



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 115511277 A

(43) 申请公布日 2022. 12. 23

(21) 申请号 202211129284.5

G06F 8/60 (2018.01)

(22) 申请日 2022.09.16

(71) 申请人 中国平安财产保险股份有限公司
地址 518000 广东省深圳市福田区益田路
5033号平安金融中心12、13、38、39、40
层

(72) 发明人 莫海涌

(74) 专利代理机构 深圳市世联合知识产权代理
有限公司 44385
专利代理师 郝少剑

(51) Int. Cl.

G06Q 10/06 (2012.01)

G06F 8/10 (2018.01)

G06F 8/35 (2018.01)

G06F 8/36 (2018.01)

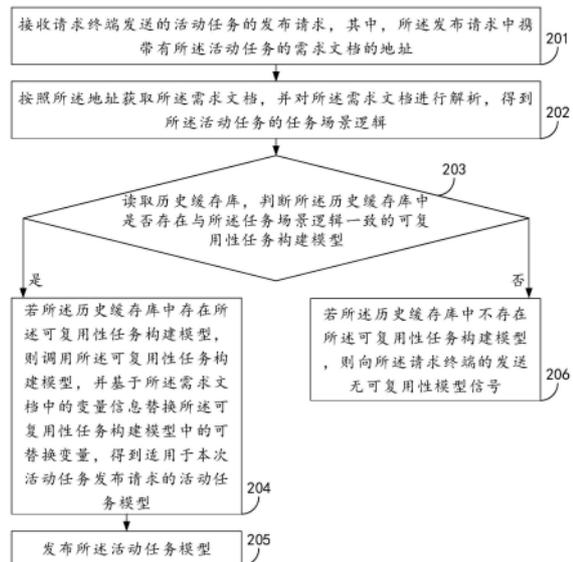
权利要求书3页 说明书10页 附图6页

(54) 发明名称

活动任务发布方法、装置、计算机设备及存储介质

(57) 摘要

本申请实施例属于人工智能领域,应用于分布式任务发布领域中,涉及一种活动任务发布方法、装置、计算机设备及存储介质,包括获取由活动设立方提供的任务场景逻辑需求文档;判断在预设的历史缓存库中是否存在与所述活动任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型;若存在,替换所述任务构建模型中的可替换变量,构建适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;若不存在,新构建适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;将适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型发布给不特定用户,基于预设消息监听器,监听活动任务完成情况,本申请通过可复用性判断,便于帮助活动设立方节省活动任务模型构建时间,从而节省IT开发成本。



1. 一种活动任务发布方法,其特征在于,包括下述步骤:

接收请求终端发送的活动任务的发布请求,其中,所述发布请求中携带有所述活动任务的需求文档的地址;

按照所述地址获取所述需求文档,并对所述需求文档进行解析,得到所述活动任务的任务场景逻辑;

读取历史缓存库,判断所述历史缓存库中是否存在与所述任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型;

若所述历史缓存库中存在所述可复用性任务构建模型,则调用所述可复用性任务构建模型,并基于所述需求文档中的变量信息替换所述可复用性任务构建模型中的可替换变量,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;

发布所述活动任务模型;

若所述历史缓存库中不存在所述可复用性任务构建模型,则向所述请求终端的发送无可复用性模型信号。

2. 根据权利要求1所述的活动任务发布方法,其特征在于,所述需求文档包括目标任务场景的执行处理信息、任务完成条件、各执行单元的变量信息,其中,所述执行处理信息包括各执行节点和各执行节点的过滤条件。

3. 根据权利要求2所述的活动任务发布方法,其特征在于,所述读取历史缓存库,判断所述历史缓存库中是否存在与所述任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型的步骤,具体包括:

读取所述历史缓存库中预先配置的与所述可复用性任务构建模型相匹配的任务逻辑说明文档;

获取所述需求文档中的各执行节点、各执行节点的过滤条件和任务完成条件;

将所述各执行节点、各执行节点的过滤条件和任务完成条件输入所述预设场景逻辑识别模型,进行任务逻辑模拟构建;

根据任务逻辑模拟构建结果和所述任务逻辑说明文档,判断在所述历史缓存库中是否存在与所述活动任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型。

4. 根据权利要求2所述的活动任务发布方法,其特征在于,所述基于所述需求文档中的变量信息替换所述可复用性任务构建模型中的可替换变量,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型的步骤,具体包括:

获取所述需求文档中的各执行单元的变量信息;

根据所述需求文档对应的任务逻辑模拟构建结果和被选中的任务构建模型对应的所述任务逻辑说明文档,将所述各执行单元的变量信息一一替换为所述可复用性任务构建模型中的对应可替换变量;

获取变量被替换完成之后的可复用性任务构建模型,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型。

5. 根据权利要求2所述的活动任务发布方法,其特征在于,在向所述请求终端的发送无可复用性模型信号的步骤之后,所述方法还包括:

获取所述需求文档中的各执行节点、各执行节点的过滤条件、任务完成条件和各执行单元的变量信息;

基于预设任务场景构建配置文件和所述各执行节点、各执行节点的过滤条件、任务完成条件和各执行单元的变量信息,向预设的任务模型构建方发送活动任务模型构建指令,在所述任务模型构建方构建完成之后,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;

发布所述活动任务模型。

6. 根据权利要求4或5所述的活动任务发布方法,其特征在于,在所述得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型的步骤之后,所述方法还包括:

为所述活动任务模型进行区别编码生成;

将所述活动任务模型和所述区别编码添加入所述历史缓存库,并在预设表单内为所述活动任务模型和所述区别编码设置一一对应关系;

将所述区别编码作为反馈信息,反馈给所述请求终端。

7. 根据权利要求6所述的活动任务发布方法,其特征在于,所述发布所述活动任务模型的步骤,具体包括:

将所述区别编码作为任务服务者标识添加到预设任务服务中心;

为所述区别编码配置对应的消息监听器,开启监测路由,对所述区别编码的被调用情况进行实时监测;

若监测到所述区别编码被调用,则基于预设活动任务完成条件,识别所述活动任务是否被完成。

8. 根据权利要求7所述的活动任务发布方法,其特征在于,所述基于预设活动任务完成条件,识别所述活动任务是否被完成的步骤,具体包括:

预先为所述活动任务设置任务完成周期及日、周、月、季度、年任务完成条件;

若在所述任务完成周期内,对应任务消费者完成了所有的所述任务完成条件,则所述活动任务被完成,否则,所述活动任务未被完成。

9. 一种活动任务发布装置,其特征在于,包括:

请求接收模块,用于接收请求终端发送的活动任务的发布请求,其中,所述发布请求中携带有所述活动任务的需求文档的地址;

获取与解析模块,用于按照所述地址获取所述需求文档,并对所述需求文档进行解析,得到所述活动任务的场景逻辑;

判断模块,用于读取历史缓存库,判断所述历史缓存库中是否存在与所述任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型;

可复用处理模块,用于若所述历史缓存库中存在所述可复用性任务构建模型,则调用所述可复用性任务构建模型,并基于所述需求文档中的变量信息替换所述可复用性任务构建模型中的可替换变量,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;

模型发布模块,用于发布所述活动任务模型;

不可复用处理模块,用于若所述历史缓存库中不存在所述可复用性任务构建模型,则向所述请求终端的发送无可复用性模型信号。

10. 一种计算机设备,包括存储器和处理器,所述存储器中存储有计算机可读指令,所述处理器执行所述计算机可读指令时实现如权利要求1至8中任一项所述的活动任务发布方法的步骤。

11. 一种计算机可读存储介质,其特征在于,所述计算机可读存储介质上存储有计算机可读指令,所述计算机可读指令被处理器执行时实现如权利要求1至8中任一项所述的活动任务发布方法的步骤。

活动任务发布方法、装置、计算机设备及存储介质

技术领域

[0001] 本申请涉及人工智能和分布式任务发布技术领域,尤其涉及一种活动任务发布方法、装置、计算机设备及存储介质。

背景技术

[0002] 活动作为互联网各大公司的运营部门,会通过线上各种各样的活动推广来给参与用户下发各种权益类卡券或积分,活动会结合市面上各种通用玩法来提高用户参与感,例如养成类游戏、基于任务体系,养成类游戏对用户来说是有很大的学习成本,但简单的基于任务体系让用户快速去完成某种任务返回即可达成对应领取条件,由于基于任务体系对应任务库以及活动设立方可能会存在很多任务需求且都要独立去对接,会存在很大的沟通成本和IT开发成本。

发明内容

[0003] 本申请实施例的目的在于提出一种活动任务发布方法、装置、计算机设备及存储介质,以便于帮助活动设立方节省活动任务模型构建时间,从而节省IT开发成本。

[0004] 为了解决上述技术问题,本申请实施例提供一种活动任务发布方法,采用了如下所述的技术方案:

[0005] 一种活动任务发布方法,包括下述步骤:

[0006] 接收请求终端发送的活动任务的发布请求,其中,所述发布请求中携带有所述活动任务的需求文档的地址;

[0007] 按照所述地址获取所述需求文档,并对所述需求文档进行解析,得到所述活动任务的场景逻辑

[0008] 读取历史缓存库,判断所述历史缓存库中是否存在与所述场景逻辑一致的可复用性任务构建模型;

[0009] 若所述历史缓存库中存在所述可复用性任务构建模型,则调用所述可复用性任务构建模型,并基于所述需求文档中的变量信息替换所述可复用性任务构建模型中的可替换变量,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;

[0010] 发布所述活动任务模型;

[0011] 若所述历史缓存库中不存在所述可复用性任务构建模型,则向所述请求终端的发送无可复用性模型信号。

[0012] 进一步的,所述需求文档包括目标任务场景的执行处理信息、任务完成条件、各执行单元的变量信息,其中,所述执行处理信息包括各执行节点和各执行节点的过滤条件。

[0013] 进一步的,所述读取历史缓存库,判断所述历史缓存库中是否存在与所述场景逻辑一致的可复用性任务构建模型的步骤,具体包括:

[0014] 读取所述历史缓存库中预先配置的与所述可复用性任务构建模型相匹配的任务逻辑说明文档;

- [0015] 获取所述需求文档中的各执行节点、各执行节点的过滤条件和任务完成条件；
- [0016] 将所述各执行节点、各执行节点的过滤条件和任务完成条件输入预设场景逻辑识别模型，进行任务逻辑模拟构建；
- [0017] 根据任务逻辑模拟构建结果和所述任务逻辑说明文档，判断在所述历史缓存库中是否存在与所述活动任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型。
- [0018] 进一步的，所述基于所述需求文档中的变量信息替换所述可复用性任务构建模型中的可替换变量，得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型的步骤，具体包括：
- [0019] 获取所述需求文档中的各执行单元的变量信息；
- [0020] 根据所述需求文档对应的任务逻辑模拟构建结果和被选中的任务构建模型对应的所述任务逻辑说明文档，将所述各执行单元的变量信息一一替换为所述可复用性任务构建模型中的对应可替换变量；
- [0021] 获取变量被替换完成之后的可复用性任务构建模型，得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型。
- [0022] 进一步的，在向所述请求终端的发送无可复用性模型信号的步骤之后，所述方法还包括：
- [0023] 获取所述需求文档中的各执行节点、各执行节点的过滤条件、任务完成条件和各执行单元的变量信息；
- [0024] 基于预设任务场景构建配置文件和所述各执行节点、各执行节点的过滤条件、任务完成条件和各执行单元的变量信息，向预设的任务模型构建方发送活动任务模型构建指令，在所述任务模型构建方构建完成之后，得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型；
- [0025] 发布所述活动任务模型。
- [0026] 进一步的，在所述得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型的步骤之后，所述方法还包括：
- [0027] 为所述活动任务模型进行区别编码生成；
- [0028] 将所述活动任务模型和所述区别编码添加入所述历史缓存库，并在预设表单内为所述活动任务模型和所述区别编码设置一一对应关系；
- [0029] 将所述区别编码作为反馈信息，反馈给所述请求终端。
- [0030] 进一步的，所述发布所述活动任务模型的步骤，具体包括：
- [0031] 将所述区别编码作为任务服务者标识添加到预设任务服务中心；
- [0032] 为所述区别编码配置对应的消息监听器，开启监测路由，对所述区别编码的被调用情况进行实时监测；
- [0033] 若监测到所述区别编码被调用，则基于预设活动任务完成条件，识别所述活动任务是否被完成。
- [0034] 进一步的，所述基于预设活动任务完成条件，识别所述活动任务是否被完成的步骤，具体包括：
- [0035] 预先为所述活动任务设置任务完成周期及日、周、月、季度、年任务完成条件；
- [0036] 若在所述任务完成周期内，对应任务消费者完成了所有的所述任务完成条件，则所述活动任务被完成，否则，所述活动任务未被完成。

[0037] 为了解决上述技术问题,本申请实施例还提供一种活动任务发布装置,采用了如下所述的技术方案:

[0038] 一种活动任务发布装置,包括:

[0039] 请求接收模块,用于接收请求终端发送的活动任务的发布请求,其中,所述发布请求中携带有所述活动任务的需求文档的地址;

[0040] 获取与解析模块,用于按照所述地址获取所述需求文档,并对所述需求文档进行解析,得到所述活动任务的任务场景逻辑;

[0041] 判断模块,用于读取历史缓存库,判断所述历史缓存库中是否存在与所述任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型;

[0042] 可复用处理模块,用于若所述历史缓存库中存在所述可复用性任务构建模型,则调用所述可复用性任务构建模型,并基于所述需求文档中的变量信息替换所述可复用性任务构建模型中的可替换变量,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;

[0043] 模型发布模块,用于发布所述活动任务模型;

[0044] 不可复用处理模块,用于若所述历史缓存库中不存在所述可复用性任务构建模型,则向所述请求终端的发送无可复用性模型信号。

[0045] 为了解决上述技术问题,本申请实施例还提供一种计算机设备,采用了如下所述的技术方案:

[0046] 一种计算机设备,包括存储器和处理器,所述存储器中存储有计算机可读指令,所述处理器执行所述计算机可读指令时实现上述所述的活动任务发布方法的步骤。

[0047] 为了解决上述技术问题,本申请实施例还提供一种计算机可读存储介质,采用了如下所述的技术方案:

[0048] 一种计算机可读存储介质,所述计算机可读存储介质上存储有计算机可读指令,所述计算机可读指令被处理器执行时实现如上述所述的活动任务发布方法的步骤。

[0049] 与现有技术相比,本申请实施例主要有以下有益效果:

[0050] 本申请实施例所述活动任务发布方法,通过获取由活动设立方提供的任务场景逻辑需求文档;判断在预设的历史缓存库中是否存在与所述活动任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型;若存在,替换所述任务构建模型中的可替换变量,构建适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;若不存在,新构建适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;将适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型发布给不特定用户,基于预设消息监听器,监听活动任务完成情况,本申请通过可复用性判断,便于帮助活动设立方节省活动任务模型构建时间,从而节省IT开发成本。

附图说明

[0051] 为了更清楚地说明本申请中的方案,下面将对本申请实施例描述中所需要使用的附图作一个简单介绍,显而易见地,下面描述中的附图是本申请的一些实施例,对于本领域普通技术人员来讲,在不付出创造性劳动的前提下,还可以根据这些附图获得其他的附图。

[0052] 图1是本申请可以应用于其中的示例性系统架构图;

[0053] 图2根据本申请的活动任务发布方法的一个实施例的流程图;

[0054] 图3是图2所示步骤203的一种具体实施方式的流程图;

- [0055] 图4是图2所示步骤204的一种具体实施方式的流程图；
- [0056] 图5是图2所示步骤205的一种具体实施方式的流程图；
- [0057] 图6是图5所示步骤503的一种具体实施方式的流程图；
- [0058] 图7根据本申请的活动任务发布装置的一个实施例的结构示意图；
- [0059] 图8根据本申请的计算机设备的一个实施例的结构示意图。

具体实施方式

[0060] 除非另有定义，本文所使用的所有的技术和科学术语与属于本申请的技术领域的技术人员通常理解的含义相同；本文中在申请的说明书中所使用的术语只是为了描述具体的实施例的目的，不是旨在于限制本申请；本申请的说明书和权利要求书及上述附图说明中的术语“包括”和“具有”以及它们的任何变形，意图在于覆盖不排他的包含。本申请的说明书和权利要求书或上述附图中的术语“第一”、“第二”等是用于区别不同对象，而不是用于描述特定顺序。

[0061] 在本文中提及“实施例”意味着，结合实施例描述的特定特征、结构或特性可以包含在本申请的至少一个实施例中。在说明书中的各个位置出现该短语并不一定均是指相同的实施例，也不是与其它实施例互斥的独立的或备选的实施例。本领域技术人员显式地和隐式地理解的是，本文所描述的实施例可以与其它实施例相结合。

[0062] 为了使本技术领域的人员更好地理解本申请方案，下面将结合附图，对本申请实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述。

[0063] 如图1所示，系统架构100可以包括终端设备101、102、103，网络104和服务器105。网络104用以在终端设备101、102、103和服务器105之间提供通信链路的介质。网络104可以包括各种连接类型，例如有线、无线通信链路或者光纤电缆等等。

[0064] 用户可以使用终端设备101、102、103通过网络104与服务器105交互，以接收或发送消息等。终端设备101、102、103上可以安装有各种通讯客户端应用，例如网页浏览器应用、购物类应用、搜索类应用、即时通信工具、邮箱客户端、社交平台软件等。

[0065] 终端设备101、102、103可以是具有显示屏并且支持网页浏览的各种电子设备，包括但不限于智能手机、平板电脑、电子书阅读器、MP3播放器 (MovingPicture ExpertsGroup Audio Layer III, 动态影像专家压缩标准音频层面3)、MP4 (Moving PictureExperts Group Audio Layer IV, 动态影像专家压缩标准音频层面4) 播放器、膝上型便携计算机和台式计算机等等。

[0066] 服务器105可以是提供各种服务的服务器，例如对终端设备101、102、103上显示的页面提供支持的后台服务器。

[0067] 需要说明的是，本申请实施例所提供的活动任务发布方法一般由服务器/终端设备执行，相应地，活动任务发布装置一般设置于服务器/终端设备中。

[0068] 应该理解，图1中的终端设备、网络和服务器的数目仅仅是示意性的。根据实现需要，可以具有任意数目的终端设备、网络和服务器。

[0069] 继续参考图2，示出了根据本申请的活动任务发布方法的一个实施例的流程图。所述的活动任务发布方法，包括以下步骤：

[0070] 步骤201，接收请求终端发送的活动任务的发布请求，其中，所述发布请求中携带

有所述活动任务的需求文档的地址。

[0071] 步骤202,按照所述地址获取所述需求文档,并对所述需求文档进行解析,得到所述活动任务的任务场景逻辑。

[0072] 本实施例中,所述需求文档包括目标任务场景的执行处理信息、任务完成条件、各执行单元的变量信息,其中,所述执行处理信息包括各执行节点和各执行节点的过滤条件。

[0073] 通过所述任务场景逻辑需求文档里的各执行节点、各执行节点的过滤条件及任务完成条件,更加便于识别所述活动任务的任务目标及所述活动任务对应场景的执行步骤。

[0074] 步骤203,读取历史缓存库,判断所述历史缓存库中是否存在与所述任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型。

[0075] 本实施例中,所述读取历史缓存库,判断所述历史缓存库中是否存在与所述任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型的步骤,具体包括:读取所述历史缓存库中预先配置的与所述可复用性任务构建模型相匹配的任务逻辑说明文档;获取所述需求文档中的各执行节点、各执行节点的过滤条件和任务完成条件;将所述各执行节点、各执行节点的过滤条件和任务完成条件输入所述预设场景逻辑识别模型,进行任务逻辑模拟构建;根据任务逻辑模拟构建结果和所述任务逻辑说明文档,判断在所述历史缓存库中是否存在与所述活动任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型。

[0076] 通过预设场景逻辑识别模型,识别出历史缓存库中与所述活动任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型,后期直接复用,一定程度上节省了活动任务模型的构建时间,也防止历史缓存库中模型过多,减少存储资源的消耗。

[0077] 继续参考图3,图3是图2所示步骤203的一种具体实施方式的流程图,包括步骤:

[0078] 步骤301,读取所述历史缓存库中预先配置的与所述可复用性任务构建模型相匹配的任务逻辑说明文档;

[0079] 步骤302,获取所述需求文档中的各执行节点、各执行节点的过滤条件和任务完成条件;

[0080] 步骤303,将所述各执行节点、各执行节点的过滤条件和任务完成条件输入所述预设场景逻辑识别模型,进行任务逻辑模拟构建;

[0081] 步骤304,根据任务逻辑模拟构建结果和所述任务逻辑说明文档,判断所述历史缓存库中是否存在与所述活动任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型。

[0082] 步骤204,若所述历史缓存库中存在所述可复用性任务构建模型,则调用所述可复用性任务构建模型,并基于所述需求文档中的变量信息替换所述可复用性任务构建模型中的可替换变量,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型。

[0083] 本实施例中,所述基于所述需求文档中的变量信息替换所述可复用性任务构建模型中的可替换变量,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型的步骤,具体包括:获取所述需求文档中的各执行单元的变量信息;根据所述需求文档对应的任务逻辑模拟构建结果和被选中的任务构建模型对应的所述任务逻辑说明文档,将所述各执行单元的变量信息一一替换为所述可复用性任务构建模型中的对应可替换变量;获取变量被替换完成之后的可复用性任务构建模型,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型。

[0084] 通过直接对获取的可复用性模型进行各执行单元的变量信息替换,以达到本次活动任务模型的构建,简单方便,便于多次使用和节省活动任务模型构建时间。

- [0085] 继续参考图4,图4是图2所示步骤204的一种具体实施方式的流程图,包括步骤:
- [0086] 步骤401,获取所述需求文档中的各执行单元的变量信息;
- [0087] 步骤402,根据所述需求文档对应的任务逻辑模拟构建结果和被选中的任务构建模型对应的所述任务逻辑说明文档,将所述各执行单元的变量信息一一替换为所述可复用性任务构建模型中的对应可替换变量;
- [0088] 步骤403,获取变量被替换完成之后的可复用性任务构建模型,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型。
- [0089] 本实施例中,在所述得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型的步骤之后,所述方法还包括:为所述活动任务模型进行区别编码生成;将所述活动任务模型和所述区别编码添加入所述历史缓存库,并在预设表单内为所述活动任务模型和所述区别编码设置一一对应关系;将所述区别编码作为反馈信息,反馈给所述请求终端。
- [0090] 通过设置区别编码、添加相应对应关系和将区别编码反馈给所述活动设立方,保证了活动设立方能通过区别编码对所述活动任务的完成情况进行随时查看。
- [0091] 步骤205,发布所述活动任务模型。
- [0092] 本实施例中,所述发布所述活动任务模型的步骤,具体包括:将所述区别编码作为任务服务者标识添加到预设任务服务中心;为所述区别编码配置对应的消息监听器,开启监测路由,对所述区别编码的被调用情况进行实时监测;若监测到所述区别编码被调用,则基于预设活动任务完成条件,识别所述活动任务是否被完成。
- [0093] 继续参考图5,图5是图2所示步骤205的一种具体实施方式的流程图,包括步骤:
- [0094] 步骤501,将所述区别编码作为任务服务者标识添加到预设任务服务中心;
- [0095] 步骤502,为所述区别编码配置对应的消息监听器,开启监测路由,对所述区别编码的被调用情况进行实时监测;
- [0096] 步骤503,若监测到所述区别编码被调用,则基于预设活动任务完成条件,识别所述活动任务是否被完成。
- [0097] 本实施例中,所述基于预设活动任务完成条件,识别所述活动任务是否被完成的步骤,具体包括:预先为所述活动任务设置任务完成周期及日、周、月、季度、年任务完成条件;若在所述任务完成周期内,对应任务消费者完成了所有的所述任务完成条件,则所述活动任务被完成,否则,所述活动任务未被完成。
- [0098] 通过预先设置任务完成周期及日、周、月、季度、年任务完成条件,能够筛选出任务消费者中不同粘性的客户群体,便于所述活动设立方基于客户群体对所述活动任务进行逐步改进。
- [0099] 继续参考图6,图6是图5所示步骤503的一种具体实施方式的流程图,包括步骤:
- [0100] 步骤601,预先为所述活动任务设置任务完成周期及日、周、月、季度、年任务完成条件;
- [0101] 步骤602,若在所述任务完成周期内,对应任务消费者完成了所有的所述任务完成条件,则所述活动任务被完成;
- [0102] 步骤603,若在所述任务完成周期内,对应任务消费者未完成任一所述任务完成条件,则所述活动任务未被完成。
- [0103] 步骤206,若所述历史缓存库中不存在所述可复用性任务构建模型,则向所述请求

终端的发送无可复用性模型信号。

[0104] 本实施例中,所述在向所述请求终端的发送无可复用性模型信号的步骤之后,所述方法还包括:获取所述需求文档中的各执行节点、各执行节点的过滤条件、任务完成条件和各执行单元的变量信息;基于预设任务场景构建配置文件和所述各执行节点、各执行节点的过滤条件、任务完成条件和各执行单元的变量信息,向预设的任务模型构建方发送活动任务模型构建指令,在所述任务模型构建方构建完成之后,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;发布所述活动任务模型。

[0105] 若所述活动任务无对应可复用的任务构建模型,则通过所述任务场景逻辑需求文档对适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型进行构建,保证活动任务的成功发布。

[0106] 本实施例中,在所述得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型的步骤之后,所述方法还包括:为所述活动任务模型进行区别编码生成;将所述活动任务模型和所述区别编码添加入所述历史缓存库,并在预设表单内为所述活动任务模型和所述区别编码设置一一对应关系;将所述区别编码作为反馈信息,反馈给所述请求终端。

[0107] 通过设置区别编码、添加相应对应关系和将区别编码反馈给所述活动设立方,保证了活动设立方能通过区别编码对所述活动任务的完成情况进行随时查看。

[0108] 本实施例中,所述发布所述活动任务模型的步骤,具体包括:将所述区别编码作为任务服务者标识添加到预设任务服务中心;为所述区别编码配置对应的消息监听器,开启监测路由,对所述区别编码的被调用情况进行实时监测;若监测到所述区别编码被调用,则基于预设活动任务完成条件,识别所述活动任务是否被完成。

[0109] 通过设置消息监听器,便于活动设立方能通过唯一区别编码对所述活动任务的完成情况进行实时查看与监测。

[0110] 本申请通过获取由活动设立方提供的任务场景逻辑需求文档;判断在预设的历史缓存库中是否存在与所述活动任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型;若存在,替换所述任务构建模型中的可替换变量,构建适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;若不存在,新构建适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;将适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型发布给不特定用户,基于预设消息监听器,监听活动任务完成情况,本申请通过可复用性判断,便于帮助活动设立方节省活动任务模型构建时间,从而节省IT开发成本。

[0111] 本申请实施例可以基于人工智能技术对相关的数据进行获取和处理。其中,人工智能(Artificial Intelligence, AI)是利用数字计算机或者数字计算机控制的机器模拟、延伸和扩展人的智能,感知环境、获取知识并使用知识获得最佳结果的理论、方法、技术及应用系统。

[0112] 人工智能基础技术一般包括如传感器、专用人工智能芯片、云计算、分布式存储、大数据处理技术、操作/交互系统、机电一体化等技术。人工智能软件技术主要包括计算机视觉技术、机器人技术、生物识别技术、语音处理技术、自然语言处理技术以及机器学习/深度学习等几大方向。

[0113] 本申请实施例中,通过预设场景逻辑识别模型,可以自动化的选择可复用的活动任务构建模型,便于帮助活动设立方节省活动任务模型构建时间,从而节省IT开发成本。

[0114] 进一步参考图7,作为对上述图2所示方法的实现,本申请提供了一种活动任务发

布装置的一个实施例,该装置实施例与图2所示的方法实施例相对应,该装置具体可以应用于各种电子设备中。

[0115] 如图7所示,本实施例所述的活动任务发布装置700包括:请求接收模块701、获取与解析模块702、判断模块703、可复用处理模块704、模型发布模块705和不可复用处理模块706。其中:

[0116] 请求接收模块701,用于接收请求终端发送的活动任务的发布请求,其中,所述发布请求中携带有所述活动任务的需求文档的地址;

[0117] 获取与解析模块702,用于按照所述地址获取所述需求文档,并对所述需求文档进行解析,得到所述活动任务的任务场景逻辑;

[0118] 判断模块703,用于读取历史缓存库,判断所述历史缓存库中是否存在与所述任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型;

[0119] 可复用处理模块704,用于若所述历史缓存库中存在所述可复用性任务构建模型,则调用所述可复用性任务构建模型,并基于所述需求文档中的变量信息替换所述可复用性任务构建模型中的可替换变量,得到适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;

[0120] 模型发布模块705,用于发布所述活动任务模型;

[0121] 不可复用处理模块706,用于若所述历史缓存库中不存在所述可复用性任务构建模型,则向所述请求终端的发送无可复用性模型信号。

[0122] 本申请通过获取由活动设立方提供的任务场景逻辑需求文档;判断在预设的历史缓存库中是否存在与所述活动任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型;若存在,替换所述任务构建模型中的可替换变量,构建适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;若不存在,新构建适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;将适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型发布给不特定用户,基于预设消息监听器,监听活动任务完成情况,本申请通过可复用性判断,便于帮助活动设立方节省活动任务模型构建时间,从而节省IT开发成本。

[0123] 本领域普通技术人员可以理解实现上述实施例方法中的全部或部分流程,是可以通过计算机可读指令来指令相关的硬件来完成,该计算机可读指令可存储于计算机可读取存储介质中,该程序在执行时,可包括如上述各方法的实施例的流程。其中,前述的存储介质可为磁碟、光盘、只读存储记忆体(Read-Only Memory,ROM)等非易失性存储介质,或随机存储记忆体(Random Access Memory,RAM)等。

[0124] 应该理解的是,虽然附图的流程图中的各个步骤按照箭头的指示依次显示,但是这些步骤并不是必然按照箭头指示的顺序依次执行。除非本文中有明确的说明,这些步骤的执行并没有严格的顺序限制,其可以以其他的顺序执行。而且,附图的流程图中的至少一部分步骤可以包括多个子步骤或者多个阶段,这些子步骤或者阶段并不必然是在同一时刻执行完成,而是可以在不同的时刻执行,其执行顺序也不必然是依次进行,而是可以与其他步骤或者其他步骤的子步骤或者阶段的至少一部分轮流或者交替地执行。

[0125] 为解决上述技术问题,本申请实施例还提供计算机设备。具体请参阅图8,图8为本实施例计算机设备基本结构框图。

[0126] 所述计算机设备8包括通过系统总线相互通信连接存储器81、处理器82、网络接口83。需要指出的是,图中仅示出了具有组件81-83的计算机设备8,但是应理解的是,并不要

求实施所有示出的组件,可以替代的实施更多或者更少的组件。其中,本技术领域技术人员可以理解,这里的计算机设备是一种能够按照事先设定或存储的指令,自动进行数值计算和/或信息处理的设备,其硬件包括但不限于微处理器、专用集成电路(Application Specific Integrated Circuit,ASIC)、可编程门阵列(Field-Programmable Gate Array,FPGA)、数字处理器(Digital Signal Processor,DSP)、嵌入式设备等。

[0127] 所述计算机设备可以是桌上型计算机、笔记本、掌上电脑及云端服务器等计算设备。所述计算机设备可以与用户通过键盘、鼠标、遥控器、触摸板或声控设备等方式进行人机交互。

[0128] 所述存储器81至少包括一种类型的可读存储介质,所述可读存储介质包括闪存、硬盘、多媒体卡、卡型存储器(例如,SD或DX存储器等)、随机访问存储器(RAM)、静态随机访问存储器(SRAM)、只读存储器(ROM)、电可擦除可编程只读存储器(EEPROM)、可编程只读存储器(PROM)、磁性存储器、磁盘、光盘等。在一些实施例中,所述存储器81可以是所述计算机设备8的内部存储单元,例如该计算机设备8的硬盘或内存。在另一些实施例中,所述存储器81也可以是所述计算机设备8的外部存储设备,例如该计算机设备8上配备的插接式硬盘,智能存储卡(Smart Media Card,SMC),安全数字(Secure Digital,SD)卡,闪存卡(Flash Card)等。当然,所述存储器81还可以既包括所述计算机设备8的内部存储单元也包括其外部存储设备。本实施例中,所述存储器81通常用于存储安装于所述计算机设备8的操作系统和各类应用软件,例如活动任务发布方法的计算机可读指令等。此外,所述存储器81还可以用于暂时地存储已经输出或者将要输出的各类数据。

[0129] 所述处理器82在一些实施例中可以是中央处理器(Central Processing Unit,CPU)、控制器、微控制器、微处理器、或其他数据处理芯片。该处理器82通常用于控制所述计算机设备8的总体操作。本实施例中,所述处理器82用于运行所述存储器81中存储的计算机可读指令或者处理数据,例如运行所述活动任务发布方法的计算机可读指令。

[0130] 所述网络接口83可包括无线网络接口或有线网络接口,该网络接口83通常用于在所述计算机设备8与其他电子设备之间建立通信连接。

[0131] 本实施例提出的计算机设备,属于分布式架构技术领域。本申请通过获取由活动设立方提供的任务场景逻辑需求文档;判断在预设的历史缓存库中是否存在与所述活动任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型;若存在,替换所述任务构建模型中的可替换变量,构建适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;若不存在,新构建适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;将适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型发布给不特定用户,基于预设消息监听器,监听活动任务完成情况,本申请通过可复用性判断,便于帮助活动设立方节省活动任务模型构建时间,从而节省IT开发成本。

[0132] 本申请还提供了另一种实施方式,即提供一种计算机可读存储介质,所述计算机可读存储介质存储有计算机可读指令,所述计算机可读指令可被处理器执行,以使所述处理器执行如上述的活动任务发布方法的步骤。

[0133] 本实施例提出的计算机可读存储介质,属于分布式架构技术领域。本申请通过获取由活动设立方提供的任务场景逻辑需求文档;判断在预设的历史缓存库中是否存在与所述活动任务场景逻辑一致的可复用性任务构建模型;若存在,替换所述任务构建模型中的可替换变量,构建适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型;若不存在,新构建适用于

本次活动任务发布请求的活动任务模型;将适用于本次活动任务发布请求的活动任务模型发布给不特定用户,基于预设消息监听器,监听活动任务完成情况,本申请通过可复用性判断,便于帮助活动设立方节省活动任务模型构建时间,从而节省IT开发成本。

[0134] 通过以上的实施方式的描述,本领域的技术人员可以清楚地了解到上述实施例方法可借助软件加必需的通用硬件平台的方式来实现,当然也可以通过硬件,但很多情况下前者是更佳的实施方式。基于这样的理解,本申请的技术方案本质上或者说对现有技术做出贡献的部分可以以软件产品的形式体现出来,该计算机软件产品存储在一个存储介质(如ROM/RAM、磁碟、光盘)中,包括若干指令用以使得一台终端设备(可以是手机,计算机,服务器,空调器,或者网络设备等)执行本申请各个实施例所述的方法。

[0135] 显然,以上所描述的实施例仅仅是本申请一部分实施例,而不是全部的实施例,附图中给出了本申请的较佳实施例,但并不限制本申请的专利范围。本申请可以以许多不同的形式来实现,相反地,提供这些实施例的目的是使对本申请的公开内容的理解更加透彻全面。尽管参照前述实施例对本申请进行了详细的说明,对于本领域的技术人员来而言,其依然可以对前述各具体实施方式所记载的技术方案进行修改,或者对其中部分技术特征进行等效替换。凡是利用本申请说明书及附图内容所做的等效结构,直接或间接运用在其他相关的技术领域,均同理在本申请专利保护范围之内。

100

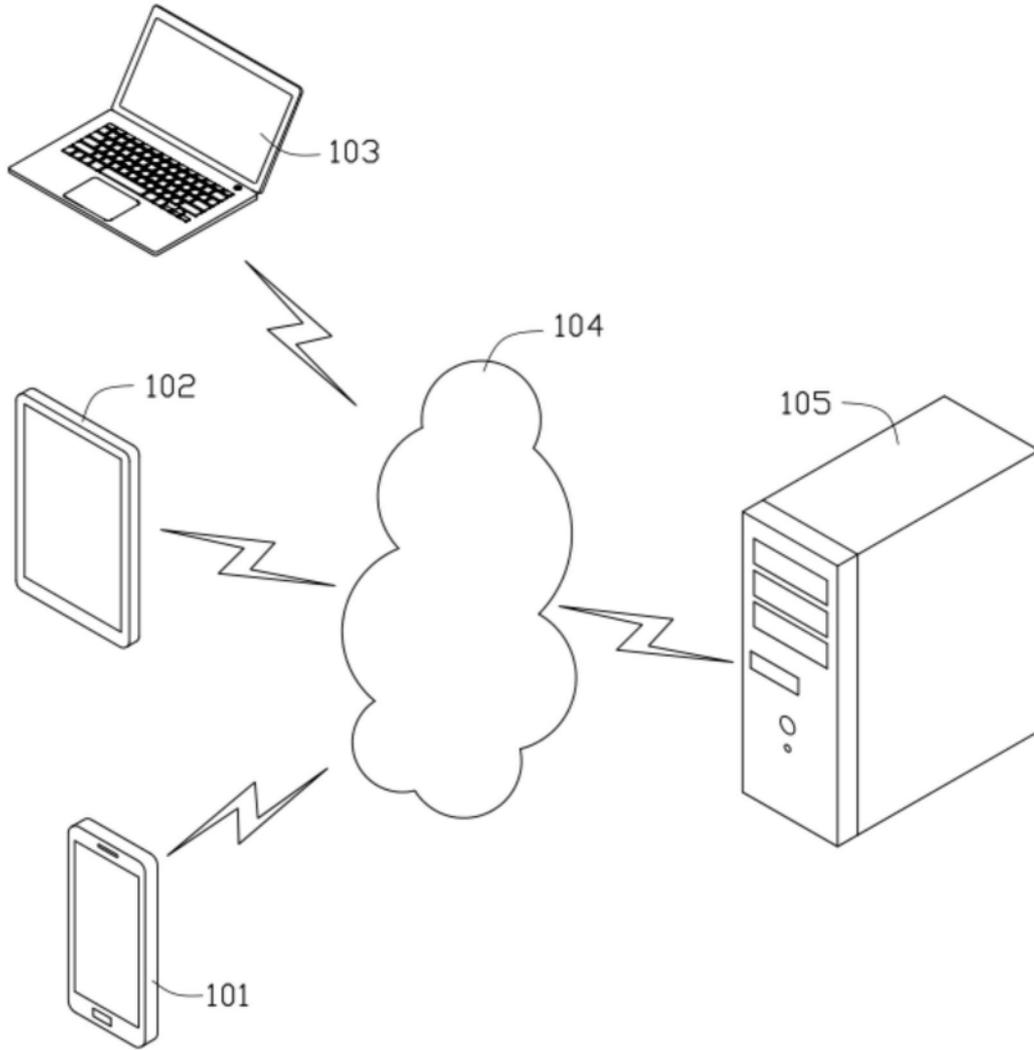


图1

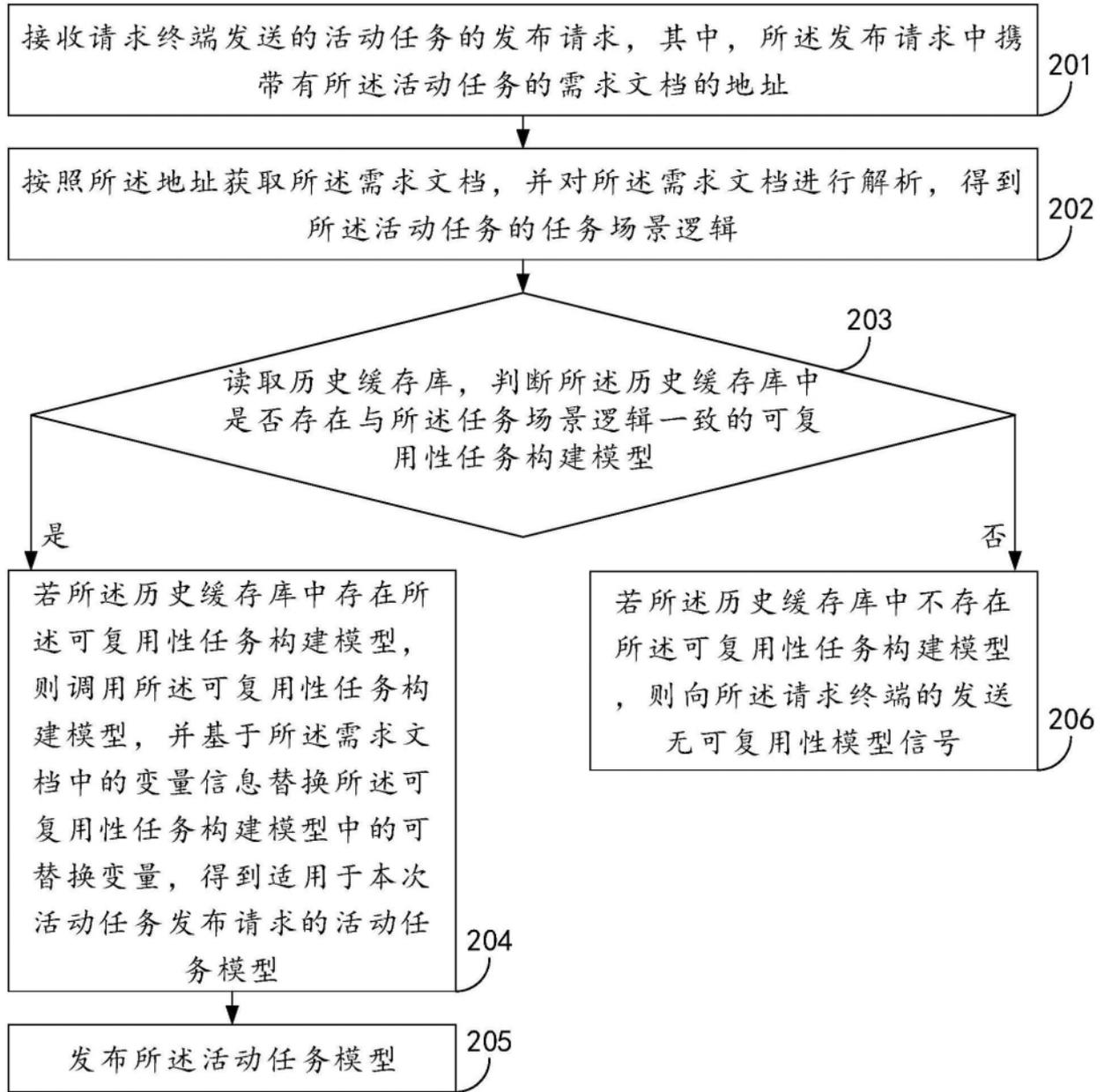


图2

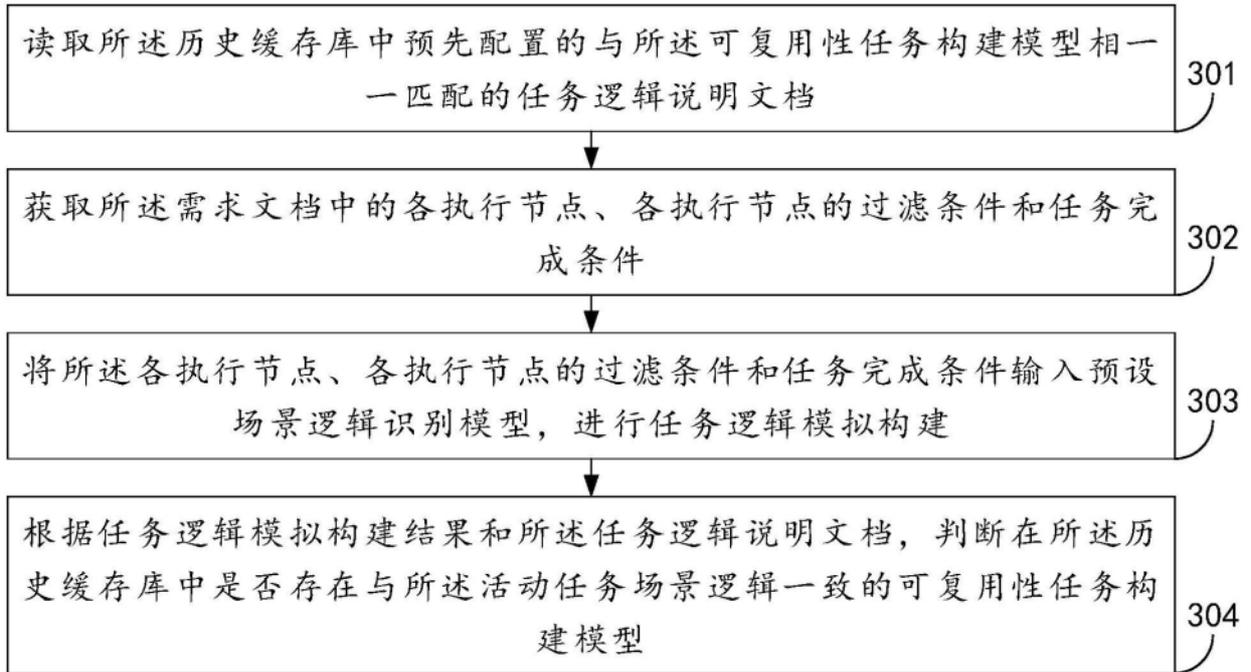


图3

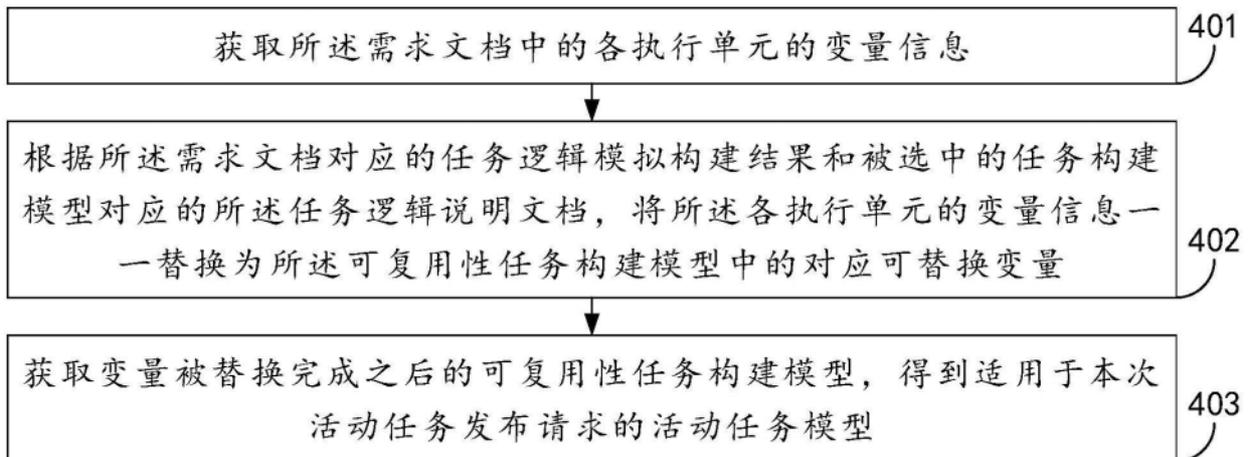


图4

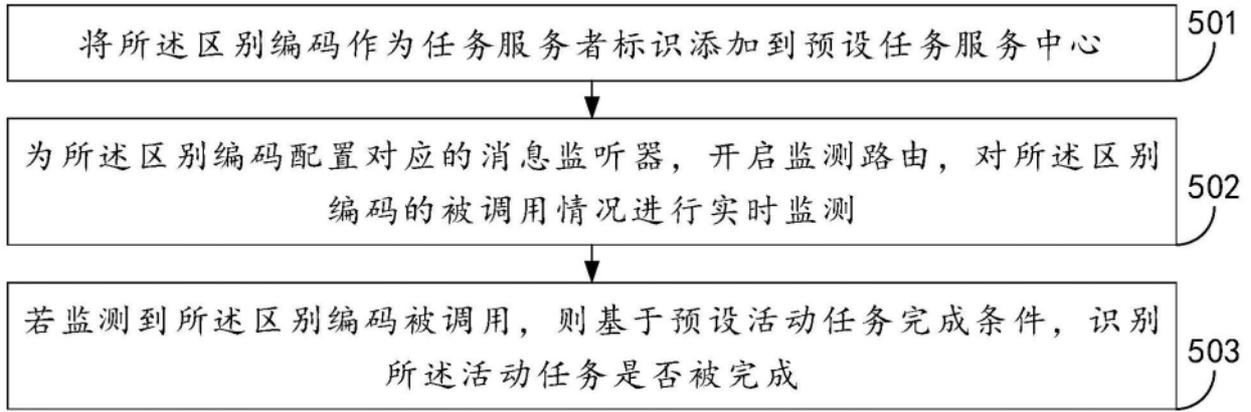


图5

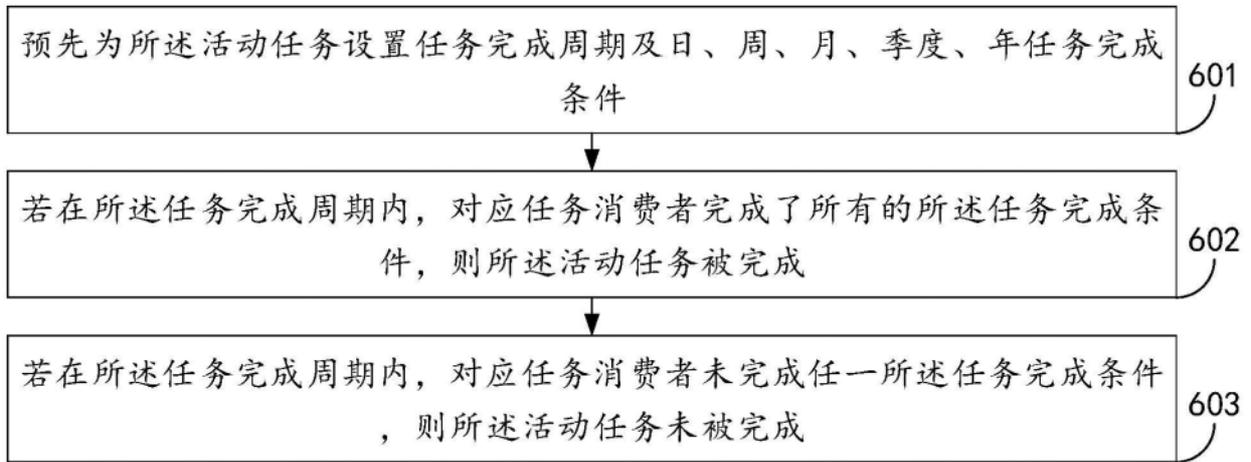


图6

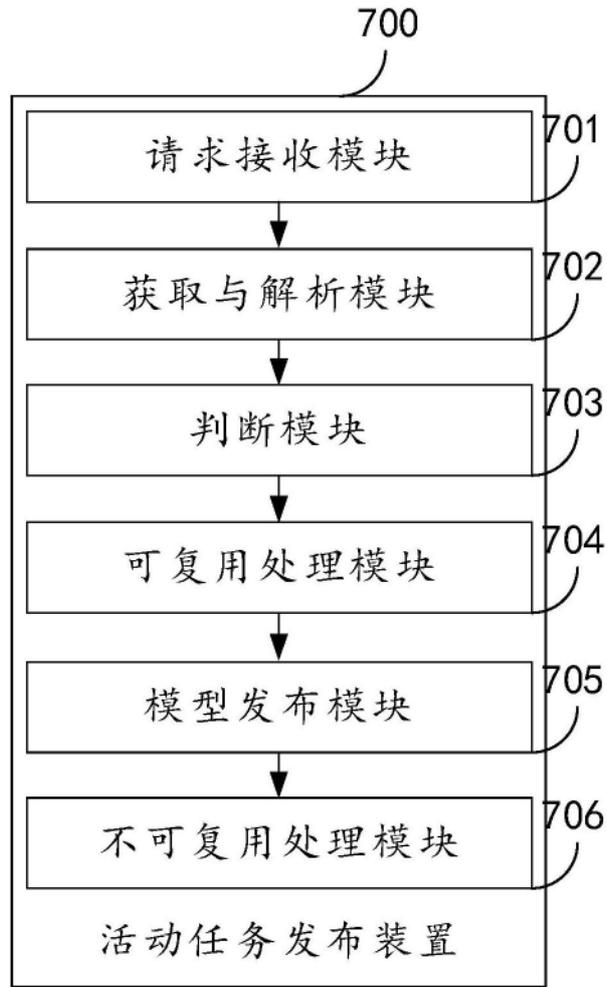


图7

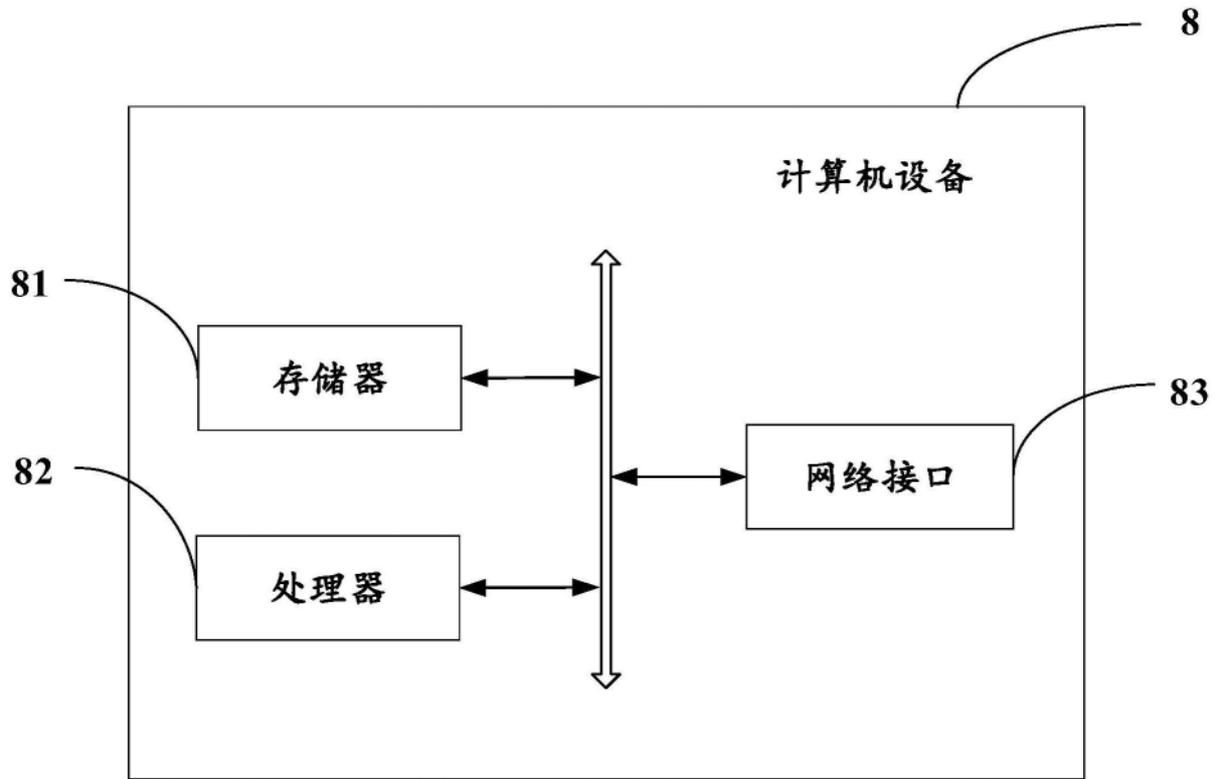


图8