



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 103500404 A

(43) 申请公布日 2014. 01. 08

(21) 申请号 201310439810. 2

(22) 申请日 2013. 09. 25

(71) 申请人 小付钱包技术(北京)有限公司  
地址 100031 北京市西城区复兴门内大街  
158号远洋大厦 F316B3 室

(72) 发明人 宋成

(74) 专利代理机构 北京市盈科律师事务所  
11344

代理人 赵成伟

(51) Int. Cl.

G06Q 20/36(2012. 01)

G06F 3/0488(2013. 01)

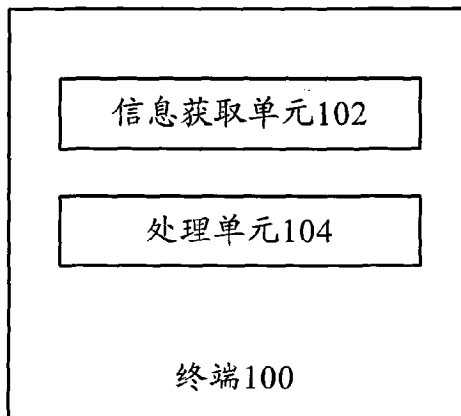
权利要求书2页 说明书7页 附图8页

(54) 发明名称

终端和电子钱包信息交互方法

(57) 摘要

本发明提供了一种终端,包括:信息获取单元,用于获取电子钱包的数据信息,所述数据信息至少来源于用户的一个账户;处理单元,用于根据所述电子钱包的数据信息显示图形界面,所述图形界面包括至少一个可视化对象,每个所述可视化对象对应一个所述账户,以及,响应用户在所述可视化对象上的第一输入操作,由所述可视化对象将对应的所述账户的信息提供给用户。本发明还提供了一种电子钱包信息交互方法。通过本发明的技术方案,能够模拟电子钱包使用的真实感,提供友好的用户显示界面,提升用户体验。



1. 一种终端,其特征在于,包括:

信息获取单元,用于获取电子钱包的数据信息,所述数据信息至少来源于用户的一个账户;

处理单元,用于根据所述电子钱包的数据信息显示图形界面,所述图形界面包括至少一个可视化对象,每个所述可视化对象对应一个所述账户,

以及,响应用户在所述可视化对象上的第一输入操作,由所述可视化对象将对应的所述账户的信息提供给用户。

2. 根据权利要求1所述的终端,其特征在于,所述可视化对象中包括至少一个支付控件;所述处理单元还用于:

响应用户在所述支付控件上的第一输入操作,执行所述支付控件的功能。

3. 根据权利要求1所述的终端,其特征在于,所述处理单元根据所述数据信息计算得到资产信息,并在所述图形界面上提供所示资产信息显示控件;

以及,响应用户在所述资产信息显示控件上的第一输入操作,将所述资产信息通过柱状图提供给用户,

其中所述资产信息包括总资产信息、负债信息和净资产信息。

4. 根据权利要求3所述的终端,其特征在于,所述处理单元提供的所述柱状图中柱状图形的长度由零开始动态增长到其目标长度。

5. 根据权利要求1所述的终端,其特征在于,所述处理单元还用于,响应用户在所述图形界面上的第二输入操作,移动所述图形界面中显示的内容,移动速度、移动方向和移动距离与所述第二输入操作有关。

6. 根据权利要求1至5中任一项所述的终端,其特征在于,所述处理单元从触摸敏感设备上获取所述第一输入操作或所述第二输入操作。

7. 一种电子钱包信息交互方法,其特征在于,包括:

获取电子钱包的数据信息,所述数据信息至少来源于用户的一个账户;

根据所述电子钱包的数据信息显示图形界面,所述图形界面包括至少一个可视化对象,每个所述可视化对象对应一个所述账户;

响应用户在所述可视化对象上的第一输入操作,由所述可视化对象将对应的所述账户的信息提供给用户。

8. 根据权利要求7所述的电子钱包信息交互方法,其特征在于,所述可视化对象中包括至少一个支付控件;则所述电子钱包信息交互方法还包括:

响应用户在所述支付控件上的第一输入操作,执行所述支付控件的功能。

9. 根据权利要求7所述的电子钱包信息交互方法,其特征在于,还包括:

根据所述数据信息计算得到资产信息,并在所述图形界面上提供所示资产信息显示控件;

响应用户在所述资产信息显示控件上的第一输入操作,将所述资产信息通过柱状图提供给用户,

其中所述资产信息包括总资产信息、负债信息和净资产信息。

10. 根据权利要求9所述的电子钱包信息交互方法,其特征在于,其中所述响应用户在所述资产信息显示控件上的第一输入操作,将所述资产信息通过柱状图提供给用户的步骤

包括：

所述柱状图中柱状图形的长度由 0 开始动态增长到其目标长度。

11. 根据权利要求 7 所述的电子钱包信息交互方法,其特征在于,还包括：

响应用户在所述图形界面上的第二输入操作,移动所述图形界面中显示的内容,移动速度、移动方向和移动距离与所述第二输入操作有关。

12. 根据权利要求 7 至 11 中任一项所述的电子钱包信息交互方法,其特征在于,从触摸敏感设备上获取所述第一输入操作或所述第二输入操作。

## 终端和电子钱包信息交互方法

### 技术领域

[0001] 本发明涉及智能交互技术领域,具体而言,涉及一种终端和一种电子钱包信息交互方法。

### 背景技术

[0002] 电子钱包又称虚拟电子钱包,是基于移动终端技术、移动通讯和移动互联网等技术手段,将现实生活中的真实钱包,以移动终端为载体,实现了虚拟化的钱包。

[0003] 电子钱包是由电子移动终端(如手机、PDA)和装载在该终端上的应用软件构成。使用者通过电子钱包进行网络交易,特别是网络支付并且存储交易纪录。电子钱包能够记载(存放)使用者的电子“现金”、信用卡号、银行卡号、个人信息等,主要适合于基于移动互联网的电子商务活动。虚拟钱包和移动终端通信号码绑定,实现了实名钱包,提高了安全性。使用者不需要登录网银,只需要使用虚拟钱包账户号和支付密码或使用银行卡号和密码就可以完成支付。在确保安全性的同时,实现了随时随地、方便、快速的金融交易。电子钱包正吸引着大批网上注册会员,尤其是高速增长年轻网络用户群。由此,可以为电子支付结算未来的发展和拓展新的盈利模式带来巨大的商机。电子钱包能够极大的方便解决人们日常生活中的支付问题,它也将成为一种趋势。目前国内各个知名公司相继开发出自己的电子钱包的产品来抢占电子钱包这块市场,例如,美国著名移动支付公司 Square, PayPal 推出的手机支付产品, Google 推出的 Google Wallet 以及中国移动推出的“手机钱包”。

[0004] 目前市场上已开发的电子钱包产品,只是简单地把钱包信息(例如信用卡,钱包余额)以文本的形式展现给用户,并没有给用户一个钱包的用户体验感,其钱包的交互性不强,信息展现的方式单一单调,立体感不强。

[0005] 因此,需要一种电子钱包信息交互技术,能够模拟电子钱包使用的真实感,提供友好的用户显示界面,提升用户体验。

### 发明内容

[0006] 针对上述问题,本发明的目的是提供一种电子钱包信息交互技术,能够模拟电子钱包使用的真实感,提供友好的用户显示界面,提升用户体验。

[0007] 根据本发明的一个方面,提出一种终端,包括:信息获取单元,用于获取电子钱包的数据信息,所述数据信息至少来源于用户的一个账户;处理单元,用于根据所述电子钱包的数据信息显示图形界面,所述图形界面包括至少一个可视化对象,每个所述可视化对象对应一个所述账户,以及,响应用户在所述可视化对象上的第一输入操作,由所述可视化对象将对应的所述账户的信息提供给用户。

[0008] 在该技术方案中,电子钱包中的信息不再仅仅是以文本的形式提供给用户,而是通过图形界面对电子钱包的信息进行展示。通过图形界面可以模拟真实钱包的使用,用户可以直观地区分自己的金融卡,还可以模拟从钱包中抽卡、抽卡的动作,提升用户体验。

[0009] 优选地,所述可视化对象中包括至少一个支付控件;所述处理单元还用于:响应

用户在所述支付控件上的第一输入操作,执行所述支付控件的功能。

[0010] 在该技术方案中,用户可以在图形界面中进行电子钱包的相关操作。例如,可以查看银行卡的余额,进行转账、汇款、支付,或者信用卡还款等操作。

[0011] 优选地,所述处理单元根据所述数据信息计算得到资产信息,并在所述图形界面上提供所示资产信息显示控件;以及,响应用户在所述资产信息显示控件上的第一输入操作,将所述资产信息通过柱状图提供给用户,其中所述资产信息包括总资产信息、负债信息和净资产信息。

[0012] 在该技术方案中,可以通过柱状图在图形界面显示用户的资产信息。用户的总资产信息、负债信息和净资产信息通过柱状图可以直观、清楚地展现给用户。

[0013] 优选地,所述处理单元提供的所述柱状图中柱状图形的长度由零开始动态增长到其目标长度。

[0014] 在该技术方案中,柱状图采用动态的展现方式,提高了数据的立体感,使图形界面具有更好的视觉效果和用户体验效果。

[0015] 优选地,所述处理单元还用于,响应用户在所述图形界面上的第二输入操作,移动所述图形界面中显示的内容,移动速度、移动方向和移动距离与所述第二输入操作有关。

[0016] 在该技术方案中,第二输入操作可以是在图形界面上的滑动操作。图形界面以可滑动的形式展现给用户,并且界面在滑动过程中根据用户操作动作的速度和起始、结束位置不同,移动速度、移动方向和移动距离会有不同的效果,进一步提升了图形界面的操作的交互性。

[0017] 优选地,所述处理单元从触摸敏感设备上获取所述第一输入操作或所述第二输入操作。

[0018] 在该技术方案中,通过触摸敏感设备可以识别用户的触摸操作,并且当触摸敏感设备是支持多点触摸的触摸屏时,还可以识别出用户的多点触摸手势,以及手势的滑动速度,从而更好地响应用户的操作。

[0019] 根据本发明的另一方面,还提出一种电子钱包信息交互方法,包括:获取电子钱包的数据信息,所述数据信息至少来源于用户的一个账户;根据所述电子钱包的数据信息显示图形界面,所述图形界面包括至少一个可视化对象,每个所述可视化对象对应一个所述账户;响应用户在所述可视化对象上的第一输入操作,由所述可视化对象将对应的所述账户的信息提供给用户。

[0020] 在该技术方案中,电子钱包中的信息不再仅仅是以文本的形式提供给用户,而是通过图形界面对电子钱包的信息进行展示。通过图形界面可以模拟真实钱包的使用,用户可以直观地区分自己的金融卡,还可以模拟从钱包中抽卡、抽卡的动作,提升用户体验。

[0021] 优选地,所述可视化对象中包括至少一个支付控件;则所述电子钱包信息交互方法还包括:响应用户在所述支付控件上的第一输入操作,执行所述支付控件的功能。

[0022] 在该技术方案中,用户可以在图形界面中进行电子钱包的相关操作。例如,可以查看银行卡的余额,进行转账、汇款、支付,或者信用卡还款等操作。

[0023] 优选地,所述电子钱包信息交互方法还包括:根据所述数据信息计算得到资产信息,并在所述图形界面上提供所示资产信息显示控件;响应用户在所述资产信息显示控件上的第一输入操作,将所述资产信息通过柱状图提供给用户,其中所述资产信息包括总资产

产信息、负债信息和净资产信息。

[0024] 在该技术方案中,可以通过柱状图在图形界面显示用户的资产信息。用户的总资产信息、负债信息和净资产信息通过柱状图可以直观、清楚地展现给用户。

[0025] 优选地,其中所述响应用户在所述资产信息显示控件上的第一输入操作,将所述资产信息通过柱状图提供给用户的步骤包括:所述柱状图中柱状图形的长度由0开始动态增长到其目标长度。

[0026] 在该技术方案中,柱状图采用动态的展现方式,提高了数据的立体感,使图形界面具有更好的视觉效果和用户体验效果。

[0027] 优选地,所述电子钱包信息交互方法还包括:响应用户在所述图形界面上的第二输入操作,移动所述图形界面中显示的内容,移动速度、移动方向和移动距离与所述第二输入操作有关。

[0028] 在该技术方案中,第二输入操作可以是在图形界面上的滑动操作。图形界面以可滑动的形式展现给用户,并且界面在滑动过程中根据用户操作动作的速度和起始、结束位置不同,移动速度、移动方向和移动距离会有不同的效果,进一步提升了图形界面的操作的交互性。

[0029] 优选地,从触摸敏感设备上获取所述第一输入操作或所述第二输入操作。

[0030] 在该技术方案中,通过触摸敏感设备可以识别用户的触摸操作,并且当触摸敏感设备是支持多点触摸的触摸屏时,还可以识别出用户的多点触摸手势,以及手势的滑动速度,从而更好地响应用户的操作。

[0031] 通过上述技术方案,可以模拟电子钱包使用的真实感,提供友好的用户显示界面,提升用户体验。。

## 附图说明

[0032] 图1示出了根据本发明的实施例的终端的框图;

[0033] 图2示出了根据本发明的实施例的电子钱包信息交互方法的流程图;

[0034] 图3示出了根据本发明的另一实施例的终端的框图;

[0035] 图4是图3所示实施例中图形界面体系的示意图;

[0036] 图5是根据本发明的另一实施例的电子钱包信息交互方法中操作动作实现的流程图;

[0037] 图6是图5所示实施例的图形界面的示意图;

[0038] 图7是根据本发明的另一实施例的电子钱包信息交互方法中资产管理的流程图;

[0039] 图8是图7所示实施例的图形界面的示意图;

[0040] 图9是根据本发明的另一实施例的电子钱包信息交互方法中可滑动列表控件的实现的流程图;

[0041] 图10是图9所示实施例的图形界面的示意图。

## 具体实施方式

[0042] 为了能够更清楚地理解本发明的上述目的、特征和优点,下面结合附图和具体实施方式对本发明进行进一步的详细描述。

[0043] 在下面的描述中阐述了很多具体细节以便于充分理解本发明,但是,本发明还可以采用其他不同于在此描述的方式来实施,因此,本发明的保护范围不受下面公开的具体实施例的限制。

[0044] 下面结合附图和实施例对本发明做进一步说明。需要说明的是,在不冲突的情况下,本申请的实施例及实施例中的特征可以相互组合。

[0045] 图 1 示出了根据本发明的实施例的终端的框图。

[0046] 如图 1 所示,根据本发明的实施例的终端 100 包括:信息获取单元 102,用于获取电子钱包的数据信息,数据信息至少来源于用户的一个账户;处理单元 104,用于根据电子钱包的数据信息显示图形界面,图形界面包括至少一个可视化对象,每个可视化对象对应一个账户,以及,响应用户在可视化对象上的第一输入操作,由可视化对象将对应的账户的信息提供给用户。

[0047] 在该技术方案中,电子钱包中的信息不再仅仅是以文本的形式提供给用户,而是通过图形界面对电子钱包的信息进行展示。通过图形界面可以模拟真实钱包的使用,用户可以直观地区分自己的金融卡,还可以模拟从钱包中抽卡、抽卡的动作,提升用户体验。

[0048] 优选地,可视化对象中包括至少一个支付控件;处理单元 104 还用于:响应用户在支付控件上的第一输入操作,执行支付控件的功能。

[0049] 在该技术方案中,用户可以在图形界面中进行电子钱包的相关操作。例如,可以查看银行卡的余额,进行转账、汇款、支付,或者信用卡还款等操作。

[0050] 优选地,处理单元 104 根据数据信息计算得到资产信息,并在图形界面上提供所示资产信息显示控件;以及,响应用户在资产信息显示控件上的第一输入操作,将资产信息通过柱状图提供给用户,其中资产信息包括总资产信息、负债信息和净资产信息。

[0051] 在该技术方案中,可以通过柱状图在图形界面显示用户的资产信息。用户的总资产信息、负债信息和净资产信息通过柱状图可以直观、清楚地展现给用户。

[0052] 优选地,处理单元 104 提供的柱状图中柱状图形的长度由零开始动态增长到其目标长度。

[0053] 在该技术方案中,柱状图采用动态的展现方式,提高了数据的立体感,使图形界面具有更好的视觉效果和用户体验效果。

[0054] 优选地,处理单元 104 还用于,响应用户在图形界面上的第二输入操作,移动图形界面中显示的内容,移动速度、移动方向和移动距离与第二输入操作有关。

[0055] 在该技术方案中,第二输入操作可以是在图形界面上的滑动操作。图形界面以可滑动的形式展现给用户,并且界面在滑动过程中根据用户操作动作的速度和起始、结束位置不同,移动速度、移动方向和移动距离会有不同的效果,进一步提升了图形界面的操作的交互性。

[0056] 优选地,处理单元 104 从触摸敏感设备上获取第一输入操作或第二输入操作。

[0057] 在该技术方案中,通过触摸敏感设备可以识别用户的触摸操作,并且当触摸敏感设备是支持多点触摸的触摸屏时,还可以识别出用户的多点触摸手势,以及手势的滑动速度,从而更好地响应用户的操作。

[0058] 图 2 示出了根据本发明的实施例的电子钱包信息交互方法的流程图。

[0059] 如图 2 所示,根据本发明的实施例的电子钱包信息交互方法,包括:步骤 202,获取

电子钱包的数据信息,数据信息至少来源于用户的一个账户;步骤 204,根据电子钱包的数据信息显示图形界面,图形界面包括至少一个可视化对象,每个可视化对象对应一个账户;步骤 206,响应用户在可视化对象上的第一输入操作,由可视化对象将对应的账户的信息提供给用户。

[0060] 在该技术方案中,电子钱包中的信息不再仅仅是以文本的形式提供给用户,而是通过图形界面对电子钱包的信息进行展示。通过图形界面可以模拟真实钱包的使用,用户可以直观地区分自己的金融卡,还可以模拟从钱包中抽卡、抽卡的动作,提升用户体验。

[0061] 优选地,可视化对象中包括至少一个支付控件;则电子钱包信息交互方法还包括:响应用户在支付控件上的第一输入操作,执行支付控件的功能。

[0062] 在该技术方案中,用户可以在图形界面中进行电子钱包的相关操作。例如,可以查看银行卡的余额,进行转账、汇款、支付,或者信用卡还款等操作。

[0063] 优选地,电子钱包信息交互方法还包括:步骤 208,根据数据信息计算得到资产信息,并在图形界面上提供所示资产信息显示控件;响应用户在资产信息显示控件上的第一输入操作,将资产信息通过柱状图提供给用户,其中资产信息包括总资产信息、负债信息和净资产信息。

[0064] 在该技术方案中,可以通过柱状图在图形界面显示用户的资产信息。用户的总资产信息、负债信息和净资产信息通过柱状图可以直观、清楚地展现给用户。

[0065] 优选地,其中响应用户在资产信息显示控件上的第一输入操作,将资产信息通过柱状图提供给用户的步骤包括:柱状图中柱状图形的长度由 0 开始动态增长到其目标长度。

[0066] 在该技术方案中,柱状图采用动态的展现方式,提高了数据的立体感,使图形界面具有更好的视觉效果和用户体验效果。

[0067] 优选地,电子钱包信息交互方法还包括:步骤 210,响应用户在图形界面上的第二输入操作,移动图形界面中显示的内容,移动速度、移动方向和移动距离与第二输入操作有关。

[0068] 在该技术方案中,第二输入操作可以是在图形界面上的滑动操作。图形界面以可滑动的形式展现给用户,并且界面在滑动过程中根据用户操作动作的速度和起始、结束位置不同,移动速度、移动方向和移动距离会有不同的效果,进一步提升了图形界面的操作的交互性。

[0069] 优选地,从触摸敏感设备上获取第一输入操作或第二输入操作。

[0070] 在该技术方案中,通过触摸敏感设备可以识别用户的触摸操作,并且当触摸敏感设备是支持多点触摸的触摸屏时,还可以识别出用户的多点触摸手势,以及手势的滑动速度,从而更好地响应用户的操作。

[0071] 下面结合图 3 和图 4 对根据本发明的另一实施例的终端 300 进行说明。

[0072] 参见图 3,终端 300 是使用触摸屏的移动终端。其中包括处理设备 302、第一数据存储装置 304、第二数据存储装置 306、图形设备 308、输入设备 310、输出设备 312 和网络设备 314。诸如数据总线或母版之类的总线系统 316 可以用来建立和控制组件之间的数据通信。处理设备 302 可以是一个或多个微处理器。第一数据存储装置 304 可以包括诸如动态随机存取存储器之类的随机存取存储器储存设备,或其它类型的计算机可读介质存储设



备。第二数据存储装置 306 可以包括一个或多个硬盘设备、闪存存储器和 / 或只读存储器, 或者其它类型的计算机可读介质存储设备。

[0073] 图形设备 308 可以包括图形加速卡或显示适配器, 并且被配置为生成图像并将其输出给显示设备。在一种实现方式中, 图形设备 308 可以实现在连接至总线系统 316 的专用硬件卡中。在另一实现方式中, 图形设备 308 可以实现在整合到总线系统 316 的芯片集中的图形控制器中。输入设备 310 可以包括键盘、鼠标、触笔、摄像机、多触摸表面等等。输出设备 312 可以包括显示设备、音频设备等等。

[0074] 网络设备 314 包括可操作用来进行与网络 318 数据通信的有线或无线网络设备。网络 318 可以包括一个或多个局域网 (LAN) 或广域网 (WAN), 例如因特网。

[0075] 终端 300 包括定义存储于第一数据存储装置 304 和 / 或第二数据存储装置 306 中的操作系统的指令。示例操作系统可以包括 iOS 系列操作系统、基于 Android 的操作系统或其它操作系统。在执行了操作系统指令时, 对各种系统对象的访问被启用。示例系统对象包括数据文件、应用、功能、窗口等等。为了辅助直观的用户体验, 终端 300 包括以直观的方式向用户传递有关终端 300 的信息并且向用户提供对各种系统对象的访问的图形用户界面。

[0076] 参见图 4, 用户界面体系包括用户界面 (UI) 引擎 401, 其向用户提供 UI 界面 403, 通过触摸响应装置 404 访问并向用户传递有关系统 300 的信息。

[0077] 在执行时, UI 引擎 402 可以使得图形设备 308 生成诸如显示设备之类的输出设备 312 上的图形用户界面。UI 界面 403 包括了第一可视化对象 405, 第二可视化对象 406, 第三可视化对象 407 等等。触摸响应装置 404 检测用户的输入操作, 并通过 UI 引擎 402, 判断具体由哪个可视化对象来响应用户的输入操作。

[0078] 下面结合图 5 至图 10 对根据本发明的另一实施例的电子钱包信息交互方法进行说明。

[0079] 参见图 5, 电子钱包操作动作实现的流程包括: 501, 读取电子钱包信息; 502 根据电子钱包信息显示卡片, 并预先设定卡片的动作集合; 503, 用户通过点击触摸屏对电子钱包进行操作; 504 设备检测与触摸显示器得接触; 505, 判断用户点击是否落到卡片的响应范围内, 是则进入步骤 506; 506, 判断卡片是否处于选中状态, 是则进入步骤 508, 否则进入步骤 509; 508, 卡片按预定的方式, 回退到卡槽的位置; 509, 卡片根据预定的方式, 从钱包的卡槽中跳出, 在其他卡片前面, 居中显示, 并显示该卡片的具体信息, 来提示用户已选中该卡片, 并对该卡片进行进一步得支付等操作。界面效果可参见图 6 所示。钱包中放有储蓄卡, 信用卡, 银行卡, 会员卡等四中卡。其中, 每种卡都有对应不同的卡样, 用户可以很直观的区别卡的类型。在支付过程中, 例如用户希望通过储蓄卡进行支付, 则用户用手点击储蓄卡的位置, 储蓄卡便先从先上升, 模拟从该卡从钱包卡槽中抽出的动作, 然后根据卡的当前位置, 向屏幕的中间移动, 当卡移动至手机屏幕中间时, 显示出卡的额外信息, 例如该卡的余额, 转账汇款, 购物, 还款等操作。

[0080] 参见图 7, 电子钱包资产管理的流程如下: 701, 应用获取电子钱包信息; 702 根据获取的电子钱包信息, 预先设定好用户资产信息的展现方式; 703 用户通过点击触摸屏对电子钱包进行操作; 704, 设备检测与触摸显示器得接触; 705 判断是否进入电子钱包资产信息模块, 是则进入步骤 706; 706, 柱状图动态增长; 707, 判断柱状图是否增长到目标长

度,是则进入步骤 709,否则进入步骤 708;709 柱状图停止增长;708,柱状图继续增长。界面效果可参见图 8 所示。柱状图分别代表总资产,负债,净资产的信息。当进入电子钱包展示图后,根据用户电子钱包信息,每个柱状图分别从 0 增长到其目标值。

[0081] 参见图 9,可滑动列表控件的实现的流程如下:901,获取应用项目作为列表控件对象;902 预先设定好控件对象的排列方式以及响应方式;903,用户通过点击触摸屏进行交互操作;904,设备检测与触摸显示器的操作方式;905,判断是否属于点击操作,是则进入步骤 906;906,定位点击操作进入控件对象,并响应对应的操作;907,判断该操作是否属于滑动操作,是则进入步骤 908;908,按预先设定的滑动方式滑动控件对象;继续判断用户是否继续滑动,是则累加计算用户的滑动距离,否则根据用户的滑动距离计算用户滑动动作的整个距离以及速率,通过预先设置的每排控件对象的加速度,分别移动每排控件对象。界面效果可参见图 10 所示。列表控件分为 3 列,每一列的控件之间的间距以及初始位置都不一致,当用户想浏览屏幕以外的控件对象时,只需要用手在屏幕上从左到右或者从右到左滑动,该界面上的控件对象便会随着用户的手势滑动,当用户的手离开屏幕时,控件会根据用户手势操作过程中的手势快慢,继续进行滑动,并且,控件每一列的根据不同的加速度,滑行过程中的速度以及最终的距离都不一致,更好的增加了操作的交互性。

[0082] 综上,本发明提出了电子钱包模拟真实钱包交互动作的方法,并给出电子钱包信息的一种新颖的展示方式。该发明能够很好地提高电子钱包的真实感,能够更好地突出钱包的概念;同时,该发明在其新颖的数据展现方式下,给用户一种焕然一新的感觉,增加了产品的交互体验性,提高产品的竞争力。

[0083] 以上所述仅为本发明的优选实施例而已,并不用于限制本发明,对于本领域的技术人员来说,本发明可以有各种更改和变化。凡在本发明的精神和原则之内,所作的任何修改、等同替换、改进等,均应包含在本发明的保护范围之内。

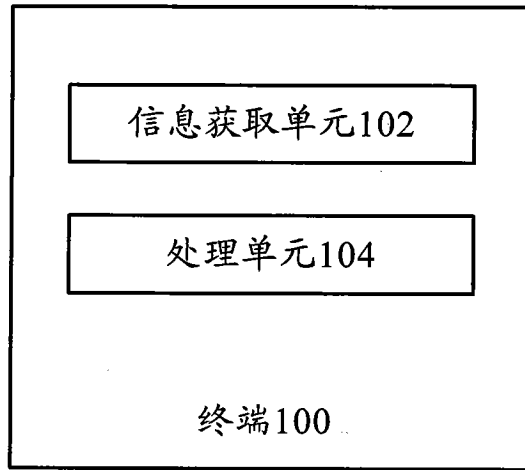


图 1

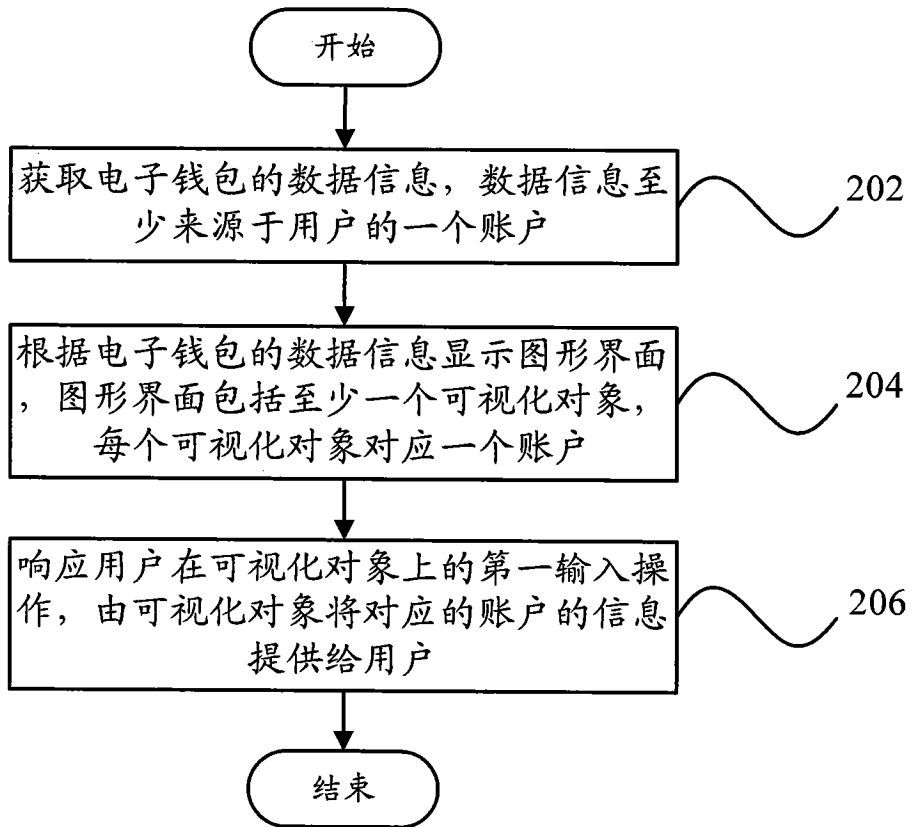


图 2

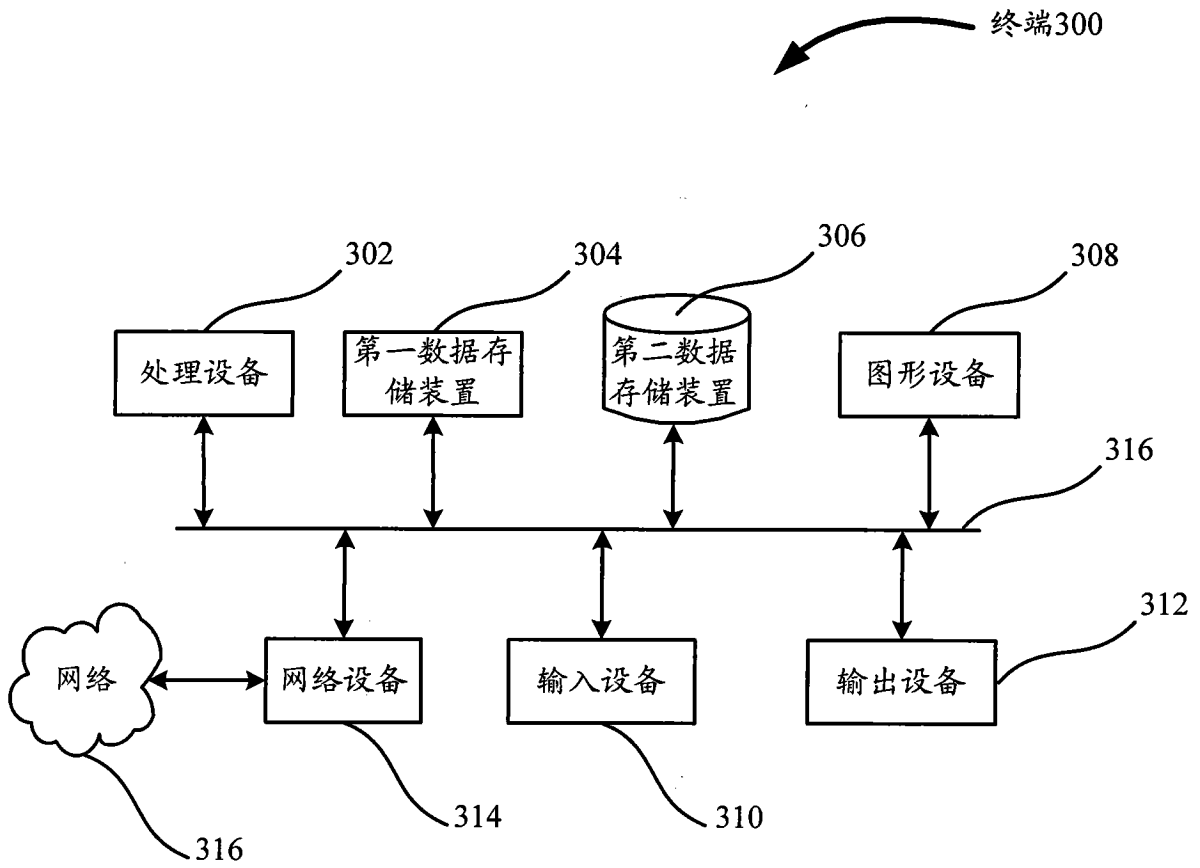


图 3

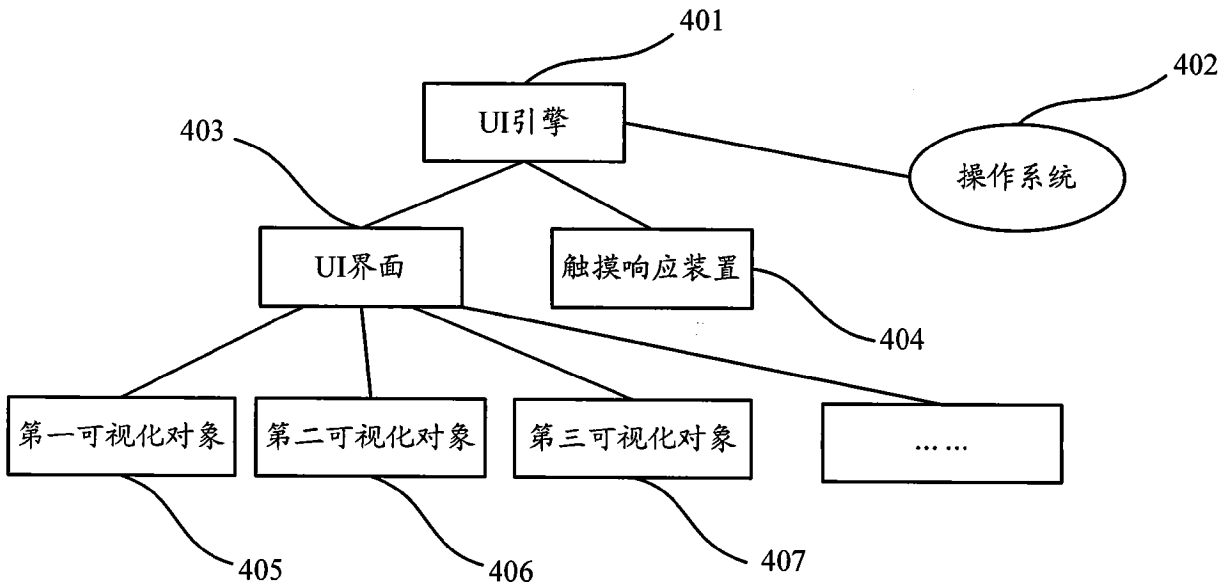


图 4

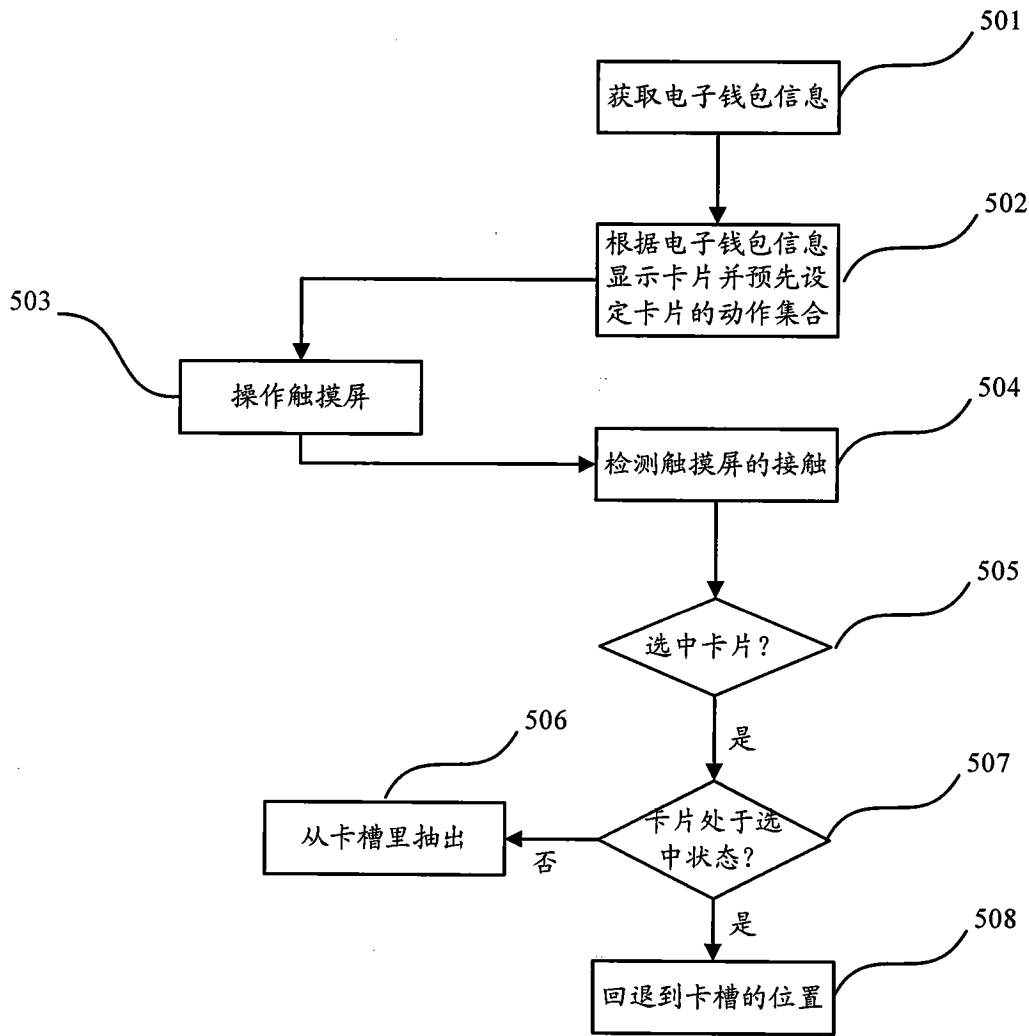


图 5

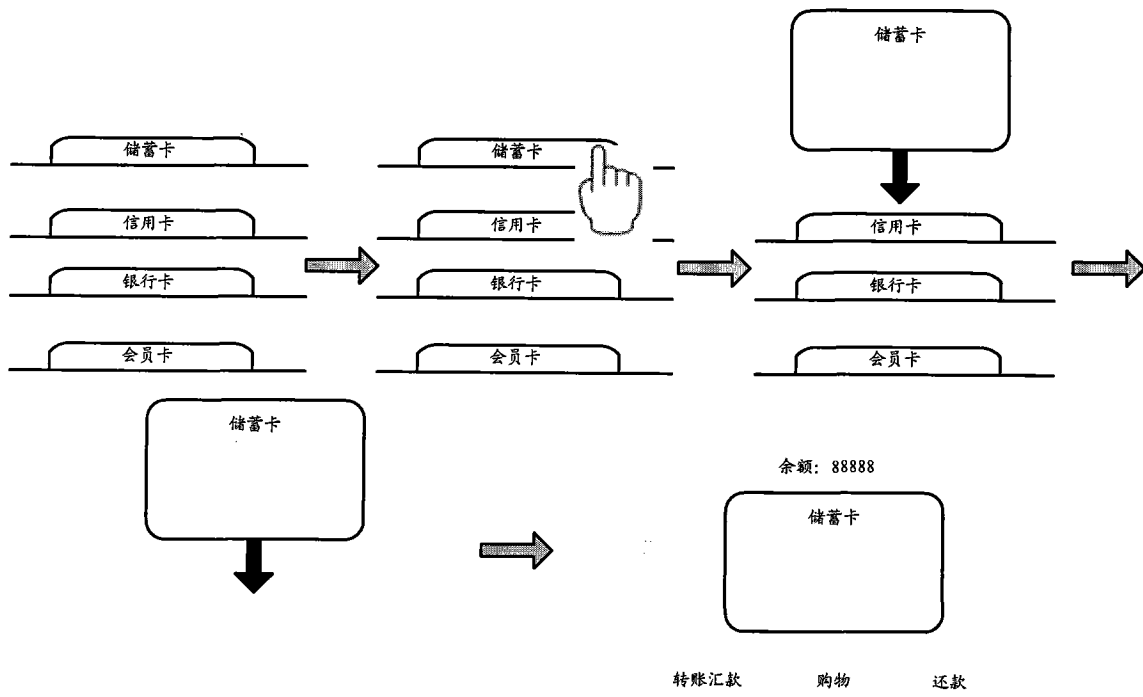


图 6

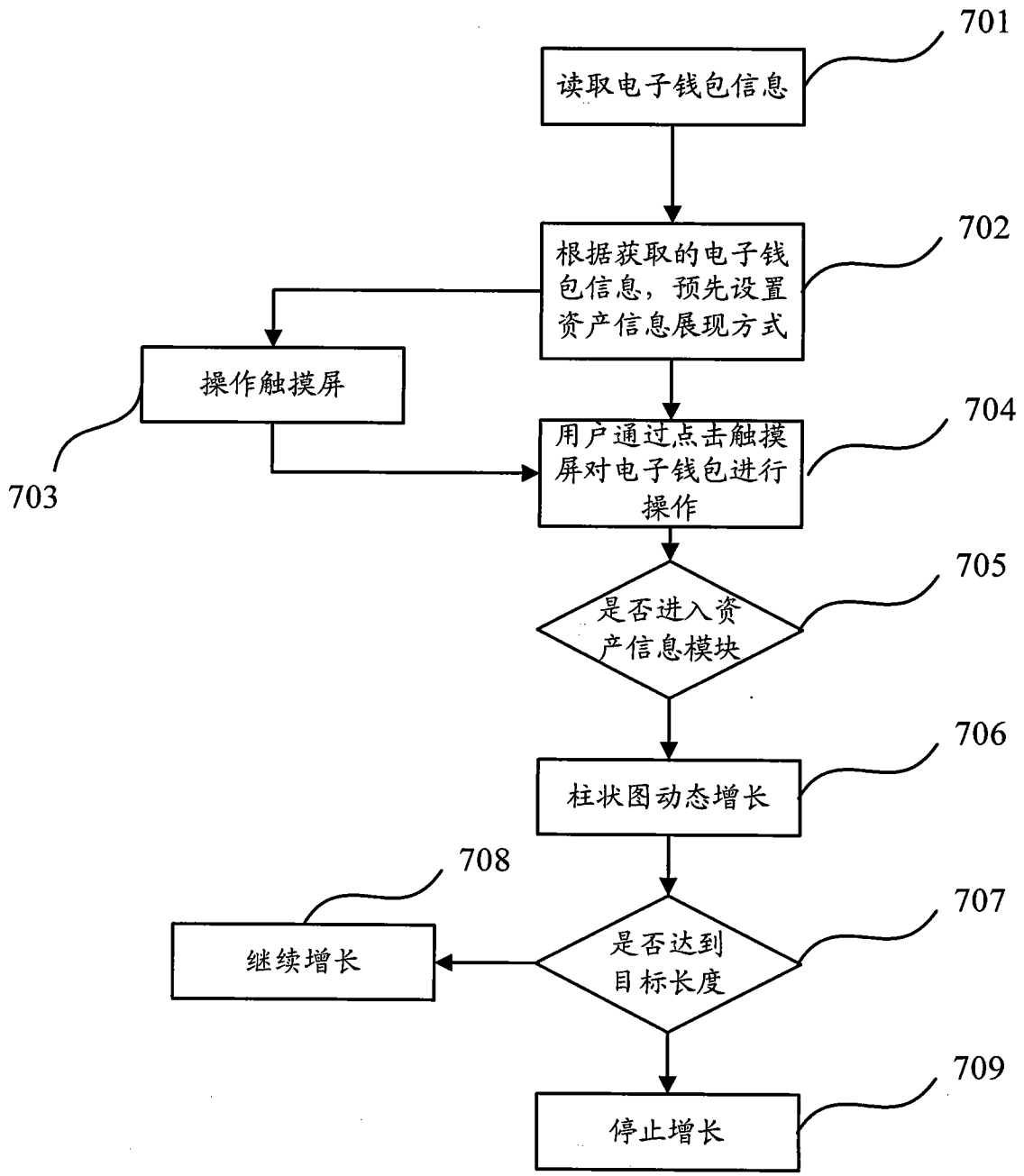


图 7

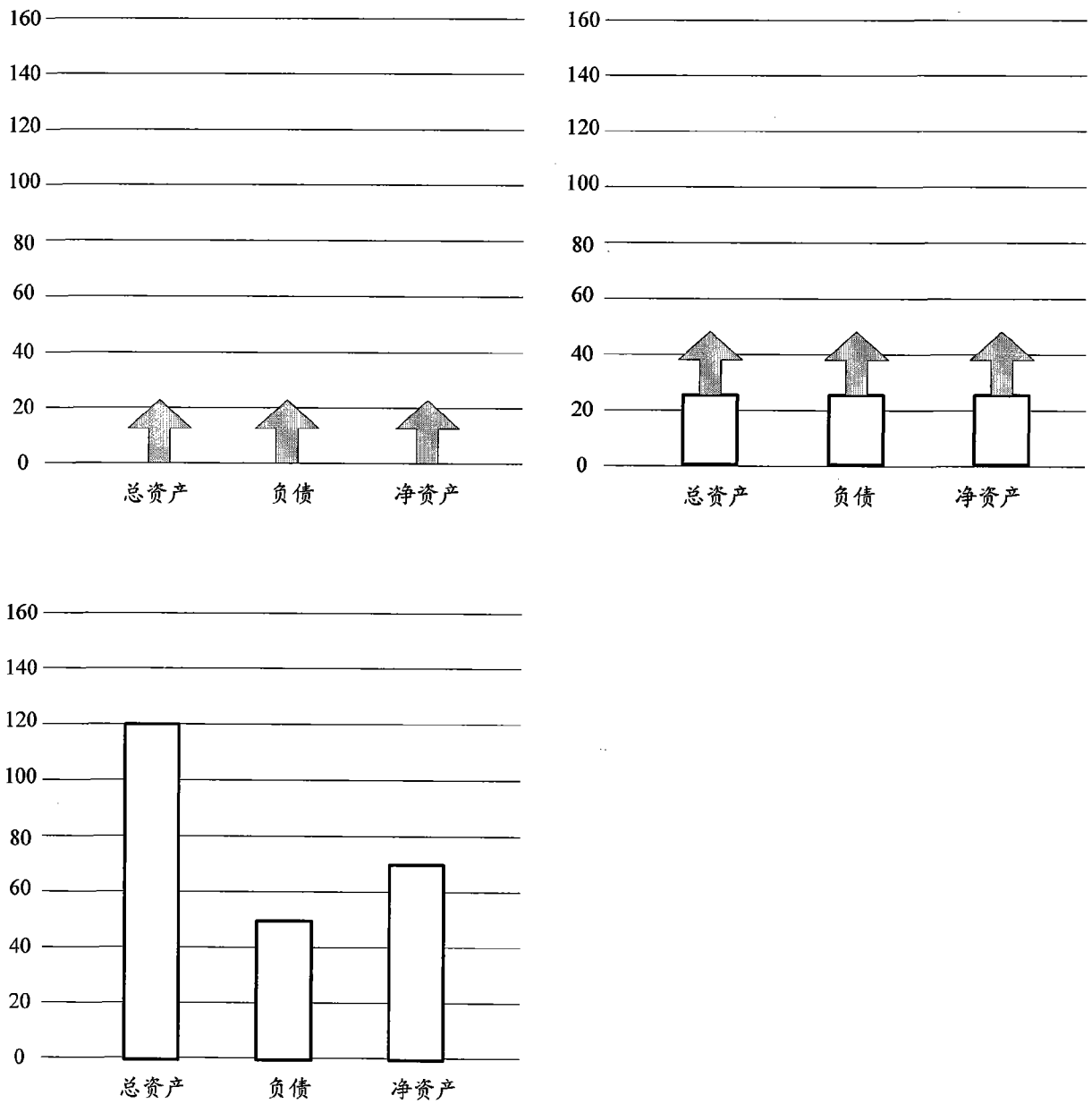


图 8



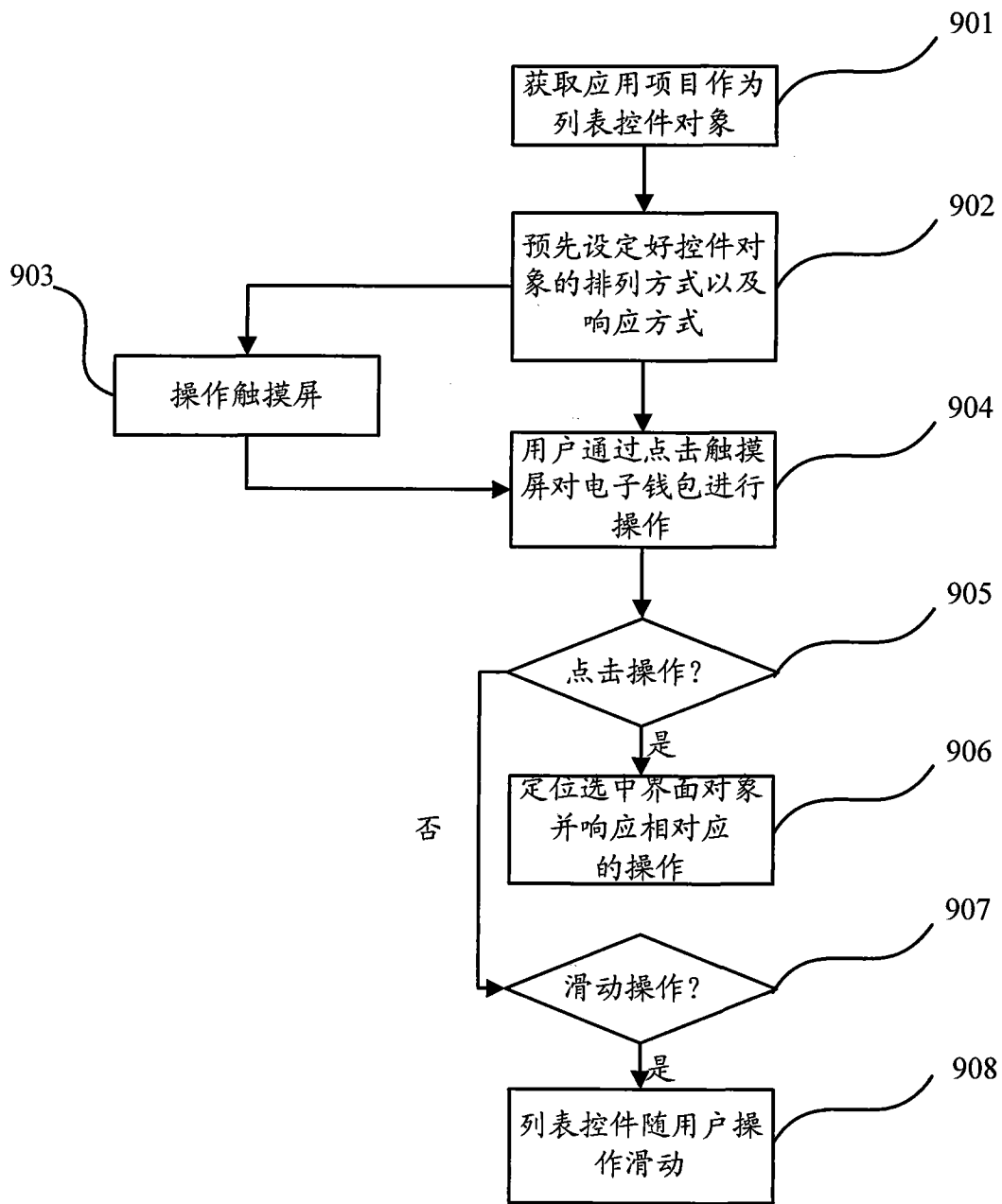


图 9

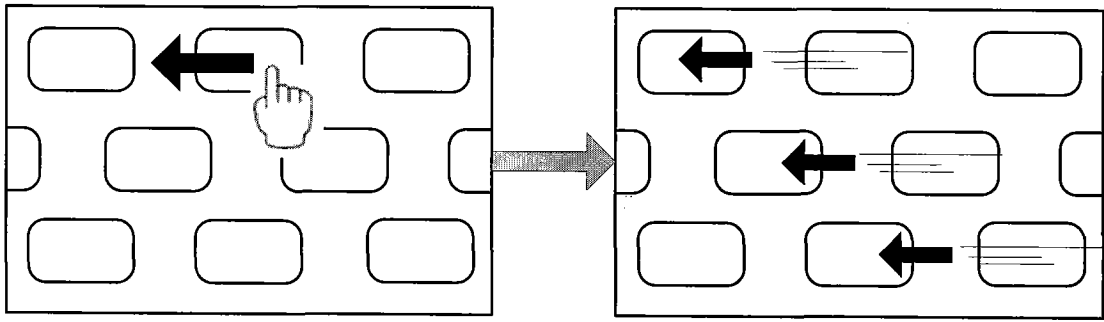


图 10