

채팅방 생성 프로세스

1. 클라이언트 A - 사용자 A가 사용자 B를 PICK
2. 서버 - 사용자 A의 서버 SQLite.pick에 사용자 B 추가
3. 서버 - 사용자 B의 서버 SQLite.picked에 사용자 A 추가
4. 서버 - 사용자 A의 서버 SQLite.picked에 사용자 B가 있는지 확인
5. 클라이언트 B - 사용자 B가 사용자 A를 PICK
6. 서버 - 사용자 B의 서버 SQLite.pick에 사용자 A 추가
7. 서버 - 사용자 A의 서버 SQLite.picked에 사용자 A 추가
8. 서버 - 사용자 B의 서버 SQLite.picked에 사용자 A가 있는지 확인
9. 서버 - 사용자 B에게 picked 반환
10. 클라이언트 B - 사용자 B가 create_chat 요청
11. 서버 - 사용자 B의 서버 SQLite.chat에 채팅방 ID 추가
12. 서버 - 사용자 B의 서버 SQLite.(chat_id) 테이블 생성
13. 서버 - 사용자 B의 서버 SQLite.(chat_id)에 '매칭되었습니다.' 추가
14. 서버 - 사용자 A의 서버 SQLite.chat에 채팅방 ID 추가
15. 서버 - 사용자 A의 서버 SQLite.(chat_id) 테이블 생성
16. 서버 - 사용자 A의 서버 SQLite.(chat_id)에 '매칭되었습니다.' 추가
17. 서버 - MySQL.chat에 채팅방 ID 추가
18. 서버 - 사용자 A에게 '내가 PICK한 사용자가 나를 PICK했어요! 메시지를 확인해보세요.' 발송
19. 클라이언트 A - 사용자 A의 로컬 SQLite.chat에 채팅방 ID 추가
20. 클라이언트 A - 사용자 A의 로컬 SQLite.(chat_id) 테이블 생성
21. 클라이언트 A - 사용자 A의 로컬 SQLite.(chat_id)에 '매칭되었습니다.' 추가
22. 클라이언트 A - 사용자 A의 실행중인 Adapter 캐시에 lastMessage 추가
23. 서버 - 사용자 B에게 '서로 PICK했어요! 메시지를 확인해보세요.' 발송
24. 서버 - 사용자 B에게 (chat_id), 기본 메시지 MessageContent 반환
25. 클라이언트 B - 사용자 B의 로컬 SQLite.chat에 채팅방 ID 추가
26. 클라이언트 B - 사용자 B의 로컬 SQLite.(chat_id) 테이블 생성
27. 클라이언트 B - 사용자 B의 로컬 SQLite.(chat_id)에 '매칭되었습니다.' 추가
28. 클라이언트 B - 사용자 B의 실행중인 Adapter 캐시에 lastMessage 추가

채팅 프로세스

1. 클라이언트 A - 사용자 A가 사용자 B에게 메시지 발송
2. 서버 - 사용자 A의 SQLite.(chat_id)에 메시지 내용 추가
3. 서버 - 사용자 B의 SQLite.(chat_id)에 메시지 내용 추가
4. 서버 - MySQL.message에 메시지 내용 추가
5. 서버 - 사용자 B에게 '메시지가 도착했습니다.', MessageContent 발송
6. 클라이언트 B - SQLite.(chat_id)에 MessageContent 추가
7. 클라이언트 B - 실행중인 ChatFragment.message에 MessageContent 추가
8. 클라이언트 B - 실행중인 MessageListFragment.Adapter에 마지막 메시지 업데이트
9. 클라이언트 B - 실행중인 ChatFragment.Adapter에 마지막 메시지 업데이트