

👉 快速开始

🎈 前置条件

- 本SDK基于Windows的UI Automation开发，所以仅支持Windows 操作系统，并且需要将项目的TargetFramework修改成:目标框架-windows,如你在.net8下使用，请将TargetFramework修改成net8.0-windows;
- .NET Framework 4.8+ 或 .NET 6.0+ (Windows)，支持.NET的框架有:net48;net481;net6.0-windows; net7.0-windows;net8.0-windows;net9.0-windows;net10.0-windows;
- 微信 PC 客户端已安装并运行,本 SDK 基于微信 PC 客户端(版本号:3.9.12.55)的 UI 结构开发，不同版本可能存在兼容性问题。

🎉 安装

通过 NuGet 安装:

```
dotnet add package WeChatAuto.SDK
```

🎉 WeChatAuto.SDK的初始化

WeChatAuto.SDK的初始化的通用格式为:

```
WeAutomation.Initialize(..., Action<WeChatConfig> options)
```

但根据应用依赖注入引入的情况分两种情况:

- 应用没有启用依赖注入

此种情况需要自行引入dotnet add package Microsoft.Extensions.DependencyInjection包,这样应用也有了依赖注入容器,并且根据情况初始化WeChatConfig配置对象,如下所示:

```
// 初始化WeAutomation服务
var serviceProvider = WeAutomation.Initialize(options =>
{
    options.DebugMode = true;      //开启调试模式，调试模式会在获得焦点时边框高亮，生产环境建议关闭
    //options.EnableRecordVideo = true; //开启录制视频功能，录制的视频会保存在项目的运行目录下的
    Videos文件夹中
});

using var clientFactory = serviceProvider.GetService<WeChatClientFactory>();
```

...下面是更多代码

注意：如果应用没有启用依赖注入，clientFactory的生命周期需要自行负责，或者应用退出的时候显式`clientFactory.Dispose()`,或者将clientFactory放入`using {}`代码块中自动释放

- 应用启用了依赖注入框架

此种情况，需要在应用`Services.BuildServiceProvider()`前进行初始化，并将应用的`Services`做为初始化的第一个参数，这样本SDK就集成在应用的依赖注入框架中，如下所示：

```
using Microsoft.Extensions.Hosting;
using WeChatAuto.Services;
using WeChatAuto.Components;
using Microsoft.Extensions.DependencyInjection;
using Microsoft.Extensions.Logging;

var builder = Host.CreateApplicationBuilder(args);

WeAutomation.Initialize(builder.Services, options =>
{
    //开启调试模式，调试模式会在获得焦点时边框高亮，生产环境建议关闭
    options.DebugMode = true;
    //开启录制视频功能，录制的视频会保存在项目的运行目录下的Videos文件夹中
    //options.EnableRecordVideo = true;
});

//这里注入自己的服务（或者对象），如LLM服务等
builder.Services.AddSingleton<LLMService>();

var serviceProvider = builder.Services.BuildServiceProvider();
var clientFactory = serviceProvider.GetRequiredService<WeChatClientFactory>();
...更多代码
await builder.Build().RunAsync();
...
```

此种方式的初始化无须管理`clientFactory`的生命周期

😊 基本使用

示例一：给好友（或群聊昵称）发送消息：

源码请参见: 项目根目录\Examples\demo01

- 步骤一: 新建项目, 如下所示:

```
dotnet new console -n demo01
```

- 步骤二: 将demo01.csproj项目文件的net10.0修改成net10.0-windows,如下所示:

```
<PropertyGroup>
  <OutputType>Exe</OutputType>
  <TargetFramework>net10.0-windows</TargetFramework>
  <ImplicitUsings>enable</ImplicitUsings>
  <Nullable>enable</Nullable>
</PropertyGroup>
```

- 步骤三: 安装依赖

```
dotnet add package WeChatAuto.SDK
dotnet add package Microsoft.Extensions.DependencyInjection
```

- 步骤四: 项目demo01的Program.cs修改成如下:

```
using Microsoft.Extensions.DependencyInjection;
using WeChatAuto.Components;
using WeChatAuto.Services;

// 初始化WeAutomation服务
var serviceProvider = WeAutomation.Initialize(options =>
{
    options.DebugMode = true; //开启调试模式, 调试模式会在获得焦点时边框高亮, 生产环境建议关闭
    //options.EnableRecordVideo = true; //开启录制视频功能, 录制的视频会保存在项目的运行目录下的
Videos文件夹中
});

using var clientFactory = serviceProvider.GetRequiredService<WeChatClientFactory>();
Console.WriteLine($"当前客户端打开的微信客户端为: {string.Join(",",
clientFactory.GetWeChatClientNames())}, 共计{clientFactory.GetWeChatClientNames().Count}个微
信客户端。");
//获取当前打开的微信客户端名称列表
var clientNames = clientFactory.GetWeChatClientNames();
//获取第一个微信客户端
var wxClient = clientFactory.GetWeChatClient(clientNames.First());
```

```
//通过微信客户端发送消息给好友昵称AI.Net，测试时请把AI.Net修改成自己的好友昵称  
wxClient?.SendWho("AI.Net", "你好，欢迎使用AI.Net微信自动化框架！");
```

注意：

1. 本项目仅支持 Windows 系统，请务必将项目文件的 TargetFramework 设置为 netxx.0-windows (如 net10.0-windows)，否则编译时会出现警告。后续不再赘述。
2. 如果是手动管理WeChatClientFactory,请在应用结束时运行clientFactory.Dispose(),或者像示例代码一样将代码放入using块自动释放,如果把WeChatAuto.SDK加入您的依赖注入容器，则不存在此问题。
3. WeAutomation.Initialize()方法有两个重载，分别适用于：加入外部依赖注入与使用内部依赖注入。

示例二 - 演示监听好友（或者群聊昵称）的消息,使用消息上下文获取消息并回复,并且还演示了如何通过依赖注入获取消息上下文的注入对象,执行自己的业务逻辑：

源码请参见: 项目根目录\Examples\demo02

- 前置步骤：安装依赖

```
dotnet add package WeChatAuto.SDK  
dotnet add package Microsoft.Extensions.Hosting
```

- 将项目demo02的Program.cs修改成如下

```
using Microsoft.Extensions.Hosting;  
using WeChatAuto.Services;  
using WeChatAuto.Components;  
using Microsoft.Extensions.DependencyInjection;  
using Microsoft.Extensions.Logging;  
  
var builder = Host.CreateApplicationBuilder(args);  
  
WeAutomation.Initialize(builder.Services, options =>  
{  
    //开启调试模式，调试模式会在获得焦点时边框高亮，生产环境建议关闭  
    options.DebugMode = true;  
    //开启录制视频功能，录制的视频会保存在项目的运行目录下的Videos文件夹中  
    //options.EnableRecordVideo = true;  
});
```

```

//这里注入自己的服务（或者对象），如LLM服务等
builder.Services.AddSingleton<LLMService>();

var serviceProvider = builder.Services.BuildServiceProvider();
var clientFactory = serviceProvider.GetRequiredService<WeChatClientFactory>();
// 得到名称为"Alex"的微信客户端实例，测试时请将AI.net替换为你自己的微信昵称
var client = clientFactory.GetWeChatClient("Alex");
// 监听微信群测试11
await client.AddMessageListener("测试11", (messageContext) =>
{
    var index = 0;
    //打印收到最新消息
    foreach (var message in messageContext.NewMessages)
    {
        index++;
        Console.WriteLine($"收到消息: {index}: {message.ToString()}");
        Console.WriteLine($"收到消息: {index}: {message.Who}: {message.MessageContent}");
    }
    //打印收到所有消息的后十条
    var allMessages = messageContext.AllMessages.Skip(messageContext.AllMessages.Count - 10).ToList();
    index = 0;
    foreach (var message in allMessages)
    {
        index++;
        Console.WriteLine($"...收到所有消息的后10条之第{index}条:
{message.Who}: {message.MessageContent}");
        Console.WriteLine($".....详细之第{index}条: {message.ToString()}");
    }
    //是否有人@我
    if (messageContext.IsBeAt())
    {
        var messageBubble = messageContext.MessageBubbleIsBeAt().FirstOrDefault();
        if (messageBubble != null)
        {
            messageContext.SendMessage("我被@了！！！！！我马上就回复你！！！！！", new List<string> { messageBubble.Who });
        }
        else
        {
            messageContext.SendMessage("我被@了！！！！！我马上就回复你！！！！！");
        }
    }
    //是否有人引用了我的消息
    if (messageContext.IsReferenced())

```

```

{
    messageContext.SendMessage("我被引用了！！！！");
}
//是否有人拍了拍我
if (messageContext.IsBeTap())
{
    messageContext.SendMessage("我被拍一拍了[微笑]！！！！");
}
if (!messageContext.IsBeAt() && !messageContext.IsBeReferenced()
&& !messageContext.IsBeTap())
{
    //回复消息，这里可以引入大模型自动回复
    messageContext.SendMessage($"我收到了
{messageContext.NewMessages.FirstOrDefault()?.Who}的消息:
{messageContext.NewMessages.FirstOrDefault()?.MessageContent}");
}
//可以通过注入的服务容器获取你注入的服务实例，然后调用你的业务逻辑，一般都是LLM的自动回复逻辑
var llmService = messageContext.ServiceProvider.GetRequiredService<LLMService>();
llmService.DoSomething();
});

var app = builder.Build();
await app.RunAsync();

/// <summary>
/// 一个包含LLM服务的Service类，用于注入到MessageContext中
/// </summary>
public class LLMService
{
    private ILogger<LLMService> _logger;
    public LLMService(ILogger<LLMService> logger)
    {
        _logger = logger;
    }
    public void DoSomething()
    {
        _logger.LogInformation("这里是您注入的服务实例，可以在里面编写您的业务逻辑");
    }
}

```

前置步骤跟Demo01一致，可以通过messageContext对象执行各种操作，也可以通过messageContext对象获得依赖注入容器，获取自己的对象，执行自己的业务逻辑；

示例三 - MCP Server的使用 - 以vscode为例讲解

- 进入源码的.vscode\mcp.json,修改配置如下:

```
{  
  "servers": {  
    "wechat_mcp_server": {  
      "type": "stdio",  
      "command": "dotnet",  
      "args": [  
        "run",  
        "--project",  
        "改成你的WeChatAuto.MCP.csproj的路径"  
      ]  
    }  
  }  
}
```

- 在mcp.json页面点击"Start"按钮启动mcp server
- 启动GitHub Copilot Chat,在Chat页提问: 请帮我给微信好友:AI.Net发送消息: Hello world!

Namespace SKM

Classes

[Config](#)

参数配置类

[DpiAwareness](#)

[KMSimulatorService](#)

键鼠模拟器服务 封装skm.dll的函数，提供键鼠模拟器服务 x64环境需要复制x64\skm.dll，x86环境需要复制x86\skm.dll到当前目录，意思是：x64环境需要使用x64\skm.dll，x86环境需要使用x86\skm.dll 本服务类会自动根据当前环境复制DLL到当前目录，可以无感知使用

[SkmCore](#)

注意: x86 和 x64 的 dll 是不同的，需要根据实际情况选择

x86 的 dll 是 x86\skm.dll，x64 的 dll 是 x64\skm.dll

使用 `KMSimulatorService` 服务类可以无感知使用，会自动根据当前环境复制 DLL 到当前目录
具体 `KMSimulatorService` 类使用请参考 [KMSimulatorService](#)