



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 101841597 A

(43) 申请公布日 2010.09.22

(21) 申请号 201010142001.1

(22) 申请日 2010.03.23

(71) 申请人 深圳市五巨科技有限公司

地址 518040 广东省深圳市福田区天安数码城创新科技广场二期西座 1203 室

(72) 发明人 张顺健

(74) 专利代理机构 北京连和连知识产权代理有限公司 11278

代理人 王光辉

(51) Int. Cl.

H04M 1/725(2006.01)

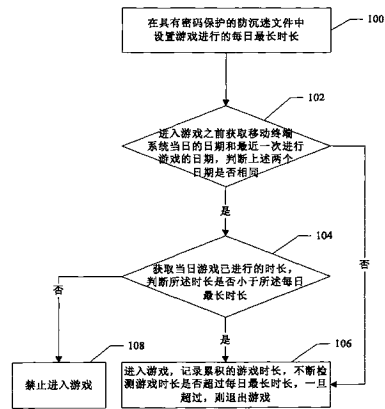
权利要求书 1 页 说明书 5 页 附图 3 页

(54) 发明名称

一种控制移动终端游戏进行时间的方法和装置

(57) 摘要

本发明涉及控制移动终端游戏进行时间的方法和装置,方法包括:在具有密码保护的防沉迷文件中设置游戏进行的每日最长时长;进入游戏之前获取移动终端系统当日的日期和最近一次进行游戏的日期,判断上述两个日期是否相同,若两个日期相同,判断当日游戏已进行的时长是否小于每日最长时长;若是,进入游戏,若否,禁止进入游戏;若两个日期不同,则直接进入游戏;进入游戏后,记录累积的游戏时长,不断检测游戏时长是否超过每日最长时长,一旦超过,则退出游戏;否则继续进行游戏。本发明能够设置游戏进行的最长时长,记录累计游戏时间,并在游戏进入之前判断当天的游戏时间是否超过最长时长,根据判断结果决定是否允许青少年进行游戏,以达到防沉迷的作用。



1. 一种控制移动终端游戏进行时间的方法,其特征在于,包括:

步骤 100:在具有密码保护的防沉迷文件中设置游戏进行的每日最长时长;

步骤 102:进入所述游戏之前获取所述移动终端系统当日的日期和所述移动终端中记录的最近一次进行游戏的日期,判断上述两个日期是否相同,若是,执行步骤 104;若否,执行步骤 106;其中,所述最近一次进行游戏的日期保存在所述防沉迷文件中;

步骤 104:获取所述移动终端中记录的当日游戏已进行的时长,判断所述时长是否小于所述每日最长时长,若是,执行步骤 106;若否,则执行步骤 108;其中,所述当日游戏已进行的时长保存在所述防沉迷文件中;

步骤 106:进入游戏,记录累积的游戏时长,不断检测所述游戏时长是否超过所述每日最长时长,一旦检测到游戏时长超过所述每日最长时长,则退出游戏;否则继续进行游戏;

步骤 108:禁止进入游戏。

2. 根据权利要求 1 所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:当所述步骤 102 中上述两个日期不相同,判断所述最近一次进行游戏的日期是否早于所述移动终端系统当日的日期,若是,则执行步骤 106;若否,则执行步骤 108。

3. 根据权利要求 1 所述的方法,其特征在于,通过网络获取当日日期作为所述移动终端系统当日的日期。

4. 根据权利要求 1-3 中任意一项所述的方法,其特征在于,在所述步骤 106 中一旦检测到游戏时长超过所述每日最长时长时,弹出当日游戏时间已经用完的提示。

5. 一种移动终端,其特征在于,包括:

预设模块,用于在具有密码保护的防沉迷文件中设置游戏进行的每日最长时长;

控制游戏模块,用于控制进入或禁止进入游戏;

第一判断模块,用于进入所述游戏之前获取所述移动终端系统当日的日期和所述移动终端中记录的最近一次进行游戏的日期,判断上述两个日期是否相同,若否,指示所述控制游戏模块进入游戏;其中,所述最近一次进行游戏的日期保存在所述防沉迷文件中;

第二判断模块,用于所述第一判断模块的判断结果为是时,获取所述移动终端中记录的当日游戏已进行的时长,判断所述时长是否小于所述每日最长时长,若是,指示所述控制游戏模块进入游戏;若否,指示所述控制游戏模块禁止进入游戏;其中,所述当日游戏已进行的时长保存在所述防沉迷文件中;

检测模块,用于进入游戏后记录累积的游戏时长,不断检测所述游戏时长是否超过所述每日最长时长,一旦检测到游戏时长超过所述每日最长时长,则退出游戏;否则继续进行游戏。

6. 根据权利要求 5 所述的移动终端,其特征在于,还包括:

第三判断模块,用于所述第一判断模块的判断结果为否时,判断所述最近一次进行游戏的日期是否早于所述移动终端系统当日的日期,若是,指示所述控制游戏模块进入游戏;若否,指示所述禁止游戏模块禁止进入游戏。

7. 根据权利要求 5 所述的移动终端,其特征在于,还包括:获取当日日期模块,用于通过网络获取当日日期作为所述移动终端系统当日的日期。

8. 根据权利要求 5-7 中任意一项所述的移动终端,其特征在于,还包括提示模块,用于所述检测模块检测到游戏时长超过所述每日最长时长时,弹出当日游戏时间已经用完的提示。

一种控制移动终端游戏进行时间的方法和装置

技术领域

[0001] 本发明涉及移动终端应用领域,特别是涉及一种控制移动终端游戏进行时间的方法和装置。

背景技术

[0002] 目前,随着移动通信技术的不断发展,移动终端已经深入到人们的生活中,移动通信也已成为最广泛使用的通信方式。这里,本发明所称的移动终端是指手机、个人数字助理(PDA, Personal Digital Assistant)等具有无线通讯功能的小型手持式移动通信设备。

[0003] 以手机为例,目前手机游戏不断发展,功能娱乐性不断增强,而手机也开始出现RPG(角色扮演)等网游。玩家不但可以在手机上进行单机游戏,还可以进行联网游戏,但是如果手机游戏占用太多学习和休息时间,会对身心造成不良影响,特别是对于还处于学习阶段的青少年,太过沉迷于手机游戏,会影响青少年的身心健康,需要一种能控制游戏进行时间的方法。

发明内容

[0004] 针对现有技术中存在的缺陷和不足,本发明的目的是提出一种控制移动终端游戏进行时间的方法,通过预设每日游戏最长时长,并判断游戏时长是否超过该最长时长来控制每日游戏时长。

[0005] 为了达到上述目的,本发明提出一种控制移动终端游戏进行时间的方法,包括:

[0006] 步骤 100:在具有密码保护的防沉迷文件中设置游戏进行的每日最长时长;

[0007] 步骤 102:进入所述游戏之前获取所述移动终端系统当日的日期和所述移动终端中记录的最近一次进行游戏的日期,判断上述两个日期是否相同,若是,执行步骤 104;若否,执行步骤 106;其中,所述最近一次进行游戏的日期保存在所述防沉迷文件中;

[0008] 步骤 104:获取所述移动终端中记录的当日游戏已进行的时长,判断所述时长是否小于所述每日最长时长,若是,执行步骤 106;若否,则执行步骤 108;其中,所述当日游戏已进行的时长保存在所述防沉迷文件中;

[0009] 步骤 106:进入游戏,记录累积的游戏时长,不断检测所述游戏时长是否超过所述每日最长时长,一旦检测到游戏时长超过所述每日最长时长,则退出游戏;否则继续进行游戏;

[0010] 步骤 108:禁止进入游戏。

[0011] 作为上述技术方案的优选,所述方法还包括:当所述步骤 102 中上述两个日期不相同,执行步骤 103:判断所述最近一次进行游戏的日期是否早于所述移动终端系统当日的日期,若是,则执行步骤 106;若否,则执行步骤 108。

[0012] 作为上述技术方案的优选,通过网络获取当日日期作为所述移动终端系统当日的日期。

[0013] 作为上述技术方案的优选,在所述步骤 106 中一旦检测到游戏时长超过所述每日

最长时长时,弹出当日游戏时间已经用完的提示。

[0014] 一种移动终端,包括:

[0015] 预设模块,用于在具有密码保护的防沉迷文件中设置游戏进行的每日最长时长;

[0016] 控制游戏模块,用于控制进入或禁止进入游戏;

[0017] 第一判断模块,用于进入所述游戏之前获取所述移动终端系统当日的日期和所述移动终端中记录的最近一次进行游戏的日期,判断上述两个日期是否相同,若否,指示所述控制游戏模块进入游戏;其中,所述最近一次进行游戏的日期保存在所述防沉迷文件中;

[0018] 第二判断模块,用于所述第一判断模块的判断结果为是时,获取所述移动终端中记录的当日游戏已进行的时长,判断所述时长是否小于所述每日最长时长,若是,指示所述控制游戏模块进入游戏;若否,指示所述控制游戏模块禁止进入游戏;其中,所述当日游戏已进行的时长保存在所述防沉迷文件中;

[0019] 检测模块,用于进入游戏后记录累积的游戏时长,不断检测所述游戏时长是否超过所述每日最长时长,一旦检测到游戏时长超过所述每日最长时长,则退出游戏;否则继续进行游戏。

[0020] 作为上述技术方案的优选,还包括:第三判断模块,用于所述第一判断模块的判断结果为否时,判断所述最近一次进行游戏的日期是否早于所述移动终端系统当日的日期,若是,指示所述控制游戏模块进入游戏;若否,指示所述禁止游戏模块禁止进入游戏。

[0021] 作为上述技术方案的优选,还包括:获取当日日期模块,用于通过网络获取当日日期作为所述移动终端系统当日的日期。

[0022] 作为上述技术方案的优选,还包括提示模块,用于所述检测模块检测到游戏时长超过所述每日最长时长时,弹出当日游戏时间已经用完的提示。

[0023] 本发明提出的控制移动终端游戏进行时间的方法和装置能够让家长设置游戏进行的最长时间,然后记录青少年每天累计游戏时间,并在游戏进入之前判断当天的游戏时间是否超过设置的最长时间,根据判断结果决定是否允许青少年进行游戏,以达到防沉迷的作用。

[0024] 下面结合附图,对本发明的具体实施方式作进一步的详细说明。对于所属技术领域的技术人员而言,从对本发明的详细说明中,本发明的上述和其他目的、特征和优点将显而易见。

附图说明

[0025] 图1为本发明提出的控制移动终端游戏进行时间的方法的第一优选实施例的流程图;

[0026] 图2为本发明提出的控制移动终端游戏进行时间的方法的第二优选实施例的流程图;

[0027] 图3为本发明提出的控制移动终端游戏进行时间的防沉迷系统的示意图。

具体实施方式

[0028] 如图1所示,一种控制移动终端游戏进行时间的方法的第一优选实施例,包括:

[0029] 步骤100:在具有密码保护的防沉迷文件中设置游戏进行的每日最长时长;

[0030] 步骤 102 :进入所述游戏之前获取所述移动终端系统当日的日期和所述移动终端中记录的最近一次进行游戏的日期,判断上述两个日期是否相同,若是,说明玩家在当日已进行过该游戏,执行步骤 104 ;若否,说明玩家在当日没有进行过该游戏,执行步骤 106 ;其中,所述最近一次进行游戏的日期保存在所述防沉迷文件中 ;

[0031] 其中,可以通过调用获取系统时间函数来获取当天的日期,例如 :MTK 手机中获取系统日期的函数为 :GetDateTime (MYTIME*t) 。

[0032] 步骤 104 :获取所述移动终端中记录的当日游戏已进行的时长,判断所述时长是否小于所述每日最长时长,若是,表示当日的游戏时间未超过设置的每日最长时长,执行步骤 106 ;若否,说明今日的游戏时间已达到预设的每日最长时长,则执行步骤 108 ;其中,所述当日游戏已进行的时长保存在所述防沉迷文件中 ;

[0033] 步骤 106 :进入游戏,记录累积的游戏时长,不断检测所述游戏时长是否超过所述每日最长时长,一旦检测到游戏时长超过所述每日最长时长,则退出游戏 ;否则继续进行游戏 ;当然,玩家可以随时主动退出游戏,退出游戏时会更新当日日期,并记录当日累积的游戏时长 ;

[0034] 这里,可以通过打开记录游戏时间的定时器开始计时,在定时器函数中不断检测游戏的时间是否超过设置的游戏时长,当超过时,则弹出当天游戏时间已经用完的提示,且退出游戏 ;

[0035] 步骤 108 :禁止进入游戏。

[0036] 该方法让家长设置游戏进行的最长时长,然后记录青少年当天的累计游戏时间,并在游戏进入之前判断当天的游戏时间是否超过设置的最长时间,根据判断结果决定是否允许青少年进行游戏,以达到防沉迷的作用。

[0037] 如图 2 所示,本发明的控制移动终端游戏进行时间的方法的第二优选实施例,其是在上述第一优选实施例的基础上改进而来,在上述第一优选实施例的步骤 102 中,若所述移动终端系统当日的日期和所述移动终端中记录的最近一次进行游戏的日期不相同时,不直接进入游戏,因为这有可能是玩家擅自修改了移动终端系统的日期,因此,还需进一步判断。具体地,第二优选实施例包括以下步骤 :

[0038] 步骤 100 :在具有密码保护的防沉迷文件中设置游戏进行的每日最长时长 ;

[0039] 步骤 102 :进入所述游戏之前获取所述移动终端系统当日的日期和所述移动终端中记录的最近一次进行游戏的日期,判断上述两个日期是否相同,若是,执行步骤 104 ;若否,执行步骤 103 ;其中,所述最近一次进行游戏的日期保存在所述防沉迷文件中 ;

[0040] 步骤 103 :判断所述最近一次进行游戏的日期是否早于所述移动终端系统当日的日期,若是,则执行步骤 106 ;若否,则有可能是用户擅自修改了系统的日期,因此则执行步骤 108 ;

[0041] 步骤 104 :获取所述移动终端中记录的当日游戏已进行的时长,判断所述时长是否小于所述每日最长时长,若是,执行步骤 106 ;若否,则执行步骤 108 ;其中,所述当日游戏已进行的时长保存在所述防沉迷文件中 ;

[0042] 步骤 106 :进入游戏,记录累积的游戏时长,不断检测所述游戏时长是否超过所述每日最长时长,一旦检测到游戏时长超过所述每日最长时长,则退出游戏 ;否则继续进行游戏 ;

[0043] 步骤 108 :禁止进入游戏。

[0044] 该实施例可以防止因玩家擅自修改系统时间而造成的该防沉迷方法的失效。

[0045] 进一步地,为了防止玩家擅自修改移动终端的系统时间而造成的防沉迷方法的失效,也可以在上述实施例中,通过网络获取当日日期作为所述移动终端系统当日的日期,这样,无论玩家如何修改移动终端系统自身的时间也不会影响防沉迷方法的有效性。

[0046] 在上述实施例的步骤 106 中,一旦检测到游戏时长超过所述每日最长时长时,还可以弹出当日游戏时间已经用完的提示。

[0047] 上述实施例中的防沉迷文件可以存储在例如手机存储卡中。

[0048] 具体举例如下:

[0049] 假设移动终端系统当天的日期为 a1 年 b1 月 c1 日,最近一次玩游戏的日期为 a2 年 b2 月 c2 日,

[0050] (1) 当 $a1 > a2$ 或者 $a1 = a2, b1 > b2$ 或者 $a1 = a2, b1 = b2, c1 > c2$ 表示当天玩家还没有进行过游戏,此时允许玩家进入游戏,然后将防沉迷文件中的最近一次进行游戏的日期更新为当前日期;

[0051] (2) 当 $a1 = a2, b1 = b2, c1 = c2$ 时,获取防沉迷文件中当日游戏已进行的时长,判断该时长是否大于等于设置的游戏时长,当超过表示当天游戏时间已经用完则无法进入游戏,当时长小于设置的游戏时长则表示当天游戏时间还没有用完则可以进入游戏;

[0052] (3) 当 $a1 < a2$ 或者 $a1 = a2, b1 < b2$ 或者 $a1 = a2, b1 = b2, c1 < c2$ 表示系统时间错误(可能是由聪明的玩家修改了系统时间而造成),这种情况下不允许进入游戏。

[0053] 如图 3 所示,一种移动终端,包括:

[0054] 预设模块 201,用于在具有密码保护的防沉迷文件中设置游戏进行的每日最长时长;

[0055] 控制游戏模块 204,用于控制进入或禁止进入游戏;

[0056] 第一判断模块 202,用于进入所述游戏之前获取所述移动终端系统当日的日期和所述移动终端中记录的最近一次进行游戏的日期,判断上述两个日期是否相同,若否,指示所述控制游戏模块进入游戏;其中,所述最近一次进行游戏的日期保存在所述防沉迷文件中;

[0057] 第二判断模块 203,用于所述第一判断模块的判断结果为是时,获取所述移动终端中记录的当日游戏已进行的时长,判断所述时长是否小于所述每日最长时长,若是,指示所述控制游戏模块进入游戏;若否,指示所述控制游戏模块禁止进入游戏;其中,所述当日游戏已进行的时长保存在所述防沉迷文件中;

[0058] 检测模块 205,用于进入游戏后记录累积的游戏时长,不断检测所述游戏时长是否超过所述每日最长时长,一旦检测到游戏时长超过所述每日最长时长,则退出游戏;否则继续进行游戏;

[0059] 该移动终端还可以包括:第三判断模块,用于所述第一判断模块的判断结果是否为否时,判断所述最近一次进行游戏的日期是否早于所述移动终端系统当日的日期,若是,指示所述控制游戏模块进入游戏;若否,指示所述禁止游戏模块禁止进入游戏。使用该模块可以有效防止因玩家擅自修改系统时间而造成的防沉迷的失效。

[0060] 该移动终端还可以包括:获取当日日期模块,用于通过网络获取当日日期作为所

述移动终端系统当日的日期。该模块是为了彻底防止因玩家擅自修改移动终端的系统时间而造成的防沉迷的失效。

[0061] 该移动终端还可以包括提示模块,用于所述检测模块检测到游戏时长超过所述每日最长时长时,弹出当日游戏时间已经用完的提示。

[0062] 也可以把上述模块的组成视为一种防沉迷系统,进入该系统需要密码,而该系统的密码保存在防沉迷文件中,家长输入防沉迷系统的密码,若该密码与防沉迷文件中的密码相同,则允许设置游戏最长时长,并保存该最长时长到防沉迷文件中,并且所述移动终端中记录的最近一次进行游戏的日期以及所述移动终端中记录的当日游戏已进行的时长均保存在所述防沉迷文件中。可以把防沉迷系统中的防沉迷文件设置为隐藏属性,使其更加不易被修改。

[0063] 综上所述,通过本发明提供的实施例,能够让家长设置游戏进行的最长时间,然后记录青少年每天累计游戏时间,并在游戏进入之前判断当天的游戏时间是否超过设置的最长时间,根据判断结果决定是否允许青少年进行游戏,以达到游戏防沉迷的作用。

[0064] 虽然,本发明已通过以上实施例及其附图而清楚说明,然而在不背离本发明精神及其实质的情况下,所属技术领域的技术人员当可根据本发明作出各种相应的变化和修正,但这些相应的变化和修正都应属于本发明的权利要求的保护范围。

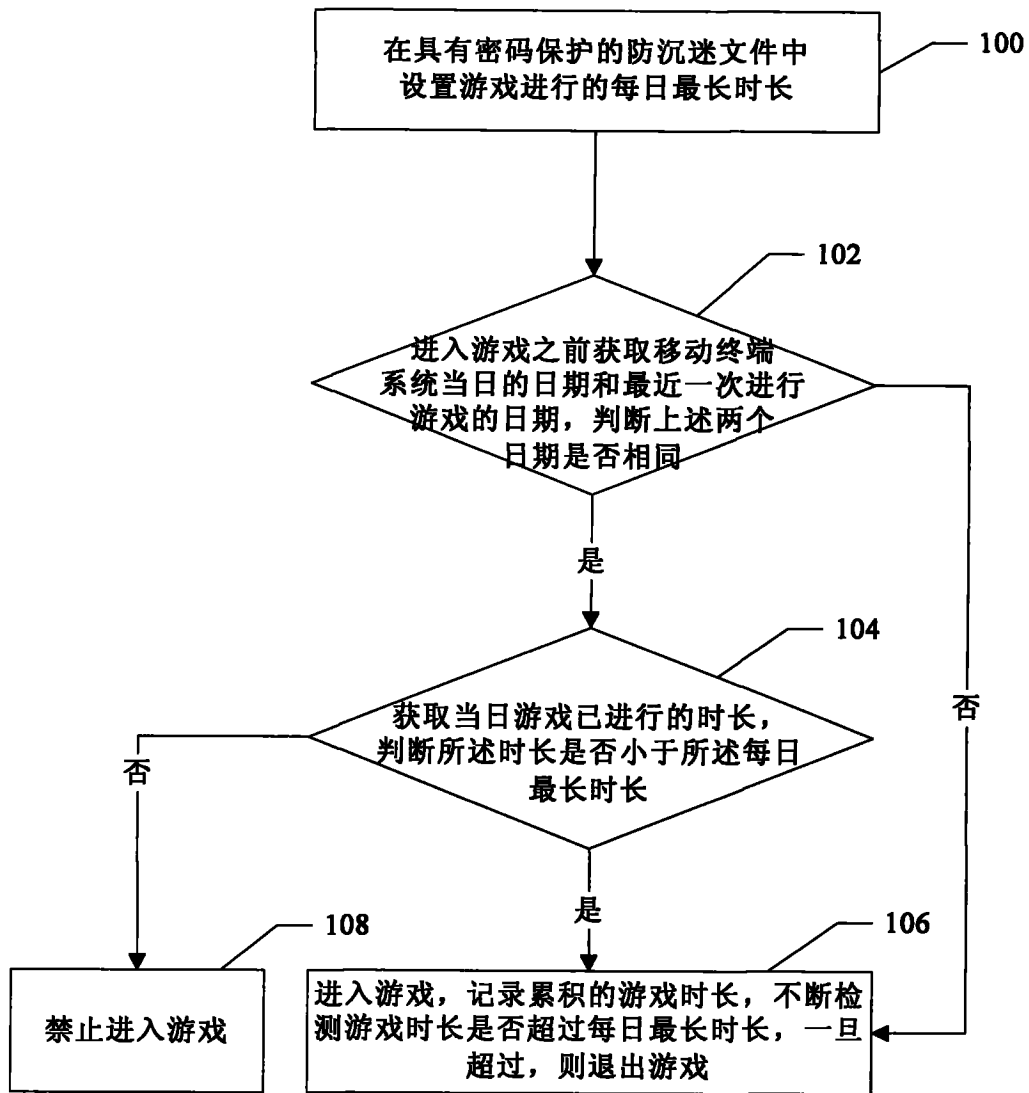


图 1

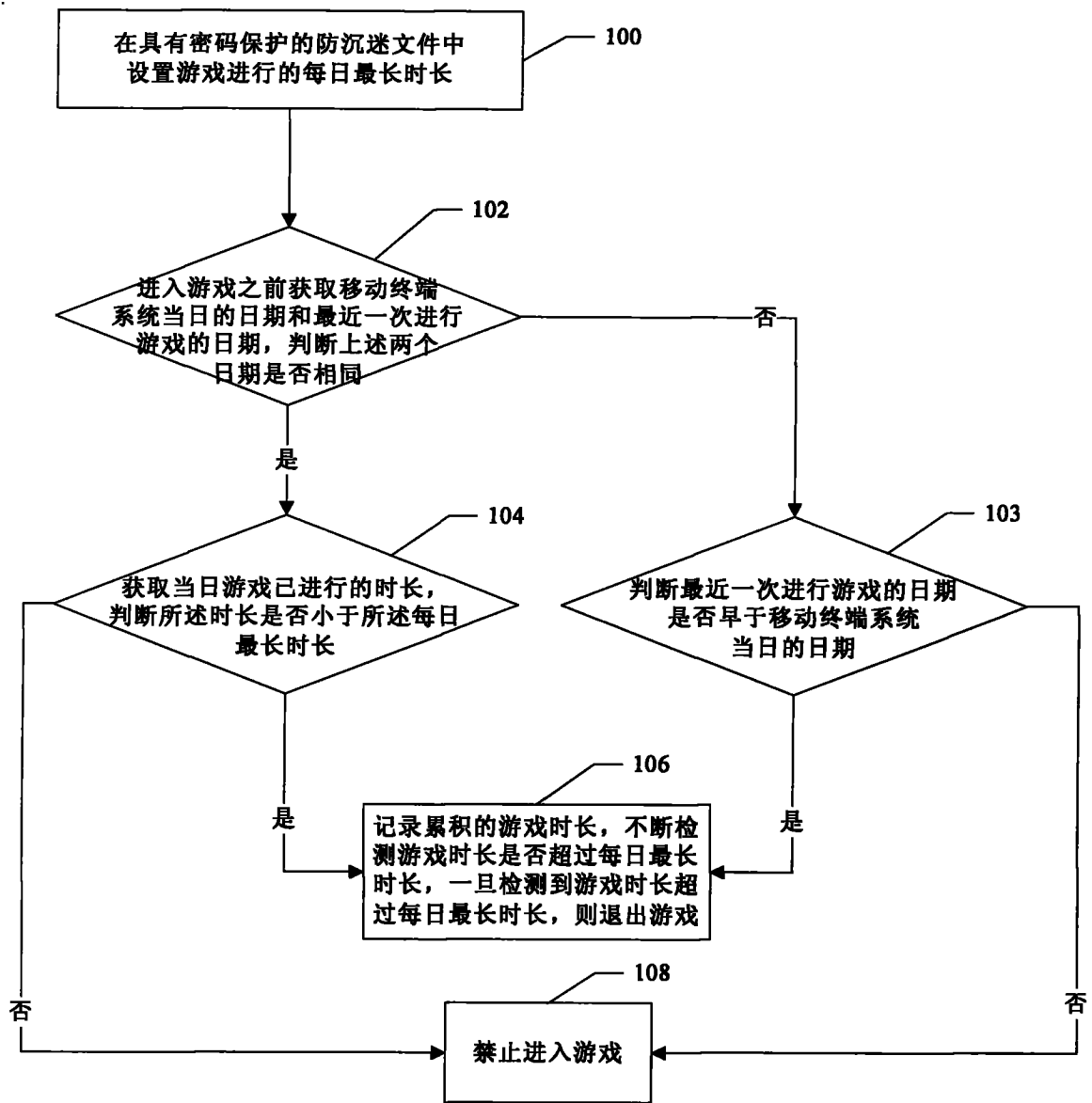


图 2

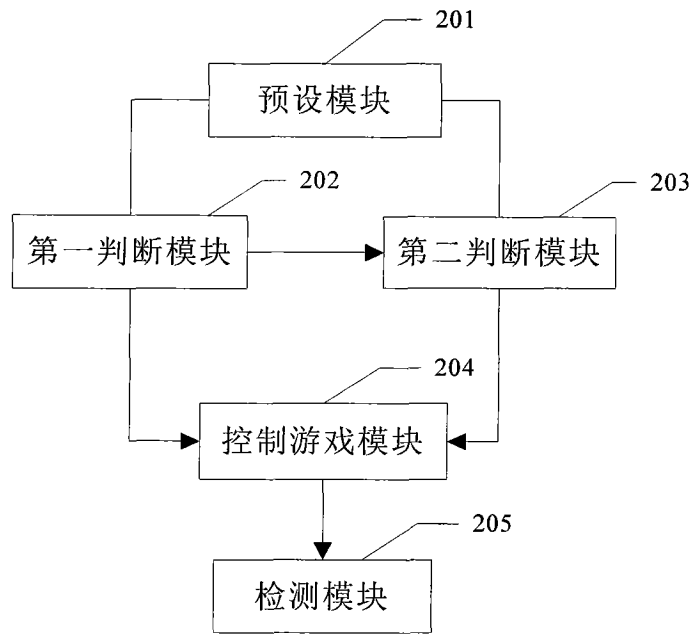


图 3