

(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 102387094 A

(43) 申请公布日 2012. 03. 21

(21) 申请号 201110325379. X

(22) 申请日 2011. 10. 24

(71) 申请人 TCL 集团股份有限公司

地址 516001 广东省惠州市鹅岭南路 6 号
TCL 工业大厦 8 楼技术中心

(72) 发明人 胡建宾

(74) 专利代理机构 深圳中一专利商标事务所
44237

代理人 张全文

(51) Int. Cl.

H04L 12/58 (2006. 01)

H04L 29/08 (2006. 01)

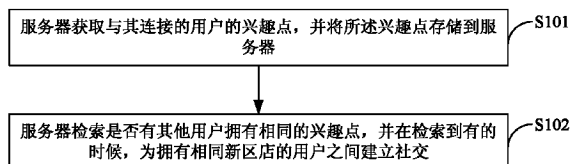
权利要求书 2 页 说明书 4 页 附图 3 页

(54) 发明名称

一种网络社交的建立方法和系统

(57) 摘要

本发明适用于网络社交领域,提供了一种网络社交的建立方法和系统,所述方法包括以下步骤:服务器获取与其连接的用户兴趣点,并将所述兴趣点存储到服务器;服务器检索是否有其他用户拥有相同的兴趣点,当检测到其他与其连接的用户拥有相同兴趣点时,为拥有相同兴趣点的用户之间建立社交。本发明实施例,服务器通过终端获取与其连接的用户兴趣点,并存储所述兴趣点,当服务器检测到其他与其连接的用户拥有相同兴趣点时,为拥有相同的兴趣点的用户之间建立社交,使得网络用户之间可以方便的发现相同的兴趣点,并通过该兴趣点建立好友关系。



1. 一种网络社交的建立方法,其特征在于,所述方法包括以下步骤:
服务器获取与其连接的用户的兴趣点,并将所述兴趣点存储到服务器;
服务器检索是否有其他用户拥有相同的兴趣点,当检测到其他与其连接的用户拥有相同兴趣点时,为拥有相同兴趣点的用户之间建立社交。
2. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,所述服务器获取与其连接的用户的兴趣点,并将所述兴趣点存储到服务器步骤包括:
获取用户对影音具有位置属性的标记信息形成用户兴趣点。
3. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,所述为拥有相同兴趣点的用户之间建立社交具体为:
将拥有相同兴趣点的用户相互添加为好友,为相互成为好友的用户建立兴趣系数,并为此次好友之间增加兴趣系数值;或者,
拥有相同兴趣点的用户之间已经添加为好友,则在所述用户之间增加兴趣系数值。
4. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,所述服务器获取与其连接的用户的兴趣点的步骤具体为:
获取用户浏览与标记资源记录,对于影音资源获取用户对该影音资源具有位置属性的标记;
根据所述用户浏览与标记资源记录形成用户兴趣点,并将所述兴趣点上传到服务器;
服务器接收用户的兴趣点,并将所述兴趣点保存到服务器。
5. 如权利要求 4 所述的方法,其特征在于,所述用户标记自己喜欢的资源的步骤具体为:
A、对于影音资源,在视频或音频时间轴的某个时间点上进行标记;
B、对于图像资源,直接对自己喜欢的图片进行标记;
C、对于文本资源,对喜欢的某段文字进行标记。
6. 如权利要求 5 所述的方法,其特征在于,所述影音资源包括:直播形影音资源,所述直播影音资源的时间轴为现实的时间;非直播形影音资源,所述非直播影音资源的时间轴为视频或音频的实际播放时间,也即影音资源的当前播放位置。
7. 一种网络社交的建立系统,其特征在于,所述系统包括:
至少一个终端,用于根据用户浏览与标记资源记录形成兴趣点,并将所述兴趣点上传到服务器;
服务器,用于接收并存储所述终端上传的兴趣点,检索服务器中是否存储有相同的兴趣点,将拥有相同兴趣点的用户设置为好友,为好友之间设置兴趣系数值。
8. 如权利要求 7 所述的系统,其特征在于,所述终端具体包括:
兴趣点标记单元,用于根据用户的浏览与标记资源记录形成兴趣点;
兴趣点上传单元,用于将所述兴趣点标记单元标记的兴趣点上传到服务器。
9. 如权利要求 8 所述的系统,其特征在于,所述兴趣点标记单元具体包括:
影音兴趣点标记单元,用于在音视频文件的时间轴上的某个时间点标记兴趣点;
图片兴趣点标记单元,用于对某张图片标记兴趣点;
文本兴趣点标记单元,用于对文本中的某段文字标记兴趣点;
时间轴单元,用于记录用户标记资源的位置属性。

10. 如权利要求 7 至 9 任一项所述的系统,其特征在于,所述服务器具体包括:
- 兴趣点接收单元,用于接收终端上传的用户的兴趣点;
 - 兴趣点存储单元,用于将所述兴趣点接收单元接收的用户的兴趣点存储在服务器;
 - 兴趣点检索单元,用于检索服务器中是否存储有与所述兴趣点存储单元存储的兴趣点相同的兴趣点;
 - 社交建立单元,用于在所述兴趣点检索单元检索到服务器存储有相同的兴趣点的情况下,将拥有相同兴趣点的用户设置为好友,并为好友建立兴趣系数;
 - 兴趣系数值增加单元,用于为所述社交建立单元建立为好友或发现相同兴趣点的用户增加兴趣系数值。

一种网络社交的建立方法和系统

技术领域

[0001] 本发明属于计算机领域,尤其涉及一种网络社交的建立方法和系统。

背景技术

[0002] 随着网络的兴起,社交也由现实慢慢的向网络转变,如通过网络交朋友,在网络交的朋友之间开聚会,举办活动等,社交网站大多使用基于地理位置的社交,即同一个地理位置的网友进行社交;或者基于时间的社交,即某一时间段的网友进行社交;或者是基于地理位置加时间的社交。

发明内容

[0003] 本发明实施例的目的在于提供一种网络社交的建立方法,旨在提出一种全新的社交方法。

[0004] 本发明实施例是这样实现的,一种网络社交的建立方法,所述方法包括下述步骤:

[0005] 服务器获取与其连接的用户兴趣点,并将所述兴趣点存储到服务器;

[0006] 服务器检索是否有其他用户拥有相同的兴趣点,当检测到其他与其连接的用户拥有相同兴趣点时,为拥有相同兴趣点的用户之间建立社交。

[0007] 本发明实施例的另一目的在于提供一种网络社交的建立系统,所述系统包括:

[0008] 至少一个终端,用于根据用户的浏览与标记资源记录形成兴趣点,并将所述兴趣点上传到服务器;

[0009] 服务器,用于接收并存储所述终端上传的兴趣点,检索服务器中是否存储有相同的兴趣点,将拥有相同兴趣点的用户设置为好友,为好友之间设置兴趣系数值。

[0010] 本发明实施例,服务器通过终端获取与其连接的用户兴趣点,并存储所述兴趣点,当服务器检测到其他与其连接的用户拥有相同兴趣点时,为拥有相同的兴趣点的用户之间建立社交,使得网络用户之间可以方便的发现相同的兴趣点,并通过该兴趣点建立好友关系。

附图说明

[0011] 图1是本发明提供的示意图;

[0012] 图2是本发明实施例提供的网络社交建立方法实现流程图;

[0013] 图3是本发明实施例提供的图2所示的步骤S101的具体实现流程图;

[0014] 图4是本发明实施例提供的网络社交建立系统的结构框图;

[0015] 图5是本发明实施例提供的图4的终端的结构框图;

[0016] 图6是本发明实施例提供的图4的服务器的结构框图。

具体实施方式

[0017] 为了使本发明的目的、技术方案及优点更加清楚明白,以下结合附图及实施例,对本发明进行进一步详细说明。应当理解,此处所描述的具体实施例仅仅用以解释本发明,并不用于限定本发明。

[0018] 如图 1 所示,社交网络大多依靠网友的共同点来形成社交网络,现有技术的共同点一般包括:地点,即同一个地区活动的网友;时间,即某一个时间段活动的网友;地点加时间,即同一个地区某一时间段活动的网友。而本发明实施例提供一种全新的共同点:所述兴趣点,即用户在影音资源时间轴上特定位置范围标记形成兴趣点。服务器通过终端获取与其连接的用户的兴趣点,并存储所述兴趣点,当服务器检测到其他与其连接的用户拥有相同兴趣点时,为拥有相同的兴趣点的用户之间建立社交,使得网络用户之间可以方便的发现相同的兴趣点,并通过该兴趣点建立好友关系。

[0019] 本发明在于记录用户对多媒体文件的浏览与对媒体文件的标记以形成兴趣点,特别地,对于影音媒体,本发明通过记录用户对该媒体文件特定位置的标记寻找用户相同的兴趣点,进而建立或者加深好友关系,所述的媒体文件特定位置即媒体文件播放时间轴的当前标记点时间。

[0020] 实施例一:

[0021] 图 2 示出了本发明实施例提供的网络社交建立方法的实现流程,详述如下:

[0022] 在步骤 S101 中,服务器获取与其连接的用户的兴趣点,并将所述兴趣点存储到服务器。

[0023] 在本发明实施例中,每一台服务器都连接有一定数量的用户,所述用户通过终端与该服务器保持连接,服务器随时获取终端的行为以便通过终端行为获取用户的兴趣点,所述兴趣点包括用户对视频、音频、图像、文本的浏览记录,对媒体文件的标记等。特别的,对于影音资源,服务器获取用户对影音资源具有位置属性的标记形成用户相同兴趣点,所述具有位置属性的标记位于影音资源的时间轴上,对于影音资源时间轴的描述详见下文。其具体实现方法详见图 3 以及对图 3 的描述,在此暂不赘述。

[0024] 在步骤 S102 中,服务器检索是否有其他用户拥有相同的兴趣点,当检测到其他与其连接的用户拥有相同兴趣点时,为拥有相同兴趣点的用户之间建立社交。

[0025] 在本发明实施例中,当服务器检测到其他与其连接的用户拥有相同的兴趣点时,将拥有相同兴趣点的用户相互添加为好友,为相互成为好友的用户建立兴趣系数,并为此次好友之间增加兴趣系数值;或者拥有相同兴趣点的用户之间已经添加为好友,则在所述用户之间增加兴趣系数值,兴趣系数值越高表明好友之间的兴趣爱好越相似。

[0026] 需要指出的是,多个服务器之间还可通过互联网进行交互,相互分享与其连接的用户的兴趣点,使得单个服务器的用户可以与其他服务器的用户成为拥有相同兴趣点的好友,扩展了用户的社交范围。

[0027] 本发明实施例中,服务器通过终端获取与其连接的用户的兴趣点,并存储所述兴趣点,当服务器检测到其他与其连接的用户拥有相同兴趣点时,为拥有相同的兴趣点的用户之间建立社交,使得网络用户之间可以方便的发现相同的兴趣点,并通过该兴趣点建立好友关系。

[0028] 实施例二:

[0029] 本实施例继承实施例一的内容,图 3 示出了本发明实施例提供的图 2 所示的步骤

S101 的具体实现流程,详述如下:

[0030] 在步骤 S201 中,获取用户浏览与标记资源记录,对于影音资源获取用户对该影音资源具有位置属性的标记。

[0031] 在步骤 S202 中,根据用户浏览与标记资源记录形成兴趣点,并将所述兴趣点上传到服务器。

[0032] 在本发明实施例中,用户通过终端浏览与标记资源记录形成兴趣点,用户通过终端浏览与标记资源记录形成兴趣点的方法具体为:对于影音资源,在视频或音频时间轴的某个时间点上进行标记,该时间轴用于更精确获取用户的兴趣点,即用户根据在影音资源的时间轴上的标记来建立兴趣点;对于图像资源,直接对自己喜欢的图片进行标记,即用户根据喜欢的图片建立兴趣点;对于文本资源,对喜欢的某段文字进行标记,即用户根据喜欢的文字建立兴趣点。标记形式包括:标注记号或评论或打分等。

[0033] 特别的,对于影音资源的时间轴存在两种形式:1、直播形影音资源,对于该形式的影音资源,时间轴为现实时间;2、非直播形影音资源,对该形式的影音资源,时间轴为视频或音频的播放时间,也即影音资源的当前播放位置信息。

[0034] 作为本发明的优选实施例,通过影音资源的时间轴建立兴趣点是本发明的一个重要发明点,不同用户对于同一影音资源相同时间轴的浏览与标记形成了一个相同的兴趣点,这样拥有相同兴趣点的用户即可通过服务器建立社交,并通过该次社交建立成为好友。

[0035] 在步骤 S203 中,服务器接收用户的兴趣点,并将所述兴趣点保存到服务器。

[0036] 在本发明实施例中,服务器接收终端发送的用户的兴趣点,并将所述兴趣点保存在服务器上,这样就完成了一次对用户兴趣点的获取。

[0037] 本发明实施例,服务器通过终端获取用户的兴趣点,特别地,获取并记录用户标记影音资源的时间信息,进而获取用户的兴趣点,使得服务器可以更方便、更准确地获取用户的兴趣爱好,进而通过该兴趣爱好为用户查找好友。

[0038] 以下以一个具体的实例对本发明实施例提供的网络社交建立方法进行详细的描述。

[0039] 假设用户 A 通过终端欣赏一个视频文件(也可以为音频文件、图片文件、文本文件),并在时间轴(此处时间轴为视频文件的播放时间,如果视频文件为直播形式,则时间轴为现实时间)上的某个时间点(如 5:00 时)上标记记号或进行评论,则该次标记行为通过终端传递给连接的服务器,并在服务器上保存,包括:视频文件的内容,在视频文件上的标记时间等。

[0040] 与服务器连接的用户 B 在另一时间打开了同一视频,并在时间轴的相同时间点的设置范围内也做了标记,则服务器把用户 B 认为与用户 A 具有相同的兴趣点,服务器在用户 A 和用户 B 的好友列表中将彼此设置为好友,建立兴趣系数,并为此次好友建立增加兴趣系数值,如果用户 A 和用户 B 之间已经为好友,则就此次兴趣点发现增加兴趣系数值,兴趣系数数值越高表明好友之间的兴趣爱好越相似。用户 A 与用户 B 均收看了该多媒体文件,自身也是一个兴趣点,服务器给予记录。

[0041] 对于图片与文本内容,由于其自身没有时间轴,只记录用户对于该媒体文件的浏览记录与标记记录作为用户的兴趣点即可。

[0042] 实施例三:

[0043] 图 4 示出了本发明实施例提供的网络社交建立系统的结构图,为了便于说明,仅示出了与本发明实施例相关的部份,其中:

[0044] 至少一个终端 2,根据用户的浏览与标记资源记录形成兴趣点,并将所述兴趣点上传到服务器。

[0045] 服务器 1,用于接收并存储所述终端 1 上传的兴趣点,检索服务器中是否存储有相同的兴趣点,将拥有相同兴趣点的用户设置为好友,为好友之间设置兴趣系数值。

[0046] 如图 5 所示为本发明实施例提供的图 4 中终端的结构框图,包括:

[0047] 兴趣点标记单元 11,用于根据用户的浏览与标记资源记录形成兴趣点。

[0048] 兴趣点上传单元 12,用于将所述兴趣点标记单元 11 标记的兴趣点上传到服务器。

[0049] 其中兴趣点标记单元 11 具体包括:

[0050] 影音兴趣点标记单元 111,用于在音视频文件的时间轴上的某个时间点标记兴趣点。

[0051] 图片兴趣点标记单元 112,用于对某张图片标记兴趣点。

[0052] 文本兴趣点标记单元 113,用于对文本中的某段文字标记兴趣点;

[0053] 时间轴单元 114,该单元与影音兴趣点标记单元 111 连接,用于记录用户标记影音资源的位置属性。

[0054] 在本发明实施例中,对于影音资源,服务器获取用户对影音资源具有位置属性的标记形成用户相同兴趣点,所述具有位置属性的标记位于影音资源的时间轴上,所述影音资源存在两种形式:1、直播影音资源,对于该形式的影音资源,其时间轴为现实的时间;2、非直播影音资源,对该形式的影音资源,其时间轴为视频或音频的播放时间,也即影音资源的当前播放位置。

[0055] 如图 6 所示为本发明实施例提供的图 4 中服务器的结构框图,包括:

[0056] 兴趣点接收单元 21,用于接收终端上传的用户的兴趣点。

[0057] 兴趣点存储单元 22,用于将所述兴趣点接收单元 21 接收的用户的兴趣点存储在服务器。

[0058] 兴趣点检索单元 23,用于检索服务器中是否存储有与所述兴趣点存储单元 22 存储的兴趣点相同的兴趣点。

[0059] 社交建立单元 24,用于在所述兴趣点检索单元 23 检索到服务器存储有相同的兴趣点的情况下,将拥有相同兴趣点的用户设置为好友,并为好友建立兴趣系数。

[0060] 兴趣系数值增加单元 25,用于为所述社交建立单元 24 建立为好友或发现相同兴趣点的用户增加兴趣系数值。

[0061] 本实施例提供的网络社交建立系统可以使用在前述对应的网络社交建立方法,详情参见上述网络社交建立方法实施例一和二的相关描述,在此不再赘述。

[0062] 本发明实施例,服务器通过终端获取用户的兴趣点,特别地,获取并记录用户标记影音资源的时间信息,进而获取用户的兴趣点,使得服务器可以更方便、更准确地获取用户的兴趣爱好,进而通过该兴趣爱好为用户查找好友。

[0063] 以上所述仅为本发明的较佳实施例而已,并不用以限制本发明,凡在本发明的精神和原则之内所作的任何修改、等同替换和改进等,均应包含在本发明的保护范围之内。

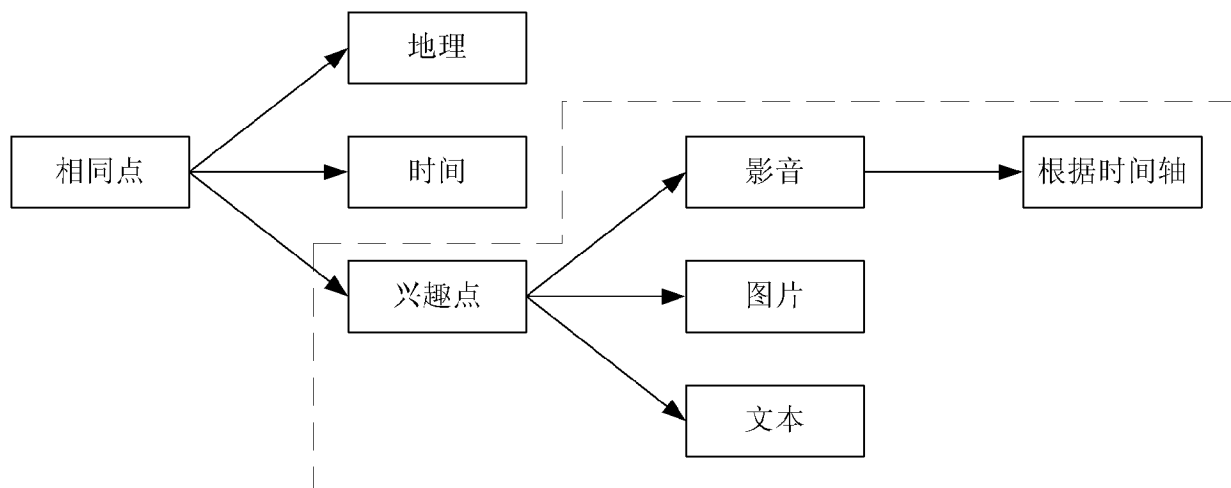


图 1

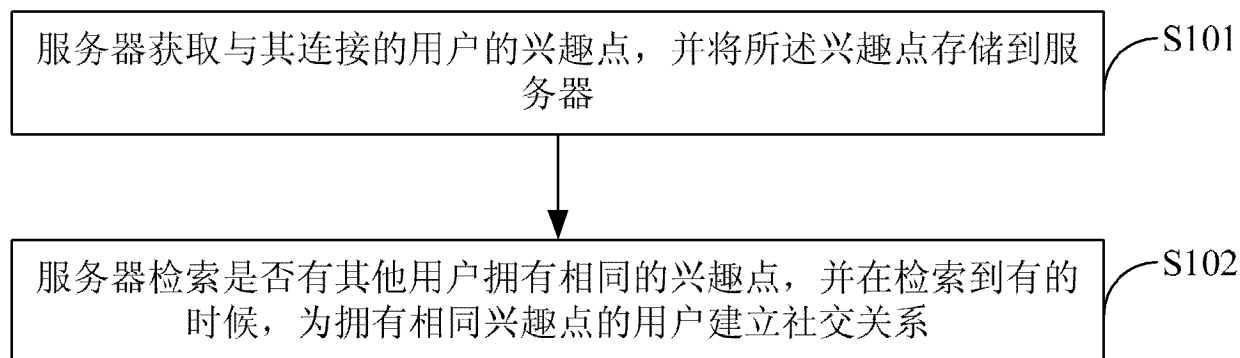


图 2

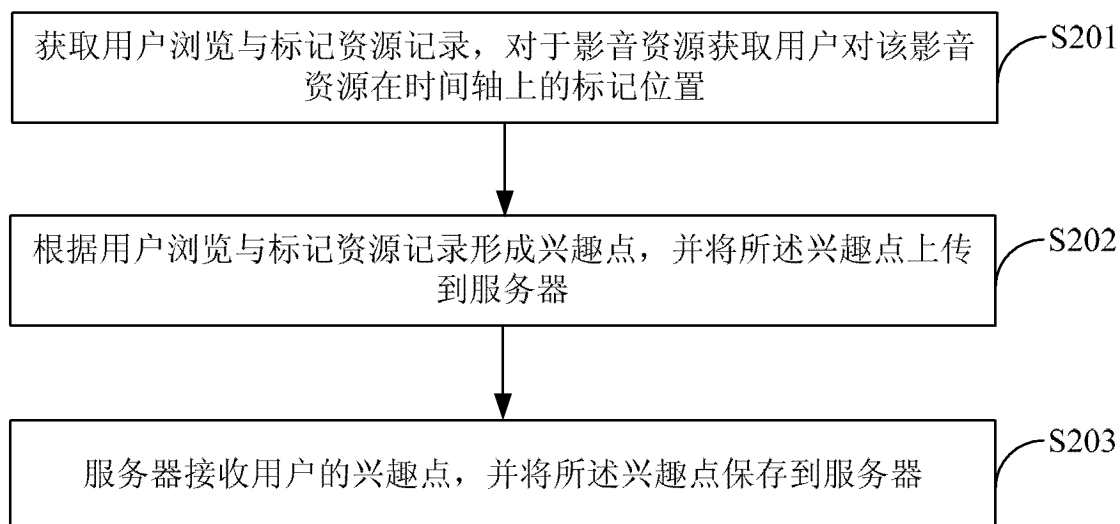


图 3

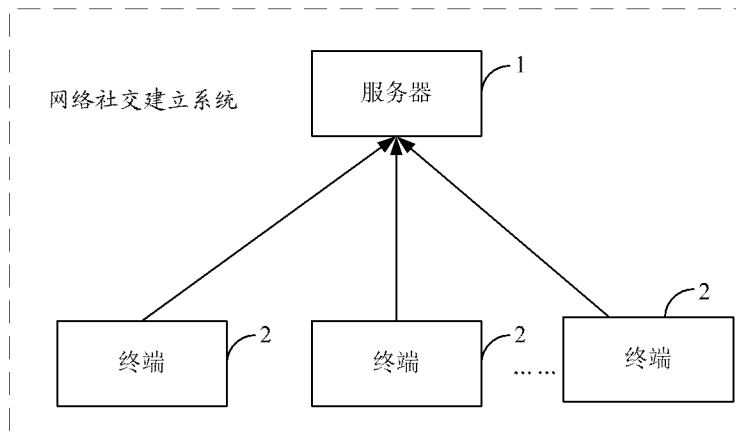


图 4

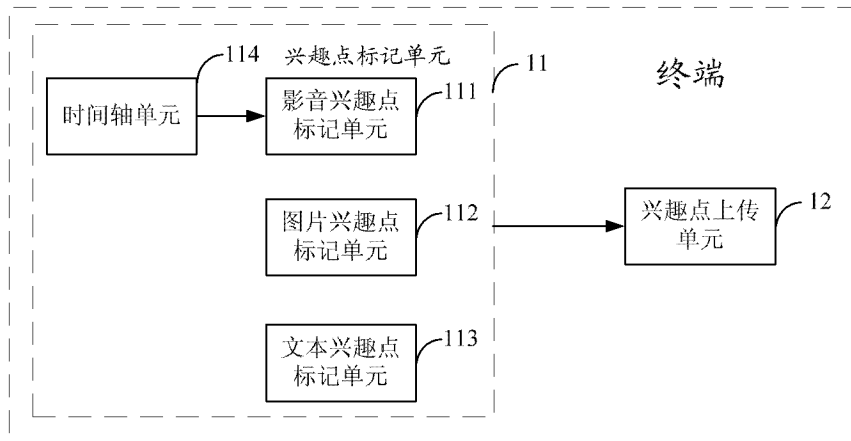


图 5

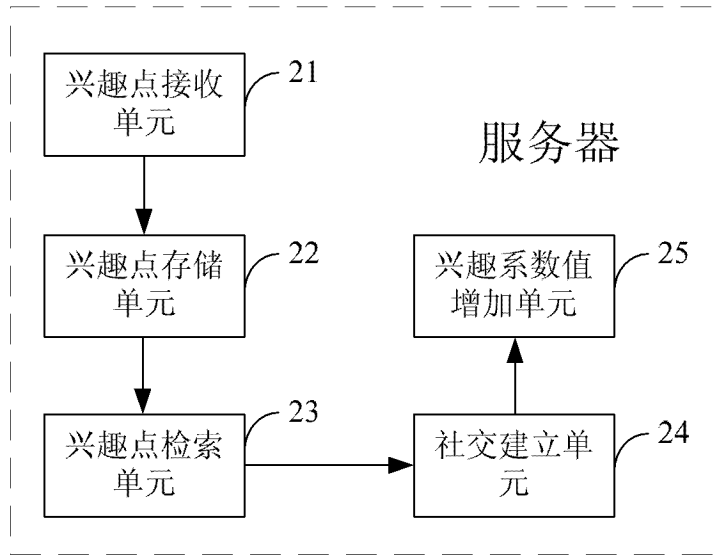


图 6