



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 105704574 A

(43) 申请公布日 2016. 06. 22

(21) 申请号 201410707361. X

(22) 申请日 2014. 11. 27

(71) 申请人 博雅网络游戏开发(深圳)有限公司

地址 518057 广东省深圳市南山区中山园路
1001 号 TCL 产业园国际 E 城 D3 栋 9B-C

(72) 发明人 张雄伟

(74) 专利代理机构 广州华进联合专利商标代理
有限公司 44224

代理人 何平

(51) Int. Cl.

H04N 21/478(2011. 01)

H04N 21/422(2011. 01)

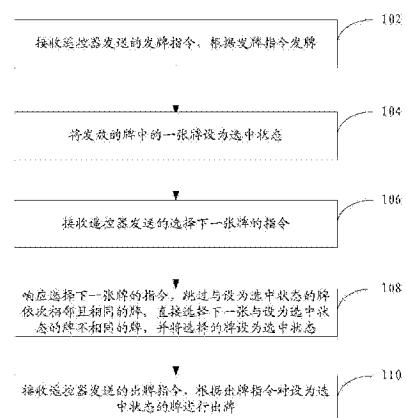
权利要求书2页 说明书5页 附图2页

(54) 发明名称

利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的方法
和系统

(57) 摘要

一种利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的方法，所述方法包括：接收遥控器发送的发牌指令，根据所述发牌指令发牌；将发放的牌中的一张牌设为选中状态；接收遥控器发送的选择下一张牌的指令；响应所述选择下一张牌的指令，跳过与设为选中状态的牌依次相邻且相同的牌，直接选择下一张与所述设为选中状态的牌不相同的牌，并将选择的牌设为选中状态；接收遥控器发送的出牌指令，根据所述出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌。采用本方法，能够有效减少相同的牌所产生的冗余操作，缩短选牌的操作时间。此外提供一种利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的系统。



1. 一种利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的方法,所述方法包括:
接收遥控器发送的发牌指令,根据所述发牌指令发牌;
将发放的牌中的一张牌设为选中状态;
接收遥控器发送的选择下一张牌的指令;
响应所述选择下一张牌的指令,跳过与设为选中状态的牌依次相邻且相同的牌,直接选择下一张与所述设为选中状态的牌不相同的牌,并将选择的牌设为选中状态;
接收遥控器发送的出牌指令,根据所述出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌。
2. 根据权利要求 1 所述的方法,其特征在于,所述接收遥控器发送的出牌指令,根据所述出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌的步骤之前,还包括:
所述设为选中状态的牌位于首位置或最末位置时,接收遥控器发送的反向选择指令;
根据所述反向选择指令选择最末位置或首位置的牌,并将已选择的所述最末位置或首位置的牌设为选中状态。
3. 根据权利要求 1 所述的方法,其特征在于,所述接收遥控器发送的出牌指令,根据所述出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌的步骤之前,还包括:
接收遥控器发送的选牌保存指令;
根据所述选牌保存指令保存所述设为选中状态的牌,并在出牌之前将已保存的牌显示为选中状态。
4. 根据权利要求 3 所述的方法,其特征在于,所述根据所述选牌保存指令保存所述设为选中状态的牌,并在出牌之前将已保存的牌显示为选中状态的步骤之后,还包括:
接收遥控器发送的所述选择下一张牌的指令;
根据所述选择下一张牌的指令将选择的牌设为选中状态;
重复多次执行所述接收遥控器发送的选牌保存指令的步骤,分别将设为选中状态的多张牌进行保存,并在出牌之前将已保存的多张牌显示为选中状态。
5. 根据权利要求 3 所述的方法,其特征在于,所述根据所述选牌保存指令保存所述设为选中状态的牌,并在出牌之前将已保存的牌显示为选中状态的步骤之后,还包括:
接收遥控器发送的反向选择指令;
根据所述反向选择指令选择与所述设为选中状态的牌相同的牌;
执行所述接收遥控器发送的选牌保存指令的步骤。
6. 一种利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的系统,其特征在于,所述系统包括:
发牌模块,用于接收遥控器发送的发牌指令,根据所述发牌指令发牌;
设定模块,用于将发放的牌中的一张牌设为选中状态;
指令接收模块,用于接收遥控器发送的选择下一张牌的指令;
选牌模块,用于响应所述选择下一张牌的指令,跳过与设为选中状态的牌依次相邻且相同的牌,直接选择下一张与所述设为选中状态的牌不相同的牌,并将选择的牌设为选中状态;
出牌模块,用于接收遥控器发送的出牌指令,根据所述出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌。
7. 根据权利要求 6 所述的系统,其特征在于,所述指令接收模块还用于所述设为选中状态的牌位于首位置或最末位置时,接收遥控器发送的反向选择指令;所述选牌模块还用

于根据所述反向选择指令选择最末位置或首位置的牌，并将已选择的所述最末位置或首位位置的牌设为选中状态。

8. 根据权利要求 6 所述的系统，其特征在于，所述指令接收模块还用于接收遥控器发送的选牌保存指令；

所述系统还包括：

保存模块，用于根据所述选牌保存指令保存所述设为选中状态的牌，并在出牌之前将已保存的牌显示为选中状态。

9. 根据权利要求 8 所述的系统，其特征在于，所述指令接收模块还用于接收遥控器发送的所述选择下一张牌的指令；所述选牌模块还用于根据所述选择下一张牌的指令将选择的牌设为选中状态；所述保存模块还用于重复多次执行所述接收遥控器发送的选牌保存指令的步骤，分别将设为选中状态的多张牌进行保存，并在出牌之前将已保存的多张牌显示为选中状态。

10. 根据权利要求 8 所述的系统，其特征在于，所述指令接收模块还用于接收遥控器发送的反向选择指令；所述选牌模块还用于根据所述反向选择指令选择与所述设为选中状态的牌相同的牌；所述保存模块还用于执行所述接收遥控器发送的选牌保存指令的步骤后保存与所述设为选中状态的牌相同的牌。

利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的方法和系统

技术领域

[0001] 本发明涉及计算机技术领域,特别是涉及一种利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的方法和系统。

背景技术

[0002] 随着互联网的迅速发展和智能电视的普及,在智能电视上进行棋牌类游戏已成为常见的休闲方式。主要是通过遥控器对智能电视的操作控制来进行游戏。典型的,在选择想要出的棋 / 牌时,用户利用遥控器移动智能电视屏幕上选择框,例如由左向右移动选择框直至其移动至期望的位置。在此过程中,需要用户不停的按选择键,导致选牌的操作时间过长,给用户带来不便。

发明内容

[0003] 基于此,有必要针对上述技术问题,提供一种能够节省冗余操作有效提高操作速度的利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的方法和系统。

[0004] 一种利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的方法,所述方法包括:

[0005] 接收遥控器发送的发牌指令,根据所述发牌指令发牌;

[0006] 将发放的牌中的一张牌设为选中状态;

[0007] 接收遥控器发送的选择下一张牌的指令;

[0008] 响应所述选择下一张牌的指令,跳过与设为选中状态的牌依次相邻且相同的牌,直接选择下一张与所述设为选中状态的牌不相同的牌,并将选择的牌设为选中状态;

[0009] 接收遥控器发送的出牌指令,根据所述出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌。

[0010] 一种利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的系统,所述系统包括:

[0011] 发牌模块,用于接收遥控器发送的发牌指令,根据所述发牌指令发牌;

[0012] 设定模块,用于将发放的牌中的一张牌设为选中状态;

[0013] 指令接收模块,用于接收遥控器发送的选择下一张牌的指令;

[0014] 选牌模块,用于响应所述选择下一张牌的指令,跳过与设为选中状态的牌依次相邻且相同的牌,直接选择下一张与所述设为选中状态的牌不相同的牌,并将选择的牌设为选中状态;

[0015] 出牌模块,用于接收遥控器发送的出牌指令,根据所述出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌。

[0016] 上述利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的方法和系统,通过接收遥控器发送的发牌指令,根据发牌指令发牌;将发放的牌中的一张牌设为选中状态;接收遥控器发送的选择下一张牌的指令;响应选择下一张牌的指令,跳过与设为选中状态的牌依次相邻且相同的牌,直接选择下一张与设为选中状态的牌不相同的牌,并将选择的牌设为选中状态;接收遥控器发送的出牌指令,根据出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌。由于跳过与设为选中状态的牌依次相邻且相同的牌,直接选择下一张与设为选中状态的牌不相同的牌,由

此省却了对于相同的牌产生的冗余操作，缩短了选牌的操作时间。

附图说明

- [0017] 图 1 为一个实施例中利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制方法的流程图；
- [0018] 图 2 为一个实施例中利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制系统的结构示意图；
- [0019] 图 3 为另一个实施例中利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制系统的结构示意图。

具体实施方式

[0020] 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。

[0021] 在一个实施例中，如图 1 所示，提供了一种利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的方法，该方法包括：

[0022] 步骤 102，接收遥控器发送的发牌指令，根据发牌指令发牌。
[0023] 棋牌游戏包括但不限于麻将、斗地主、拖拉机等类型的游戏，棋牌游戏终端包括但不限于智能电视。典型的，具体操作时，用户可按下向上键进行发牌，按下左键向左选择牌，按下右键向右选择牌，按确定键出牌等。发完牌后可根据游戏的类型对牌进行排序，以斗地主为例，可按花色黑桃、红桃、梅花、方块的顺序进行排序，每个花色中又可按牌值大小再进行排序。排序后的牌显示在棋牌游戏终端的屏幕上。

[0024] 步骤 104，将发放的牌中的一张牌设为选中状态。
[0025] 设为选中状态的牌可以是最末位的牌，也可以是首位的牌，或者是随机选中的任意一张牌。最末位是指按在棋牌游戏终端显示的牌的排列顺序从左到右的最末位，首位则是指从左到右的首位。在此，“选中状态”可表现为一高亮的方形选择框包围该选中的牌。可以理解地，只要能使得玩家将选中状态的牌及其他牌区分开来，表现形式并不限于前述形式。

[0026] 步骤 106，接收遥控器发送的选择下一张牌的指令。
[0027] 选择下一张牌，根据被按压下的遥控器的方向键的不同，可以是当前的选中状态的牌的左边的牌，也可以是其右边的牌。

[0028] 步骤 108，响应选择下一张牌的指令，跳过与当前设为选中状态的牌依次相邻且相同的牌，直接选择下一张与设为选中状态的牌不相同的牌，并将选择的牌设为选中状态。

[0029] 牌值相等的牌，即为相同的牌。如果相邻的两张牌的牌值相同，则判定这两张相邻的牌相同。否则，就是两张不同的牌。以麻将为例，所发的牌为 1 万、2 万、2 万、5 筒、5 筒、5 筒、6 筒、9 筒、3 条、5 条、7 条、东风、红中这 14 张牌。当前已选中的牌，也就是设为选中状态的牌为 5 筒，接收到选择下一张牌的指令后，判断与当前选中状态的 5 筒直接相邻的下一张牌是否同样为 5 筒，若不同，则将该下一张牌设为选中状态；若相同，则继续判断该下一张牌直接相邻的牌是否同样为 5 筒，直至找到不为 5 筒的牌。在前述的例子中，由于依次判断当前选中状态的 5 筒之后的第 2-4 张牌均为 5 筒，跳过第 2-4 张牌而选择最后一个 5 筒直接相邻的 6 筒，并将 6 筒设为选中状态。如果当前选中的牌为 2 万，与第二个 2 万相邻的牌是 5 筒，则表示从第二个 2 万开始位置相邻的牌中不再存在与当前选中的牌相同的

牌。2万与5筒这两张牌不同，则直接跳过第二个2万而选中5筒。由此节省了相同的多张牌要重复操作的冗余，缩短了选牌的操作时间，提高了操作速度。

[0030] 步骤110，接收遥控器发送的出牌指令，根据出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌。

[0031] 接收遥控器发出的出牌指令，将用户想要出的牌进行出牌操作。只要用户想要出牌，即可通过遥控器发送出牌指令，可以在用户最终选择完之后发出，也可以在默认选中一张牌之后发出。

[0032] 本实施例中，通过接收遥控器发送的发牌指令，根据发牌指令发牌；将发放的牌中的一张牌设为选中状态；接收遥控器发送的选择下一张牌的指令；响应选择下一张牌的指令，跳过与设为选中状态的牌依次相邻且相同的牌，直接选择下一张与设为选中状态的牌不相同的牌，并将选择的牌设为选中状态；接收遥控器发送的出牌指令，根据出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌。由于跳过与设为选中状态的牌依次相邻且相同的牌，直接选择下一张与设为选中状态的牌不相同的牌，由此省却了对于相同的牌产生的冗余操作，缩短了选牌的操作时间。

[0033] 在一个实施例中，接收遥控器发送的出牌指令，根据出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌的步骤之前，还包括：设为选中状态的牌位于首位置或最末位置时，接收遥控器发送的反向选择指令；根据反向选择指令选择最末位置或首位置的牌，并将已选择的最末位置或首位置的牌设为选中状态。

[0034] 本实施例中，遥控器上的左键可以发出向左选择的指令，右键可以发出向右选择的指令。反向选择是相对的，如果当前是按照从左到右的顺序在选牌，那么右键发出的指令就是反向选择指令。反之，如果当前是按照从右到左的顺序在选牌，那么左键发出的指令就是反向选择指令。具体的，将发到的牌按照牌值组成一个队列，在选牌中通过接收左键或右键发出的指令在队列中选择对应的牌，如果当前已选中的牌位于队列的首位，则通过反向选择指令可跳转至队列的末位选择末位的牌。如所发的牌为1,2,3,5,5,6,7,8,9,9组成的队列，如果当前选中的牌为1，但是用户希望选中的牌为最末位的9。传统的操作需要用户按下右键按照从左向右的顺序，依次选择，直到选中最末位的9，需要按下右键9次。本实施例中，只需按下1次左键，即可调整至最末位的9。由此进一步节省了操作时间，提高了操作效率。

[0035] 在一个实施例中，接收遥控器发送的出牌指令，根据出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌的步骤之前，还包括：接收遥控器发送的选牌保存指令；根据选牌保存指令保存设为选中状态的牌，并在出牌之前将已保存的牌显示为选中状态。

[0036] 本实施例中，遥控器中的向下键可用来发出选牌保存指令。预先建立一个堆栈，在接收到选牌保存指令后，将设为选中状态的牌对应牌值入栈保存，并在出牌之前在棋牌游戏终端的屏幕上将该张牌持续显示为选中状态。

[0037] 在一个实施例中，根据选牌保存指令保存所述设为选中状态的牌，并在出牌之前将已保存的牌显示为选中状态的步骤之后，还包括：接收遥控器发送的选择下一张牌的指令；根据选择下一张牌的指令将选择的牌设为选中状态；重复多次执行接收遥控器发送的选牌保存指令的步骤，分别将设为选中状态的多张牌进行保存，并在出牌之前将已保存的多张牌显示为选中状态。

[0038] 本实施例中,根据遥控器发送选择下一张牌的指令选择下一张牌后,可在此接收遥控器发送的选牌保存指令,将设为选中状态的牌对应牌值入栈保存。将多次选择的不同单牌分别进行入栈保存,并在出牌之前将已保存的多张牌在棋牌游戏终端的屏幕上持续显示为选中状态。如果用户想出多张不同的牌,如斗地主中可出连牌,则选择完对应的多张牌后,按下确认键发出出牌指令,根据出牌指令,将入栈的多张牌进行出栈,将出栈的牌根据出牌指令进行出牌。出栈后的牌可以进行排序也可以不排序。

[0039] 在一个实施例中,根据选牌保存指令保存所述设为选中状态的牌,并在出牌之前将已保存的牌显示为选中状态的步骤之后,还包括:接收遥控器发送的反向选择指令;根据反向选择指令选择与设为选中状态的牌相同的牌;执行接收遥控器发送的选牌保存指令的步骤。

[0040] 本实施例中,可采用上述实施例中提及的堆栈,将根据选牌保存指令选中的牌对应牌值入栈,如果当前选中的牌与相邻的牌是相同的,接收遥控器发送的选择下一张牌的指令后,则会跳过与设为选中状态的牌依次相邻且相同的牌,直接选择下一张与设为选中状态的牌不相同的牌,可根据反向选择指令选择与设为选中状态的牌相同的牌,并根据选牌保存指令入栈。由此在堆栈中可以保存相同的牌,并在出牌之前将已保存的相同的牌在棋牌游戏终端的屏幕上持续显示为选中状态。在接收到出牌指令后,根据出牌指令将入栈的牌进行出栈,并进行出牌操作。以拖拉机为例,所发的牌为黑桃 1, 黑桃 2, 红桃 3, 红桃 5, 红桃 5, 红桃 6, 梅花 7, 方块 8, 方块 9, 方块 9, 假设用户想出一对红桃 5, 可先按向下键发出选牌保存指令,将当前选中的红桃 5 入栈,然后按右键发出选择下一张牌的指令,会跳过第二个红桃 5 选中红桃 6, 可再次按下反向键(此时为左键),再次选中红桃 5, 再次按下向下键,将第二个红桃 5 入栈,由此堆栈中保存了两张相同的牌,在接收到出牌指令后,将两张红桃 5 出栈,进行出牌操作。

[0041] 在一个实施例中,如图 2 所示,提供了一种利用遥控器对棋牌游戏终端操作控制的系统,该系统包括:发牌模块 202、设定模块 204、指令接收模块 206、选牌模块 208 和出牌模块 210,其中:

[0042] 发牌模块 202,用于接收遥控器发送的发牌指令,根据发牌指令发牌。

[0043] 设定模块 204,用于将发放的牌中的一张牌设为选中状态。

[0044] 指令接收模块 206,用于接收遥控器发送的选择下一张牌的指令。

[0045] 选牌模块 208,用于响应选择下一张牌的指令,跳过与设为选中状态的牌依次相邻且相同的牌,直接选择下一张与设为选中状态的牌不相同的牌,并将选择的牌设为选中状态。

[0046] 出牌模块 210,用于接收遥控器发送的出牌指令,根据出牌指令对设为选中状态的牌进行出牌。

[0047] 在一个实施例中,指令接收模块 206 还用于设为选中状态的牌位于首位置或最末位置时,接收遥控器发送的反向选择指令;选牌模块 208 还用于根据反向选择指令选择最末位置或首位置的牌,并将已选择的最末位置或首位置的牌设为选中状态。

[0048] 在一个实施例中,如图 3 所示,指令接收模块 206 还用于接收遥控器发送的选牌保存指令;该系统还包括:保存模块 212,用于根据选牌保存指令保存设为选中状态的牌,并在出牌之前将已保存的牌显示为选中状态。

[0049] 在一个实施例中，指令接收模块 206 还用于接收遥控器发送的选择下一张牌的指令；选牌模块 208 还用于根据选择下一张牌的指令将选择的牌设为选中状态；保存模块 212 还用于重复多次执行接收遥控器发送的选牌保存指令的步骤，分别将设为选中状态的多张牌进行保存，并在出牌之前将已保存的多张牌显示为选中状态。

[0050] 在一个实施例中，指令接收模块 206 还用于接收遥控器发送的反向选择指令；选牌模块 208 还用于根据反向选择指令选择与设为选中状态的牌相同的牌；保存模块 212 还用于执行接收遥控器发送的选牌保存指令的步骤后保存与设为选中状态的牌相同的牌。

[0051] 以上所述实施例仅表达了本发明的几种实施方式，其描述较为具体和详细，但并不能因此而理解为对本发明专利范围的限制。应当指出的是，对于本领域的普通技术人员来说，在不脱离本发明构思的前提下，还可以做出若干变形和改进，这些都属于本发明的保护范围。因此，本发明专利的保护范围应以所附权利要求为准。

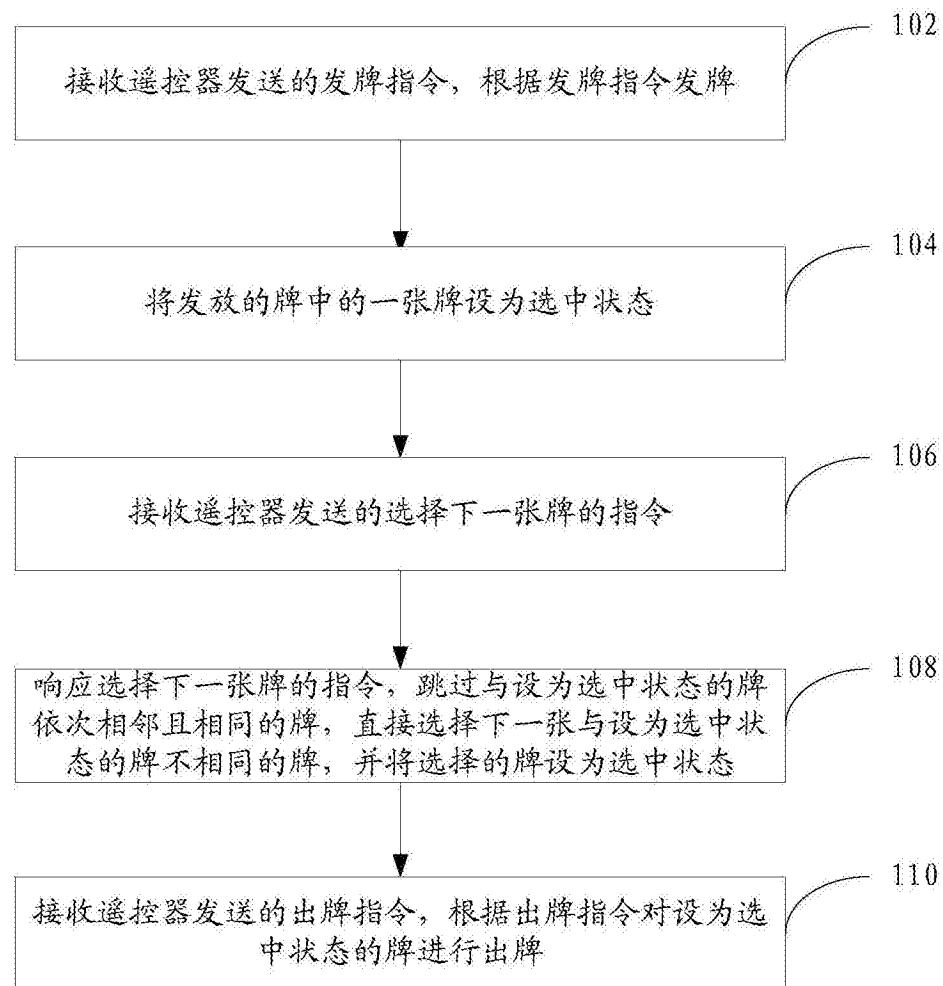


图 1

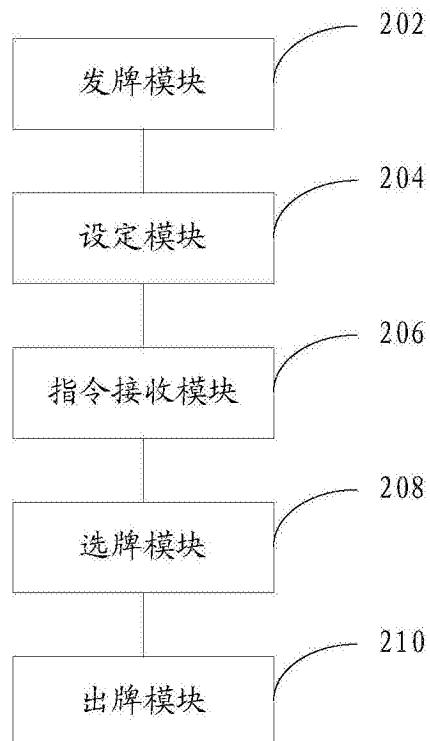


图 2

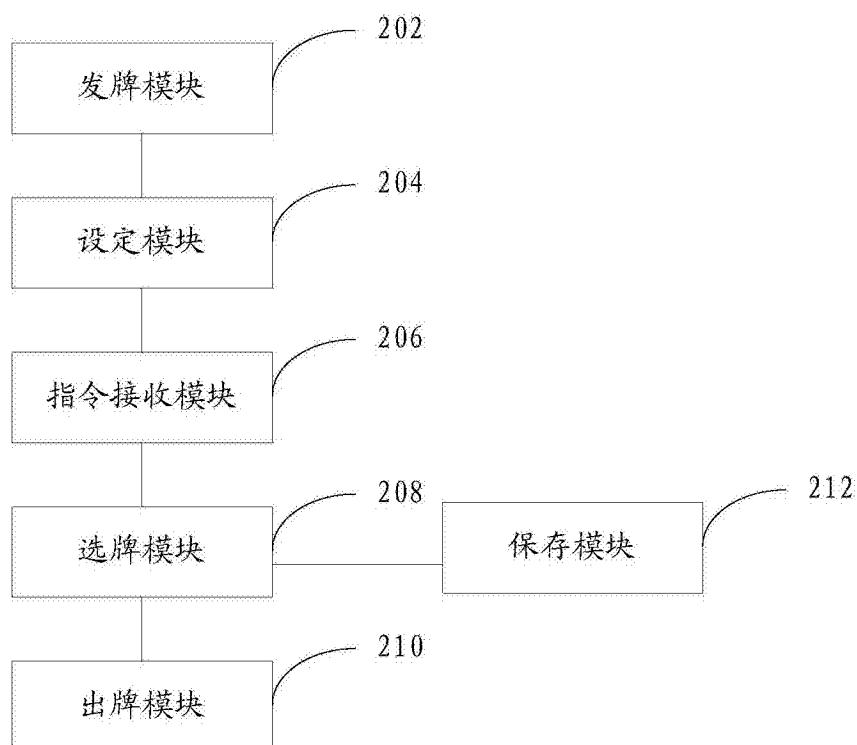


图 3