## 客服分配规则

1. Agent[]  GetAgentByProvinceGroup(int PGID,UserId，IsConvert)   根据PGID获取指定(除指定外)的客服,
   1. 从表CityGroupAgent中找寻指定城市群中的客服时，按照是否与指定用户(User)联系过(关联会话表)，联系时间倒序排序
2. Int result AllotAgent( Agent[]，bool IsOtherPG) ; 0会话成功，1排队，2。客服忙
   1. 依次判断Agent，
   2. 若找到客服会话量未满，将网友插入到会话队列，返回0
   3. 若客服会话量全满，排队数未全满，取排队人数最少的Agent，将网友插入到排序队列中，发送消息“前面有多少人在排队，” 返回1
   4. 若会话全满，排队数也全满，返回2
3. MainAllocate()
4. 根据城市群取客服GetAgentByProvinceGroup(false)【】,
   1. 若未找到客服，取所有客服
      1. 若所有客服数量为0，提示所有客服都忙，请稍后重试，跳出。
      2. 调用分配客服函数AllotAgent
         1. 若返回结果为2，提示所有客服都忙，请稍后重试，跳出
   2. 找到客服时，调用分配客服函数AllotAgent
      1. 若返回结果为2，取其他城市群的客服GetAgentByProvinceGroup(,true)
         1. 若找到客服，分配客服AllotAgent
            1. 若返回结果为2，提示所有客服都忙，请稍后重试，跳出.

## 对话中。

* + - 1. 初始化网页基本功能：
         1. 禁用右键
         2. 禁用文本选择
         3. 禁用刷新
      2. 注册长连接相关：
         1. 长连接相关事件

TimeoutHandler

FailureHandler

Alert错误信息，

Handler.ashx发消息”closeChat”

SuccessHadler

没有找到该网友，并且是非系统消息时，创建一新网友聊天层

找到网友时，且网友非当前聊天页面，title中添加(新消息提示)

若消息类型为”MLive”,清除网友聊天层

找到网友中层中Message层，将收到的消息添加到层中。

AllocaAgentForUserHandler

添加新网友标记到List<网友>中

为该网友添加新聊天层。

1GenerateChatLayer

2BindDragAction？？？？？？？？，为网友聊层绑定拖拽移动事件

3BindSendMessage //绑定发送消息方法

4ShowChatLayer 显示聊天层。

* + - 1. 初始化：
         1. 初始化热键
         2. 初始化长连接init

发消息init到Handler.ashx开始初始化。

* + - 1. SendMessage()
         1. 向Handler.ashx发消息，“sendMessage”

成功之后，将消息显示在消息文本框中。

失败时，alert(错误内容)

* + - 1. 更改坐席状态
         1. 发消息SetAgentState到handler.ashx.
      2. 点击满意度按钮：
         1. sendMessage(给网友发满意度评价消息)。
      3. 截屏页面：
         1. 监测用户浏览器，只支持指定若干个浏览器。
      4. 点击聊天记录：传参(网友ID,客服ID)
      5. 断开的连接tap上有关闭按钮，点击时关闭此会话。

## 排队中逻辑：

便利所有客服的WaitList列表，并按照OrderNum排序，

1. 经销商名称，地理位置(ID,Name)，所属城市群，上次最后消息时间，上次访问时间，等待开始时间，等待结束时间，访问次数都放在经销商试题中。
2. 经销商等待时间为当前时间减去等待开始时间
3. 点击置顶，lock WaitList,将选中的经销商排列在等待队列的最前端。

用户转移：Handler.ashx中添加转移分支

,SendMessage（”转移”）,SendMessage（“CloseChat”）,SendMessage(“Allocate”)