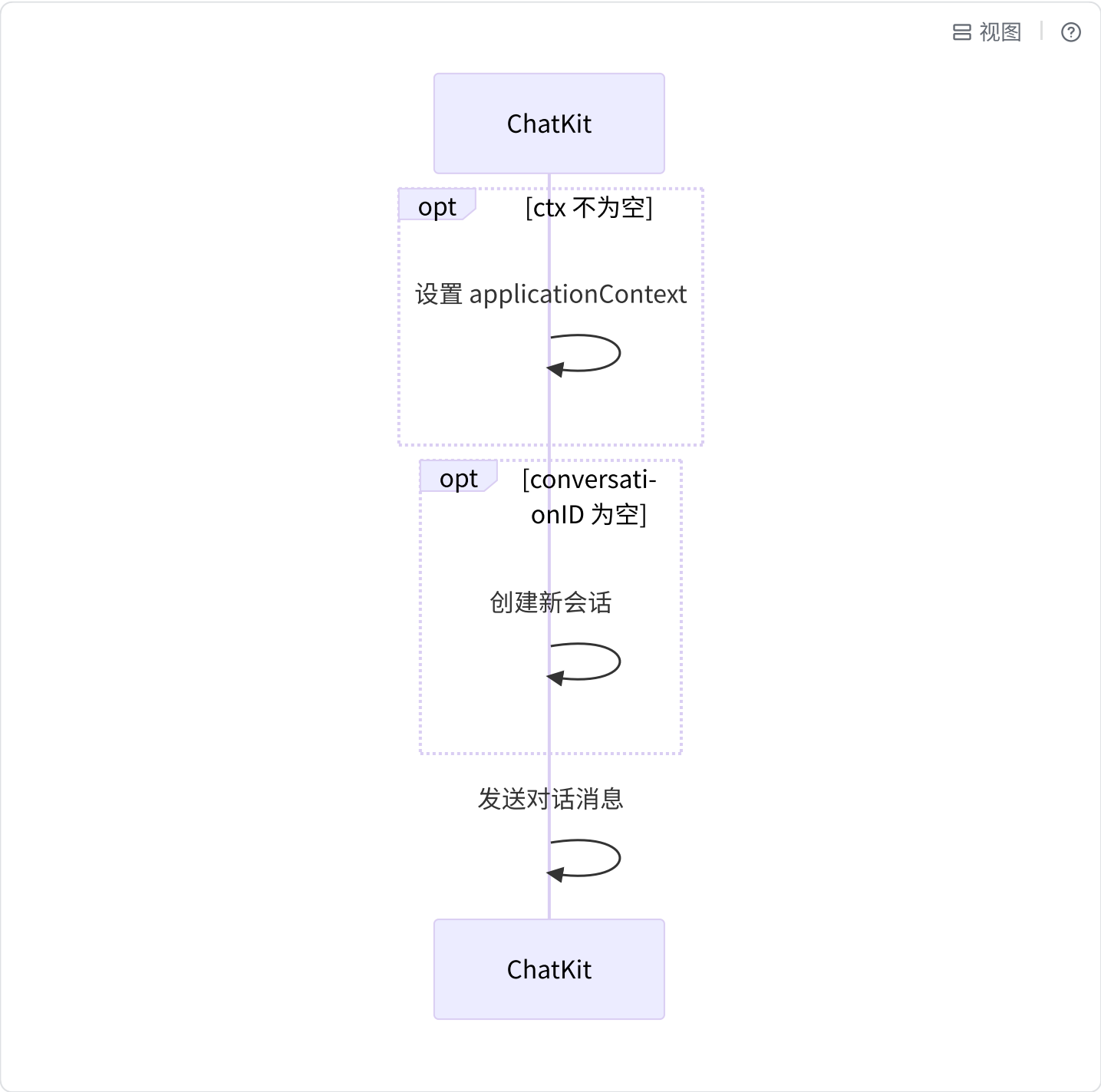
public send(text: string, ctx?: ApplicationContext,
conversationID?: string): Promise<ChatMessage>

```

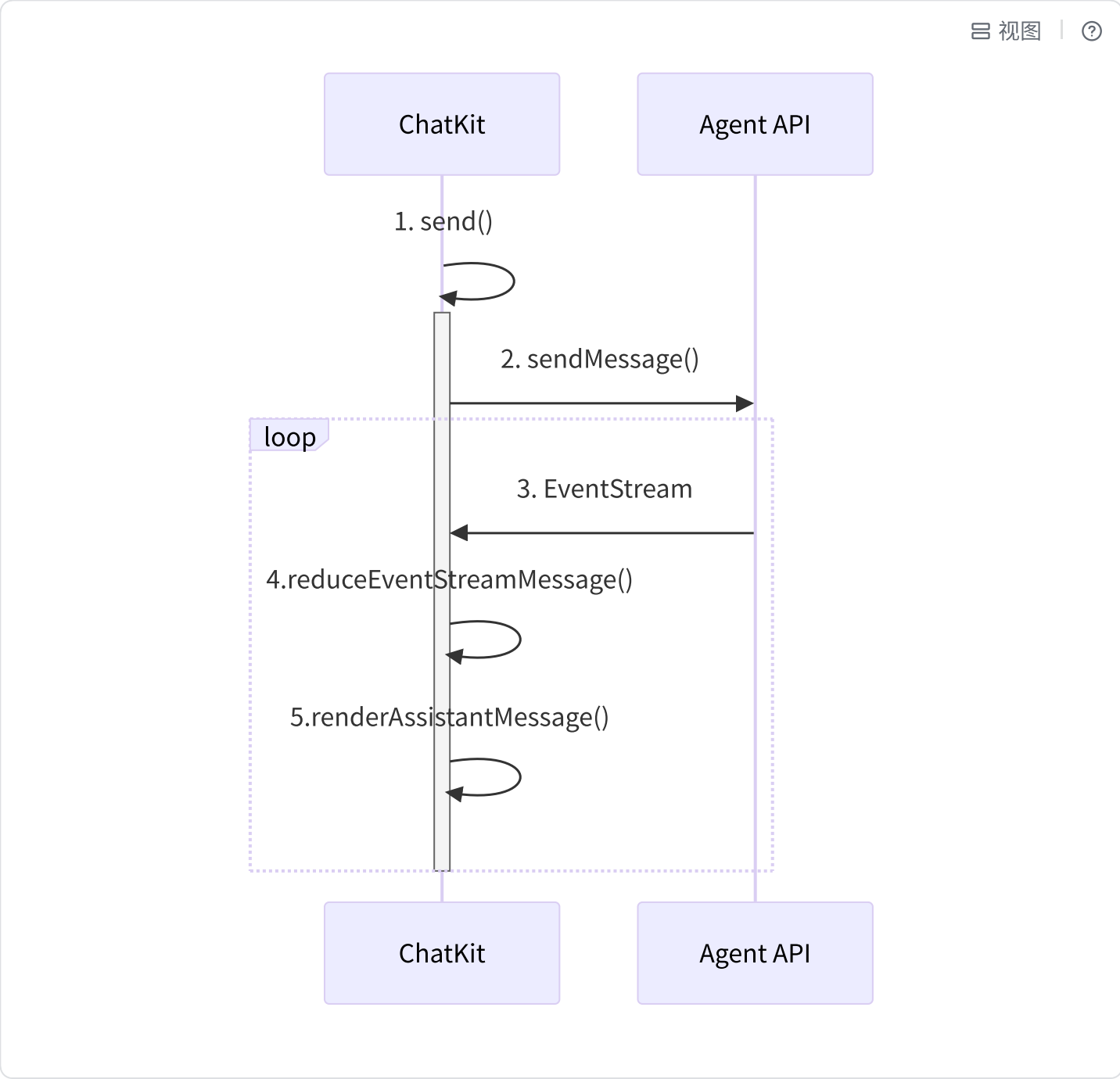
发送消息。该方法是暴露给集成方进行调用的接口， `send()` 方法内部会调用子类实现的 `sendMessage()` 方法。

| 参数名 | 参数类型 | 说明 |
|-----------------------------|---------------------------------|--------------------|
| <code>text</code> | <code>string</code> | 发送给后端的用户输入的文本。 |
| <code>ctx</code> | <code>ApplicationContext</code> | 随用户输入文本一起发送的应用上下文。 |
| <code>conversationID</code> | <code>string</code> | 发送的对话消息所属的会话 ID。 |

下图是调用 `send()` 方法时对应用上下文和会话的处理：



下图是 ChatKit 和 Agent API 进行消息多轮对话的流程：



ChatKit 向 Agent 发起对话的消息处理流程：

- 1. ChatKit 调用 `send()` 方法发起处理流程。
- 2. `send()` 方法内部调用 `sendMessage()` 向 Agent API 服务发起对话请求（SSE）。
- 3. Agent API 服务持续输出 EventStream。
- 4. `send()` 方法内部调用 `reduceEventStreamMessage()` 将 EventStream 返回的数据进行累积处理，返回待渲染的文本。
- 5. `send()` 方法内部调用 `renderAssistantMessage()` 将待渲染的文本以 Markdown 渲染到界面。

```
public injectApplicationContext(ctx: ApplicationContext): void
```

向 ChatKit 注入应用上下文。

| 参数名 | 参数类型 | 说明 |
|-----|-------------------------|-----------|
| ctx | ApplicationContext t | 要注入的应用上下文 |

```
private clearConversation(): void
```

清除会话中的对话消息及会话ID。

```
private removeApplicationContext(): void
```

移除注入的应用上下文。

```
private renderAssistantMessage(text: string): void
```

将传入的文本以 Markdown 渲染到界面。

| 参数名 | 参数类型 | 说明 |
|------|--------|--------|
| text | string | 要渲染的文本 |

1.2 interface ChatKitInterface

该接口定义了 ChatKit 的一些抽象方法。

方法

```
protectedd getOnboardingInfo(): OnboardingInfo
```

获取开场白和预置问题。该方法需要由子类继承并重写，以适配扣子、Dify 等 LLMOps 平台的接口。返回开场白信息结构体。

注意：该方法是一个无状态无副作用的函数，不允许修改 state。

```
protected generateConversation(): string
```

新建会话。该方法需要由子类继承并重写，以适配扣子、Dify 等 LLMOps 平台的接口。成功返回会话 ID。

注意：该方法是一个无状态无副作用的函数，不允许修改 state。

```
protected sendMessage(text: string, ctx?: ApplicationContext,
conversationID?: string): Promise<ChatMessage>
```

向后端发送消息。该方法需要由子类继承并重写，以适配扣子、Dify 等 LLMOps 平台的接口。发送成功后，返回发送的消息结构。

注意：该方法是一个无状态无副作用的函数，不允许修改 state。

| 参数名 | 参数类型 | 说明 |
|----------------|--------------------|--------------------|
| text | string | 发送给后端的用户输入的文本。 |
| ctx | ApplicationContext | 随用户输入文本一起发送的应用上下文。 |
| conversationID | string | 发送的对话消息所属的会话 ID。 |

```
protected reduceEventStreamMessage(eventMessage:
EventStreamMessage, prevBuffer: string): string
```

将 API 接口返回的 EventStream 解析成 ChatKit 组件能够处理的标准数据格式并累积后返回。该方法需要由子类继承并重写，以适配扣子、Dify 等 LLMOps 平台的接口。

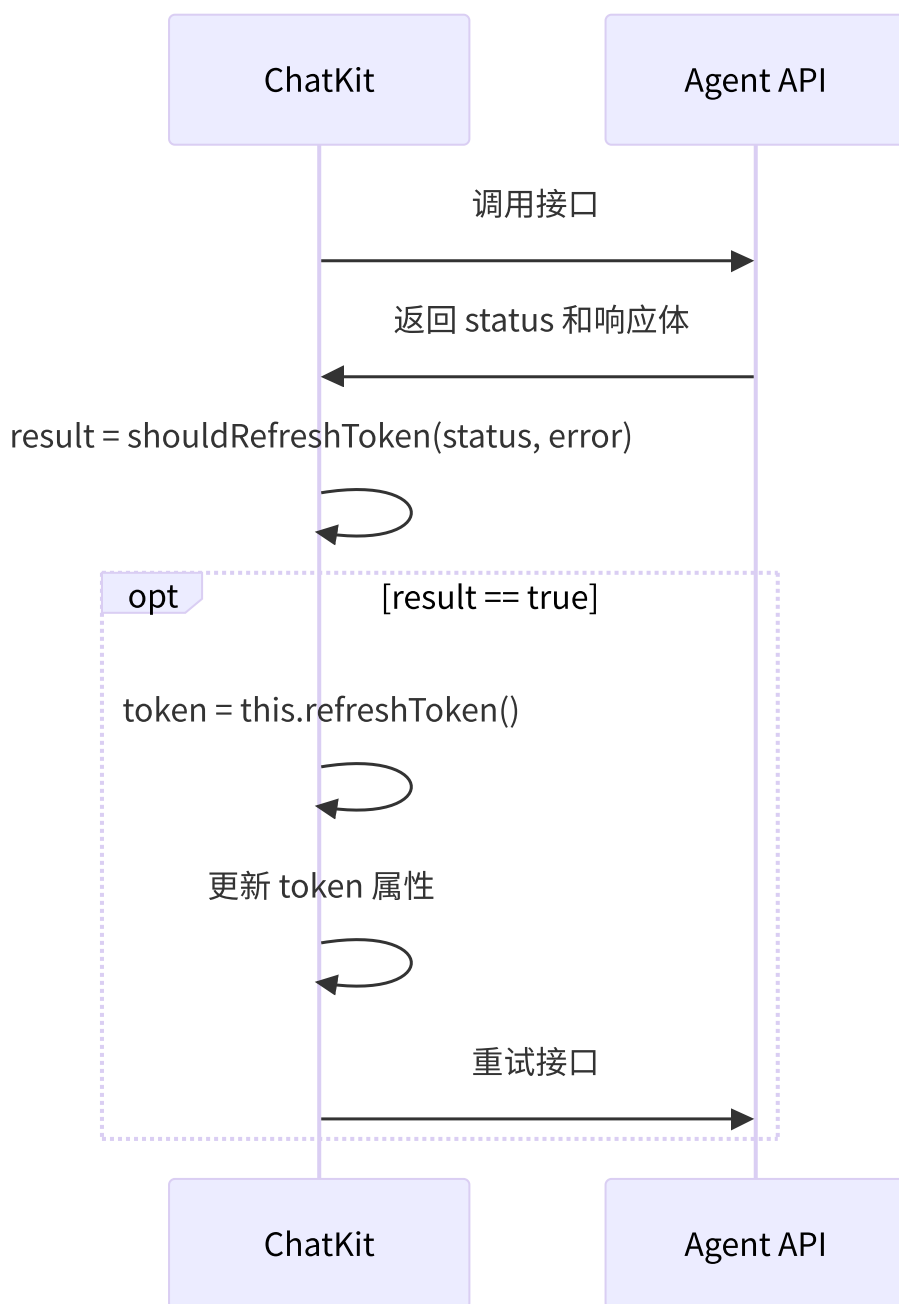
返回解析并积累起来后的 buffer，该 buffer 可以被直接打印到界面上。

注意：该方法是一个无状态无副作用的函数，不允许修改 state。

| 参数名 | 参数类型 | 说明 |
|--------------|--------------------|---------------------------|
| eventMessage | EventStreamMessage | 接收到的一条 EventStreamMessage |
| prevBuffer | string | 之前已经堆积起来的文本。 |

```
protected shouldRefreshToken(status: number, error: object):
boolean
```

当发生异常时检查是否需要刷新 token。返回 true 表示需要刷新 token，返回 false 表示无需刷新 token。该方法需要由子类继承并重写，以适配扣子、Dify 等 LLMOps 平台的接口。



注意：重试接口后再次检查响应，如果仍然提示 token 失效，则放弃重新获取 token。

1.3 class ChatKitDataAgent

ChatKitDataAgent 组件是专门适配 AISHU Data Agent 平台智能体 API 的智能体对话组件。
ChatKitDataAgent 实现 ChatKitInterface 中的接口定义，并继承 ChatKitBase 类。

属性

| 属性名 | 类型 | 说明 |
|---------|--------|--|
| baseUrl | string | AISHU Data Agent 平台的访问域名，例如： https://dip.aishu.cn |

1.4 class ChatKitCoze

ChatKitCoze 组件是专门适配 Coze 平台智能体 API 的智能体对话组件。ChatKitCoze 实现 ChatKitInterface 中的接口定义，并继承 ChatKitBase 类。

1.5 type OnboardingInfo

开场白信息，包含开场白文案和预置问题。

属性

| 属性名 | 类型 | 说明 |
|---------------------|---------------|-------|
| prologue | string | 开场白文案 |
| predefinedQuestions | Array<string> | 预置问题 |

1.6 type ApplicationContext

与用户输入的文本相关的应用上下文。

属性

| 属性名 | 类型 | 说明 |
|-------|--------|-------------------|
| title | string | 显示在输入框上方的应用上下文标题。 |
| data | any | 该应用上下文实际包含的数据。 |

1.7 type ChatMessage

展示在消息区消息列表中的一条消息。

属性

| 属性名 | 类型 | 说明 |
|-----------|--------|-----------|
| messageId | string | 一条消息的 ID。 |
| role | Role | 发送该消息的角色。 |

| | | |
|---------|-----------------|----------|
| type | ChatMessageType | 该条消息的类型。 |
| content | string | 该条消息的内容。 |

1.8 type Role

属性

| 属性名 | 类型 | 说明 |
|--------|----------|--|
| name | string | 角色的名称： <ul style="list-style-type: none">如果 type 是 Assistant ，则名称为 “AI 助手”如果 type 是 User ，则名称为用户的昵称/显示名 |
| type | RoleType | 发送该消息的角色 |
| avatar | string | 角色的头像，可以是 URL、Base64 或 SVG。 |

1.9 type EventStreamMessage

从 SSE 接收到的 EventStream 消息。

属性

| 属性名 | 类型 | 说明 |
|-------|--------|--------------------|
| event | string | EventStream 的事件类型。 |
| data | string | EventStream 的事件数据。 |

1.10 enum ChatMessageType

消息的类型。

值

| 值 | 说明 |
|------|---------------|
| Text | Markdown 文本类型 |
| JSON | JSON 类型 |
| | |

1.11 enum RoleType

发送该消息的角色。

值

| 值 | 说明 |
|-----------|-------|
| User | 用户 |
| Assistant | AI 助手 |