**api.bitsocialgroup.com/square/comment**

post请求

请求格式：

application/json

{

“socialgroup\_id”:1

“square\_item\_type”:”broadcast” //或者circle

“square\_item\_id”:xx //不管是broadcast还是circle都是id

“content”:xxx //内容字数限制

“user\_id”:xxx

“password”:xxx

}

返回

{

“result”:1 //success

}

{

“result”:0, //fail

“info”:xxx

}

**api.bitsocialgroup.com/square/reply**

post请求

请求格式：

application/json

{

“socialgroup\_id”:1

“square\_item\_type”:”broadcast” //或者circle

“square\_item\_id”:xx //不管是broadcast还是circle都是id

“comment\_id”:xx

“reply\_from\_user\_nickname”:xxx, //由于。。

“reply\_to\_user\_nickname”:xxx, //由于在数据库层面作连接处理来搜索到对应user\_id的nickname消耗太大，因此直接用客户端去获取到两者的nickname即可。缺点在于不能根据userid去实时更新nickname，但节省的服务器资源是巨大的，并且对用户体验来说并不会有什么实质性的影响，毕竟回复这一动作并不是两个用户的强连接，他们回复完彼此之后也许再也不会想起有过这个动作。

“reply\_to\_user\_id”:xx

“content”:xxx //内容字数限制

“user\_id”:xxx

“password”:xxx

}

返回

{

“result”:1 //success

“info”:xxx

}

{

“result”:0, //fail

“info”:xxx

}