

模块事件

一、用户信息更改

说明： 用户信息更改时触发该事件。

Event 事件： `UserEvents.UserInfoChange`

回调参数： `Object` 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
<code>userInfo</code>	新的用户信息	<code>UserInfoDetail</code>

示例：

```
watchCore.user.eventEmitter.on(UserEvents.UserInfoChange, (data) => {
  console.log('新的用户信息', data.userInfo);
});
```

Event 事件： `UserEvents.WxMiniUserInfoChange`

回调参数： `Object` 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
<code>wxMiniUserInfo</code>	-	<code>WxMiniUserInfo</code>

二、任意用户设置昵称

说明： 任意用户设置昵称后触发该事件。

Event 事件： `UserEvents.UserSetNick`

回调参数： `Object` 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
<code>userId</code>	用户 <code>userId</code>	<code>string</code>
<code>nickname</code>	新的昵称	<code>string</code>

示例：

```
watchCore.user.eventEmitter.on(UserEvents.UserSetNick, (data) => {
  console.log('该用户的 userId', data.userId);
  console.log('该用户的新昵称', data.nickname);
});
```

三、当前用户设置昵称

说明： 调用 `user.updateUserNick` 修改昵称成功后触发该事件。

Event 事件： `UserEvents.CurrentUserSetNick`

回调参数： `Object` 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
<code>userId</code>	用户 <code>userId</code>	<code>string</code>
<code>nickname</code>	新的昵称	<code>string</code>

示例：

```
watchCore.user.eventEmitter.on(UserEvents.CurrentUserSetNick, () => {
  toast.success('修改昵称成功');
});
```

四、设置昵称失败

说明： 调用 `user.updateUserNick` 修改昵称失败后触发该事件。

Event 事件： `UserEvents.SetNickError`

回调参数： `Object` 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
message	失败信息	string

示例：

```
watchCore.user.eventEmitter.on(UserEvents.SetNickError, (data) => {
  toast.error('修改昵称失败： ' + data.message);
});
```

五、踢出当前观众

Event 事件： `UserEvents.KickCurrentUser`