

(12) 按照专利合作条约所公布的国际申请

(19) 世界知识产权组织
国际局

(43) 国际公布日
2020 年 4 月 2 日 (02.04.2020)



(10) 国际公布号
WO 2020/061815 A1

(51) 国际专利分类号:
H04M 1/725 (2006.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2018/107615

(22) 国际申请日: 2018 年 9 月 26 日 (26.09.2018)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(71) 申请人: 深圳市欢太科技有限公司 (SHENZHEN HEYTAP TECHNOLOGY CORP., LTD.) [CN/CN]; 中国广东省深圳市南山区粤海街道高新南一道 13 号赋安科技大厦 B 座 207-2, Guangdong 518057 (CN)。OPPO 广东移动通信有限公司 (GUANGDONG OPPO MOBILE TELECOMMUNICATIONS CORP., LTD.) [CN/CN]; 中国广东省东莞市长安镇乌沙海滨路 18 号, Guangdong 523860 (CN)。

(72) 发明人: 李森林 (LI, Senlin); 中国广东省东莞市长安镇乌沙海滨路 18 号, Guangdong 523860 (CN)。

(74) 代理人: 广州三环专利商标代理有限公司 (SCIHEAD IP LAW FIRM); 中国广东省广州市越秀区先烈中路 80 号汇华商贸大厦 1508 室, Guangdong 510070 (CN)。

(81) 指定国 (除另有指明, 要求每一种可提供的国家保护): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW。

(84) 指定国 (除另有指明, 要求每一种可提供的地区保护): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 欧亚 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 欧洲 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU,

(54) Title: METHOD FOR SWITCHING GAME PAGE, AND RELATED PRODUCT

(54) 发明名称: 一种游戏页面的切换方法及相关产品

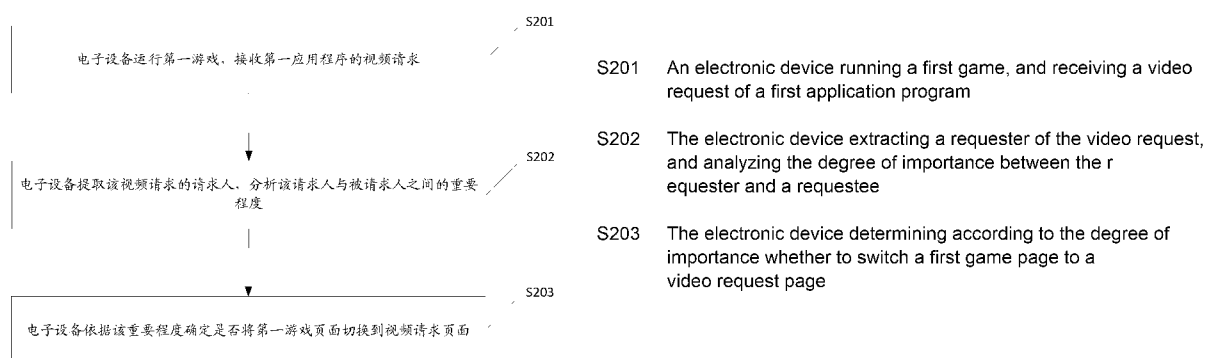


图 2

(57) Abstract: A method for switching a game page, and a related product, which relate to the technical field of terminals. The present method comprises an electronic device running a first game, and receiving a video request of a first application program (S201); the electronic device extracting a requester of the video request, and analyzing the degree of importance between the requester and a requestee (S202); and the electronic device determining according to the degree of importance whether to switch a first game page to a video request page (S203). The method above has the advantage of good user experience.

(57) 摘要: 一种游戏页面的切换方法及相关产品, 涉及终端技术领域。本方法包括电子设备运行第一游戏, 接收第一应用程序的视频请求 (S201); 电子设备提取所述视频请求的请求人, 分析所述请求人与被请求人之间的重要程度 (S202); 电子设备依据所述重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面 (S203)。上述方法具有用户体验度高的优点。

IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT,
RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI,
CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG)。

本国际公布:

— 包括国际检索报告(条约第21条(3))。

一种游戏页面的切换方法及相关产品

技术领域

5 本发明实施例涉及终端技术领域，尤其涉及一种游戏页面的切换方法及相关产品。

背景技术

10 随着电子设备（如手机、平板电脑等）的大量普及应用，电子设备能够支持的应用越来越多，功能越来越强大，电子设备向着多样化、个性化的方向发展，成为用户生活中不可缺少的电子用品。

尤其是游戏，在电子设备中得到广泛应用，现有的电子设备如果在游戏中的游戏页面是不进行切换的，如果有其他应用的视频请求，直接从游戏页面切换至其他应用，这样影响游戏的流畅性，影响用户体验度。

15 发明内容

本发明提供一种游戏页面的切换方法及相关产品，以实现在游戏页面中自适应的对其他应用的页面执行切换的处理，提高了用户对其他应用消息的有效处理，提高了用户体验度。

20 第一方面，本发明实施例提供了一种游戏页面的切换方法，包括：

电子设备运行第一游戏，接收第一应用程序的视频请求；

电子设备提取所述视频请求的请求人，分析所述请求人与被请求人之间的重要程度；

电子设备依据所述重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面。

25 可选的，所述电子设备依据所述重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面具体包括：

电子设备如确定该重要程度为重要时，将第一游戏页面切换到视频请求

-2-

页面，电子设备如确定该重要程度为非重要时，将视频请求通过浮层方式显示在该第一游戏页面。

可选的，所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括：

5 如第一应用程序为即时通信应用，提取第一应用程序中包含该请求人的至少一个群组，提取至少一个群组的至少一个群组名称，对该至少一个群组名称进行语意分析确定该至少一个群组中是否包含有家庭群组，确定该至少一个群组中确定包含有家庭群组，确定该请求人的重要程度为重要。

可选的，所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括：

10 如第一应用程序为即时通信应用，提取第一应用程序中包含该请求人的至少一个群组，统计至少一个群组的数量 N，如数量 N 大于数量阈值，确定该请求人的重要程度为重要。

可选的，所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括：

15 如第一应用程序为即时通信应用，提取第一应用程序中该请求人与被请求人之间的聊天记录，对该聊天记录分析确定是否包含视频聊天约定，如分析该聊天记录确定包含视频聊天约定时，确定该请求人的重要程度为重要。

可选的，所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括：

如第一应用程序为即时通信应用，提取第一应用程序中该请求人与被请求人之间的聊天记录，统计该聊天记录中的长度，如该长度小于长度阈值，确定该请求人的重要程度为非重要。

20 可选的，所述方法还包括：

提取第一游戏的当前页面，依据该当前页面确定第一游戏对应的场景类型，如该场景类型为实时场景，延时执行第一游戏页面的切换。

可选的，所述将第一游戏页面切换到视频请求页面之后，还包括：

25 确定第一游戏的类型，如该第一游戏的类型为休闲类游戏，在视频完成后，切换回第一游戏页面。

可选的，所述方法将视频请求通过浮层方式显示在该第一游戏页面之后，还包括：

采集该视频请求的接受命令后，将第一游戏页面切换至该视频请求的页面。

—3—

第二方面，提供一种游戏页面的切换装置，所述装置设置于电子设备内，所述装置包括：

通信单元，用于在运行第一游戏时，接收第一应用程序的视频请求；

5 处理单元，用于提取所述视频请求的请求人，分析所述请求人与被请求人之间的重要程度；依据所述重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面。

第三方面，提供一种移动终端，包括存储器、处理器及存储在存储器上并可在处理器上运行的计算机程序，所述处理器执行所述计算机程序时实现以下步骤：

10 运行第一游戏，接收第一应用程序的视频请求；提取所述视频请求的请求人，分析所述请求人与被请求人之间的重要程度；依据所述重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面。

第四方面，提供一种计算机可读存储介质，其存储用于电子数据交换的计算机程序，其中，所述计算机程序使得计算机执行第一方面提供的方法。

15 第五方面，提供一种计算机程序产品，所述计算机程序产品包括存储了计算机程序的非瞬时性计算机可读存储介质，所述计算机程序可操作来使计算机执行第一方面提供的方法。

20 本申请提供的技术方案的电子设备运行第一游戏时，接收到视频请求时，获取视频请求的请求人，然后依据该请求人与被请求人之间的重要程度确定第一游戏页面的切换页面，此种方式避免了任何人的视频请求均需要直接将游戏页面切换至视频请求页面，更加贴合用户的场景，在不切换游戏页面时，提高了游戏的流畅度，具有提高用户体验度的优点。

附图说明

25 为了更清楚地说明本发明实施例中的技术方案，下面将对实施例中所需要使用的附图作简单地介绍，显而易见地，下面描述中的附图是本发明的一些实施例，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。

图 1 是本发明实施例提供的一种电子设备的结构示意图；

图 2 是本发明实施例提供的一种游戏页面的切换方法的流程示意图；

图 3 是本发明实施例提供一种游戏页面的切换装置的结构示意图；

图 4 是本发明实施例提供的一种移动终端的结构示意图。

具体实施方式

下面结合附图和实施例对本发明作进一步的详细说明。可以理解的是，此处所描述的具体实施例仅仅用于解释本发明，而非对本发明的限定。另外还需要说明的是，为了便于描述，附图中仅示出了与本发明相关的部分而非全部结构。

本申请实施例所涉及到的电子设备可以包括各种具有无线通信功能的手持设备（如智能手机）、车载设备、可穿戴设备、计算设备或连接到无线调制解调器的其他处理设备，以及各种形式的用户设备（user equipment, UE），移动台（mobile station, MS），终端设备（terminal device）、研发/测试平台、服务器等等。为方便描述，上面提到的设备统称为电子设备。

请参阅图 1，图 1 是本申请实施例提供了一种电子设备的结构示意图，电子设备包括控制电路和输入-输出电路，输入输出电路与控制电路连接。

其中，控制电路可以包括存储和处理电路。该存储和处理电路中的存储电路可以是存储器，例如硬盘驱动存储器，非易失性存储器（例如闪存或用于形成固态驱动器的其它电子可编程只读存储器等），易失性存储器（例如静态或动态随机存取存储器等）等，本申请实施例不作限制。存储和处理电路中的处理电路可以用于控制电子设备的运转。该处理电路可以基于一个或多个微处理器，微控制器，数字信号处理器，基带处理器，功率管理单元，音频编解码器芯片，专用集成电路，显示驱动器集成电路等来实现。

存储和处理电路可用于运行电子设备中的软件，例如播放来电提示响铃应用程序、播放短消息提示响铃应用程序、播放闹钟提示响铃应用程序、播放媒体文件应用程序、互联网协议语音（voice over internet protocol, VOIP）电话呼叫应用程序、操作系统功能等。这些软件可以用于执行一些控制操作，例如，播放来电提示响铃、播放短消息提示响铃、播放闹钟提示响铃、播放媒体文件、进行语音电话呼叫以及电子设备中的其它功能等，本申请实施例不作限制。

其中，输入-输出电路可用于使电子设备实现数据的输入和输出，即允许电子设备从外部设备接收数据和允许电子设备将数据从电子设备输出至外部设备。

输入-输出电路可以进一步包括传感器。传感器可以包括环境光传感器，
5 基于光和电容的红外接近传感器，超声波传感器，触摸传感器（例如，基于光触摸传感器和/或电容式触摸传感器，其中，触摸传感器可以是触控显示屏的一部分，也可以作为一个触摸传感器结构独立使用），加速度传感器，重力传感器，和其它传感器等。输入-输出电路还可以进一步包括音频组件，音频组件可以用于为电子设备提供音频输入和输出功能。音频组件还可以包括音调发
10 生器以及其它用于产生和检测声音的组件。

输入-输出电路还可以包括一个或多个显示屏。显示屏可以包括液晶显示屏，有机发光二极管显示屏，电子墨水显示屏，等离子显示屏，使用其它显示技术的显示屏中一种或者几种的组合。显示屏可以包括触摸传感器阵列（即，显示屏可以是触控显示屏）。触摸传感器可以是由透明的触摸传感器电极（例
15 如氧化铟锡（ITO）电极）阵列形成的电容式触摸传感器，或者可以是使用其它触摸技术形成的触摸传感器，例如音波触控，压敏触摸，电阻触摸，光学触摸等，本申请实施例不作限制。

输入-输出电路还可以进一步包括通信电路可以用于为电子设备提供与外部设备通信的能力。通信电路可以包括模拟和数字输入-输出接口电路，和基
20 于射频信号和/或光信号的无线通信电路。通信电路中的无线通信电路可以包括射频收发器电路、功率放大器电路、低噪声放大器、开关、滤波器和天线。举例来说，通信电路中的无线通信电路可以包括用于通过发射和接收近场耦合电磁信号来支持近场通信（near field communication, NFC）的电路。例如，通信电路可以包括近场通信天线和近场通信收发器。通信电路还可以包括蜂窝
25 电话收发器和天线，无线局域网收发器电路和天线等。

输入-输出电路还可以进一步包括其它输入-输出单元。输入-输出单元可以包括按钮，操纵杆，点击轮，滚动轮，触摸板，小键盘，键盘，照相机，发光二极管和其它状态指示器等。

其中，电子设备还可以进一步包括电池（未图示），电池用于给电子设备提供电能。

如图 1 所示的电子设备，例如智能手机，对于智能手机，手机游戏已经是一个非常大的市场。对于手机游戏，其在游戏运行时，其始终处于游戏页面，
5 如果此时有其他的应用发送请求，例如语音通话，游戏页面还是不会变化，其会通过一个浮层的方式来显示。此种方式对于语音通话来说，使用起来还是没有问题，对于视频通话或视频聊天，智能手机会在接收到视频通话或视频聊天时候直接切换到该视频通话或视频聊天页面，并且此时音效也会切换至该视频通话或视频聊天页面，无论用户是否重要，也无论出于何种场合，均会将游戏
10 页面进行切换，这对于游戏玩家来说，有些视频通话或视频聊天其并不想接通，此种技术方案导致游戏中断，甚至是导致用户直接强制退出该游戏，影响了用户玩游戏的流畅性，影响了的体验度。

参阅图 2，图 2 提供了一种游戏页面的切换方法，该方法可以由如图 1 所示的电子设备来执行，该方法如图 2 所示，包括如下步骤：

15 步骤 S201、电子设备运行第一游戏，接收第一应用程序的视频请求；

上述步骤 S201 中的第一游戏具体可以包括：单机版游戏、网络游戏等等，具体的，例如，棋牌类游戏，对战类游戏或休闲类游戏，本申请并不限制上述第一游戏的种类或类型。

上述视频请求具体可以为视频通话或视频聊天，例如，即时通信应用接收
20 的视频聊天请求。需要说明的是，上述视频请求为非第一游戏中的视频请求。上述第一应用程序包括但不限于：即时通信应用或社交类应用。

步骤 S202、电子设备提取该视频请求的请求人，分析该请求人与被请求人之间的重要程度；

上述步骤 S202 中的请求人具体可以为该视频请求的请求人，例如，如该
25 视频请求为即时通信应用的视频请求，该请求人可以为该视频请求的姓名（例如昵称）。

上述步骤 S202 中的重要程度具体可以为，重要或非重要。

步骤 S203、电子设备依据该重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面。

-7-

上述步骤 S203 的实现方法具体可以包括:

电子设备如确定该重要程度为重要时,将第一游戏页面切换到视频请求页面,电子设备如确定该重要程度为非重要时,将视频请求通过浮层方式显示在该第一游戏页面。

5 本申请提供的技术方案的电子设备运行第一游戏时,接收到视频请求时,获取视频请求的请求人,然后依据该请求人与被请求人之间的重要程度确定第一游戏页面的切换页面,此种方式避免了任何人的视频请求均需要直接将游戏页面切换至视频请求页面,更加贴合用户的场景,在不切换游戏页面时,提高了游戏的流畅度,具有提高用户体验度的优点。

10 可选的,上述分析该请求人与被请求人之间的重要程度的方式具体可以包括:

 如第一应用程序为即时通信应用,提取第一应用程序中包含该请求人的至少一个群组,提取至少一个群组的至少一个群组名称,对该至少一个群组名称进行语意分析确定该至少一个群组中是否包含有家庭群组,确定该至少一个群组中确定包含有家庭群组,确定该请求人的重要程度为重要。

15

 上述语意分析的方法具体可以为,通过关键字比对的方法来实现该是否包含有家庭群组,例如,分析该至少一个群组名称是否包含有关键字“家”、“姓氏”等等类似的文字,当然也可以通过调用第三方应用的方式来实现,例如,siri 等等,本申请并不局限上述语意分析的具体实现方式。

20 对于即时通信应用的场景,其目前的联系人包含如下几种情况,第一种情况为,单独好友,即该好友并不在任何的群组里面,仅仅只是单独的好友,此种情况大部分为普通朋友。第二种请求为,好友+群组成员,对于群组一般分为如下情况,家庭群组,对于此类群组一般具有明显的家族名称,例如“一家人”,又如“王氏家族”等等,对于此类家庭群组内的成员一般均为家人,此

25

 种情况下的重要程度比较高,直接可以确定为重要。

 可选的,上述分析该请求人与被请求人之间的重要程度的方式具体可以包括:

 如第一应用程序为即时通信应用,提取第一应用程序中包含该请求人的至少一个群组,统计至少一个群组的数量 N,如数量 N 大于数量阈值,确定该

请求人的重要程度为重要。

对于即时通信应用的场景，其目前的联系人包含如下几种情况，第一种情况为，单独好友，即该好友并不在任何的群组里面，仅仅只是单独的好友，此种情况大部分为普通朋友。第二种请求为，好友+群组成员，对于群组，多数情况下，如果一个好友与被请求人之间越亲密，那么两个人在相同的群组的数量就越多，例如，两个人为同学，且经常联系，那么其可能在相同的班级群组，另外，其也可以存在于类似聚会的群组以及对应城市的班级的群组。通过统计发现，越亲密的朋友其在相同群组的数量越多，所以依据该数量的多少也可以作为一个判断的方向。

10 可选的，上述分析该请求人与被请求人之间的重要程度的方式具体可以包括：

如第一应用程序为即时通信应用，提取第一应用程序中该请求人与被请求人之间的聊天记录，对该聊天记录分析确定是否包含视频聊天约定，如分析该聊天记录确定包含视频聊天约定时，确定该请求人的重要程度为重要。

15 可选的，上述方法在步骤 S203 之后，还可以包括：

提取第一游戏的当前页面，依据该当前页面确定第一游戏对应的场景类型，如该场景类型为实时场景，延时执行第一游戏页面的切换。

上述实时场景包括但不限于，对战场景、打 BOSS 场景等等，实时场景具体可以为，对实时性要求比较高的场景，此场景需要用户实时的反应，例如在对战场景中，双方都在开火，如果此时执行第一游戏页面的切换，等到用户从第一游戏页面切换回第一游戏后，用户可能已经被击杀，所以对于此种场景需要延时执行切换，这样避免在游戏实时场景被切换导致用户的游戏直接终止情况出现，进一步提高用户的体验度。

25 可选的，上述方法将第一游戏页面切换到视频请求页面以后，还可以包括：

确定第一游戏的类型，如该第一游戏的类型为休闲类游戏，在视频完成后，切换回第一游戏页面。

此方案为保证第一游戏的连续性，即视频请求不影响第一游戏，但是此方案仅仅只能针对休闲类游戏，例如单机版本的游戏，对于对战类游戏不适用，因为对于对战类游戏，其游戏的场景以及角色的结果均是实时变化的，对于此

类游戏切换回该游戏页面没有多大的意义,对于休闲类游戏其角色结果不受其他玩家的影响,因此可以直接切换回第一游戏页面,这样保持了第一游戏的连续性。

可选的,上述方法在将视频请求通过浮层方式显示在该第一游戏页面之后,还可以包括:

采集该视频请求的接受命令后,将第一游戏页面切换至该视频请求的页面。

可选的,上述方法在将第一游戏页面切换至该视频请求的页面之后还可以包括:

建立重要程度列表,将该请求人添加值该重要程度列表的重要序列。

可选的,上述分析该请求人与被请求人之间的重要程度具体可以包括:

如第一应用程序为即时通信应用,提取第一应用程序中该请求人与被请求人之间的聊天记录,统计该聊天记录中的长度,如该长度小于长度阈值,确定该请求人的重要程度为非重要。

上述聊天记录中的长度包括但不限于:语音的总时间长度或文字的总字数。

对于即时通信应用的场景,聊天记录的长度可以很好的反应其重要程度,对于经常联系的人来说,其重要程度肯定很高,如果没有聊天记录或聊天记录非常少,其重要程度肯定比较低,因此依据该长度是否大于长度阈值即可以判断其是否为非重要。

可选的,上述分析该请求人与被请求人之间的重要程度具体可以包括:

如第一应用程序为即时通信应用,提取第一应用程序中该请求人与被请求人之间的视频记录,如请求人与被请求人具有视频记录,确定该请求人的重要程度为重要。

对于即时通信应用的场景,历史视频记录可以很好的反应其重要程度,因为对于具有视频记录的请求人重复视频的意愿很高。

上述视频记录可以包括:视频时长或视频记录次数。

参阅图3,图3提供了一种游戏页面的切换装置,所述装置设置于电子设备内,所述装置包括:

通信单元 301, 用于在运行第一游戏时, 接收第一应用程序的视频请求;

处理单元 302, 用于提取所述视频请求的请求人, 分析所述请求人与被请求人之间的重要程度; 依据所述重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面。

5 可选的, 所述依据所述重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面具体包括:

所述处理单元, 具体用于如确定该重要程度为重要时, 将第一游戏页面切换到视频请求页面, 如确定该重要程度为非重要时, 将视频请求通过浮层方式显示在该第一游戏页面。

10 可选的, 所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括:

所述处理单元, 具体用于如第一应用程序为即时通信应用, 提取第一应用程序中包含该请求人的至少一个群组, 提取至少一个群组的至少一个群组名称, 对该至少一个群组名称进行语意分析确定该至少一个群组中是否包含有家庭群组, 确定该至少一个群组中确定包含有家庭群组, 确定该请求人的重要程度为重要。

15 可选的, 所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括:

所述处理单元, 具体用于如第一应用程序为即时通信应用, 提取第一应用程序中包含该请求人的至少一个群组, 统计至少一个群组的数量 N , 如数量 N 大于数量阈值, 确定该请求人的重要程度为重要。

20 可选的, 所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括:

所述处理单元, 具体用于如第一应用程序为即时通信应用, 提取第一应用程序中该请求人与被请求人之间的聊天记录, 对该聊天记录分析确定是否包含视频聊天约定, 如分析该聊天记录确定包含视频聊天约定时, 确定该请求人的重要程度为重要。

25 可选的, 所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括:

所述处理单元, 具体用于如第一应用程序为即时通信应用, 提取第一应用程序中该请求人与被请求人之间的聊天记录, 统计该聊天记录中的长度, 如该长度小于长度阈值, 确定该请求人的重要程度为非重要。

可选的, 所述处理单元, 还用于提取第一游戏的当前页面, 依据该当前页

面确定第一游戏对应的场景类型，如该场景类型为实时场景，延时执行第一游戏页面的切换。

可选的，所述处理单元，还用于将第一游戏页面切换到视频请求页面后，确定第一游戏的类型，如该第一游戏的类型为休闲类游戏，在视频完成后，
5 切换回第一游戏页面。

参阅图 4，图 4 提供一种移动终端，包括存储器、通信接口、处理器及存储在存储器上并可在处理器上运行的计算机程序，所述处理器执行所述计算机程序时实现以下步骤：

运行第一游戏，接收第一应用程序的视频请求；提取所述视频请求的请求人，分析所述请求人与被请求人之间的重要程度；依据所述重要程度确定
10 是否将第一游戏页面切换到视频请求页面。

本申请还提供一种计算机可读存储介质，其存储用于电子数据交换的计算机程序，其中，所述计算机程序使得计算机执行如图 2 所示的方法以及细化方案。

15 本申请还一种计算机程序产品，所述计算机程序产品包括存储了计算机程序的非瞬时性计算机可读存储介质，所述计算机程序可操作来使计算机执行如图 2 所示的方法以及细化方案。

需要说明的是，对于前述的各方法实施例，为了简单描述，故将其都表述为一系列的动作组合，但是本领域技术人员应该知悉，本申请并不受所描述的动作顺序的限制，因为依据本申请，某些步骤可以采用其他顺序或者同时进行。
20 其次，本领域技术人员也应该知悉，说明书中所描述的实施例均属于优选实施例，所涉及的动作和模块并不一定是本申请所必须的。

在上述实施例中，对各个实施例的描述都各有侧重，某个实施例中沒有详述的部分，可以参见其他实施例的相关描述。

25 在本申请所提供的几个实施例中，应该理解到，所揭露的装置，可通过其它的方式实现。例如，以上所描述的装置实施例仅仅是示意性的，例如所述单元的划分，仅仅为一种逻辑功能划分，实际实现时可以有另外的划分方式，例如多个单元或组件可以结合或者可以集成到另一个系统，或一些特征可以忽略，或不执行。另一点，所显示或讨论的相互之间的耦合或直接耦合或通信连

接可以通过一些接口，装置或单元的间接耦合或通信连接，可以是电性或其它的形式。

所述作为分离部件说明的单元可以是或者也可以不是物理上分开的，作为单元显示的部件可以是或者也可以不是物理单元，即可以位于一个地方，或者也可以分布到多个网络单元上。可以根据实际的需要选择其中的部分或者全部单元来实现本实施例方案的目的。

另外，在本申请各个实施例中的各功能单元可以集成在一个处理单元中，也可以是各个单元单独物理存在，也可以两个或两个以上单元集成在一个单元中。上述集成的单元既可以采用硬件的形式实现，也可以采用软件程序模块的形式实现。

所述集成的单元如果以软件程序模块的形式实现并作为独立的产品销售或使用，可以存储在一个计算机可读取存储器中。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或者该技术方案的全部或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器中，包括若干指令用以使得一台计算机设备（可为个人计算机、服务器或者网络设备等）执行本申请各个实施例所述方法的全部或部分步骤。而前述的存储器包括：U 盘、只读存储器（read-only memory, ROM）、随机存取存储器（random access memory, RAM）、移动硬盘、磁碟或者光盘等各种可以存储程序代码的介质。

本领域普通技术人员可以理解上述实施例的各种方法中的全部或部分步骤是可以通过程序来指令相关的硬件来完成，该程序可以存储于一计算机可读存储器中，存储器可以包括：闪存盘、ROM、RAM、磁盘或光盘等。

以上对本申请实施例进行了详细介绍，本文中应用了具体个例对本申请的原理及实施方式进行了阐述，以上实施例的说明只是用于帮助理解本申请的方法及其核心思想；同时，对于本领域的一般技术人员，依据本申请的思想，在具体实施方式及应用范围上均会有改变之处，综上所述，本说明书内容不应理解为对本申请的限制。

-13-

权 利 要 求

1、一种游戏页面的切换方法，其特征在于，包括：

电子设备运行第一游戏，接收第一应用程序的视频请求；

5 电子设备提取所述视频请求的请求人，分析所述请求人与被请求人之间的重要程度；

电子设备依据所述重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面。

2、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述电子设备依据所述重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面具体包括：

10 电子设备如确定该重要程度为重要时，将第一游戏页面切换到视频请求页面，电子设备如确定该重要程度为非重要时，将视频请求通过浮层方式显示在该第一游戏页面。

3、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括：

15 如第一应用程序为即时通信应用，提取第一应用程序中包含该请求人的至少一个群组，提取至少一个群组的至少一个群组名称，对该至少一个群组名称进行语意分析确定该至少一个群组中是否包含有家庭群组，确定该至少一个群组中确定包含有家庭群组，确定该请求人的重要程度为重要。

20 4、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括：

如第一应用程序为即时通信应用，提取第一应用程序中包含该请求人的至少一个群组，统计至少一个群组的数量N，如数量N大于数量阈值，确定该请求人的重要程度为重要。

25 5、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括：

如第一应用程序为即时通信应用，提取第一应用程序中该请求人与被请求人之间的聊天记录，对该聊天记录分析确定是否包含视频聊天约定，如分析该聊天记录确定包含视频聊天约定时，确定该请求人的重要程度为重要。

6、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述分析所述请求人与被

请求人之间的重要程度具体包括:

如第一应用程序为即时通信应用,提取第一应用程序中该请求人与被请求人之间的聊天记录,统计该聊天记录中的长度,如该长度小于长度阈值,确定该请求人的重要程度为非重要。

5 7、根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:

提取第一游戏的当前页面,依据该当前页面确定第一游戏对应的场景类型,如该场景类型为实时场景,延时执行第一游戏页面的切换。

8、根据权利要求2所述的方法,其特征在于,所述将第一游戏页面切换到视频请求页面之后,还包括:

10 确定第一游戏的类型,如该第一游戏的类型为休闲类游戏,在视频完成后,切换回第一游戏页面。

9、根据权利要求2所述的方法,其特征在于,所述方法将视频请求通过浮层方式显示在该第一游戏页面之后,还包括:

15 采集该视频请求的接受命令后,将第一游戏页面切换至该视频请求的页面。

10、一种游戏页面的切换装置,其特征在于,所述装置设置于电子设备内,所述装置包括:

通信单元,用于在运行第一游戏时,接收第一应用程序的视频请求;

20 处理单元,用于提取所述视频请求的请求人,分析所述请求人与被请求人之间的重要程度;依据所述重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面。

11、根据权利要求10所述的装置,其特征在于,所述依据所述重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面具体包括:

25 所述处理单元,具体用于如确定该重要程度为重要时,将第一游戏页面切换到视频请求页面,如确定该重要程度为非重要时,将视频请求通过浮层方式显示在该第一游戏页面。

12、根据权利要求10所述的装置,其特征在于,所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括:

所述处理单元,具体用于如第一应用程序为即时通信应用,提取第一应用

程序中包含该请求人的至少一个群组，提取至少一个群组的至少一个群组名称，对该至少一个群组名称进行语意分析确定该至少一个群组中是否包含有家庭群组，确定该至少一个群组中确定包含有家庭群组，确定该请求人的重要程度为重要。

- 5 13、根据权利要求 10 所述的装置，其特征在于，所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括：

所述处理单元，具体用于如第一应用程序为即时通信应用，提取第一应用程序中包含该请求人的至少一个群组，统计至少一个群组的数量 N，如数量 N 大于数量阈值，确定该请求人的重要程度为重要。

- 10 14、根据权利要求 10 所述的装置，其特征在于，所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括：

所述处理单元，具体用于如第一应用程序为即时通信应用，提取第一应用程序中该请求人与被请求人之间的聊天记录，对该聊天记录分析确定是否包含视频聊天约定，如分析该聊天记录确定包含视频聊天约定时，确定该请求人的重要程度为重要。

- 15 15、根据权利要求 10 所述的装置，其特征在于，所述分析所述请求人与被请求人之间的重要程度具体包括：

所述处理单元，具体用于如第一应用程序为即时通信应用，提取第一应用程序中该请求人与被请求人之间的聊天记录，统计该聊天记录中的长度，如该长度小于长度阈值，确定该请求人的重要程度为非重要。

- 20 16、根据权利要求 10 所述的装置，其特征在于，

所述处理单元，还用于提取第一游戏的当前页面，依据该当前页面确定第一游戏对应的场景类型，如该场景类型为实时场景，延时执行第一游戏页面的切换。

- 25 17、根据权利要求 11 所述的装置，其特征在于，

所述处理单元，还用于将第一游戏页面切换到视频请求页面后，确定第一游戏的类型，如该第一游戏的类型为休闲类游戏，在视频完成后，切换回第一游戏页面。

18、一种移动终端，包括存储器、处理器及存储在存储器上并可在处理

-16-

器上运行的计算机程序，其特征在于，所述处理器执行所述计算机程序时实现以下步骤：

- 运行第一游戏，接收第一应用程序的视频请求；提取所述视频请求的请求人，分析所述请求人与被请求人之间的重要程度；依据所述重要程度确定是否将第一游戏页面切换到视频请求页面。

19、一种计算机可读存储介质，其特征在于，其存储用于电子数据交换的计算机程序，其中，所述计算机程序使得计算机执行如权利要求1-9任一项所述的方法。

- 20、一种计算机程序产品，其特征在于，所述计算机程序产品包括存储了计算机程序的非瞬时性计算机可读存储介质，所述计算机程序可操作来使计算机执行如权利要求1-9任一项所述的方法。

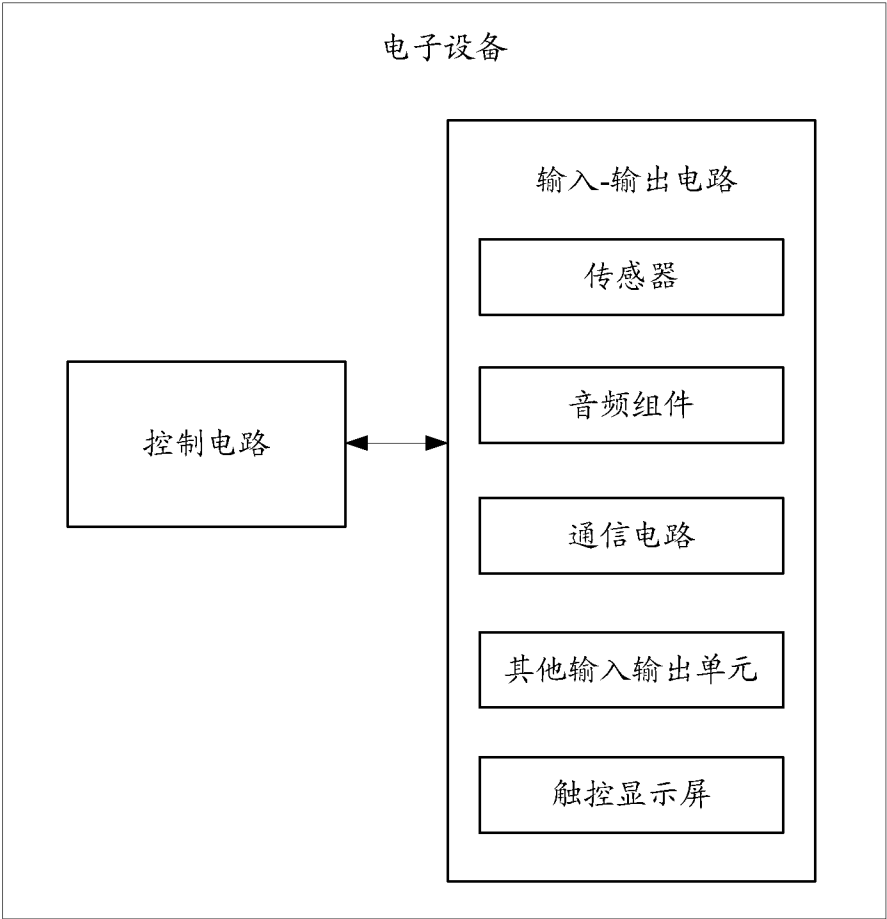


图 1

—2/3—

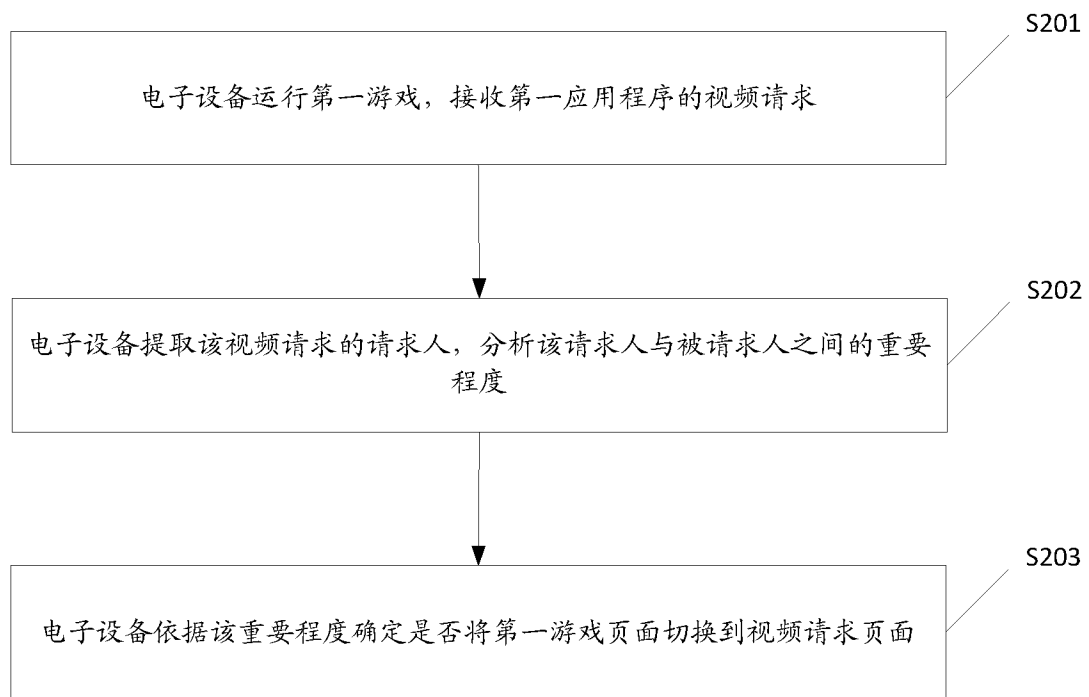


图 2

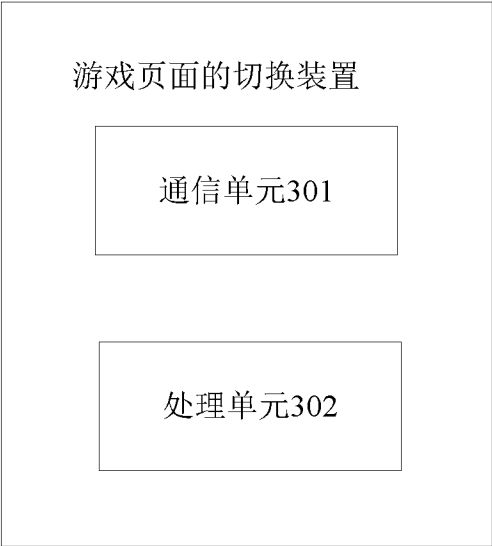


图 3

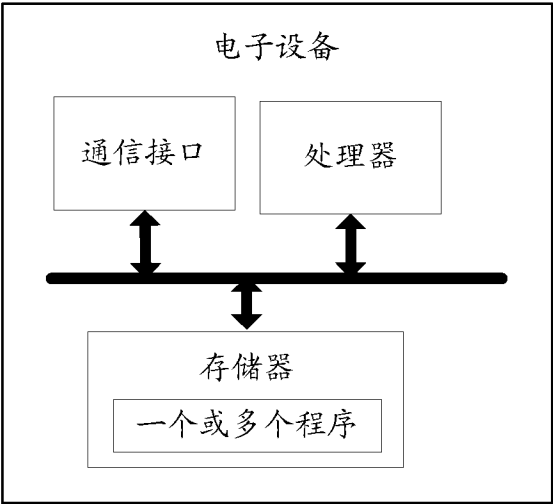


图 4

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/CN2018/107615

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

H04M 1/725(2006.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

H04M, G06F

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

CNPAT, EPODOC, WPI, IEEE, ISI, CNKI: 通话, 来电, 呼叫, 语音, 视频, 请求, 窗口, 界面, 页面, 人, 号码, 亲密, 重要, 优先, 切换, 弹出, 提醒, 提示, 游戏, call, video, window, intimacy, importance, switch, game

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	CN 106851010 A (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) CO., LTD.) 13 June 2017 (2017-06-13) description, paragraphs [0034]-[0097] and [0117]	1-20
A	CN 107257413 A (SHENZHEN TINNO WIRELESS TECHNOLOGY CO., LTD. ET AL.) 17 October 2017 (2017-10-17) entire document	1-20
A	CN 105338159 A (YULONG COMPUTER TELECOMMUNICATION SCIENTIFIC (SHENZHEN) CO., LTD.) 17 February 2016 (2016-02-17) entire document	1-20
A	CN 106973167 A (VIVO MOBILE COMMUNICATION CO., LTD.) 21 July 2017 (2017-07-21) entire document	1-20



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

- “A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
- “E” earlier application or patent but published on or after the international filing date
- “L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
- “O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
- “P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

“X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

“Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

23 May 2019

Date of mailing of the international search report

24 June 2019

Name and mailing address of the ISA/CN

China National Intellectual Property Administration (ISA/
CN)
No. 6, Xitucheng Road, Jimenqiao, Haidian District, Beijing
100088
China

Authorized officer

Facsimile No. (86-10)62019451

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/CN2018/107615

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
CN	106851010	A	13 June 2017	None	
CN	107257413	A	17 October 2017	None	
CN	105338159	A	17 February 2016	None	
CN	106973167	A	21 July 2017	None	

国际检索报告

国际申请号

PCT/CN2018/107615

A. 主题的分类

H04M 1/725 (2006.01) i

按照国际专利分类 (IPC) 或者同时按照国家分类和 IPC 两种分类

B. 检索领域

检索的最低限度文献 (标明分类系统和分类号)

H04M, G06F

包含在检索领域中的除最低限度文献以外的检索文献

在国际检索时查阅的电子数据库 (数据库的名称, 和使用的检索词 (如使用))

CNPAT, EP0DOC, WPI, IEEE, ISI, CNKI: 通话, 来电, 呼叫, 语音, 视频, 请求, 窗口, 界面, 页面, 人, 号码, 亲密, 重要, 优先, 切换, 弹出, 提醒, 提示, 游戏, call, video, window, intimacy, importance, switch, game

C. 相关文件

类 型*	引用文件, 必要时, 指明相关段落	相关的权利要求
X	CN 106851010 A (腾讯科技深圳有限公司) 2017年 6月 13日 (2017 - 06 - 13) 说明书第[0034]-[0097], [0117]段	1-20
A	CN 107257413 A (深圳天珑无线科技有限公司 等) 2017年 10月 17日 (2017 - 10 - 17) 全文	1-20
A	CN 105338159 A (宇龙计算机通信科技深圳有限公司) 2016年 2月 17日 (2016 - 02 - 17) 全文	1-20
A	CN 106973167 A (维沃移动通信有限公司) 2017年 7月 21日 (2017 - 07 - 21) 全文	1-20

☐ 其余文件在C栏的续页中列出。☒ 见同族专利附件。

* 引用文件的具体类型:

“A” 认为不特别相关的表示了现有技术一般状态的文件

“E” 在国际申请日的当天或之后公布的在先申请或专利

“L” 可能对优先权要求构成怀疑的文件, 或为确定另一篇引用文件的公布日而引用的或者因其他特殊理由而引用的文件 (如具体说明的)

“O” 涉及口头公开、使用、展览或其他方式公开的文件

“P” 公布日先于国际申请日但迟于所要求的优先权日的文件

“T” 在申请日或优先权日之后公布, 与申请不相抵触, 但为了理解发明之理论或原理的在后文件

“X” 特别相关的文件, 单独考虑该文件, 认定要求保护的发明不是新颖的或不具有创造性

“Y” 特别相关的文件, 当该文件与另一篇或者多篇该类文件结合并且这种结合对于本领域技术人员为显而易见时, 要求保护的发明不具有创造性

“&” 同族专利的文件

国际检索实际完成的日期

2019年 5月 23日

国际检索报告邮寄日期

2019年 6月 24日

ISA/CN的名称和邮寄地址

中国国家知识产权局 (ISA/CN)
中国北京市海淀区蓟门桥西土城路6号 100088

受权官员

李娜

传真号 (86-10)62019451

电话号码 86-(10)-53961403

国际检索报告
关于同族专利的信息

国际申请号

PCT/CN2018/107615

检索报告引用的专利文件			公布日 (年/月/日)	同族专利	公布日 (年/月/日)
CN	106851010	A	2017年 6月 13日	无	
CN	107257413	A	2017年 10月 17日	无	
CN	105338159	A	2016年 2月 17日	无	
CN	106973167	A	2017年 7月 21日	无	