**聊天系统**

聊天系统主要满足用户在不同频道聊天，发表情，展示物品和精灵的需求。

聊天分为常规聊天和全服喊话。常规聊天又分为当前地图，单服广播，家族广播三个频道。对应的，只需要将前端传来的消息打包入协议，发给该频道包含的用户集合就可以了。

**注意：：单服和地图喊话都有CD时间**

全服喊话与常规聊天类似，只不过全服喊话需要扣除特定的道具，没有道具时不让喊话。全服喊话通过swich将消息转发给线上的所有人。

常规聊天时，有时需要展示物品和精灵，在接到前端发来的展示物品或者精灵协议时。根据用户id和slot\_id或者用户id和pet的catch\_time， 从数据库拉取对应的详细信息，返给客户端就可以了。

**可能存在的问题：现在根据用户id和slot\_id从数据库读取物品信息。但是当用户把展示物品消息发出聊天框后，又快速销毁该物品，用新物品覆盖时，展示的物品会是新的物品，从而与展示的名称不对应。**

**考虑到玩家大多会展示装备，或者稀有的物品（炫耀目的），在展示完后一般不会采取销毁的动作，所以保留了这种做法。如果此问题比较严重，可以采取存战报的形式，在发展示物品消息时，将物品的映像存入数据库，每次读取映像，则可以解决这个问题。**