



(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 107343083 A

(43)申请公布日 2017. 11. 10

(21)申请号 201710404099.5

H04W 48/18(2009.01)

(22)申请日 2017.06.01

(71)申请人 努比亚技术有限公司

地址 518000 广东省深圳市南山区高新区
北环大道9018号大族创新大厦A区6-8
层、10-11层、B区6层、C区6-10层

(72)发明人 陈银柱

(74)专利代理机构 广东广和律师事务所 44298

代理人 章小燕

(51) Int. Cl.

H04M 1/725(2006.01)

H04W 52/02(2009.01)

G06F 9/48(2006.01)

H04W 36/00(2009.01)

H04W 36/30(2009.01)

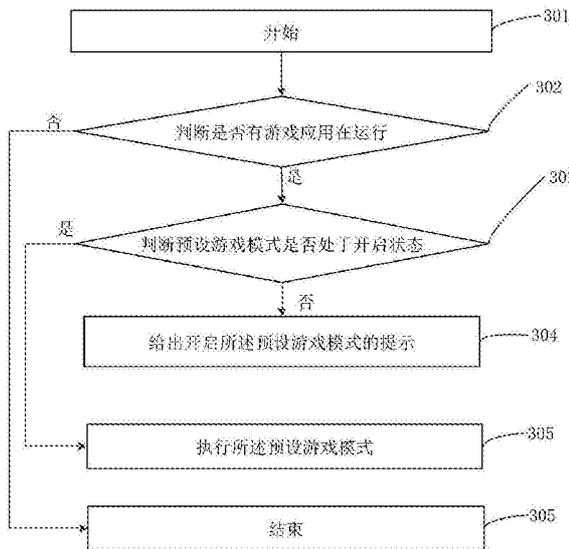
权利要求书2页 说明书13页 附图6页

(54)发明名称

一种提升游戏体验方法、装置及计算机可读
存储介质

(57)摘要

本发明实施例公开了一种提升游戏体验的方法,所述提升游戏体验的方法包括以下步骤:判断是否有游戏应用在运行;若是,则判断预设游戏模式是否处于开启状态;若否,则给出开启所述预设游戏模式的提示;其中,所述预设游戏模式包括以下至少一项:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;自动选择网络状态较优的网络进行联网。通过解除CPU、GPU的频率限制,保证了手机能够真正发挥出它本身的性能,可以结合后台运行的应用的清理或自动选择网络状态较优的网络进行联网来提升用户在玩游戏的时候的用户体验。



1. 一种提升游戏体验的方法,其特征在于,所述提升游戏体验的方法包括以下步骤:
判断是否有游戏应用在运行;若是,则
判断预设游戏模式是否处于开启状态;若否,则
给出开启所述预设游戏模式的提示;
其中,所述预设游戏模式包括以下至少一项:
解除处理器的频率的限制;
解除图形处理器的频率的限制;
自动清理在后台运行的应用;
自动选择网络状态较优的网络进行联网。
2. 如权利要求1所述的提升游戏体验的方法,其特征在于,若所述预设游戏模式处于开启状态,则在清理在后台运行的应用时,先获取预设的白名单信息,保留所述白名单信息内的应用在后台继续运行。
3. 如权利要求1所述的提升游戏体验的方法,其特征在于,若所述预设游戏模式处于开启状态,则在自动选择网络状态较优的网络进行联网时,包括步骤:
获取当前网络的网络状态;
判断所述当前网络的网络状态是否会影响所述游戏应用的运行;
若是,则进行网络切换。
4. 如权利要求1所述的提升游戏体验的方法,其特征在于,所述判断预设游戏模式是否处于开启状态的步骤之前,还包括:
判断所述游戏应用的大小是否大于预设阈值;
若否,则结束进程。
5. 如权利要求1所述的提升游戏体验的方法,其特征在于,所述给出开启所述预设游戏模式的提示包括:
检测处理器的当前频率是否被限制;
若是,则提示解除所述处理器的频率限制。
6. 如权利要求1所述的提升游戏体验的方法,其特征在于,所述给出开启所述预设游戏模式的提示包括:
检测图形处理器的当前频率是否被限制;
若是,则提示解除所述图形处理器的频率限制。
7. 如权利要求1所述的提升游戏体验的方法,其特征在于,所述给出开启所述预设游戏模式的提示包括:
检测后台是否有其他应用在运行;
若是,则提示清理在后台运行的应用。
8. 如权利要求1所述的提升游戏体验的方法,其特征在于,所述给出开启所述预设游戏模式的提示包括:
检测当前网络的网络状态是否良好;
若否,则提示切换网络。
9. 一种提升游戏体验的装置,其特征在于,所述提升游戏体验的装置包括:存储器、处理器及存储在所述存储器上并可在所述处理器上运行的计算机程序,所述计算机程序被所

述处理器执行时实现如权利要求1至8中任一项所述的提升游戏体验的方法的步骤。

10. 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提升游戏体验程序,所述提升游戏体验程序被处理器执行时实现如权利要求1至8中任一项所述的提升游戏体验的方法的步骤。

一种提升游戏体验方法、装置及计算机可读存储介质

技术领域

[0001] 本发明涉及通信技术领域,尤其涉及一种提升游戏体验方法、装置及计算机可读存储介质。

背景技术

[0002] 目前手机的性能越来越高,用户买高性能手机来用,很大部分用户是除了日常的通讯需求外,最重要的需求就是来玩游戏了。此时处理器CPU(Central Processing Unit)和图形处理器GPU(Graphic Processing Unit)的性能就显得尤为重要了;

[0003] 但CPU、GPU的高性能往往伴随着大耗电量,这就意味着手机续航能力就变差了,因此许多厂商就会去限制CPU、GPU的频率,这就意味着虽然用户买了高性能机器,但是往往不能发挥其性能,往往当成中低端性能手机在用。此外,目前很多应用喜欢在后台运行,这样同样占用了CPU、GPU资源。而有些游戏是非常耗CPU、GPU资源的,这样一方面,系统去限制CPU、GPU的频率,来节省功耗。

发明内容

[0004] 本发明实施例提供了一种提升游戏体验方法、装置及计算机可读存储介质,旨在提升用户的游戏体验。

[0005] 有鉴于此,本发明实施例第一方面,提供了一种一种提升游戏体验的方法,其特征在在于,所述提升游戏体验的方法包括以下步骤:

[0006] 判断是否有游戏应用在运行;若是,则

[0007] 判断预设游戏模式是否处于开启状态;若否,则

[0008] 给出开启所述预设游戏模式的提示;

[0009] 其中,所述预设游戏模式包括以下至少一项:

[0010] 解除处理器的频率的限制;

[0011] 解除图形处理器的频率的限制;

[0012] 自动清理在后台运行的应用;

[0013] 自动选择网络状态较优的网络进行联网。

[0014] 在一种可能的设计中,若所述预设游戏模式处于开启状态,则在清理在后台运行的应用时,先获取预设的白名单信息,保留所述白名单信息内的应用在后台继续运行。

[0015] 在一种可能的设计中,若所述预设游戏模式处于开启状态,则在自动选择网络状态较优的网络进行联网时,包括步骤:

[0016] 获取当前网络的网络状态;

[0017] 判断所述当前网络的网络状态是否会影响所述游戏应用的运行;

[0018] 若是,则进行网络切换。

[0019] 在一种可能的设计中,所述判断预设游戏模式是否处于开启状态的步骤之前,还包括:

- [0020] 判断所述游戏应用的大小是否大于预设阈值；
- [0021] 若否，则结束进程。
- [0022] 在一种可能的设计中，所述给出开启所述预设游戏模式的提示包括：
- [0023] 检测处理器的当前频率是否被限制；
- [0024] 若是，则提示解除所述处理器的频率限制。
- [0025] 在一种可能的设计中，所述给出开启所述预设游戏模式的提示包括：
- [0026] 检测图形处理器的当前频率是否被限制；
- [0027] 若是，则提示解除所述图形处理器的频率限制。
- [0028] 在一种可能的设计中，所述给出开启所述预设游戏模式的提示包括：
- [0029] 检测后台是否有其他应用在运行；
- [0030] 若是，则提示清理在后台运行的应用。
- [0031] 在一种可能的设计中，所述给出开启所述预设游戏模式的提示包括：
- [0032] 检测当前网络的网络状态是否良好；
- [0033] 若否，则提示切换网络。
- [0034] 本发明实施例第二方面提供了一种提升游戏体验的装置，所述提升游戏体验的装置包括：存储器、处理器及存储在所述存储器上并可在所述处理器上运行的计算机程序，所述计算机程序被所述处理器执行时实现本发明实施例提供的提升游戏体验的方法的步骤。
- [0035] 本发明实施例第二方面提供了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提升游戏体验程序，所述提升游戏体验程序被处理器执行时实现本发明实施例提供的提升游戏体验的方法的步骤。
- [0036] 从以上技术方案可以看出，本发明实施例中，通过解除CPU、GPU的频率限制，保证了手机能够真正发挥出它本身的性能，提升用户在玩游戏的时候的用户体验。

附图说明

- [0037] 图1为实现本发明各个实施例的一种移动终端的硬件结构示意图；
- [0038] 图2为本发明实施例提供的一种通信网络系统架构图；
- [0039] 图3为本发明一种提升游戏体验的方法一个实施例的示意图；
- [0040] 图4为本发明预设游戏模式的设置界面的示意图；
- [0041] 图5为本发明一种提升游戏体验的方法另一个实施例的示意图；
- [0042] 图6为本发明一种提升游戏体验的方法另一个实施例的示意图；
- [0043] 本发明目的的实现、功能特点及优点将结合实施例，参照附图做进一步说明。

具体实施方式

- [0044] 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。
- [0045] 在后续的描述中，使用用于表示元件的诸如“模块”、“部件”或“单元”的后缀仅为为了有利于本发明的说明，其本身没有特定的意义。因此，“模块”、“部件”或“单元”可以混合地使用。
- [0046] 终端可以以各种形式来实施。例如，本发明中描述的终端可以包括诸如手机、平板电脑、笔记本电脑、掌上电脑、个人数字助理(Personal Digital Assistant, PDA)、便捷式

媒体播放器 (Portable Media Player, PMP)、导航装置、可穿戴设备、智能手环、计步器等移动终端,以及诸如数字TV、台式计算机等固定终端。

[0047] 后续描述中将以移动终端为例进行说明,本领域技术人员将理解的是,除了特别用于移动目的元件之外,根据本发明的实施方式的构造也能够应用于固定类型的终端。

[0048] 请参阅图1,其为实现本发明各个实施例的一种移动终端的硬件结构示意图,该移动终端100可以包括:RF (Radio Frequency, 射频) 单元101、WiFi模块102、音频输出单元103、A/V (音频/视频) 输入单元104、传感器105、显示单元106、用户输入单元107、接口单元108、存储器109、处理器110、以及电源111等部件。本领域技术人员可以理解,图1中示出的移动终端结构并不构成对移动终端的限定,移动终端可以包括比图示更多或更少的部件,或者组合某些部件,或者不同的部件布置。

[0049] 下面结合图1对移动终端的各个部件进行具体的介绍:

[0050] 射频单元101可用于收发信息或通话过程中,信号的接收和发送,具体的,将基站的下行信息接收后,给处理器110处理;另外,将上行的数据发送给基站。通常,射频单元101包括但不限于天线、至少一个放大器、收发信机、耦合器、低噪声放大器、双工器等。此外,射频单元101还可以通过无线通信与网络和其他设备通信。上述无线通信可以使用任一通信标准或协议,包括但不限于GSM (Global System of Mobile communication, 全球移动通讯系统)、GPRS (General Packet Radio Service, 通用分组无线服务)、CDMA2000 (Code Division Multiple Access 2000, 码分多址2000)、WCDMA (Wideband Code Division Multiple Access, 宽带码分多址)、TD-SCDMA (Time Division-Synchronous Code Division Multiple Access, 时分同步码分多址)、FDD-LTE (Frequency Division Duplexing-Long Term Evolution, 频分双工长期演进) 和TDD-LTE (Time Division Duplexing-Long Term Evolution, 分时双工长期演进) 等。

[0051] WiFi属于短距离无线传输技术,移动终端通过WiFi模块102可以帮助用户收发电子邮件、浏览网页和访问流式媒体等,它为用户提供了无线的宽带互联网访问。虽然图1示出了WiFi模块102,但是可以理解的是,其并不属于移动终端的必须构成,完全可以根据需要在不改变发明的本质的范围内而省略。

[0052] 音频输出单元103可以在移动终端100处于呼叫信号接收模式、通话模式、记录模式、语音识别模式、广播接收模式等等模式下时,将射频单元101或WiFi模块102接收的或者在存储器109中存储的音频数据转换成音频信号并且输出为声音。而且,音频输出单元103还可以提供与移动终端100执行的特定功能相关的音频输出 (例如,呼叫信号接收声音、消息接收声音等等)。音频输出单元103可以包括扬声器、蜂鸣器等等。

[0053] A/V输入单元104用于接收音频或视频信号。A/V输入单元104可以包括图形处理器 (Graphics Processing Unit, GPU) 1041和麦克风1042,图形处理器1041对在视频捕获模式或图像捕获模式中由图像捕获装置 (如摄像头) 获得的静态图片或视频的图像数据进行处理。处理后的图像帧可以显示在显示单元106上。经图形处理器1041处理后的图像帧可以存储在存储器109 (或其它存储介质) 中或者经由射频单元101或WiFi模块102进行发送。麦克风1042可以在电话通话模式、记录模式、语音识别模式等等运行模式中经由麦克风1042接收声音 (音频数据), 并且能够将这样的声音处理为音频数据。处理后的音频 (语音) 数据可以在电话通话模式的情况下转换为可经由射频单元101发送到移动通信基站的格式输出。

麦克风1042可以实施各种类型的噪声消除(或抑制)算法以消除(或抑制)在接收和发送音频信号的过程中产生的噪声或者干扰。

[0054] 移动终端100还包括至少一种传感器105,比如光传感器、运动传感器以及其他传感器。具体地,光传感器包括环境光传感器及接近传感器,其中,环境光传感器可根据环境光线的明暗来调节显示面板1061的亮度,接近传感器可在移动终端100移动到耳边时,关闭显示面板1061和/或背光。作为运动传感器的一种,加速计传感器可检测各个方向上(一般为三轴)加速度的大小,静止时可检测出重力的大小及方向,可用于识别手机姿态的应用(比如横竖屏切换、相关游戏、磁力计姿态校准)、振动识别相关功能(比如计步器、敲击)等;至于手机还可配置的指纹传感器、压力传感器、虹膜传感器、分子传感器、陀螺仪、气压计、湿度计、温度计、红外线传感器等其他传感器,在此不再赘述。

[0055] 显示单元106用于显示由用户输入的信息或提供给用户的信息。显示单元106可包括显示面板1061,可以采用液晶显示器(Liquid Crystal Display,LCD)、有机发光二极管(Organic Light-Emitting Diode,OLED)等形式来配置显示面板1061。

[0056] 用户输入单元107可用于接收输入的数字或字符信息,以及产生与移动终端的用户设置以及功能控制有关的键信号输入。具体地,用户输入单元107可包括触控面板1071以及其他输入设备1072。触控面板1071,也称为触摸屏,可收集用户在其上或附近的触摸操作(比如用户使用手指、触笔等任何适合的物体或附件在触控面板1071上或在触控面板1071附近的操作),并根据预先设定的程式驱动相应的连接装置。触控面板1071可包括触摸检测装置和触摸控制器两个部分。其中,触摸检测装置检测用户的触摸方位,并检测触摸操作带来的信号,将信号传送给触摸控制器;触摸控制器从触摸检测装置上接收触摸信息,并将它转换成触点坐标,再送给处理器110,并能接收处理器110发来的命令并加以执行。此外,可以采用电阻式、电容式、红外线以及表面声波等多种类型实现触控面板1071。除了触控面板1071,用户输入单元107还可以包括其他输入设备1072。具体地,其他输入设备1072可以包括但不限于物理键盘、功能键(比如音量控制按键、开关按键等)、轨迹球、鼠标、操作杆等中的一种或多种,具体此处不做限定。

[0057] 进一步的,触控面板1071可覆盖显示面板1061,当触控面板1071检测到在其上或附近的触摸操作后,传送给处理器110以确定触摸事件的类型,随后处理器110根据触摸事件的类型在显示面板1061上提供相应的视觉输出。虽然在图1中,触控面板1071与显示面板1061是作为两个独立的部件来实现移动终端的输入和输出功能,但是在某些实施例中,可以将触控面板1071与显示面板1061集成而实现移动终端的输入和输出功能,具体此处不做限定。

[0058] 接口单元108用作至少一个外部装置与移动终端100连接可以通过的接口。例如,外部装置可以包括有线或无线头戴式耳机端口、外部电源(或电池充电器)端口、有线或无线数据端口、存储卡端口、用于连接具有识别模块的装置的端口、音频输入/输出(I/O)端口、视频I/O端口、耳机端口等等。接口单元108可以用于接收来自外部装置的输入(例如,数据信息、电力等等)并且将接收到的输入传输到移动终端100内的一个或多个元件或者可以用于在移动终端100和外部装置之间传输数据。

[0059] 存储器109可用于存储软件程序以及各种数据。存储器109可主要包括存储程序区和存储数据区,其中,存储程序区可存储操作系统、至少一个功能所需的应用程序(比如声

音播放功能、图像播放功能等)等;存储数据区可存储根据手机的使用所创建的数据(比如音频数据、电话本等)等。此外,存储器109可以包括高速随机存取存储器,还可以包括非易失性存储器,例如至少一个磁盘存储器件、闪存器件、或其他易失性固态存储器件。

[0060] 处理器110是移动终端的控制中心,利用各种接口和线路连接整个移动终端的各个部分,通过运行或执行存储在存储器109内的软件程序和/或模块,以及调用存储在存储器109内的数据,执行移动终端的各种功能和处理数据,从而对移动终端进行整体监控。处理器110可包括一个或多个处理单元;优选的,处理器110可集成应用处理器和调制解调处理器,其中,应用处理器主要处理操作系统、用户界面和应用程序等,调制解调处理器主要处理无线通信。可以理解的是,上述调制解调处理器也可以不集成到处理器110中。

[0061] 移动终端100还可以包括给各个部件供电的电源111(比如电池),优选的,电源111可以通过电源管理系统与处理器110逻辑相连,从而通过电源管理系统实现管理充电、放电、以及功耗管理等功能。

[0062] 尽管图1未示出,移动终端100还可以包括蓝牙模块等,在此不再赘述。

[0063] 为了便于理解本发明实施例,下面对本发明的移动终端所基于的通信网络系统进行描述。

[0064] 请参阅图2,图2为本发明实施例提供的一种通信网络系统架构图,该通信网络系统为通用移动通信技术的LTE系统,该LTE系统包括依次通讯连接的UE(User Equipment,用户设备)201,E-UTRAN(Evolved UMTS Terrestrial Radio Access Network,演进式UMTS陆地无线接入网)202,EPC(Evolved Packet Core,演进式分组核心网)203和运营商的IP业务204。

[0065] 具体地,UE201可以是上述终端100,此处不再赘述。

[0066] E-UTRAN202包括eNodeB2021和其它eNodeB2022等。其中,eNodeB2021可以通过回程(backhaul)(例如X2接口)与其它eNodeB2022连接,eNodeB2021连接到EPC203,eNodeB2021可以提供UE201到EPC203的接入。

[0067] EPC203可以包括MME(Mobility Management Entity,移动性管理实体)2031,HSS(Home Subscriber Server,归属用户服务器)2032,其它MME2033,SGW(Serving Gate Way,服务网关)2034,PGW(PDN Gate Way,分组数据网络网关)2035和PCRF(Policy and Charging Rules Function,政策和资费功能实体)2036等。其中,MME2031是处理UE201和EPC203之间信令的控制节点,提供承载和连接管理。HSS2032用于提供一些寄存器来管理诸如归属位置寄存器(图中未示)之类的功能,并且保存有一些有关服务特征、数据速率等用户专用的信息。所有用户数据都可以通过SGW2034进行发送,PGW2035可以提供UE 201的IP地址分配以及其它功能,PCRF2036是业务数据流和IP承载资源的策略与计费控制策略决策点,它为策略与计费执行功能单元(图中未示)选择及提供可用的策略和计费控制决策。

[0068] IP业务204可以包括因特网、内联网、IMS(IP Multimedia Subsystem,IP多媒体子系统)或其它IP业务等。

[0069] 虽然上述以LTE系统为例进行了介绍,但本领域技术人员应当知晓,本发明不仅仅适用于LTE系统,也可以适用于其他无线通信系统,例如GSM、CDMA2000、WCDMA、TD-SCDMA以及未来新的网络系统等,此处不做限定。

[0070] 基于上述移动终端硬件结构以及通信网络系统,提出本发明方法各个实施例。

- [0071] 请参阅图3,图3为本发明一种提升游戏体验的方法一个实施例示意图,包括:
- [0072] 301、开始;
- [0073] 302、判断是否有游戏应用在运行;若是,则进入步骤303;若否,则如步骤306所示,结束进程;
- [0074] 这里的运行是指该游戏应用正在被操控,而不是仅在后台运行;
- [0075] 303、判断预设游戏模式是否处于开启状态;若否,则进入步骤304;若是,则进入步骤305;
- [0076] 所述预设游戏模式包括以下至少一项:
- [0077] 解除处理器的频率的限制;
- [0078] 解除图形处理器的频率的限制;
- [0079] 自动清理在后台运行的应用;
- [0080] 自动选择网络状态较优的网络进行联网;
- [0081] 在具体实施时,当进行预设游戏模式的设置时,可以采用如图4所示的界面视图,对上述四项分别设置触摸滑动开关,从而实现预设游戏模式的个性化设置;例如,在图4中,预设游戏模式包括:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;但不包括自动选择网络状态较优的网络进行联网。
- [0082] 304、给出开启所述预设游戏模式的提示;
- [0083] 若确定开始预设游戏模式,则可以直接如图4所示的进入预设游戏模式的设置界面;
- [0084] 305、执行所述预设游戏模式;
- [0085] 306、结束。
- [0086] 如图5所示,本发明实施例提供的提升游戏体验的方法的另一个可选实施例中,包括:
- [0087] 501、开始;
- [0088] 502、判断是否有游戏应用在运行;若是,则进入步骤503;若否,则如步骤506所示,结束进程;
- [0089] 这里的运行是指该游戏应用正在被操控,而不是仅在后台运行;
- [0090] 503、判断预设游戏模式是否处于开启状态;若否,则进入步骤504;若是,则进入步骤507;
- [0091] 所述预设游戏模式包括以下至少一项:
- [0092] 解除处理器的频率的限制;
- [0093] 解除图形处理器的频率的限制;
- [0094] 自动清理在后台运行的应用;
- [0095] 自动选择网络状态较优的网络进行联网;
- [0096] 在具体实施时,当进行预设游戏模式的设置时,可以采用如图4所示的界面视图,对上述四项分别设置触摸滑动开关,从而实现预设游戏模式的个性化设置;例如,在图4中,预设游戏模式包括:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;但不包括自动选择网络状态较优的网络进行联网。
- [0097] 504、给出开启所述预设游戏模式的提示;

[0098] 若确定开始预设游戏模式,则可以直接如图4所示的进入预设游戏模式的设置界面;

[0099] 505、执行所述预设游戏模式,并确定所述预设游戏模式中的清理在后台运行的应用的选项是否被选择;若是,则进入步骤506;若否,则进入步骤507;

[0100] 虽然图中没显示,但是一般地,若预设游戏模式包括解除处理器的频率的限制或解除图形处理器的频率的限制,则先判断该处理器的频率或图形处理器的频率是否被限制,若被限制,则解除限制;

[0101] 506、获取预设的白名单信息,保留所述白名单信息内的应用在后台继续运行;

[0102] 在这里用户可以设置一个白名单,此时,在清理后台运行的应用时,不对白名单内的应用进行清理;一般地,白名单内可以设置例如通话、即时消息等,当然,用户可以对白名单自行设置;

[0103] 507、结束。

[0104] 如图6所示,本发明实施例提供的提升游戏体验的方法的另一个可选实施例中,包括:

[0105] 601、开始;

[0106] 602、判断是否有游戏应用在运行;若是,则进入步骤603;若否,则如步骤606所示,结束进程;

[0107] 这里的运行是指该游戏应用正在被操控,而不是仅在后台运行;

[0108] 603、判断预设游戏模式是否处于开启状态;若否,则进入步骤604;若是,则进入步骤607;

[0109] 所述预设游戏模式包括以下至少一项:

[0110] 解除处理器的频率的限制;

[0111] 解除图形处理器的频率的限制;

[0112] 自动清理在后台运行的应用;

[0113] 自动选择网络状态较优的网络进行联网;

[0114] 在具体实施时,当进行预设游戏模式的设置时,可以采用如图4所示的界面视图,对上述四项分别设置触摸滑动开关,从而实现预设游戏模式的个性化设置;例如,在图4中,预设游戏模式包括:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;但不包括自动选择网络状态较优的网络进行联网。

[0115] 604、给出开启所述预设游戏模式的提示;

[0116] 若确定开始预设游戏模式,则可以直接如图4所示的进入预设游戏模式的设置界面;

[0117] 606、执行所述预设游戏模式,并确定所述预设游戏模式中的自动选择网络状态较优的网络进行联网的选项是否被选择;若是,则进入步骤606;若否,则进入步骤608;

[0118] 虽然图中没显示,但是一般地,若预设游戏模式包括解除处理器的频率的限制或解除图形处理器的频率的限制,则先判断该处理器的频率或图形处理器的频率是否被限制,若被限制,则解除限制;

[0119] 606、获取当前网络的网络状态,并判断所述当前网络的网络状态是否会影响所述游戏应用的运行;若是,则进入步骤607;若否,则进入步骤608;

[0120] 例如,若当前网络为Wi-Fi网络,且网络延时较大,则可以判定当前网络的网络状态会影响到游戏应用的运行;

[0121] 607、进行网络切换;

[0122] 在具体实施时,可以先判断将要进行切换的网络的网络状态是否优于当前网络的网络状态,若是,则进行切换;例如当前网络为Wi-Fi网络,信号较差;而数据网络网络状态良好时,就可以切换到数据网络;

[0123] 608、结束。

[0124] 可选地,在上述图3、图5和图6对应的任一实施例的基础上,本发明实施例提供的提升游戏体验的方法一个可选实施例中,确定有游戏应用在运行之后,且在判断预设游戏模式是否处于开启状态的步骤之前,还可以包括:

[0125] 判断所述游戏应用的大小是否大于预设阈值;

[0126] 一般地,游戏应用的大小越大,其占用的CPU、GPU资源越多;

[0127] 若是,则执行所述判断预设游戏模式是否处于开启状态的步骤;

[0128] 若否,则结束进程。

[0129] 可选地,在上述图3、图5和图6对应的任一实施例的基础上,本发明实施例提供的提升游戏体验的方法一个可选实施例中,确定预设游戏模式处于开启状态的步骤之后,还可以包括:

[0130] 判断所述游戏应用是否需要联网;

[0131] 若否,则关闭所述预设游戏模式中自动选择网络状态较优的网络进行联网的选项;

[0132] 若是,则执行所述执行所述预设游戏模式的步骤。

[0133] 可选地,在上述任一实施例的基础上,本发明实施例提供的提升游戏体验的方法一个可选实施例中,给出开启所述预设游戏模式的提示包括:

[0134] 检测处理器的当前频率是否被限制;

[0135] 若是,则提示解除所述处理器的频率限制。

[0136] 可选地,在上述任一实施例的基础上,本发明实施例提供的提升游戏体验的方法一个可选实施例中,给出开启所述预设游戏模式的提示包括:

[0137] 检测图形处理器的当前频率是否被限制;

[0138] 若是,则提示解除所述图形处理器的频率限制。

[0139] 可选地,在上述任一实施例的基础上,本发明实施例提供的提升游戏体验的方法一个可选实施例中,给出开启所述预设游戏模式的提示包括:

[0140] 检测后台是否有其他应用在运行;

[0141] 若是,则提示清理在后台运行的应用。

[0142] 可选地,在上述任一实施例的基础上,本发明实施例提供的提升游戏体验的方法一个可选实施例中,给出开启所述预设游戏模式的提示包括:

[0143] 检测当前网络的网络状态是否良好;

[0144] 若否,则提示切换网络。

[0145] 需要说明的是,本发明中,预设游戏模式共包括四项,即解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;自动选择网络状态较优的

网络进行联网;若其中某些项没有被选择,则在游戏运行过程中出现了卡顿,提示用户打开这些选项。

[0146] 本发明还提供一种提升游戏体验的装置,所述提升游戏体验的装置包括:存储器、处理器及存储在所述存储器上并可在所述处理器上运行的计算机程序,所述计算机程序被所述处理器执行时实现本发明任一实施例提供的提升游戏体验的方法的步骤。

[0147] 更具体地,所述计算机程序被所述处理器执行以实现以下步骤:

[0148] 判断是否有游戏应用在运行;若否,结束进程;若是,则

[0149] 判断预设游戏模式是否处于开启状态;所述预设游戏模式包括以下至少一项:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;自动选择网络状态较优的网络进行联网;

[0150] 在具体实施时,当进行预设游戏模式的设置时,可以采用如图4所示的界面视图,对上述四项分别设置触摸滑动开关,从而实现预设游戏模式的个性化设置;例如,在图4中,预设游戏模式包括:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;但不包括自动选择网络状态较优的网络进行联网。

[0151] 若是,则执行所述预设游戏模式;

[0152] 若否,则给出开启所述预设游戏模式的提示;在具体实施时,若确定开始预设游戏模式,则可以直接如图4所示的进入预设游戏模式的设置界面。

[0153] 在一个可选的实施例中,所述计算机程序被所述处理器执行以实现以下步骤:

[0154] 判断是否有游戏应用在运行;若否,结束进程;若是,则

[0155] 判断预设游戏模式是否处于开启状态;所述预设游戏模式包括以下至少一项:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;自动选择网络状态较优的网络进行联网;

[0156] 在具体实施时,当进行预设游戏模式的设置时,可以采用如图4所示的界面视图,对上述四项分别设置触摸滑动开关,从而实现预设游戏模式的个性化设置;例如,在图4中,预设游戏模式包括:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;但不包括自动选择网络状态较优的网络进行联网。

[0157] 若是有游戏应用在运行,则执行所述预设游戏模式,并确定所述预设游戏模式中的清理在后台运行的应用的选项是否被选择;若是,则获取预设的白名单信息,保留所述白名单信息内的应用在后台继续运行;虽然图中没显示,但是一般地,若预设游戏模式包括解除处理器的频率的限制或解除图形处理器的频率的限制,则先判断该处理器的频率或图形处理器的频率是否被限制,若被限制,则解除限制;在这里用户可以设置一个白名单,此时,在清理后台运行的应用时,不对白名单内的应用进行清理;一般地,白名单内可以设置例如通话、即时消息等,当然,用户可以对白名单自行设置;

[0158] 若没有游戏应用在运行,则给出开启所述预设游戏模式的提示;在具体实施时,若确定开始预设游戏模式,则可以直接如图4所示的进入预设游戏模式的设置界面。

[0159] 在一个可选的实施例中,所述计算机程序被所述处理器执行以实现以下步骤:

[0160] 判断是否有游戏应用在运行;若否,结束进程;若是,则

[0161] 判断预设游戏模式是否处于开启状态;所述预设游戏模式包括以下至少一项:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;自动

选择网络状态较优的网络进行联网；

[0162] 在具体实施时,当进行预设游戏模式的设置时,可以采用如图4所示的界面视图,对上述四项分别设置触摸滑动开关,从而实现预设游戏模式的个性化设置;例如,在图4中,预设游戏模式包括:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;但不包括自动选择网络状态较优的网络进行联网。

[0163] 若是有游戏应用在运行,则执行所述预设游戏模式,并确定所述预设游戏模式中的自动选择网络状态较优的网络进行联网的选项是否被选择;若是,则获取当前网络的网络状态,当所述当前网络的网络状态会影响所述游戏应用的运行时,进行网络切换;虽然图中没显示,但是一般地,若预设游戏模式包括解除处理器的频率的限制或解除图形处理器的频率的限制,则先判断该处理器的频率或图形处理器的频率是否被限制,若被限制,则解除限制;在这里可以先判断将要进行切换的网络的网络状态是否优于当前网络的网络状态,若是,则进行切换;例如当前网络为Wi-Fi网络,信号较差;而数据网络网络状态良好时,就可以切换到数据网络;

[0164] 若没有游戏应用在运行,则给出开启所述预设游戏模式的提示;在具体实施时,若确定开始预设游戏模式,则可以直接如图4所示的进入预设游戏模式的设置界面。

[0165] 在本发明的一个可选实施例中,确定有游戏应用在运行之后,且在判断预设游戏模式是否处于开启状态之前,所述计算机程序所述处理器执行以实现以下步骤:

[0166] 判断所述游戏应用的大小是否大于预设阈值;

[0167] 一般地,游戏应用的大小越大,其占用的CPU、GPU资源越多;

[0168] 若是,则执行所述判断预设游戏模式是否处于开启状态的步骤;

[0169] 若否,则结束进程。

[0170] 在本发明的一个可选实施例中,确定预设游戏模式处于开启状态之后,所述计算机程序所述处理器执行以实现以下步骤:

[0171] 判断所述游戏应用是否需要联网;

[0172] 若否,则关闭所述预设游戏模式中自动选择网络状态较优的网络进行联网的选项;

[0173] 若是,则执行所述执行所述预设游戏模式的步骤。

[0174] 在本发明的一个可选实施例中,所述游戏应用出现卡顿时给出开启所述预设游戏模式的提示时,所述计算机程序所述处理器执行以实现以下步骤:

[0175] 检测处理器的当前频率是否被限制;

[0176] 若是,则提示解除所述处理器的频率限制。

[0177] 在本发明的一个可选实施例中,所述游戏应用出现卡顿时给出开启所述预设游戏模式的提示时,所述计算机程序所述处理器执行以实现以下步骤:

[0178] 检测图形处理器的当前频率是否被限制;

[0179] 若是,则提示解除所述图形处理器的频率限制。

[0180] 在本发明的一个可选实施例中,所述游戏应用出现卡顿时给出开启所述预设游戏模式的提示时,所述计算机程序所述处理器执行以实现以下步骤:

[0181] 检测后台是否有其他应用在运行;

[0182] 若是,则提示清理在后台运行的应用。

[0183] 在本发明的一个可选实施例中,所述游戏应用出现卡顿时给出开启所述预设游戏模式的提示时,所述计算机程序所述处理器执行以实现以下步骤:

[0184] 检测当前网络的网络状态是否良好;

[0185] 若否,则提示切换网络。

[0186] 本发明还提供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提升游戏体验程序,所述提升游戏体验程序被处理器执行时实现本发明任一实施例提供的提升游戏体验的方法的步骤。

[0187] 更具体地,所述提升游戏体验程序被所述处理器执行以实现以下步骤:

[0188] 判断是否有游戏应用在运行;若否,结束进程;若是,则

[0189] 判断预设游戏模式是否处于开启状态;所述预设游戏模式包括以下至少一项:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;自动选择网络状态较优的网络进行联网;

[0190] 在具体实施时,当进行预设游戏模式的设置时,可以采用如图4所示的界面视图,对上述四项分别设置触摸滑动开关,从而实现预设游戏模式的个性化设置;例如,在图4中,预设游戏模式包括:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;但不包括自动选择网络状态较优的网络进行联网。

[0191] 若是,则执行所述预设游戏模式;

[0192] 若否,则给出开启所述预设游戏模式的提示;在具体实施时,若确定开始预设游戏模式,则可以直接如图4所示的进入预设游戏模式的设置界面。

[0193] 在一个可选的实施例中,所述提升游戏体验程序被所述处理器执行以实现以下步骤:

[0194] 判断是否有游戏应用在运行;若否,结束进程;若是,则

[0195] 判断预设游戏模式是否处于开启状态;所述预设游戏模式包括以下至少一项:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;自动选择网络状态较优的网络进行联网;

[0196] 在具体实施时,当进行预设游戏模式的设置时,可以采用如图4所示的界面视图,对上述四项分别设置触摸滑动开关,从而实现预设游戏模式的个性化设置;例如,在图4中,预设游戏模式包括:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;但不包括自动选择网络状态较优的网络进行联网。

[0197] 若是有游戏应用在运行,则执行所述预设游戏模式,并确定所述预设游戏模式中的清理在后台运行的应用的选项是否被选择;若是,则获取预设的白名单信息,保留所述白名单信息内的应用在后台继续运行;虽然图中没显示,但是一般地,若预设游戏模式包括解除处理器的频率的限制或解除图形处理器的频率的限制,则先判断该处理器的频率或图形处理器的频率是否被限制,若被限制,则解除限制;在这里用户可以设置一个白名单,此时,在清理后台运行的应用时,不对白名单内的应用进行清理;一般地,白名单内可以设置例如通话、即时消息等,当然,用户可以对白名单自行设置;

[0198] 若没有游戏应用在运行,则给出开启所述预设游戏模式的提示;在具体实施时,若确定开始预设游戏模式,则可以直接如图4所示的进入预设游戏模式的设置界面。

[0199] 在一个可选的实施例中,所述提升游戏体验程序被所述处理器执行以实现以下步

骤:

[0200] 判断是否有游戏应用在运行;若否,结束进程;若是,则

[0201] 判断预设游戏模式是否处于开启状态;所述预设游戏模式包括以下至少一项:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;自动选择网络状态较优的网络进行联网;

[0202] 在具体实施时,当进行预设游戏模式的设置时,可以采用如图4所示的界面视图,对上述四项分别设置触摸滑动开关,从而实现预设游戏模式的个性化设置;例如,在图4中,预设游戏模式包括:解除处理器的频率的限制;解除图形处理器的频率的限制;自动清理在后台运行的应用;但不包括自动选择网络状态较优的网络进行联网。

[0203] 若是有游戏应用在运行,则执行所述预设游戏模式,并确定所述预设游戏模式中的自动选择网络状态较优的网络进行联网的选项是否被选择;若是,则获取当前网络的网络状态,当所述当前网络的网络状态会影响所述游戏应用的运行时,进行网络切换;虽然图中没显示,但是一般地,若预设游戏模式包括解除处理器的频率的限制或解除图形处理器的频率的限制,则先判断该处理器的频率或图形处理器的频率是否被限制,若被限制,则解除限制;在这里可以先判断将要进行切换的网络的网络状态是否优于当前网络的网络状态,若是,则进行切换;例如当前网络为Wi-Fi网络,信号较差;而数据网络网络状态良好时,就可以切换到数据网络;

[0204] 若没有游戏应用在运行,则给出开启所述预设游戏模式的提示;在具体实施时,若确定开始预设游戏模式,则可以直接如图4所示的进入预设游戏模式的设置界面。

[0205] 在本发明的一个可选实施例中,确定有游戏应用在运行之后,且在判断预设游戏模式是否处于开启状态之前,所述提升游戏体验程序所述处理器执行以实现以下步骤:

[0206] 判断所述游戏应用的大小是否大于预设阈值;

[0207] 一般地,游戏应用的大小越大,其占用的CPU、GPU资源越多;

[0208] 若是,则执行所述判断预设游戏模式是否处于开启状态的步骤;

[0209] 若否,则结束进程。

[0210] 在本发明的一个可选实施例中,确定预设游戏模式处于开启状态之后,所述提升游戏体验程序所述处理器执行以实现以下步骤:

[0211] 判断所述游戏应用是否需要联网;

[0212] 若否,则关闭所述预设游戏模式中自动选择网络状态较优的网络进行联网的选项;

[0213] 若是,则执行所述执行所述预设游戏模式的步骤。

[0214] 在本发明的一个可选实施例中,所述游戏应用出现卡顿时给出开启所述预设游戏模式的提示时,所述提升游戏体验程序所述处理器执行以实现以下步骤:

[0215] 检测处理器的当前频率是否被限制;

[0216] 若是,则提示解除所述处理器的频率限制。

[0217] 在本发明的一个可选实施例中,所述游戏应用出现卡顿时给出开启所述预设游戏模式的提示时,所述提升游戏体验程序所述处理器执行以实现以下步骤:

[0218] 检测图形处理器的当前频率是否被限制;

[0219] 若是,则提示解除所述图形处理器的频率限制。

[0220] 在本发明的一个可选实施例中,所述游戏应用出现卡顿时给出开启所述预设游戏模式的提示时,所述提升游戏体验程序所述处理器执行以实现以下步骤:

[0221] 检测后台是否有其他应用在运行;

[0222] 若是,则提示清理在后台运行的应用。

[0223] 在本发明的一个可选实施例中,所述游戏应用出现卡顿时给出开启所述预设游戏模式的提示时,所述提升游戏体验程序所述处理器执行以实现以下步骤:

[0224] 检测当前网络的网络状态是否良好;

[0225] 若否,则提示切换网络。

[0226] 本发明实施例提供的提升游戏体验方法、装置及计算机可读存储介质,通过解除CPU或GPU的频率限制,或清理后台应用或切换网络来提供更好的游戏体验。

[0227] 需要说明的是,在本文中,术语“包括”、“包含”或者其任何其他变体意在涵盖非排他性的包含,从而使得包括一系列要素的过程、方法、物品或者装置不仅包括那些要素,而且还包括没有明确列出的其他要素,或者是还包括为这种过程、方法、物品或者装置所固有的要素。在没有更多限制的情况下,由语句“包括一个……”限定的要素,并不排除在包括该要素的过程、方法、物品或者装置中还存在另外的相同要素。

[0228] 上述本发明实施例序号仅仅为了描述,不代表实施例的优劣。

[0229] 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,本发明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(可以是手机,计算机,服务器,空调器,或者网络设备)执行本发明各个实施例所述的方法。

[0230] 上面结合附图对本发明的实施例进行了描述,但是本发明并不局限于上述的具体实施方式,上述的具体实施方式仅仅是示意性的,而不是限制性的,本领域的普通技术人员在本发明的启示下,在不脱离本发明宗旨和权利要求所保护的范围情况下,还可做出很多形式,这些均属于本发明的保护之内。

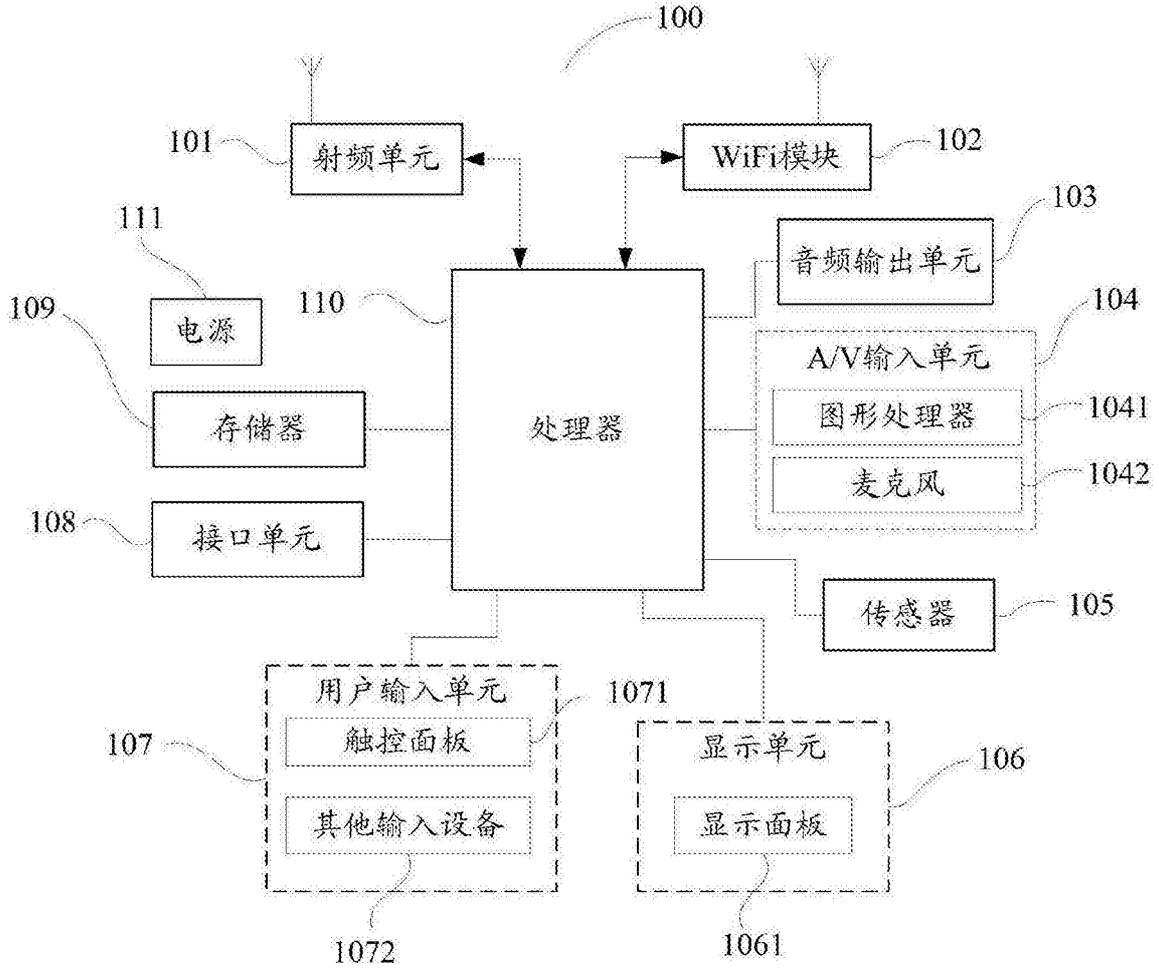


图1

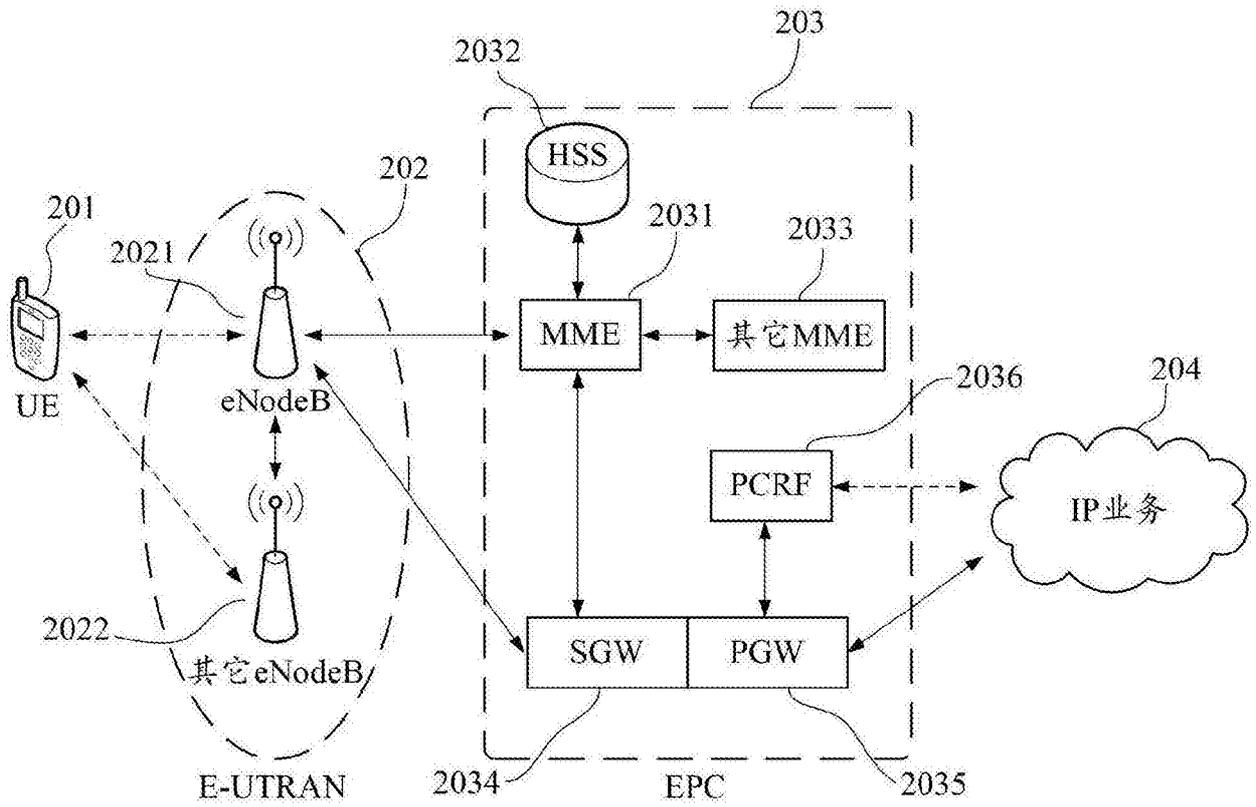


图2

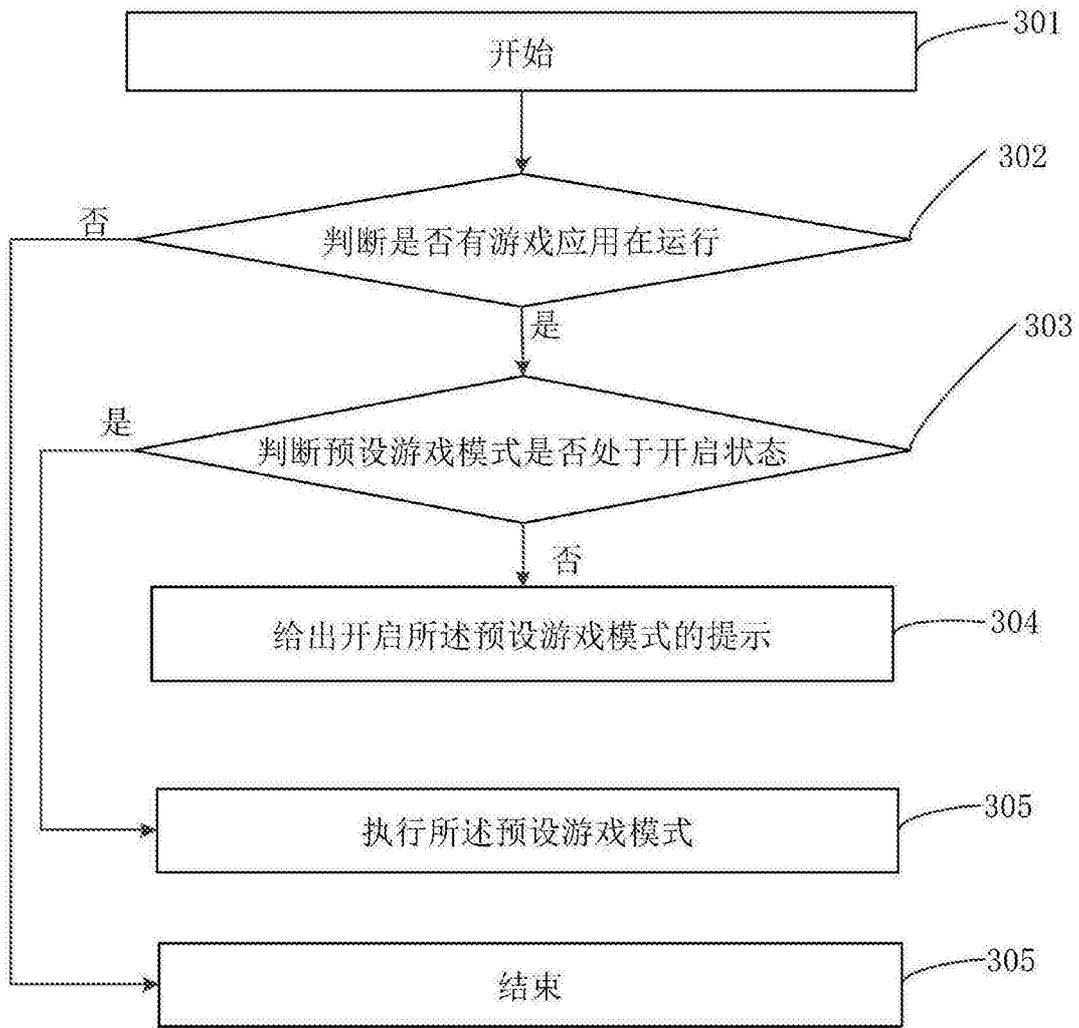


图3

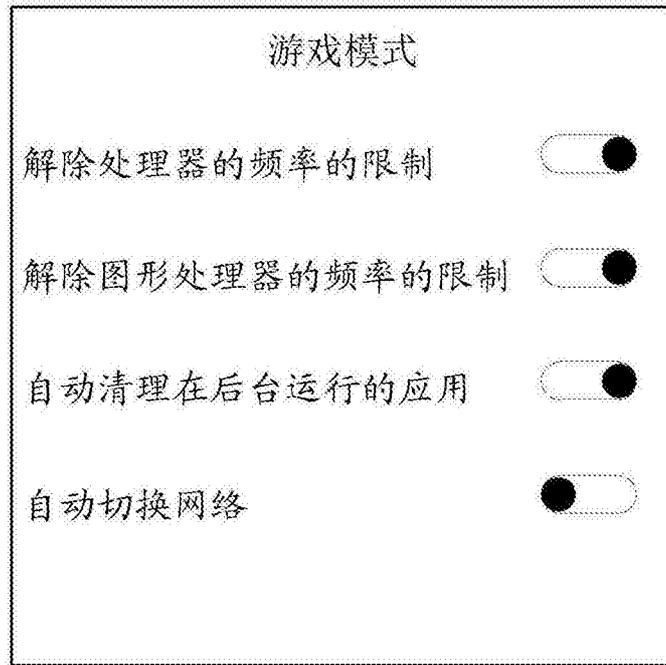


图4

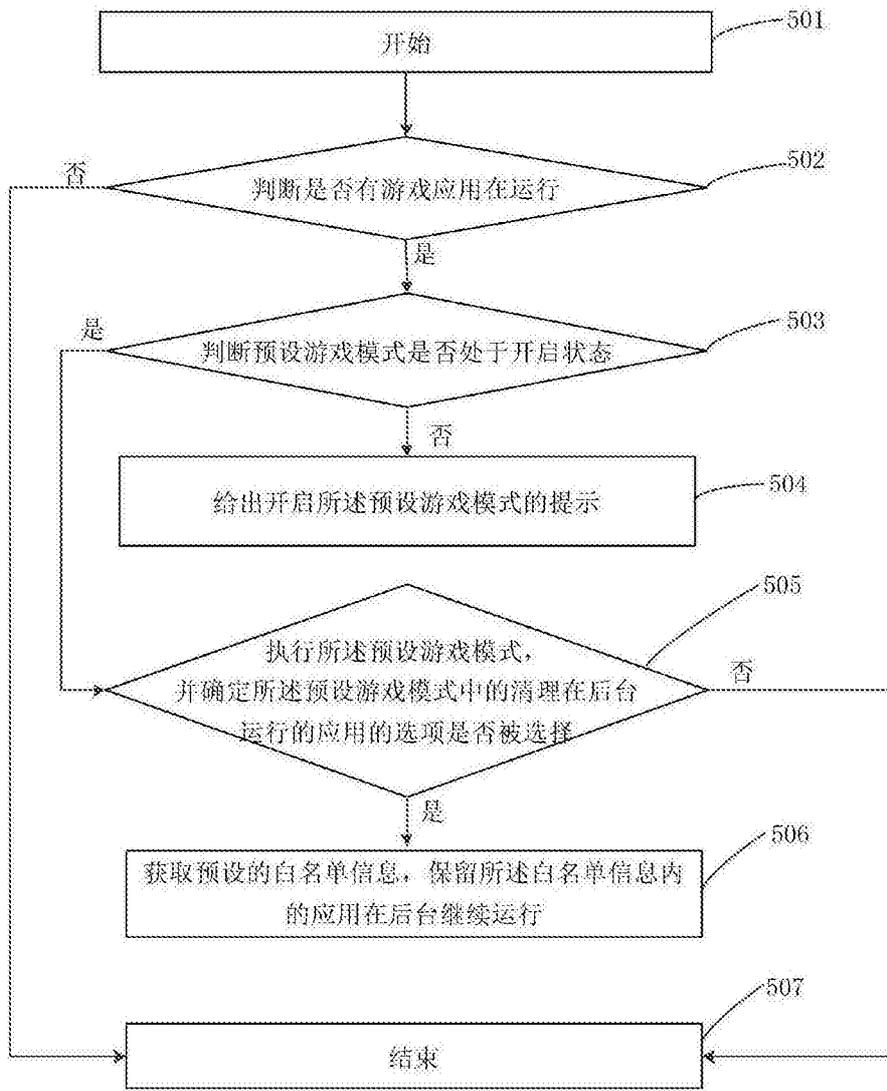


图5

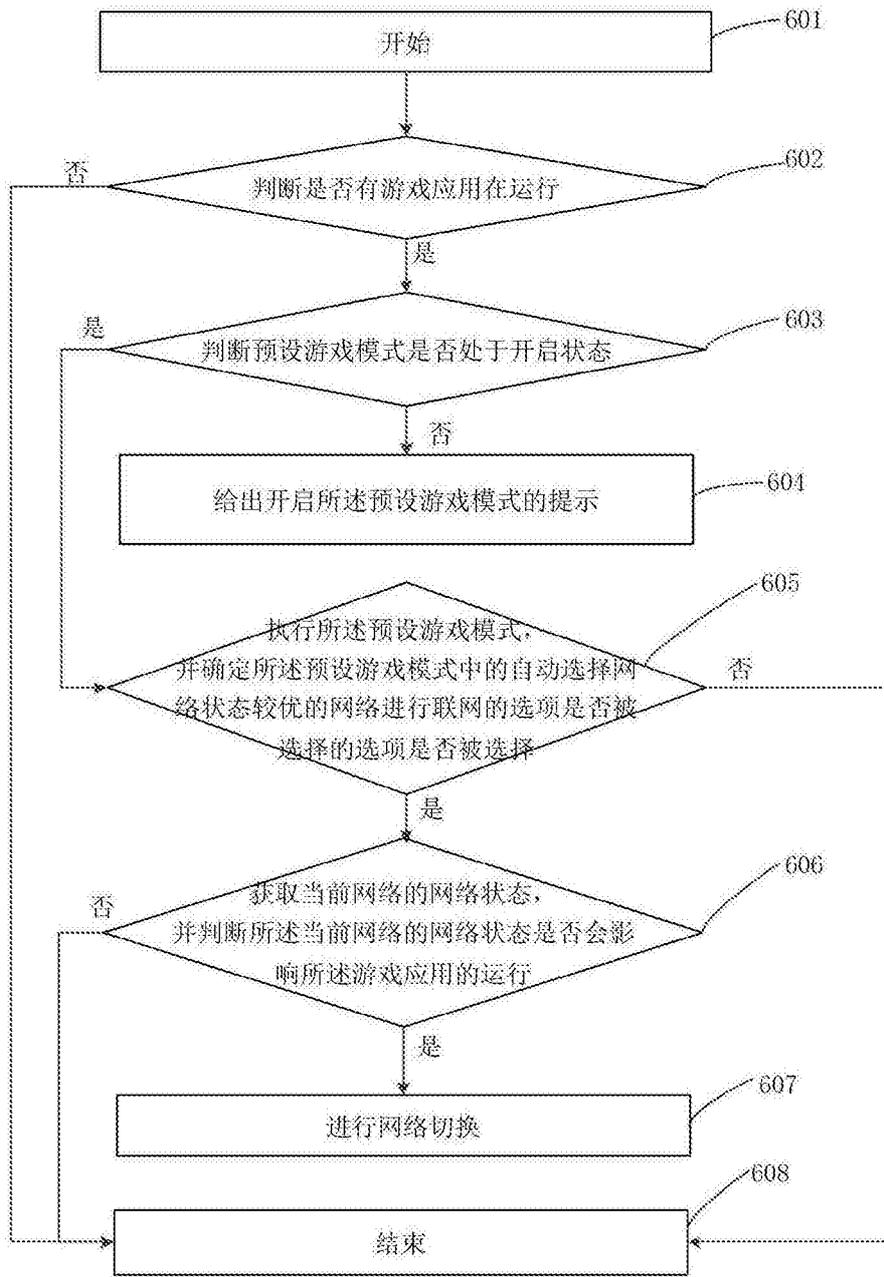


图6