

# Chat

よくあるご質問  
製品ドキュメント



Tencent Cloud

## Copyright Notice

©2013-2024 Tencent Cloud. All rights reserved.

Copyright in this document is exclusively owned by Tencent Cloud. You must not reproduce, modify, copy or distribute in any way, in whole or in part, the contents of this document without Tencent Cloud's the prior written consent.

## Trademark Notice



All trademarks associated with Tencent Cloud and its services are owned by Tencent Cloud Computing (Beijing) Company Limited and its affiliated companies. Trademarks of third parties referred to in this document are owned by their respective proprietors.

## Service Statement

This document is intended to provide users with general information about Tencent Cloud's products and services only and does not form part of Tencent Cloud's terms and conditions. Tencent Cloud's products or services are subject to change. Specific products and services and the standards applicable to them are exclusively provided for in Tencent Cloud's applicable terms and conditions.

## カタログ：

よくあるご質問

uniapp FAQs

購入に関する質問

SDKに関する質問

    端末SDKに関する質問

アカウント認証に関する質問

ユーザープロフィールとリレーションシップチェーンに関する質問

メッセージに関する質問

グループに関する質問

ライブ配信グループに関する質問

ニックネームプロフィール画像に関連した問題

# よくあるご質問

## uniapp FAQs

最終更新日： : 2024-02-07 17:33:31

## FAQs

### What is UserSig?

UserSig is a password with which you can login to IM service. It is the ciphertext generated by encrypting information such as userID.

### How can I generate a UserSig?

The issuance method for UserSig involves integrating the calculation code of UserSig into your server, and providing an interface oriented towards your project. When UserSig is needed, your project sends a request to the business server to access the dynamic UserSig. For more information, please see [generate UserSig](#).

#### Caution

The method for accessing UserSig adopted in the quick-start guide of chat-uikit-uniapp is to configure a SECRETKEY in the local code. In this method, the SECRETKEY is susceptible to decompilation and reverse engineering. In the event that your key is leaked, attackers can steal your Tencent Cloud traffic. Therefore, **this method is only suitable for locally running function debugging**. For the correct method of issuing UserSig, please refer to the above text.

### TUIKit uses TypeScript for development. Is it possible to integrate it into a JavaScript project?

This project uses TypeScript for development but also supports direct integration into JavaScript projects.

### Is integration possible in a project created with vue-cli?

Currently, projects created with vue-cli are not supported.

### What should I do if the audio message time display error occurs when building a native app with uni-app?

When building a native app with uni-app, the `recorderManager.onStop` callback does not include `duration` and `fileSize`. Users are required to supplement the duration and fileSize.

**Record the time using setInterval, to calculate duration.**

**Locally calculate the file size, where the file size = (audio bit rate) × time length (in seconds) / 8, for a rough estimate.**

For detailed code, please refer to the implementation of [uni-app TUIKit source code](#).

### Caution

The Voice Message Service object must include attributes `duration` and `fileSize`, without `fileSize`, the duration of the Voice Message Service will display as an incorrect numeric string.

### How can we implement the uploading of file messages?

[uni-app official documentation](#) suggests that `chooseFile` does not support APP choosing non-media files.

Therefore, customers should choose the appropriate plugin from the [plugin market](#) based on their specific needs.

Refer to the available plugins in the plugin library: [iOS Upload File Plugin](#), [Android Upload File Plugin](#) (unofficial) to complete file selection and format data in accordance with the file message data format requirements.

The file parameters are as follows:

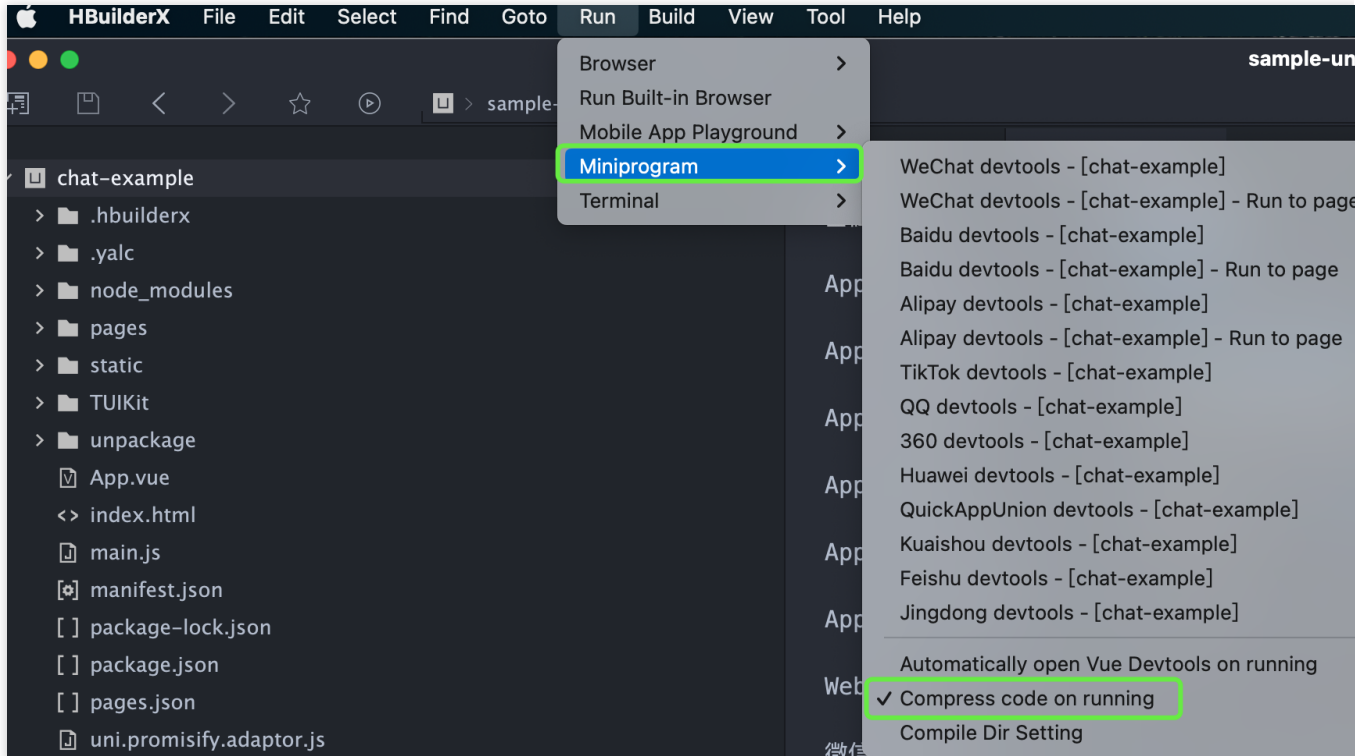
Parameter	Type	Meaning
name	String	File Name (Necessary)
size	Number	File size (essential, cannot be 0)
type	String	File type (essential)
path	String	File Path (Necessary)
lastModified	String	Modification Time (Not Necessary)

Refer to the example format:



```
const fileData = {
  files: [
    {
      name: '', // File name
      size: 10, //Local file size
      type: 'pdf', //File type
      path: '', //Local file path
      lastModified: '', // Modification time
    },
  ],
};
```

## How can I elect to compress the code during runtime in a mini program?



## What should I do when an exception error occurs while running in a mini program?

The issue may relate to the version of WeChat Developer Tools. Please use the latest developer tools, and ensure you have a stable debug library version.

## What should I do if an error like this occurs when introducing native audio and video plugins?

```

78 TIM 09:46:50.460:ModuleManager._startMainThreadTimer
09 TIM 09:46:50.463:NetMonitorModule.start networkType:wifi __INFO
39 TIM 09:46:50.465:SignModule.login userID:ML
71 [Vue warn]: Error in v-on handler: "TypeError: undefined is not an object (evaluating 'un
04 (found at pages/TUI-Login/login.vue:1) __ERROR
35 TypeError: undefined is not an object (evaluating 'uni.$TUICalling.login') __ERROR
66 TIM 09:46:50.652:ProtocolHandler.getKeyMap unknown protocolName:push_imsdk_purchase_bitsv
97 TIM 09:46:50.682:SignModule.login ok. helloInterval:120 instanceID:247147882 timeStamp:16
28 TIM 09:46:50.110:baseTime from server: Thu Jan 13 2022 09:46:50 GMT+0800 (CST) offset: -5

```

Make a [custom base](#) in accordance with the uni-app's [native plugin debugging guide](#).

## What should I do if HBuilder reports an error: SyntaxError: Unexpected token '!'?

If the following error message appears after following the above access steps, it means that your current version of HBuilder is too low, please upgrade to the latest version.

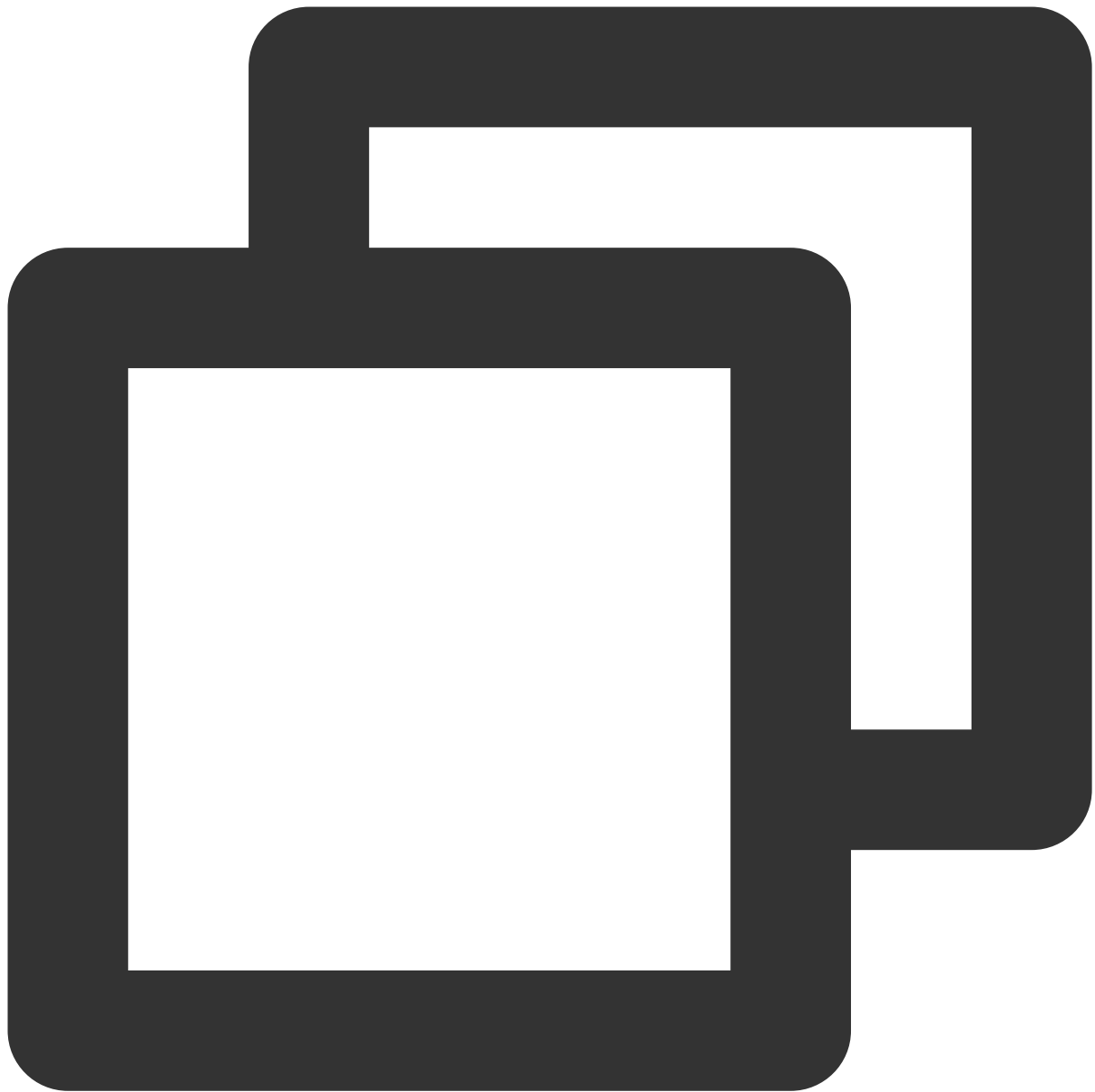
```
10:48:05.229
10:48:06.118
10:48:06.122
10:48:06.123
10:48:06.435 ERROR Error loading vue.config.js:
10:48:06.439 ERROR SyntaxError: Unexpected token '!'
10:48:06.439
10:48:06.444     const setup = (plugin) => plugin.esbuild?.setup ?? ((build2) => {
10:48:06.444         ^
10:48:06.448 SyntaxError: Unexpected token '!'
10:48:06.456     at wrapSafe (internal/modules/cjs/loader.js:915:16)
10:48:06.457     at Module._compile (internal/modules/cjs/loader.js:963:27)
10:48:06.465     at Object.Module._extensions..js (internal/modules/cjs/loader.js:1027:10)
10:48:06.465     at Module.load (internal/modules/cjs/loader.js:863:32)
10:48:06.473     at Function.Module._load (internal/modules/cjs/loader.js:708:14)
10:48:06.480     at Module.require (internal/modules/cjs/loader.js:887:19)
10:48:06.481     at require (internal/modules/cjs/helpers.js:74:18)
10:48:06.488
10:48:06.498     at Module._compile (internal/modules/cjs/loader.js:999:30)
10:48:06.507     at Object.Module._extensions..js (internal/modules/cjs/loader.js:1027:10)
```

## How should I handle it if, after building the uniapp, I get a white screen and a prompt that says: '[Vue warn]: Property or method "isPC" is not defined'?

Please refer to the documentation: [Getting Started \(uniapp\)](#).

After considering the aforementioned content, proceed to import `VueCompositionAPI` in `main.js` file, and apply `Vue.use(VueCompositionAPI)`, as demonstrated below:





```
import VueCompositionAPI from "@vue/composition-api";  
Vue.use(VueCompositionAPI);
```

The screenshot shows a code editor with a file explorer on the left and a code editor on the right. The file explorer shows a project structure with folders like 'locales', 'plugins', 'utils', and files like 'App.vue', 'index.html', and 'main.js'. The code editor shows a Vue.js configuration file with the following code:

```

25 // }
26 // }
27 // }
28 // // #endif
29
30 import App from './App'
31
32 // #ifndef VUE3
33 import Vue from 'vue'
34 import './uni.promisify.adaptor'
35 import VueCompositionAPI from '@vue/composition-api';
36 // Vue.use(VueCompositionAPI);
37 Vue.config.productionTip = false
38 App.mpType = 'app'
39 const app = new Vue({
40   ...App
41 })
42 app.$mount()
43 // #endif
44
45 // #ifdef VUE3
46 import { createSSRApp } from 'vue'

```

The terminal window below the code editor shows the following output:

```

终端-test1206      test1206 - H5
found in
----> at TUIKit/components/TUIChat/index.vue
14:46:06.781 [Vue warn]: Property or method "isPC" is not defined on the instance but referenced during render. Make sure that this property is reactive, either in the data option, or for class-based
eclaring-Reactve-Properties.
found in
----> at TUIKit/components/TUIChat/index.vue
14:46:06.797 [Vue warn]: Property or method "currentConversationID" is not defined on the instance but referenced during render. Make sure that this property is reactive, either in the data option, c
reactivity.html#Declaring-Reactve-Properties.
found in
----> at TUIKit/components/TUIChat/index.vue
14:46:06.813 [Vue warn]: Property or method "isUniFramework" is not defined on the instance but referenced during render. Make sure that this property is reactive, either in the data option, or for
ity.html#Declaring-Reactve-Properties.
found in
----> at TUIKit/components/TUIChat/index.vue
14:46:06.987 %c Chat %c background:#0abf5b; padding:1px; border-radius:3px; color: #fff background:transparent 14:46:07.717 ProfileHandler.getUserProfile ok
14:46:06.993 %c Chat %c background:#0abf5b; padding:1px; border-radius:3px; color: #fff background:transparent 14:46:07.718 ProfileHandler.handleResponse cost:0 ms
14:46:07.012 %c Chat %c background:#0abf5b; padding:1px; border-radius:3px; color: #fff background:transparent 14:46:07.742 ConversationModule.getConversationProfile failed. error: {"message":"没有找到!
14:46:07.019 TUIConversationService.switchConversation target conversation is not exist, conversationID:C2CTest-user2

```

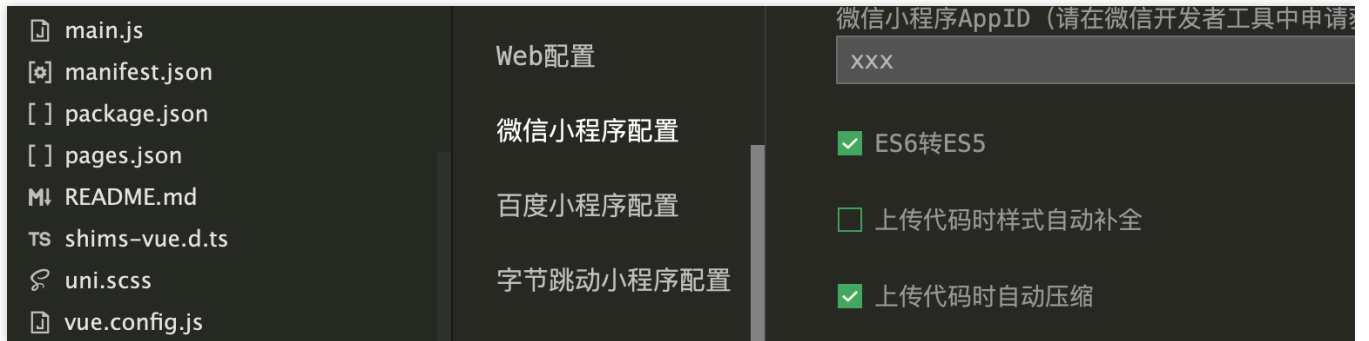
Once the applet is integrated according to the documentation, clicking "Open TUIKIT Conversation" will initiate a conversation, leaving the rest of the content whitewashed, devoid of a conversation list. How does one resolve it?

Please refer to the documentation: [quick start \(uniapp\)](#) TUIKIT Source Code Integration/Step 2: Download and Introduce TUIKit/Integrate TUIKit Components . Strictly adhere to this section's four steps in sequential order for integration, especially the final item "Miniprogram Subpackage Home Page".

#### Note:

The mini program defaults to integrate via the subpackage process in order to prevent the main package from being oversized. Hence, if you wish to package a mini program, please do not skip the configuration of the "Miniprogram Subpackage Home Page".

To package a mini program, please check the following options under project manifest.json > WeChat mini-program configuration



## What should be done in the event the mini program needs to be launched or deployed to a production environment?

Please perform domain configuration in **WeChat Official Platform > Development > Development Management > Development Setting > Server Domain Name**:

Beginning from v2.11.2, the SDK supports WebSocket, and the subsequent versions must append the following domain names to the **valid socket domains**:

Domain name	Description	Is Mandatory
<code>wss://wss.im.qqcloud.com</code>	Web Chat service domain	Essential
<code>wss://wss.tim.qq.com</code>	Web Chat service domain	Essential

Add the following domains to the **request for valid domains**:

Domain name	Description	Is Mandatory
<code>https://web.sdk.qqcloud.com</code>	Web Chat service domain	Essential
<code>https://webim.tim.qq.com</code>	Web Chat service domain	Essential
<code>https://api.im.qqcloud.com</code>	Web Chat service domain	Essential

Add the following domain name to the **uploadFile valid domain name**:

Domain name	Description	Is Mandatory
<code>https://cos.ap-shanghai.myqqcloud.com</code>	File upload domain	Essential
<code>https://cos.ap-shanghai.tencentcos.cn</code>	File upload domain	Essential
<code>https://cos.ap-</code>	File upload domain	Essential

guangzhou.myqcloud.com

Add the following domain name to **downloadFile legal domain name**:

Domain name	Description	Is Mandatory
<code>https://cos.ap-shanghai.myqcloud.com</code>	File download domain	Essential
<code>https://cos.ap-shanghai.tencentcos.cn</code>	File download domain	Essential
<code>https://cos.ap-guangzhou.myqcloud.com</code>	File download domain	Essential

## Reference Documentation

Related to UIKit (vue2 / vue3):

[Source code of chat-uikit-uniapp \(vue2/vue3\) on GitHub](#)

[Quick start \(uniapp\)](#)

Regarding ChatEngine:

[ChatEngine API](#)

[ChatEngine npm](#)

## Technical Consultation

[Click here to join the IM community](#), where you'll receive support from experienced engineers to help overcome your challenges.

# 購入に関する質問

最終更新日：2024-04-12 09:59:24

## IMのプロフェッショナル版とフラッグシップ版に、1日あたりのアクティブユーザー数（DAU）の制限はありますか。

プロフェッショナル版とフラッグシップ版にはDAUの上限は設定されていません。毎月1万DAUまでは無料で提供されます。それを越えた部分には超過料金がかかり、単価は149.99 USD/万/月、1万に満たない場合は1万で計算されます。月次決済・後払い方式を採用し、毎月3日に前月（自然月）に発生した料金が引き落とされます。

月（自然月）内の毎日のDAUがいずれも1万未満の場合、その月にはDAUの超過料金は発生しません。月内のいずれか1日のDAUが1万を超えた場合、その月の最も高いピーク値を用いて決済します。

課金ルールの詳細については、[料金説明](#)をご参照ください。

## IMでアカウントを100件作成したところエラーが表示されました。どうすればいいですか。

体験版で作成できるアカウントは最大100件までです。正式な環境で使用したい場合は、各々のSDKAppIDにそれぞれパッケージを設定する必要があります。そのほか、体験版のアカウントは削除ができますので、[アカウント削除インターフェース](#)を呼び出して使用しなくなったアカウントを削除することもできます。削除した後は、そのユーザーのデータを復元することはできません。慎重に処理してください。

## IMは海外でのアクセスをサポートしていますか。

IMは、全世界をカバーし、コネクティビティと信頼性が高く、強力なセキュリティを備えたネットワーク接続チャンネルを提供し、自社開発した最適多重アドレッシングアルゴリズムにより、ネットワーク全体のスケジューリング機能も有しています。端末からログインすると、IM SDKが最寄りのアクセスポイントまたはアクセラレーションポイントにアクセスします。グローバルアクセス・アクセラレーションポイントの分布は以下のとおりです。

中国：華南、華北、華東、中国香港、台湾など。

その他の国（または地域）：

アジア：シンガポール、インドネシア、アラブ首長国連邦、タイ、日本、ベトナム、インド、韓国、フィリピンなど。

ヨーロッパ：イギリス、オランダ、ドイツ、イタリア、ノルウェー、フランス、ロシア、スペインなど。

南アメリカ：ブラジルなど。

北アメリカ：アメリカ、カナダ、メキシコなど。

オセアニア：オーストラリアなど。

アフリカ：南アフリカ共和国、ナイジェリアなど。

## IMではオーディオビデオチャットルーム（50室）を作成可能ですが、3室をアクティブにしてから3室を解散した場合、あといくつ作成できますか。

3室をアクティブにしてから3室を解散した場合も50室作成できます。作成可能なオーディオビデオチャットルーム数は実質値となり、作成したチャットルームをすでに解散している場合、そのチャットルームは計上されません。オーディオビデオチャットルームが無人状態でも解散していない場合は、そのチャットルームがお客様のオーディオビデオチャットルーム1つ分のリソースを占有します。

### 作成可能な最大グループ数はいくつですか。

グループの作成に上限は設けていませんが、作成したグループ数が10万件を超過した場合は、一定のリソースの料金を支払う必要があります。累計グループ数は実質値となり、そのグループを解散した場合、グループ総数には計上されなくなります。

具体的な費用としては、累計グループ数が10万件を超えると、10万（10万に満たない場合は10万で計算）件ごとに149.99 USD/月の料金がかかります。[価格ドキュメント](#)の説明をご参照ください。

# SDKに関する質問

## 端末SDKに関する質問

最終更新日：：2024-04-12 09:59:44

### TUIKitソースコードはAndroidxに対応していますか。

TUIKitの最新ソースコードはすでにAndroidxに対応しています。

### ログインにエラー6012が発生しましたか、またはTLSSDK exchange ticket fail。

初期化インターフェースとログインインターフェースは、連続的に呼び出すことはできなく（初期化メソッドに非同期操作があるため）別々に呼び出す必要があります。

現在IM体験版を使用している場合、Professional Editionにアップグレードする必要があります。アップグレード後は正常にログインできます。SDKAppIDをコンソールで構成することができます。価格の詳細については、[製品価格](#)をご参照ください。

### SDK未初期化エラーの6013が発生しましたが、どうしますか。

SDK未初期化エラー6013が発生した場合、次の方法でトラブルシューティングすることができます。

1. ログインにせずメッセージの送受信などの他の操作を行っていないかどうかを確認します。
2. ログイン中に他の端末によって強制オフラインさせられたかどうかを確認します。IM SDKはデフォルトで1つのアカウントが1つの端末にしかログインできません。処理方法については、[多端末同時ログイン](#)ドキュメントをご参照ください。
3. Androidの場合、ライブラリファイルがすべて読み込まれていないか、使用中にシステムによってリサイクルされたりしていないかどうか注意してください。

### コード：6205 desc: QALSERVICE not ready？

初期化後に `stopQALService` が呼び出されると、このエラーが発生します。お客様が共有している[構成方法](#)をご参照ください。

### 絵文字を送信すると、メッセージリストが空か、それとも文字化けしていますが、どうしますか。

IMは絵文字を提供していません。具体的な解析には自分でアライメントする必要があります。

絵文字は次の2つの使用方法があります。

1つはTIMFaceElemのindexを使って絵文字のインデックスを識別します。例えばAndroidとiOSの両端末に同じ絵文字画像があり、インデックス2またはindex=2は笑顔を意味し、両端末の送受信に同じインデックス絵文字画像が表示されればよい。

もう1つはTIMFaceElemのdataを使用します。例えば絵文字画像は文字列で命名され、smileは笑顔を意味し、dataにsmileを保存することができ、iOSとAndroidの両端末でdataからkeyとして適切な絵文字画像を見つけて表示することができます。

また、両方のフィールドを共に使用することもできます。例えば、dataはどの絵文字シリーズを表し、indexはその絵文字シリーズのどのインデックスを表すなど、QQのようなさまざまな絵文字効果を実現することができます。多端末解析ルールが一致すれば、dataにより複雑なデータ構造を保存することもできます。

### 操作時にエラーコード10002が返されることがありますが、どうしますか。

サービス側の認証を必要とする操作時には、ネットワーク異常、タイムアウトまたはチケット切り替えに失敗した場合、このステータスコードが返されます。このステータスコードが検出された場合、後で再試行すればよい。

### メッセージの送受信中にエラーコード6200または6201を受信しましたが、どうしますか。

このステータスコードが返された場合、クライアントがネットワークオフライン、タイムアウトまたはアクセス可能なネットワークなしである可能性があります。6200は、リクエスト時にネットワークがないと定義され、6201は、レスポンス時にネットワークがないと定義されています。このステータスコードが検出された場合、ネットワークを確認するか、ネットワーク回復を待ってから再試行してください。

### メッセージの送受信時にエラーコード20003が返されましたが、どうしますか。

ユーザアカウント（UserID）がTencent Cloudにインポートされているかどうかをチェックしてください。UserIDが無効な場合、またはUserIDがTencent IMにインポートされていない場合には、このエラーコードが返されます。

### 音声メッセージの再生時にエラーコード6010が返されましたが、どうしますか。

通常、音声メッセージがローミングデータの保存期間を過ぎて、リクエストに失敗した場合に発生します。[ローミングメッセージの時間を延長](#)または音声ファイルをローカルに保存して再生を実行することができます（期限切れのファイルは復元できません）。ただし、履歴メッセージの保存時間の延長をサポートするメッセージタイプは、SDKのバージョンによって異なります。詳細については、[メッセージの保存](#)をご参照ください。

### アカウント認証時にエラーコード70001または70003または70009または70013が返されましたが、どうしますか。

これらのステータスコードは、UserIDとUserSigが一致しないときに発生します。UserIDとUserSigの有効性を確認してください。ここで、70001はUserSigの有効期限が切れたこと、70003はUserSigが切断されて検証に失敗したこと、70009はUserSigパブリックキー検証の不一致、70013はUserIDの不一致と定義されています。

### Web側でIM SDKを使用するとエラーコード-2または-5が返されましたが、どうしますか。

2：Web側がサーバーにリクエストを送信するときの失敗の原因は通常、ネットワークの不具合です。Web側はHTTP Long Pollingを使用してサービス側にリクエストを送信して、ネットワークに不具合がある場合、このステータスコードが返されます。この場合、ネットワークを確認するか、再試行してください。

5：ログイン操作が完了せず、SDKがサーバーから返されたa2keyとtinyIDを受信していないまま、他のインターフェースを直接呼び出すと、「tinyidまたはa2が空です」というエラーメッセージとエラーコード-5が表示されません。



armeabiプラットフォームでSDKから「`java.lang.UnsatisfiedLinkError: No implementation found for`」エラーが表示された場合、どのすればいいですか。

imsdkのaarのjni/armeabi-v7a/libImSDK.soをソースコードプロジェクトのsrc/main/jniLibs/armeabiディレクトリにコピーし、build.gradleで読み込めばよいです。

App Storeにリリースする時に、x86\_64、i386アーキテクチャーエラーが発生しましたが、どう解決しますか。

この不具合は、App Storeがx86\_64、i386アーキテクチャをサポートしていないためです。具体的な解決策は次のとおりです。

1. プロジェクトのコンパイルキャッシュをクリアします。

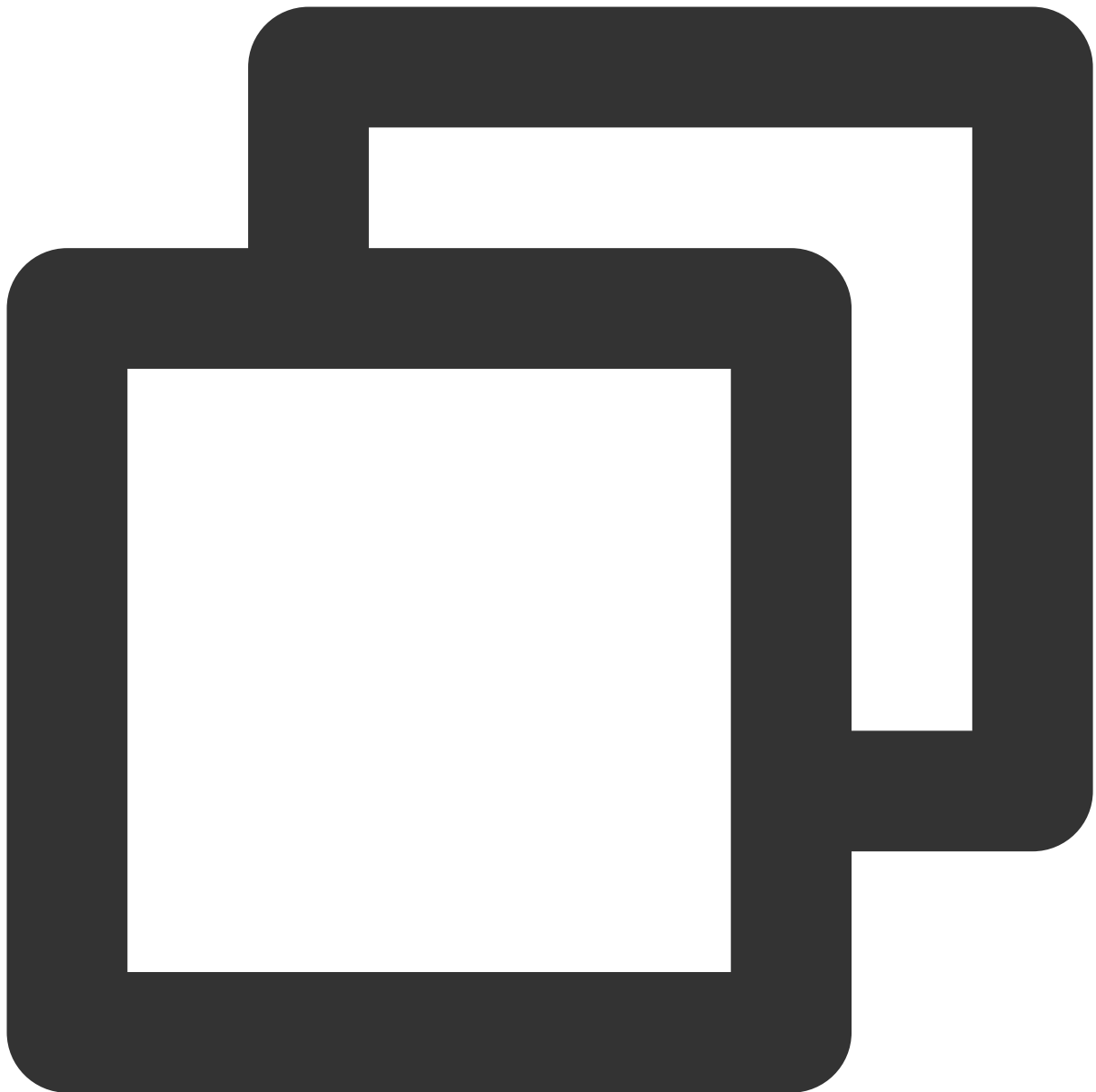
**Product>clean**を選択し、Altキーを押してclean build Folder...になり、操作が完了するまで待ちます。

2. App Storeでサポートされていないx86\_64とi386アーキテクチャを次のように削除します。

2.1 **TARGETS>Build Phases**を選択します。

2.2 プラス記号をクリックし、**New Run Script Phase**を選択します。

2.3 次のコードを追加します。



```
APP_PATH="${TARGET_BUILD_DIR}/${WRAPPER_NAME}"

# This script loops through the frameworks embedded in the application and
# removes unused architectures.

find "$APP_PATH" -name '*.framework' -type d | while read -r FRAMEWORK
do
FRAMEWORK_EXECUTABLE_NAME=$(defaults read "$FRAMEWORK/Info.plist" CFBundleExecutable)
FRAMEWORK_EXECUTABLE_PATH="$FRAMEWORK/$FRAMEWORK_EXECUTABLE_NAME"
echo "Executable is $FRAMEWORK_EXECUTABLE_PATH"
```

```
EXTRACTED_ARCHS=()

for ARCH in $ARCHS
do
echo "Extracting $ARCH from $FRAMEWORK_EXECUTABLE_NAME"
lipo -extract "$ARCH" "$FRAMEWORK_EXECUTABLE_PATH" -o "$FRAMEWORK_EXECUTABLE_PATH-EXTRACTED_ARCHS+=("$FRAMEWORK_EXECUTABLE_PATH-$ARCH")
done

echo "Merging extracted architectures: ${ARCHS}"
lipo -o "$FRAMEWORK_EXECUTABLE_PATH-merged" -create "${EXTRACTED_ARCHS[@]}"
rm "${EXTRACTED_ARCHS[@]}"

echo "Replacing original executable with thinned version"
rm "$FRAMEWORK_EXECUTABLE_PATH"
mv "$FRAMEWORK_EXECUTABLE_PATH-merged" "$FRAMEWORK_EXECUTABLE_PATH"

done
```

The screenshot displays the 'Build Phases' tab in the Tencent Cloud IDE. The interface includes tabs for 'General', 'Capabilities', 'Resource Tags', 'Info', 'Build Settings', and 'Build Phases'. A red circle labeled '1' highlights a '+' icon in the top left corner. Below this, a list of build phases is shown: 'Target Dependencies (0 items)', 'Compile Sources (368 items)', 'Link Binary With Libraries (37 items)', 'Copy Bundle Resources (48 items)', 'Embed Frameworks (0 items)', 'Copy Files (1 item)', and 'Run Script'. A red circle labeled '2' highlights the 'Run Script' phase. Below the 'Run Script' phase, a shell configuration is shown with the following code:

```
Shell /bin/sh
1 APP_PATH="${TARGET_BUILD_DIR}/${WRAPPER_NAME}"
2
3 # This script loops through the frameworks embedded in the
4 # removes unused architectures.
5 find "$APP_PATH" -name '*.framework' -type d | while read
```

A red arrow labeled '3' points to the comment line in the script. Below the code, there are two checkboxes: 'Show environment variables in build log' (checked) and 'Run script only when installing' (unchecked). The text 'Input Files' is visible at the bottom left, and a URL 'http://blog.csdn.net/yutaotst' is visible on the right side.

3. 再び圧縮してアップロードします。

# アカウント認証に関する質問

最終更新日： : 2024-04-12 10:00:04

JNIメソッドでAPIを使用して次のような問題が発生した場合はどうやって処理すればいいでしょうか。

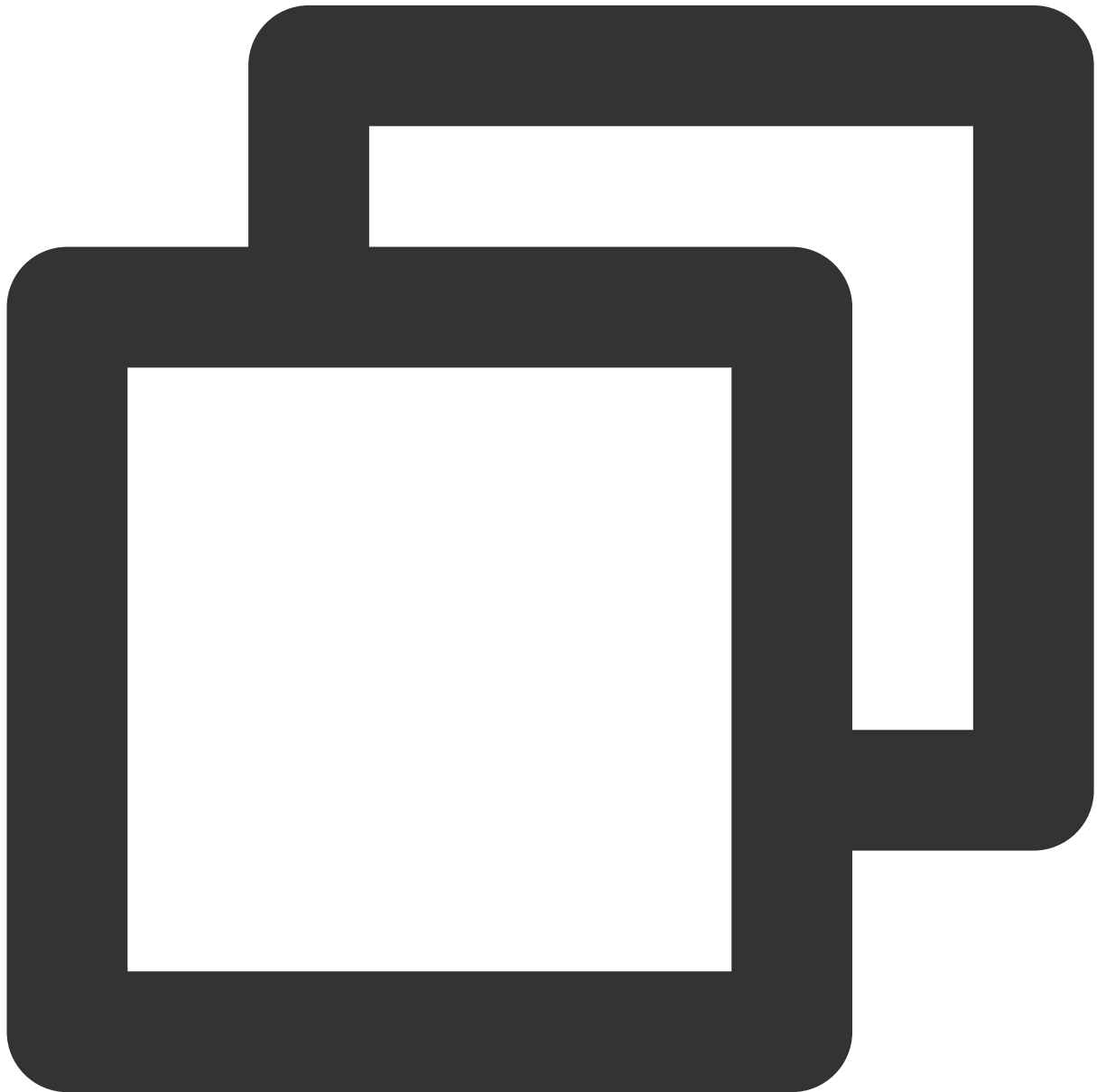


```
Exception in thread "main" java.lang.UnsatisfiedLinkError:  
com.tls.tls_sigcheck.tls_gen_signature_ex2(Ljava/lang/String;Ljava/lang/String;Ljav  
    at com.tls.tls_sigcheck.tls_gen_signature_ex2(Native Method)
```

```
at Demo.main(Demo.java:31)
```

動的ライブラリパスが不正の場合はその要因を取り除いてから、コード内のpackageパスが正しいかどうか確認してください。JNI動的ライブラリのコンパイル時にインターフェース名がpackageパスで生成されるため、tls\_sigcheck.javaのpackageパスを変更して自動的にコンパイルされないようにしてください。上記の問題が発生する恐れがあります。

**JNIメソッドでAPIを使用して次のような問題が発生した場合はどうやって処理すればいいでしょうか。**



```
Exception in thread "main" java.lang.UnsatisfiedLinkError: *** Can't load IA 32-bit
```

通常のJVMと動的ライブラリはマッチしません。32ビットの動的ライブラリを使用して32ビットJVMをロードしてください。

## どうやってUserSigを生成しますか。

詳細については、[UserSigの生成](#)をご参照ください。

## UserSigの有効期間はどれくらいでしょうか。

UserSigは、IMのログイン認証を行う時の重要な資格情報です。デフォルトの有効期間は180日で、有効期間はネイティブインターフェースを介してのみ変更できます。他のインターフェースやツールでは、有効期間の変更はできません。UserSigの有効期間は最長50年まで設定できます。アカウントのセキュリティのために、UserSigの有効期間は2か月に設定することをお勧めします。詳細については、[UserSigの生成](#)をご参照ください。

## アカウントは削除できますか。

プロフェッショナル版のアカウントは削除できません。アカウントを引き続き使用する必要がない場合は、Rest APIを介して[アカウントログインステータス無効化インターフェース](#)を呼び出し、アカウント所有者のログイン状態を無効にすることができます。

体験版のアカウントは削除をサポートしています。Rest APIを介して[アカウント削除インターフェース](#)を呼び出し、今後使用しないアカウントを削除することができます。削除した後は、このユーザーのデータを復元することはできませんので、慎重に操作してください。

## ログインエラー70009が表示されました。

公開鍵と秘密鍵が一致するかどうか確認してください。IM Demoの秘密鍵を使用してのUserSig生成はしないでください。

## IMアカウントがインポートされていないときに次のような問題が発生した場合はどう処理すればよいでしょうか。

グループへの参加に失敗しました。パラメータの問題でインポートに失敗している可能性があります。エラー10019。

リクエストされたUserIDは存在しません。MemberListのすべてのMember\_Accountが正しいかどうかを確認してください。

メッセージの送信やデータの更新を行う権限が不足しています。エラー10007。

操作権限が不足しています（例えば、Publicグループの中の通常メンバーが退場操作を試みたが、App管理者のみ権限がある場合、またはグループメンバー以外が操作した場合）。

メッセージの送信者または受信者のUserIDが無効または存在しません。エラー20003。

メッセージの送信側または受信側のUserIDが無効または存在しません。UserIDがIMにインポートされているかチェックしてください。

**説明：**

アカウントはお客様ご自身で生成する必要があります。インポートインターフェースを使用して、IMにインポートするアカウントを決定します。インポートしないと、正常に使用できません。



# ユーザープロフィールとリレーションシップチェーンに関する質問

最終更新日： : 2024-04-12 10:00:22

## エラーコード30001が返されるのはどうしてですか。

30001エラーの考えられる原因は次のとおりです。

1. リクエストのパラメータが不正です。
2. ユーザAが友達追加のリクエストを送信し、ユーザBを友達として追加するよう要求したが、BがすでにAの友達リストに含まれています。
3. ユーザAが友達削除のリクエストを送信し、ユーザBを削除するよう要求したが、BがAの友達リストに含まれていません。
4. ユーザAが友達更新のリクエストを送信し、ユーザBとのリレーショナルチェーンデータを更新するよう要求したが、BがAの友達リストに含まれていません。
5. ユーザAが特定の友達を招待するためのリクエストを送信し、ユーザBの情報のリレーショナルチェーンデータを取得するよう要求したが、BがAの友達リストに含まれていません。
6. ユーザAがブラックリスト追加のリクエストを送信し、ユーザBをブラックリストに追加するよう要求したが、BがすでにAのブラックリストに含まれています。
7. ユーザAがブラックリスト削除のリクエストを送信し、ユーザBをブラックリストから削除するよう要求したが、BがすでにAのブラックリストに含まれていません。

IMバックグラウンドからエラーコードとともに詳細なエラーメッセージも返されます。ユーザがエラーメッセージに応じてエラーメッセージの原因を判断することができます。

## 情報/リレーショナルチェーンシステムのREST APIを呼び出してエラーコード30004/40004が返された場合、どうすればいいですか。

情報リレーショナルチェーンシステムのリクエストパケットには、From\_Accountフィールドがあります。このフィールドはリクエストの送信元を識別するために使用されます。リクエストパケットのFrom\_Accountフィールドがリクエストの実際の送信元と一致しない場合、IMバックグラウンドはこれをAppバックグラウンドで送信されたリクエストと判断し、この場合、現在のリクエストにApp管理者権限があるかどうかをチェックし、リクエストの実際の送信元が管理者でない場合は、エラーコード30004/40004が返されます。

## 友達でないもののメッセージ送信はどのように設定しますか。

友達でないものからのメッセージ送信を希望する場合は、[IMコンソール](#)で1対1チャットメッセージの検証リレーショナルチェーンをオフにしてください。友達でなければメッセージを送信できないことを希望する場合、検証をオンにしてください。また設定してから5分後に有効となります。

# メッセージに関する質問

最終更新日：2024-04-12 10:00:39

## IMとTPNSは同時に統合され、多くのベンダーが競合していますが、この問題を解決するにはどうすればよいですか？

現在、IMは、TPNSが提供するベンダーjarパッケージを使用しています。ドキュメント [IMオフラインプッシュ \(Android\)](#) を参照して、関連する依存パッケージを置き換えることで、この問題を解決できます。

## メッセージが受信されないか、または失われた場合はどうすればよいですか？

### シングルチャットメッセージ

メッセージの送信が完了しているかどうかを確認します。

受信者がログインを完了しているかどうかを確認します。

メッセージを送信した指定セッションが受信者と同じかどうかを確認します。

### グループメッセージ

メッセージの送信が完了しているかどうかを確認します。

受信者がログインを完了しているかどうかを確認します。

受信者がグループメンバーであるかどうかを確認します。

C2Cメッセージかグループメッセージかを問わず、上記の手順で問題を確認できない場合は、引き続き次の状況を確認する必要があります。

1. メッセージリスナーを登録したかどうかを確認します。
2. 送信者がメッセージを送信した際に、`elem` をメッセージに追加したかどうかを確認します（メッセージを送信する際に `addElement` の戻り値を確認してください）。
3. Androidでは、複数のメッセージリスナーを登録したかどうか、また、メッセージリスナーで `true` が返されたかどうかを確認してください。

## オフラインプッシュを受信できない場合はどうすればよいですか？

### APNs

[オフラインプッシュ \(iOS\)](#) の説明ドキュメントを参照して、以下を確認してください。

証明書がTencent Cloudコンソールに正しくアップロードされているかどうかを確認します。

ログインに成功した後、tokenのTencent Cloudへのアップロードが成功したかどうかを確認します。

tokenの報告時に正しい証明書IDが報告されているかどうかを確認します。

フロントエンドイベントとバックエンドイベントが正しく報告されているかどうかを確認します。

メッセージに `TIMCustomElem` のみがあり、そのうちの `desc` 属性がブランクであるかどうかを確認します。

`MsgRandom` など、重複排除フラグが同じに設定されているため、重複排除が発生し、プッシュできません。グループメッセージの場合、メッセージを通知しないオプションが設定されているかどうか。

## Android

[オフラインプッシュ](#)の説明ドキュメントを参照して、以下を確認してください：

プッシュ証明書が正しくアップロードされているかどうかを確認します。

tokenが正常に報告されているかどうかを確認します。

サードパーティのオフラインプッシュ(Huawei、Xiaomi、Meizu)でない場合は、QALServiceプロセスが存在しているかどうかを確認します。存在していない場合、オフラインプッシュは受信されないため、システムの自動起動権限に依存する必要があります。

複数のプロセスの場合、IM SDKはメインプロセスでのみ初期化されているかどうか。正気化されていない場合は、メインプロセスでのみ初期化するように変更する必要があります。

Xiaomi、Huawei、Meizuといったサードパーティのオフラインプッシュの場合は、まず対応するサードパーティのコンソールから直接メッセージをプッシュして、電話を受信できるかどうかを確認できます。受信できない場合、次の2つの理由が考えられます：

- 1) サードパーティのオフラインプッシュを統合するユーザーに問題があります。ドキュメントに従って操作してください。
- 2) 携帯電話の互換性の問題。携帯電話自体はオフラインプッシュと互換性がありません。例えば、一部のHuawei携帯電話は、Huaweiのオフラインプッシュを受信できません。

OPPOによるオフラインプッシュの場合は、IMコンソールのAndroidプッシュ証明書に、AppSecretではなくMasterSecretを入力しているか確認してください。

APNプッシュか、またはAndroidでのオフラインプッシュかどうかに関わらず、上記の手順で問題を確認できない場合は、引き続き以下の状況を確認してください：

1. 受信者IDがプッシュされるメッセージのユーザーIDと一致しているかどうかを確認します。
2. オフラインプッシュリスナー (Android) が設定されているかどうかを確認します。
3. iOSについては、[プッシュ通知音のカスタム設定](#)を参照し、Androidについては、[グローバルオフラインプッシュの設定](#)を参照します。
4. メッセージが `sendOnlineMessage` インターフェースを介して送信されたオンラインメッセージであるかどうかを確認するか、RESTAPIを介してプッシュするときに `MsgLifeTime` を `0` に設定します。
5. メッセージにオフラインプッシュを実行しないフラグが設定されているかどうかを確認します。iOSについては、[オフラインメッセージプロパティのカスタマイズ](#)を参照し、Androidについては、[単一メッセージのオフラインプッシュ構成の設定](#)をご参照ください。
6. それでも場所を特定できない場合は、技術者に関連情報を提供し、トラブルシューティングを行うことができます。

## Red Packetメッセージはどのように処理すればよいですか？

Red Packetメッセージは、@メッセージと似通っており、`TIMCustomElem` を介して実装できます。UI上で対応する特殊処理を適用する必要があります。例えば、現在のメッセージがRed Packetメッセージであることを確認した場合、メッセージはRed Packetの形式で表示されます。

また、Red Packetメッセージは重要なメッセージです。頻度制限に達してもメッセージを配信できるように、メッセージを送信するときに優先度の高いメッセージとして設定することをお勧めします（現在、グループ内のメッ

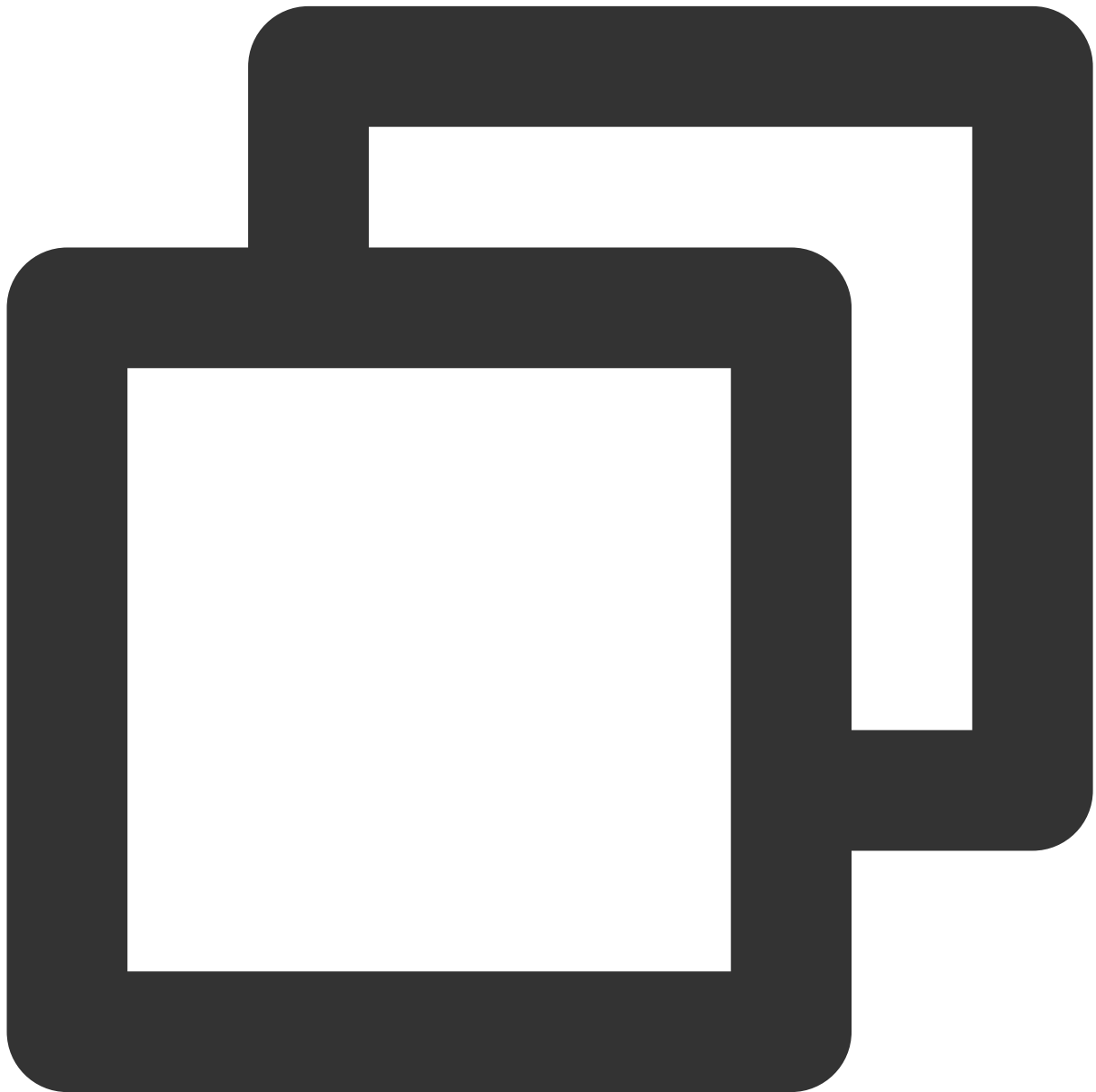
ページのデフォルトの頻度制限は40件/秒であり、シングルチャットメッセージのデフォルトの頻度制限は5件/秒です)。

メッセージの優先度に関する内容については、[メッセージの優先度](#)をご参照ください。

**ご注意：**

Red Packetメッセージの支払部分の機能では、アプリケーションが対応する支払SDKを統合する必要があります。現時点でIM SDKは、この部分の機能を提供していません。

Red Packetメッセージの簡単な作成プロセスは次のとおりです(Android)：



```
// 新しいメッセージを作成します  
TIMMessage msg = new TIMMessage();
```

```
try{
    // カスタマイズしたメッセージプロトコルを入力します
    JSONObject redPacket= new JSONObject();
    redPacket.put("type", "RED_PACKET");
    redPacket.put("amount", 2018);
    redPacket.put("msg", "Happy new year!");

    // 自分で定義したプロトコルに従ってカスタムメッセージ要素を作成します
    TIMCustomElem customElem = new TIMCustomElem();
    customElem.setDesc("red packet");
    customElem.setData(redPacket.toString().getBytes("utf-8"));
    if(msg.addElement(customElem) != 0){
        Log.e(TAG, "add custom elem failed");
        return;
    }
}catch(Exception e){
    Log.e(TAG, "build custom elem failed");
    return;
}

// メッセージの優先度を高優先度に設定します
msg.setPriority(TIMMessagePriority.High);
```

## IMメッセージの保存期間はどのくらいですか？

シングルチャットメッセージと非ライブストリーミンググループメッセージには、メッセージ履歴の保存機能があります。[IMコンソール](#)にログインして、関連の設定を変更することができます。それぞれのパッケージのデフォルト設定は次のとおりです。

体験版：7日間。延長機能はサポートしていません。

プロフェッショナル版：7日間。延長機能をサポートしています。

フラッグシップ版：30日間。延長機能をサポートしています。

履歴メッセージの保存期間の延長は、有料の付加価値サービスです。料金の詳細については、[付加価値サービスの料金](#)をご参照ください。

## 送信者がブラックリストに登録されているのに、メッセージの送信が成功したと表示されるのはなぜですか？

IMは、コンソールの[ブラックリストチェック](#)管理において、メッセージ送信後に成功した送信を表示する機能を提供します。この機能を有効にすると、ブラックリストに登録されたユーザーがメッセージを送信した後も、送信が成功したことが表示されます（実際には相手はメッセージを受信しません）。この設定を無効にすると、ブラックリストに登録されたユーザーはメッセージの送信後に「失敗」と表示され、SDKは[エラーコード20007](#)を受信します。具体的な設定については、ドキュメント[ブラックリストチェック](#)をご参照ください。

## COSを介した画像アドレスをダウンロード可能なドメイン名形式への変更方法は？

ユーザー自身がアップロードを処理してください。ストレージサービスのプライベート読み取りを使用する場合は、ダウンロード権限が有ることを保証するために、URL署名が必要です（[事前署名によるダウンロード](#)）。

## IMのメッセージの固有フラグのルールは何ですか？

IMクライアントのシングルチャット/グループチャットメッセージ、Web側のシングルチャット/グループチャットメッセージ、およびサーバー側のシングルチャットメッセージの固有フラグは、それぞれmsg\_id、msgID、およびmsgKeyに対応します。

それぞれの異なるタイプのメッセージの固有フラグのルールは異なります。具体的なルールは次のとおりです：クライアントのシングルチャット/グループチャットメッセージmsg\_idの構成は、tinyid-clientTime-randomです。

Web側のシングルチャット/グループチャットメッセージmsgIDの構成は、（v2.17.0よりも前）セッションid-msgSeq-random-1（自分が送信したメッセージ）/0（自分が送信していないメッセージ）です。

Web側のシングルチャット/グループチャットメッセージmsgIDの構成は、（v2.18.0以降）tinyid-clientTime-randomです。

サーバー側のシングルチャットメッセージmsgKeyの構成は、clientSeq\_random\_serverTimeです。

サーバー側のグループチャットメッセージは、グループid+msgSeqにより一意的に識別されます。

## ライブブロードキャストグループとコミュニティは、@メッセージをサポートしますか？

ライブブロードキャストグループ(AVChatRoom)は、@メッセージの送信をサポートしません。コミュニティ(Community)は、単一ユーザーへの@メッセージをサポートしますが、@ALLをサポートしません。



# グループに関する質問

最終更新日：2024-04-12 10:00:55

**グループチャットでグループメンバーの発言禁止を設定または取消するにはどうすればいいですか。**

発言禁止はグループメンバーのメッセージ送信を抑制するための方法であり、発言禁止されたメンバーが発言禁止期間内にこのグループでメッセージを送信できません。設定の詳細については、次のSDKドキュメントをご参照ください。

[Androidにおけるグループメンバーの発言禁止](#)

[iOSにおけるグループメンバーの発言禁止](#)

[Webにおけるグループメンバーの発言禁止](#)

また、App管理者がREST APIを使って、任意のグループの任意のメンバーに発言禁止を設定できます。詳細については、[REST API：一括発言禁止と発言禁止の取り消し](#)をご参照ください。

**発言禁止されたメンバーとその発言禁止期間を表示するにはどうすればいいですか。**

管理者とグループオーナーがIM SDKのインターフェースを通じてメンバーの発言禁止を設定または取り消すことができます（発言禁止の取消には発言禁止期間を0と設定すればよい）。

メンバーの発言禁止情報に関する問い合わせは、グループメンバーの情報を照会して実現されます。設定の詳細については、次のSDKドキュメントをご参照ください。

[Androidにおける本人のグループ内情報の獲得](#)

[iOSにおける本人のグループ内情報の獲得](#)

[Webにおけるグループメンバーのリストの獲得](#)

また、App管理者がREST APIを使ってメンバーの発言禁止情報を照会できます。詳細については、[REST API：グループの発言禁止ユーザリストの獲得](#)をご参照ください。

**グループに参加する前のメッセージを閲覧するにはどうすればいいですか。**

グループに参加する前のメッセージを閲覧するための前提条件は、このグループタイプの履歴メッセージはクラウドストレージをサポートしなければならないことです。グループのタイプと設定のユースケースに応じて、次のように構成します。

**ライブ配信グループ (AVChatRoom)** および以前のバージョンにおける**オンラインメンバー放送ビッググループ (BChatRoom)** は履歴メッセージのストレージをサポートしません。そのためこの2つのグループはグループに参加する前のメッセージを閲覧できません。

非ライブ配信グループで、**友達ワークグループ (Work)** と **知らない社交グループ (Public)** は、グループに参加する前のメッセージをデフォルトで閲覧できません。**臨時会議グループ (Meeting)** は、グループメンバーがグループに参加する前の履歴メッセージをデフォルトで閲覧できます。デフォルト設定を変更するには、[作業依頼書サブミット](#)で変更を申請できます。

非ライブ配信グループの履歴メッセージのストレージ期間はデフォルトで7日（Ultimate Editionのデフォルトのストレージ期間は30日）です。履歴メッセージのストレージ期間を延長するには、[コンソール](#) > **機能設定**で構成でき

ます。履歴メッセージのストレージ期間の延長は有料の付加価値サービスです。具体的な課金については、[価格説明](#)をご参照ください。

### AVChatRoomとMeeting（以前のバージョンのChatRoomタイプ）の違いはなんですか。

この2つのグループはそれぞれのユースケースを対象としています。Meetingはグループ規模が中程度（6000人以下）のケースに適し、AVChatRoomは大規模なライブ配信ケースに適し、メンバー数に上限がありません。この2つのグループは機能設計について次の違いがあります。

グループ機能項目	Meeting	AVChatRoom
グループメンバー上限	6000人	上限なし
グループメンバー情報	すべてのグループメンバー情報を保存する	メンバー情報を保存しない
グループオーナーによるグループ管理者の設定はサポートされるか	サポートされる	サポートされない
グループメンバーを削除する	グループ管理者、グループオーナーとApp管理者がグループメンバーを削除できる	サポートされない
メッセージのローミングがサポートされるか	サポートされる	サポートされない
グループに参加する前の履歴メッセージがサポートされるか	デフォルトでは履歴メッセージのストレージ有効期間内のメッセージ閲覧がサポートされる	サポートされない
メンバーの変更通知がサポートされるか	サポートされない	サポートされる
App管理者によるグループのインポートがサポートされるか	サポートされる	サポートされない

### グループ/グループメンバー次元のカスタムフィールド値を取得できないのはどうしてですか。

この問題については、次の点からチェックしてください。

1. コンソールでカスタムフィールドの構成が正しいかどうかを確認します。
2. 問い合わせのリクエストについて、ユーザが読取り権限があるかどうか、グループタイプがこのカスタムフィールドをサポートするかどうかを確認します。
3. このカスタムフィールドの設定リクエストが成功したかどうかを確認します。
4. グループ次元のカスタムフィールドについて：

iOS：IM SDKにログインする前に、TIMManager > setUserConfig > TIMUserConfig > TIMGroupInfoOption > groupCustomで必要な構成を実行する必要があります。



Android : IM SDKにログインする前に、TIMManager > setUserConfig > TIMUserConfig > TIMGroupSettings > groupInfoOptions > setCustomTagsで必要な構成を実行する必要があります。

5. グループメンバーの次元のカスタムフィールドについて :

iOS : IM SDKにログインする前に、TIMManager > setUserConfig > TIMUserConfig > TIMGroupMemberInfoOption > memberCustomで必要な構成を実行する必要があります。

Android : IM SDKにログインする前に、TIMManager > setUserConfig > TIMUserConfig > TIMGroupSettings > memberInfoOptions > setCustomTagsで必要な構成を実行する必要があります。

# ライブ配信グループに関する質問

最終更新日：2024-04-12 10:01:12

自ら送信したメッセージ `Message.nick` と `Message.avatar` は空です。ニックネームとプロフィール画像を画面に正常に表示するにはどうすればいいですか。

[getMyProfile](#)を呼び出して、自分のニックネームとプロフィール画像を取得できます。

ライブ配信グループで発言禁止機能を実現するにはどうすればいいですか。

発言禁止機能はカスタムメッセージを介して実現することができます。このカスタムメッセージには、発言禁止された者のMembers\_Accountと発言禁止期間が含まれます。[グループ内発言前のコールバック](#)を介してこのカスタムメッセージをビジネスバックグラウンドにCC送信し、ビジネスバックグラウンドで一括発言禁止と発言禁止の取り消しインターフェースを呼び出すことで、指定されたユーザに対する発言禁止機能を実現することができます。

ライブ配信グループでメンバーを追い出す機能を実現するにはどうすればいいですか。

追い出し機能はカスタムメッセージを介して実現することができます。このカスタムメッセージには、追い出された者のMembers\_Accountが含まれます。このメッセージの優先度をHighに設定することで、40件/秒のメッセージの送信頻度制限の設定でバックグラウンドによって破棄されることを回避します。追い出された者のSDKはこのメッセージを受信した後、[グループ退会](#)インターフェースを呼び出すことで、ライブ配信グループでメンバーを追い出す機能を実現することができます。

ミニプログラム/Web側がグループ退会インターフェースを呼び出した後、Android/iOS/PC側が同期してグループ退会するが、Android/iOS/PCでグループ退会インターフェースを呼び出した後、ミニプログラム/Web側は退会しないのはどうしてですか。

ミニプログラム/Web側では、ユーザがビジターモードでアクセスすることをサポートしているため、Android/iOS/PCでグループから退会しても、ミニプログラム/Web側が自動的にグループ退会操作をトリガーすることはありません。

すべての端末で同期退会処理を求めた場合、[グループメンバー退会後](#)のコールバックを設定できます。この場合、OptPlatformフィールドを使用して現在の退会処理プラットフォームを判断します。退会処理プラットフォームがAndroid/iOS/PCである場合、[1対1チャットメッセージの単一送信](#)インターフェースを介してシステムメッセージとしてカスタムメッセージを退会者に送信します。フロントエンドはこのセッションを遮断してUI層で表示しません。ミニプログラム/Web側はこのメッセージを受信した後、[グループ退会](#)インターフェースを呼び出せばよいです。

単一端末だけの退会処理を求めた場合、[グループメンバー退会後](#)のコールバックを設定できます。OptPlatformを介して現在の退会処理プラットフォームを判断します。[1対1チャットメッセージの単一送信](#)インターフェースを介してシステムメッセージとしてカスタムメッセージを退会者に送信します。フロントエンドはこのセッションを遮断してUI層で表示しません。非退会端末はこのメッセージを受信した後に[グループに参加](#)インターフェースを

呼び出して再びこのグループに参加すればよいです。グループの参加と退会に関するシステム通知が何度も発生するのを避けるために、作業依頼書をサブミットしてグループの参加と退会に関するシステム通知をオフにすることができます。

### メッセージがどうして失われるのですか。

メッセージが失われる場合の考えられる原因は次のとおりです。

ライブ配信グループには40個/秒の送信頻度制限があります。メッセージ送信前のコールバックとメッセージ送信後のコールバックで判断できます。失われたメッセージにメッセージ送信前のコールバックが受信されたが、メッセージ送信後のコールバックが受信されていない場合、そのメッセージの送信が制限されます。

ミニプログラム/Web側での退会によってAndroid/iOS/PCでの同期退会となるかどうかを判断するには、[よくある質問](#)をご参照ください。

ミニプログラム/Webに問題がある場合、V2.7.6より前のバージョンのSDKを使用しているかどうかを確認してください。そうである場合、最新バージョンにアップグレードしてください。

上記の可能性を除外した場合、作業依頼書をサブミットして弊社にご連絡ください。

### 「いいね」 / 「フォロー数」の統計はどのように実現しますか。

まず、カスタムメッセージを使用して「いいね」 / 「フォロー」メッセージのタイプを構築します。ユーザがフロントエンドで「いいね」 / 「フォロー」 iconをクリックしてカスタムメッセージの送信をトリガーすると、「いいね」 / 「フォロー」メッセージを[グループ内発言前のコールバック](#)を介して業務側にCC送信します。業務側は受信した「いいね」 / 「フォロー」メッセージ数に基づいて数量統計を行います。3秒～5秒ごとに[グループ基本情報インターフェースを変更](#)でそのデータをグループ情報フィールドに更新します。SDKは[グループ情報取得インターフェース](#)を介して「いいね」 / 「フォロー」数量統計を実現することができます。

### メッセージの優先度を適切に設定するにはどうすればよいですか。

重要なメッセージが破棄されないように、ライブルームでは、すべてのメッセージに対して3つの優先度が用意されています。SDKはメッセージを取得する際に優先度の高いメッセージを優先します。カスタムメッセージ優先度の設定に対する推奨事項は次のとおりです。

High：ラッキーマネー、プレゼント、追い出しに関するメッセージ。

Normal：一般テキストメッセージ。

Low：いいね、フォローに関するメッセージ。

### ビデオやチャットのやり取りを直接見ることができるオープンソースのライブ配信コンポーネントはありますか。

はい、あります。しかもコードはオープンソースです。詳細については[Tencent Cloud Webライブ配信会話コンポーネント](#)をご参照ください。

# ニックネームプロフィール画像に関連した問題

最終更新日：：2024-04-12 10:01:29

## セッションのニックネームとプロフィール画像の更新

**セッション自体はニックネームとプロフィール画像を保存しません。**セッションのニックネームとプロフィール画像はSDKがローカルユーザープロファイルまたはグループプロファイルを取得して入力するものです。シングルチャットセッションの場合、SDKは相手のニックネームとプロフィール画像を取得して入力します。グループチャットの場合、SDKはグループ名とグループプロフィール画像を取得して入力します。ローカルユーザープロファイルまたはグループプロファイルを最新の状態に保つため、SDKはシングルチャットおよびグループチャットの最新バージョンに対して以下の最適化を実行します。

### シングルチャットセッション：

**最適化1：**ユーザーが自分でセッションを取得またはSDKがセッション更新をコールバックするときに、ローカルに相手のユーザープロファイルがないことをSDKが検出する場合、ローカルに保存されているユーザープロファイルをサーバーと同期し、相手のユーザープロファイルがローカルに存在するようにします。

**最適化2：**フレンドプロファイルに変更が生じる場合、SDKはバックエンドが送信する変更通知を取得して直ちにローカルユーザープロファイルを更新します。パブリックプロファイルに変更が生じる場合、バックエンドは通知を送信しません。ローカルのパブリックプロファイルは更新されないため、パブリックプロファイルを確認する必要があるときは自分でプロファイル取得インターフェースを呼び出してローカルプロファイルを更新してください。

**最適化3：**バックエンドがメッセージを送信するときメッセージボディ内にユーザーの最新のニックネームとプロフィール画像が追加されます。SDKがメッセージを取得後、そのユーザープロファイルがローカルにある場合、ローカルユーザープロファイルに対してニックネームとプロフィール画像が直ちに更新されます。

上述の最適化に基づき、フレンドの場合、SDKはセッション中のニックネームとプロフィール画像を最新にすることができます。パブリックの場合、SDKは最新にすることができないため、必要に応じて取得する必要があります。

### グループチャットセッション：

**最適化1：**ユーザーが「グループの追加」を実行するとき、グループ追加の成功後、SDKは自動的にグループプロファイルを取得しローカルに保存します。

**最適化2：**追加されたグループのグループプロファイルが修正されると、バックエンドはクライアントに通知します。また、クライアントは直ちにローカルのグループプロファイルを更新します。

上述の最適化に基づき、SDKは追加済みグループのセッションニックネームとプロフィール画像が最新であるようにします。追加していないグループのセッションまたは退出済みグループのセッションの場合、SDKはニックネームとプロフィール画像を最新に保つことはできません。

**ご注意：**

ユーザープロフィールおよびグループプロフィールを変更してもセッションは更新されません。次のセッション操作（例えば、自分でセッションを取得、セッションを既読にセット、メッセージの送受信等）の後、セッションのニックネームとプロフィール画像が更新されます。

パブリックと自分とのリレーションシップチェーンが存在しない場合、パブリックプロフィールを修正しても、バックエンドは通知を送信せず、ユーザーローカルプロフィールも更新されません。クライアントが自分でユーザープロフィールを取得すると更新されます。

## メッセージリスト中のニックネームとプロフィール画像の更新

**メッセージ自体がニックネームとプロフィール画像を保存します。**メッセージ中のニックネームとプロフィール画像を最新のものに保つため、SDKは最新バージョンで以下の最適化を実行します。

最適化1：バックエンドがメッセージを送信するときユーザーの最新のニックネームとプロフィール画像が追加されます。SDKがメッセージを取得後、そのユーザープロフィールがローカルにある場合、直ちにローカルユーザープロフィールが更新され、メッセージとローカルユーザープロフィールのニックネームとプロフィール画像が最新に保たれます。

最適化2：メッセージの送受信が成功すると、メッセージ中に保存されたニックネームとプロフィール画像は修正することができなくなります。メッセージ履歴がユーザーの新しいニックネームとプロフィール画像を取得できるようにするため、メッセージがニックネームとプロフィール画像フィールドを取得するとき、SDKはまずローカルユーザープロフィールをクエリーします。存在する場合はローカルのニックネームとプロフィール画像を返します（最適化1に基づき、ローカルのニックネームとプロフィール画像は新しいメッセージでリアルタイムに更新されます）。存在しない場合は、メッセージボディ内のニックネームとプロフィール画像を返します。

上述の最適化に基づき、新しいメッセージの場合、SDKはニックネームとプロフィール画像を最新のものに保つことができます。メッセージ履歴の場合、SDKはニックネームとプロフィール画像を最新に保つことができません。ローカルにメッセージ送信者のプロフィールが存在する場合、メッセージ履歴のニックネームとプロフィール画像が更新されます。

## よくあるご質問

上記のドキュメントで説明されるように、SDKの最新バージョンではニックネームとプロフィール画像の問題に対して多くの最適化を実行します。ニックネームとプロフィール画像の問題が発生する場合は、まず[SDKの最新バージョン](#)にアップグレードして問題が解決されるかどうか確認してください。解決しない場合は、以下のよくあるご質問を参考にしてください。

**ニックネームとプロフィール画像が変更されると、セッションは直ちに更新されますか。**

ニックネームとプロフィール画像が変更されてもセッションは更新されません。次のセッション操作(例えば、自分でセッションを取得、セッションを既読にセット、メッセージの送受信等)の後に、セッションのニックネームとプロフィール画像が更新されます。このような状況の場合、自分でフレンドプロフィールまたはグループプロフィールの変更通知を監視して、セッションのニックネームとプロフィール画像を更新することができます。

### **パブリックのニックネームとプロフィール画像が変更される時、セッションを更新することはできませんか。**

パブリックと自分とのリレーションシップチェーンが存在しないため、そのパブリックプロフィールが変更される時、バックエンドは通知を送信せず、ローカルのパブリックプロフィールも更新することができません。次に自分でそのユーザープロフィールを取得するか、そのユーザーが送信したメッセージを受信するときに(メッセージにはユーザーの最新のニックネームとプロフィール画像が含まれ、SDKがメッセージを受信するとローカルユーザープロフィールが更新されます)、セッションのニックネームとプロフィール画像が更新されます。

### **メッセージ履歴のニックネームとプロフィール画像を更新することはできませんか。**

メッセージリスト中のニックネームとプロフィール画像の更新の下の[最適化2](#)をご参照ください。ローカルにメッセージが送信したプロフィールがない場合、メッセージ履歴のニックネームとプロフィール画像は更新することができません。自分でそのユーザーのプロフィールを取得すると、メッセージ履歴のニックネームとプロフィール画像が更新されます。

### **セッション更新またはメッセージ送受信時にSDKがバックエンドからユーザープロフィールを取得しないのはなぜですか。**

セッションの更新とメッセージの送受信は頻繁に発生するイベントです。バックエンドがユーザープロフィールと毎回同期すると、クライアントおよびバックエンドに大きなストレスを加えることになり、プログラムのパフォーマンスに大きな影響を与えます。また、これら2つの状況ではユーザーが自分でユーザープロフィールを取得することは推奨されません。同様に大きなパフォーマンスの問題が発生します。推奨される方法は、ユーザーがメッセージのプロフィール画像をクリックする時に自分でユーザープロフィールを再び取得することです。