(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2024-0136964
(43) 공개일자 2024년09월19일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
H04N 21/4788 (2011.01) *G06F 9/451* (2018.01)
G06Q 30/06 (2023.01) *H04N 21/2187* (2011.01)
H04N 21/431 (2016.01)
(52) CPC특허분류
H04N 21/4788 (2013.01)
G06F 9/451 (2018.02)
(21) 출원번호 10-2024-7023193
(22) 출원일자(국제) 2022년12월28일
심사청구일자 2024년08월14일
(85) 번역문제출일자 2024년07월11일
(86) 국제출원번호 PCT/CN2022/142823
(87) 국제공개번호 WO 2023/131026
국제공개일자 2023년07월13일
(30) 우선권주장
202210010956.4 2022년01월06일 중국(CN)

(71) 출원인
베이징 지티아오 네트워크 테크놀로지 컴퍼니, 리미티드
중국 베이징 하이뎬구 지진 디지털 파크 빌딩 4 2층 0207, 우편번호 100190
(72) 발명자
장, 티안티안
중국 100086 베이징 하이디안 디스트릭트 지춘 로드 넘버 63 차이나 새이트라이트 커뮤니케이션즈 타워 진리토우티아오 포스트 오피스
팡, 맹잉
중국 100086 베이징 하이디안 디스트릭트 지춘 로드 넘버 63 차이나 새이트라이트 커뮤니케이션즈 타워 진리토우티아오 포스트 오피스
(74) 대리인
특허법인 무한

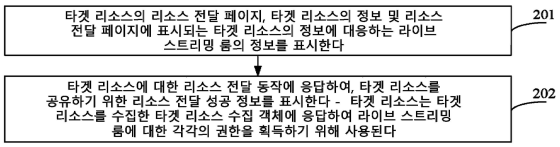
전체 청구항 수 : 총 17 항

(54) 발명의 명칭 **리소스 처리 방법 및 장치, 전자 디바이스, 저장 매체 및 프로그램 제품**

(57) 요 약

본 개시는 라이브 스트리밍 시청 권한에 대한 접근 방식을 풍부하게 하여 사용자 경험을 향상시킬 수 있는 리소스 처리 방법 및 장치, 전자 디바이스, 저장 매체 및 프로그램 제품에 관한 것이다. 방법은, 타겟 리소스에 대한 리소스 전달 페이지를 표시하는 단계 - 타겟 리소스의 정보 및 타겟 리소스의 정보에 대응하는 라이브 스트리밍 룸의 정보가 리소스 전달 페이지에 표시됨 -, 및 타겟 리소스에 대한 리소스 전달 동작에 응답하여, 타겟 리소스를 공유하기 위해 성공적인 리소스 전송 정보를 표시하는 단계를 포함하고, 여기서, 타겟 리소스는, 타겟 리소스를 가져올 때 라이브 스트리밍 룸에 대한 액세스를 얻기 위해 객체를 주장하는 타겟 리소스에 의해 사용된다.

대 표 도 - 도2



(52) CPC특허분류
G06Q 30/06 (2013.01)
H04N 21/2187 (2013.01)
H04N 21/4312 (2013.01)

명 세 서

청구범위

청구항 1

리소스 처리 방법에 있어서,

타겟 리소스의 리소스 전달 페이지, 상기 타겟 리소스의 정보 및 상기 리소스 전달 페이지에 표시되는 상기 타겟 리소스의 상기 정보에 대응하는 라이브 스트리밍 룸의 정보를 표시하는 단계, 및

상기 타겟 리소스에 대한 리소스 전달 동작에 응답하여, 상기 타겟 리소스를 공유하기 위한 리소스 전달 성공 정보를 표시하는 단계

를 포함하고,

상기 타겟 리소스는,

상기 타겟 리소스를 수집한 타겟 리소스 수집 객체에 응답하여 상기 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록 구성되는,

방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 타겟 리소스의 상기 정보는,

제1 태그가 나타내는 리소스 유형과 제2 태그가 나타내는 리소스 유형

을 포함하고,

상기 리소스 전달 동작은,

상기 타겟 리소스 유형을 선택하는 동작

을 포함하고,

상기 타겟 리소스 유형은,

상기 제1 태그가 나타내는 상기 리소스 유형이거나 상기 제2 태그가 나타내는 상기 리소스 유형이고, 및

상기 타겟 리소스 수집 객체의 상기 유형은,

상기 타겟 리소스 유형이 나타내는 객체 유형인,

방법.

청구항 3

제1항 또는 제2항에 있어서,

제1 페이지에 상기 타겟 리소스의 수집 진행 정보를 표시하는 단계

를 더 포함하고,

상기 제1 페이지는,

상기 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지, 상기 타겟 리소스의 전달 상세 페이지, 상기 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지, 상기 타겟 리소스의 수집 상세 페이지, 및 상기 타겟 리소스의

공유 성공 알림 메시지 페이지

를 포함하는,

방법.

청구항 4

리소스 처리 방법에 있어서,

제2 페이지에 타겟 리소스의 수집 식별자를 표시하는 단계, 및

상기 타겟 리소스에 기초하여, 상기 타겟 리소스에 대응하는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 상기 수집 식별자에 대한 트리거 동작에 응답하여, 수집 성공 프롬프트 정보를 표시하는 단계

를 포함하고,

상기 제2 페이지는,

상기 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지, 상기 타겟 리소스의 리소스 전달 페이지, 상기 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지, 및 상기 라이브 스트리밍 룸을 검색하기 위한 검색 페이지 중 적어도 하나를 포함하는,

방법.

청구항 5

제4항에 있어서,

상기 제2 페이지가 상기 라이브 스트리밍 룸 페이지, 상기 라이브 스트리밍 미리보기 페이지 또는 상기 검색 페이지를 포함하는 것에 응답하여, 제2 페이지에 타겟 리소스의 수집 식별자를 표시하는 단계는,

상기 제2 페이지에서 상기 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되는 것에 응답하여 상기 수집 식별자를 표시하는 단계

를 포함하는,

방법.

청구항 6

제4항 또는 제5항에 있어서,

상기 제2 페이지에서 상기 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되는 것에 응답하여 상기 수집 식별자를 표시하는 단계는,

상기 제2 페이지의 상기 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되고 상기 타겟 리소스 수집 객체가 수집 조건을 만족하는 것에 응답하여, 상기 수집 식별자를 표시하는 단계

를 포함하고,

상기 수집 조건은,

상기 타겟 리소스 수집 객체가 상기 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하지 않은 경우, 현재 시간이 상기 타겟 리소스의 수집 시간 제한 내에 있는 경우, 상기 타겟 리소스의 잔액이 0보다 큰 경우 중 적어도 하나를 포함하는,

방법.

청구항 7

리소스 처리 방법에 있어서,

타겟 리소스 수집 객체에 의해 송신된 타겟 리소스 수집 명령을 수신하는 단계, 및

상기 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 기반으로 상기 타겟 리소스에 대응하는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 상기 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여 상기 타겟 리소스 수집 객체에 상기 타겟 리소스를 할당하는 단계

를 포함하는,

방법.

청구항 8

제7항에 있어서,

상기 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여 상기 타겟 리소스 수집 객체에 타겟 리소스를 할당하는 단계는,

상기 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여, 수집 조건이 만족되는 것에 응답하여, 상기 타겟 리소스 수집 객체에 타겟 리소스를 할당하는 단계,

상기 수집 조건은,

상기 타겟 리소스 수집 객체가 상기 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하지 않은 경우, 현재 시간이 상기 타겟 리소스의 수집 시간 제한 내에 있는 경우, 상기 타겟 리소스의 잔액이 0보다 큰 경우 중 적어도 하나를 포함하는,

방법.

청구항 9

제7항에 있어서,

상기 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여 상기 타겟 리소스 수집 객체에 타겟 리소스를 할당한 후에,

상기 방법은,

제1 빈도 제어 조건이 만족되는 것에 응답하여, 타겟 리소스 공유 객체로 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지를 전송하는 단계

를 더 포함하고,

상기 타겟 리소스 공유 객체는,

상기 타겟 리소스 수집 객체가 상기 타겟 리소스를 수집할 수 있도록 상기 타겟 리소스를 공유하는 객체이고,

상기 제1 빈도 제어 조건은,

현재 시간부터 상기 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지가 제1 임계값 기간보다 크거나 동일한 상기 타겟 리소스 공유 객체로 전송될 마지막 시간까지의 기간, 및

하루 동안 제1 임계값 수보다 적은 상기 타겟 리소스 공유 객체로 전송된 상기 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지의 누적 횟수

중 적어도 하나를 포함하고,

상기 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지는,

상기 현재 시간 전달에 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지가 전송되지 않은 모든 타겟 리소스 수집 성공 정보

를 포함하는,

방법.

청구항 10

제7항 내지 제9항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 타겟 리소스 수집 객체에 의해 송신된 타겟 리소스 반환 명령을 수신하는 단계, 및

상기 타겟 리소스 반환 명령에 기초하여, 반환 조건이 만족되는 것에 응답하여, 상기 타겟 리소스 수집 객체에 할당된 상기 타겟 리소스를 철회하는 단계

를 더 포함하고,

상기 반환 조건은,

상기 타겟 리소스 수집 객체가 상기 타겟 리소스를 통한 상기 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 사용하지 않는 경우, 및 상기 현재 시간이 상기 타겟 리소스의 수집 시간 제한 내에 있는 경우

중 적어도 하나를 포함하는,

방법.

청구항 11

제10항에 있어서,

상기 타겟 리소스 반환 명령에 기초하여, 반환 조건이 만족되는 것에 응답하여, 상기 타겟 리소스 수집 객체에 할당된 상기 타겟 리소스를 철회한 후에,

상기 방법은,

제2 빈도 제어 조건이 만족되는 것에 응답하여, 상기 타겟 리소스 공유 객체로 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지를 전송하는 단계

를 더 포함하고,

상기 제2 빈도 제어 조건은,

상기 현재 시간부터 상기 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지가 제2 임계값 기간보다 크거나 동일한 상기 타겟 리소스 공유 객체로 전송될 마지막 시간까지의 기간, 및

하루 동안 제2 임계값 수보다 적은, 상기 타겟 리소스 공유 객체로 전송된 상기 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지의 누적 횟수

중 적어도 하나를 포함하고,

상기 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지는,

상기 현재 시간 전달에 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지가 전송되지 않은 모든 타겟 리소스 반환 정보

를 포함하는,

방법.

청구항 12

리소스 처리 장치에 있어서,

상기 리소스 처리 장치는,

디스플레이 모듈

을 포함하고,

상기 디스플레이 모듈은,

타겟 리소스의 리소스 전달 페이지, 상기 타겟 리소스의 정보 및 상기 리소스 전달 페이지에 표시되는 상기 타겟 리소스의 상기 정보에 대응하는 라이브 스트리밍 룸의 정보를 표시하고, 및

상기 타겟 리소스에 대한 리소스 전달 동작에 응답하여, 상기 타겟 리소스를 공유하기 위한 리소스 전달 성공 정보를 표시하도록 구성되고,

상기 타겟 리소스는,

상기 타겟 리소스를 수집한 타겟 리소스 수집 객체에 응답하여 상기 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록 구성되는,

장치.

청구항 13

리소스 처리 장치에 있어서,

디스플레이 모듈

을 포함하고,

상기 디스플레이 모듈은,

제2 페이지에 타겟 리소스의 수집 식별자를 표시하고, 및

상기 타겟 리소스에 기초하여, 상기 타겟 리소스에 대응하는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 상기 수집 식별자에 대한 트리거 동작에 응답하여, 수집 성공 프롬프트 정보를 표시하도록 구성되고,

상기 제2 페이지는,

상기 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지, 상기 타겟 리소스의 리소스 전달 페이지, 상기 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지, 및 상기 라이브 스트리밍 룸을 검색하기 위한 검색 페이지 중 적어도 하나

를 포함하는,

장치.

청구항 14

리소스 처리 장치에 있어서,

수신 모듈, 및

할당 모듈

을 포함하고,

상기 수신 모듈은,

타겟 리소스 수집 객체에 의해 송신된 타겟 리소스 수집 명령을 수신하도록 구성되고,

상기 할당 모듈은,

상기 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 기반으로 상기 타겟 리소스에 대응하는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 상기 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여 상기 타겟 리소스 수집 객체에 상기 타겟 리소스를 할당하도록 구성되는,

장치.

청구항 15

전자 디바이스에 있어서,

메모리 및 프로세서

를 포함하고,

상기 메모리는,

컴퓨터 프로그램을 저장하도록 구성되고,

상기 프로세서는,

상기 컴퓨터 프로그램이 호출되면, 제1항 내지 제11항 중 어느 한 항에 따른 리소스 처리 방법을 실행하도록 구성되는,

전자 디바이스.

청구항 16

컴퓨터 프로그램을 저장하는 컴퓨터 판독가능 저장 매체에 있어서,

상기 컴퓨터 프로그램은,

프로세서에 의해 실행될 때,

제1항 내지 제11항 중 어느 한 항에 청구된 리소스 처리 방법을 구현하는,

컴퓨터 판독가능 저장매체.

청구항 17

컴퓨터 프로그램 제품에 있어서,

컴퓨터 프로그램은,

컴퓨터 판독가능 저장 매체에 저장되고,

상기 컴퓨터 프로그램은,

프로세서에 의해 실행될 때,

제1항 내지 제11항 중 어느 한 항에 청구된 리소스 처리 방법을 구현하는,

컴퓨터 프로그램 제품.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 개시는 라이브 스트리밍 기술분야에 관한 것으로, 특히 리소스 처리 방법(resource processing method) 및 장치(apparatus), 전자 디바이스(electronic device), 저장 매체(storage medium) 및 프로그램 제품(program product)에 관한 것이다.

[0002] 본 출원은 2022년 1월 6일에 출원된 CN 출원 번호 202210010956.4에 기초하며 우선권을 주장한다. CN 출원의 개시는 전체적으로 본 출원에 통합된다.

배 경 기 술

[0003] 인터넷의 물결 속에서 하드웨어와 소프트웨어 기술의 지속적인 발전과 진화는 스마트 디바이스와 소프트웨어의 출현을 촉진시켰다. 동시에 라이브 스트리밍 서비스 기술(live streaming service technology)은 계속해서 발전하고 있으며 다양한 애플리케이션 플랫폼(application platforms)에 내재될 수 있다. 사용자는 온라인 라이브 스트리밍을 통해 뉴스, 스포츠 이벤트, 쇼핑 추천 및 기타 프로그램을 온라인으로 시청할 수 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

과제의 해결 수단

[0004] 본 개시는 리소스 처리 방법 및 장치, 전자 디바이스, 저장 매체 및 프로그램 제품을 제공한다.

[0005] 본 개시의 실시예의 제1 측면에서, 리소스 처리 방법이 제공되며, 이는, 타겟 리소스(target resource)의 리소스 전달 페이지(resource transfer page), 타겟 리소스의 정보 및 리소스 전달 페이지에 표시되는 타겟 리소스의 정보에 대응하는 라이브 스트리밍 룸(live streaming room)의 정보를 표시하는(displaying) 단계; 그리고 타겟 리소스에 대한 리소스 전달 동작(resource transfer operation)에 응답하여, 타겟 리소스를 공유하기 위한 리소스 전달 성공 정보(resource transfer success information)를 표시하는 단계 - 타겟 리소스는 타겟 리소스를 수집한 타겟 리소스 수집 객체(target resource collecting object)에 응답하여 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한(permission)을 획득하기 위해 사용됨 - 를 포함한다.

[0006] 본 개시의 실시예의 제2 측면에서, 리소스 처리 방법이 제공되고, 이는: 제2 페이지에 타겟 리소스의 수집 식별자(collecting identification)를 표시하는 단계; 그리고

[0007] 타겟 리소스에 기초하여 타겟 리소스에 대응되는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 수집 식별자에 대한 트리거 동작(trigger operation)에 응답하여, 수집 성공 프롬프트 정보(collecting success prompt information)를 표시하는 단계를 포함하고,

[0008] 여기서, 제2 페이지는: 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지(live streaming room page), 타겟 리소스의 리소스 전달 페이지(resource transfer page), 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지(live streaming preview page), 및 라이브 스트리밍 룸을 검색하기 위한 검색 페이지(search page) 중 적어도 하나를 포함한다.

[0009] 본 개시의 실시예의 제3 측면에서 리소스 처리 방법이 제공되며, 이는, 타겟 리소스 수집 객체가 전송한 타겟 리소스 수집 명령(target resource collecting instruction)을 수신하는(receiving) 단계; 그리고

[0010] 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 기반으로 타겟 리소스에 대응되는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여 타겟 리소스 수집 객체에 타겟 리소스를 할당하는(allocating) 단계를 포함한다.

[0011] 본 개시의 실시예의 제4 측면에서, 리소스 처리 장치(resource processing apparatus)가 제공되며, 이는, 디스플레이 모듈(display module)을 포함하고, 디스플레이 모듈은 타겟 리소스(target resource)의 리소스 전달 페이지(resource transfer page), 타겟 리소스의 정보 및 리소스 전달 페이지에 표시되는 타겟 리소스의 정보에 대응하는 라이브 스트리밍 룸(live streaming room)의 정보를 표시하는 데 사용되고; 그리고 타겟 리소스에 대한 리소스 전달 동작(resource transfer operation)에 응답하여, 타겟 리소스를 공유하기 위해 리소스 전달 성공 정보(resource transfer success information)를 표시하고, 타겟 리소스는 타겟 리소스를 수집한 타겟 리소스 수집 객체(target resource collecting object)에 응답하여 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한(permission)을 획득하기 위해 사용된다.

[0012] 본 개시의 실시예의 제5 측면에서, 리소스 처리 장치가 제공되며, 이는, 제2 페이지에 타겟 리소스의 수집 식별자를 표시하는 데 사용되는 디스플레이 모듈(display module); 그리고 타겟 리소스에 기초하여 타겟 리소스에 대응되는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 수집 식별자에 대한 트리거 동작(trigger operation)에 응답하여, 수집 성공 프롬프트 정보(collecting success prompt information)를 표시하고; 여기

서, 제2 페이지는: 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지(live streaming room page), 타겟 리소스의 리소스 전달 페이지(resource transfer page), 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지(live streaming preview page), 및 라이브 스트리밍 룸을 검색하기 위한 검색 페이지(search page) 중 적어도 하나를 포함한다.

[0013] 본 개시의 실시예의 제6 측면에서, 리소스 처리 장치가 제공되며, 이는, 수신 모듈(receiving module) 및 할당 모듈(allocation module)을 포함하고; 수신 모듈은 타겟 리소스 수집 객체가 전송한 타겟 리소스 수집 명령을 수신하는데 사용되며; 할당 모듈은 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 기반으로 타겟 리소스에 대응되는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여 타겟 리소스 수집 객체에 타겟 리소스를 할당하는데 사용된다.

[0014] 본 개시의 실시예의 제7 측면에서, 전자 디바이스가 제공되며, 이는, 프로세서(processor), 메모리(memory), 및 메모리에 저장되고 프로세서에서 실행 가능한 컴퓨터 프로그램(computer program)을 포함하고, 컴퓨터 프로그램은, 프로세서에 의해 실행될 때, 제1 측면, 제2 측면 또는 제3 측면에서 설명된 리소스 처리 방법을 구현한다.

[0015] 본 개시의 실시예의 제8 측면에서는, 컴퓨터 판독가능 저장 매체(computer-readable storage medium)가 제공되며, 컴퓨터 판독가능 저장 매체에 컴퓨터 프로그램이 저장되고, 컴퓨터 프로그램은 프로세서에 의해 실행될 때, 제1 측면, 제2 측면 또는 제3 측면에 설명된 리소스 처리 방법을 구현한다.

[0016] 본 개시의 실시예의 제5 측면에서, 컴퓨터 프로그램 제품(computer program product)이 제공되며, 컴퓨터 프로그램 제품은 컴퓨터 프로그램을 포함하고, 및 컴퓨터 프로그램 제품은, 프로세서(processor)에서 실행될 때, 프로세서가 컴퓨터 프로그램을 실행하게 하여, 제1 측면, 제2 측면 또는 제3 측면에 설명된 리소스 처리 방법을 구현한다.

[0017] 본 발명의 실시예의 제6 측면에서, 프로세서 및 통신 인터페이스(communication interface)를 포함하는 칩(chip)이 제공되며, 통신 인터페이스는 프로세서에 결합되고, 프로세서는 제1 측면, 제2 측면 또는 제3 측면에서 설명된 리소스 처리 방법을 구현하기 위해 프로그램 명령들(program instructions)을 실행하는 데 사용된다.

도면의 간단한 설명

[0018] 본 명세서에 포함되고 본 명세서의 일부를 구성하는 본원에 첨부된 도면은 본 개시와 부합하는 실시예를 도시하고, 명세서와 함께 본 개시의 원리를 설명하는 역할을 한다.

본 개시의 실시예 또는 관련 기술의 기술적 해결방안을 보다 명확하게 도시하기 위해, 실시예 또는 관련 기술의 설명에 필요한 첨부 도면을 간략히 소개하면 다음과 같다. 물론, 당업자라면 창의적인 노력을 들이지 않고도 이러한 첨부 도면을 기반으로 다른 첨부 도면을 얻을 수도 있음은 분명하다.

도 1은 본 발명의 실시예에서 제공하는 타겟 리소스 처리 시스템(target resource processing system)의 개략적인 구조도이다;

도 2는 본 발명의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법의 제1 개략적인 흐름도이다;

도 3은 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법의 제1 개략적인 인터페이스 다이어그램이다;

도 4는 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법의 제2 개략적인 인터페이스 다이어그램이다;

도 5는 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법의 제3 개략적인 인터페이스 다이어그램이다;

도 6은 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법의 제4 개략적인 인터페이스 다이어그램이다;

도 7은 본 발명의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법의 개략적인 제2 흐름도이다;

도 8은 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법의 제5 개략적인 인터페이스 다이어그램이다;

도 9는 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법의 제6 개략적인 인터페이스 다이어그램이다;

도 10은 본 발명의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법의 개략적인 제3 흐름도이다;

도 11은 본 개시의 실시예에서 제공하는 비디오 처리 장치의 제1 구조 블록도이다;

도 12는 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 장치의 제2 구조 블록도이다; 그리고

도 13은 본 개시의 실시예에서 제공하는 전자 디바이스의 구조 블록도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0019] 상술한 본 개시의 목적, 특징 및 이점을 보다 명확하게 이해하기 위하여, 본 개시의 해결방안을 아래에서 더 설명한다. 본 개시의 실시예와 실시예의 특징은 상충하지 않는 한 서로 결합될 수 있음을 유의해야 한다.

[0020] 본 개시의 완전한 이해하게 하기 위해 다음의 설명에는 많은 구체적인 세부 사항이 제시되어 있지만, 본 개시는 또한 여기에 설명된 것과는 다른 다른 방식으로 구현될 수 있다. 분명히, 설명의 실시예는 본 개시 내용의 실시예의 일부일 뿐이며 실시예의 전부는 아니다.

[0021] 본 개시의 설명 및 특허청구범위에 기재된 "제1", "제2" 등의 용어는 유사한 대상을 구별하기 위해 사용된 것으로, 특정 순서나 순서를 설명하기 위해 사용된 것은 아니다. 그렇게 사용된 도면은 적절한 상황에서 상호 교환 가능하므로, 본 개시의 실시예는 본 명세서에 예시되거나 설명된 것 이외의 순서로 구현될 수 있다는 것이 이해되어야 한다. 또한, "제1", "제2" 등으로 구별되는 개체는 대개 하나의 유형이며 객체 수에는 제한이 없다. 예를 들어, 제1 객체(first object)는 하나 또는 여러 개일 수 있다. 또한, 명세서 및 청구범위에서의 "및/또는"은 연결된 객체들 중 적어도 하나를 나타내고, "/" 기호는 일반적으로 연관된 객체들이 "또는" 관계에 있음을 나타낸다.

[0022] 인터넷의 물결 속에서 하드웨어와 소프트웨어 기술의 지속적인 발전과 진화는 스마트 디바이스와 소프트웨어의 출현을 촉진시켰다. 동시에 라이브 스트리밍 서비스 기술(live streaming service technology)은 계속해서 발전하고 있으며 다양한 애플리케이션 플랫폼(application platforms)에 내재될 수 있다. 사용자는 온라인 라이브 스트리밍을 통해 뉴스, 스포츠 이벤트, 쇼핑 추천 및 기타 프로그램을 온라인으로 시청할 수 있다.

[0023] 라이브 스트리밍을 시청하기 위해 라이브 스트리밍 시청 권한이 필요한 시나리오에서, 라이브 스트리밍 시청 권한(watching permissions)을 획득하는 기존 방법은 너무 단순하고 사용자 요구를 충족할 수 없어 사용자 경험에 영향을 미친다.

[0024] 본 개시는 상기 기술적 과제를 해결하거나 적어도 일부 해결하기 위해, 리소스 처리 방법 및 장치, 전자 디바이스, 저장 매체 및 프로그램 제품을 제공한다.

[0025] 먼저, 도 1은 본 개시의 실시예에 예시된 타겟 리소스 처리 시스템을 나타낸다. 도 1에 도시된 바와 같이, 타겟 리소스 처리 시스템은: 적어도 하나의 타겟 리소스 공유 객체(target resource sharing object)(110)(도면에는 하나의 타겟 리소스 공유 객체만 예시됨), 적어도 하나의 타겟 리소스 수집 객체(target resource collecting object)(120)(도면의 예에서는 단지 하나의 타겟 리소스 수집 객체만 도시된다), 및 타겟 리소스 할당 플랫폼(target resource allocation platform)(130)을 포함한다. 타겟 리소스 처리 시스템은 또한 타겟 리소스 전달 플랫폼과 부스터 티켓 공유 플랫폼을 포함할 수 있으며, 타겟 리소스 할당 플랫폼과 타겟 리소스 전달 플랫폼은 독립적으로 설정되거나 통합될 수 있다. 다음은 타겟 리소스 할당 플랫폼과 타겟 리소스 전달 플랫폼(통칭 타겟 리소스 처리 플랫폼(target resource processing platform)이라 함)의 통합 설정 예시이다.

[0026] 본 개시의 실시예에서, 타겟 리소스 공유 객체 또는 타겟 리소스 수집 객체는 모바일 전자 디바이스일 수도 있고 비모바일 전자 디바이스일 수도 있다. 모바일 전자 디바이스는 휴대폰, 태블릿, 노트북, PDA, 차량 탑재 전자 디바이스, 웨어러블 장치, 울트라 모바일 개인용 컴퓨터(UMPC), 넷북 또는 개인 휴대 정보 단말기(PDA) 등일 수 있고; 및 비모바일 전자 디바이스는 개인용 컴퓨터(PC), 텔레비전(TV) 등일 수 있으며, 본 개시의 실시예는 이를 특별히 제한하지 않는다.

[0027] 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은 구체적인 실시예 및 응용 시나리오를 통해 첨부 도면과 함께 아래에서 상세히 설명될 것이다.

[0028] 도 2에 도시된 바와 같이, 본 개시의 실시예는 타겟 리소스 공유 객체에 적용되는 리소스 처리 방법을 제공한다. 타겟 리소스 공유 객체는 전술한 전자 디바이스일 수도 있고, 리소스 처리 방법을 구현할 수 있는 전술한 전자 디바이스 내의 기능 모듈 및/또는 기능 개체(functional entity)일 수도 있다. 구체적인 내용은 실제 상황에 따라 확정될 수 있으며, 본 개시의 실시예에 한정되지 않는다. 방법은 다음의 단계 201 내지 202를 포함할 수 있다.

[0029] 201. 타겟 리소스(target resource)의 리소스 전달 페이지(resource transfer page), 타겟 리소스의 정보 및 리소스 전달 페이지에 표시되는 타겟 리소스의 정보에 대응하는 라이브 스트리밍 룸(live streaming room)의 정

보를 표시한다.

[0030] 202. 타겟 리소스에 대한 리소스 전달 동작(resource transfer operation)에 응답하여, 타겟 리소스를 공유하기 위한 리소스 전달 성공 정보를 표시한다 - 타겟 리소스는 타겟 리소스를 수집한 타겟 리소스 수집 객체(target resource collecting object)에 응답하여 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한(permission)을 획득하기 위해 사용된다.

[0031] 라이브 스트리밍 룸의 정보는 적어도: 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 시간 정보(live streaming time information), 및 라이브 스트리밍 룸의 식별자 정보(identification information)를 포함한다. 라이브 스트리밍 룸의 정보는 라이브 스트리밍 룸의 타겟 리소스의 전달 정보(transfer information), 라이브 스트리밍 룸의 타겟 리소스의 전달가능 기간 정보(transferable period information) 등도 포함할 수 있으며, 이는 본 개시의 실시예에서 제한되지 않는다. 라이브 스트리밍 룸의 식별자 정보에는 라이브 스트리밍 룸의 명칭 정보(name information), 라이브 스트리밍 룸의 포스터 정보(poster information) 등을 포함할 수 있으며, 이는 본 개시의 실시예에서 제한되지 않는다.

[0032] 타겟 리소스는 라이브 스트리밍 룸의 시청 권한에 대응할 수도 있고, 라이브 스트리밍 룸에 대한 운영 권한에 대응할 수도 있으며, 라이브 스트리밍 룸에 대한 기타 권한에 대응할 수도 있으며, 이는 본개의 실시예에서 제한되지 않는다.

[0033] 타겟 리소스의 정보는 타겟 리소스의 종류 정보, 타겟 리소스의 수량 정보, 타겟 리소스의 전달 값 정보(transfer value information), 타겟 리소스의 설명 정보(description information)(전달 규칙 정보(ransfer rule information) 및 사용 규칙 정보(usage rule information) 등)일 수 있다.

[0034] 타겟 리소스 수집 객체는 타겟 리소스를 수집하는 임의의 객체일 수도 있고, 타겟 리소스를 수집하는 지정된 유형의 객체일 수도 있으며, 이에 대해서는 본 출원의 실시예에서 제한하지 않는다.

[0035] 본 개시의 일 실시예에서, 타겟 리소스의 리소스 전달 페이지, 타겟 리소스의 정보 및 리소스 전달 페이지에 표시되는 타겟 리소스의 정보에 대응하는 라이브 스트리밍 룸의 정보를 표시하고; 및 타겟 리소스에 대한 리소스 전달 동작(resource transfer operation)에 응답하여, 타겟 리소스를 공유하기 위한 리소스 전달 성공 정보(resource transfer success information)를 표시함으로써 - 타겟 리소스는 타겟 리소스를 수집한 타겟 리소스 수집 객체(target resource collecting object)에 응답하여 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한(permission)을 획득하기 위해 사용됨 -, 타겟 리소스 수집 객체는 본 솔루션에서 타겟 리소스를 수집하여 타겟 리소스 공유 방식으로 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득할 수 있으므로, 라이브 스트리밍 룸에 대한 각 권한을 획득하는 방법이 풍부해짐에 따라 사용자 경험이 향상되고 라이브 스트리밍 룸에 대한 각 권한의 전송량이 증가한다. 또한, 시청자와 스트리머 사이의 상호 작용 방식이 풍부해지고, 시청자는 부스터 티켓을 구매하고 다른 시청자가 수집할 수 있도록 부스터 티켓을 공유함으로써 자신이 좋아하는 스트리머를 지원할 수 있어, 상호 작용 경험이 향상된다.

[0036] 선택적으로, 타겟 리소스의 정보는 제1 태그((first tag))가 나타내는 리소스 유형(resource type)과 제2 태그(second tag)가 나타내는 리소스 유형을 포함하고, 리소스 전달 동작은 타겟 리소스 유형((target resource type))을 선택하는 동작(operation of selecting)을 포함하고, 타겟 리소스 유형은 제1 태그가 나타내는 리소스 유형이거나 제2 태그가 나타내는 상기 리소스 유형이고, 및 타겟 리소스 수집 객체의 유형은 타겟 리소스 유형이 나타내는 객체 유형이다.

[0037] 타겟 리소스의 정보는 제1 태그가 나타내는 리소스 유형과 제2 태그가 나타내는 리소스 유형을 포함하는 것으로 이해될 수 있으며, 즉, 타겟 리소스의 정보는 타겟 리소스의 유형 정보를 포함한다. 리소스 전달 동작은 타겟 리소스 유형을 선택하는 동작을 포함하며, 즉, 리소스 전달 동작은 타겟 리소스 유형을 선택하는 동작과 타겟 리소스 전달을 결정하는 동작을 포함한다. 타겟 리소스 유형은 제1 태그가 나타내는 리소스 유형이거나, 제2 태그가 나타내는 리소스 유형이며, 즉, 타겟 리소스 유형을 선택하는 동작이 제1 태그를 선택하는 동작이면, 타겟 리소스 유형은 제1 태그가 지시하는 리소스 유형이고; 그리고 타겟 리소스 유형을 선택하는 동작이 제2 태그를 선택하는 동작이면, 타겟 리소스 유형은 제2 태그가 나타내는 리소스 유형이다. 타겟 리소스 수집 객체의 유형은 타겟 리소스 유형이 나타내는 객체 유형이며, 즉, 타겟 리소스 유형이 나타내는 객체 유형에 속하는 타겟 리소스 수집 객체만이 타겟 리소스를 수집할 수 있으며, 타겟 리소스를 수집한 후 라이브 스트리밍 룸에 대한 해당 권한을 획득할 수 있다.

[0038] 본 개시의 일 실시예에서, 타겟 리소스 유형을 선택하는 동작을 통해, 타겟 리소스는 타겟 리소스 유형이 나타

내는 객체 유형에 속하는 객체와 공유될 수 있으므로, 필요에 따라 타겟 리소스는 지정된 객체 유형의 객체와 공유될 수 있어, 사용자 경험이 향상된다.

[0039] 선택적으로, 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은, 위의 단계 202 이후에, 다음 단계 203을 더 포함할 수 있다.

[0040] 203. 제1 페이지(first page)에 타겟 리소스의 수집 진행 정보(collecting progress information)를 표시한다.

[0041] 제1 페이지는 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지(live streaming room page), 타겟 리소스의 전달 상세 페이지(transfer detail page), 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지, 타겟 리소스의 수집 상세 페이지(collecting detail page) 및 타겟 리소스의 공유 성공 알림 메시지 페이지(sharing success notification message page) 중 임의의 하나를 포함한다.

[0042] 수집 진행 정보는: 적어도 수집된 타겟 리소스의 개수와 수집되지 않은 남은 타겟 리소스의 개수를 포함한다. 수집 진행 정보는 타겟 리소스의 수집 시간 제한(예: 타겟 리소스를 수집할 수 있는 유효 시간 범위), 라이브 스트리밍 룸의 정보 등을 포함할 수 있으며, 이는 본 개시의 실시예에서 이에 제한되지 않는다.

[0043] 본 발명의 일 실시예에서, 제1 페이지에 타겟 리소스의 수집 진행 정보를 표시함으로써, 타겟 리소스를 공유하는 사용자가 수집 진행상태(collecting progress)에 따라 공유 타겟 리소스의 수집 상태를 결정할 수 있으며, 이는 사용자 경험을 향상시키고 공유에 대한 사용자의 성취감을 높일 수 있다.

[0044] 예시적으로, 타겟 리소스는 라이브 스트리밍 룸의 부스터 티켓(booster tickets)(즉, 부스터 입장권(booster admission tickets))일 수 있으며; 타겟 리소스의 정보는 부스터 티켓의 정보일 수 있으며; 라이브 스트리밍 룸의 정보는 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 콘텐츠 정보, 라이브 스트리밍 시간 정보 등일 수 있으며; 라이브 스트리밍 룸에 대한 각 권한은 라이브 스트리밍 룸에 대한 시청 권한일 수 있으며; 전달 상세 페이지는 주문 상세 페이지(order detail page)일 수 있다. 위의 201단계 내지 203단계는 예시적으로 이하의 단계 21 내지 24로 예시된다. 타겟 리소스 처리 방법은 다음의 단계 21 내지 22를 포함할 수 있다.

[0045] 21. 부스터 티켓 전달 식별자(booster ticket transfer identification)를 포함한 라이브 스트리밍 룸의 관련 페이지를 표시한다.

[0046] 22. 부스터 티켓을 성공적으로 공유하도록, 부스터 티켓 전달 식별자에 대한 트리거 동작에 응답하여, 부스터 티켓의 전달 성공 정보를 표시한다 - 부스터 티켓이 수집된 경우 부스터 티켓은 라이브 스트리밍 룸을 시정하기 위한 권한을 획득하는데 사용된다.

[0047] 선택적으로, 부스터 티켓은 유형 중립적이거나 유형별로 다를 수 있다. 예를 들어, 부스터 티켓 유형은 친구에게 선물하기 유형(gift-to-friend type)과 공개 부스터 유형(public booster type)이 있다. 친구에게 선물하기 유형은 사용자가 공유한 부스터 티켓을 사용자의 라이브 스트리밍 애플리케이션 친구만 수집할 수 있음을 의미하고; 공개 부스터 유형은 사용자가 공유한 부스터 티켓을 라이브 스트리밍 애플리케이션의 다른 사용자가 수집할 수 있음을 의미한다.

[0048] 본 개시의 실시예에서, 전달은 구매를 의미한다. 부스터 티켓 전달 식별자(booster ticket transfer identification)(즉, 부스터 티켓 구매 식별자)는 부스터 티켓 전달 제어(booster ticket transfer control)(키(key) 또는 버튼(button)), 부스터 티켓 전달 아이콘(booster ticket transfer icon), 기타 부스터 티켓 전달 식별자일 수 있으며, 이는 본 개시의 실시예에서 제한되지 않는다.

[0049] 예시적으로, 부스터 티켓 전달 식별자는 "무료 티켓 구매(Buy a Complimentary Ticket)" 버튼, "나도 무료 티켓 원해요(I also want a Complimentary Ticket)" 버튼, "무료 티켓 추가(Add a Complimentary Ticket)" 버튼 등일 수 있다.

[0050] 라이브 스트리밍 룸의 관련 페이지는 라이브 스트리밍 룸의 정보를 포함하며, 여기서 라이브 스트리밍 룸의 정보는 적어도: 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 시간 정보, 및 라이브 스트리밍 룸의 식별자 정보를 포함한다. 라이브 스트리밍 룸의 정보는 라이브 스트리밍 룸의 티켓 가격 정보, 라이브 스트리밍 룸의 티켓 판매 기간 정보 등을 또한 포함할 수 있으며, 이는 본 개시의 실시예에서 제한되지 않는다. 라이브 스트리밍 룸의 식별자 정보에는 라이브 스트리밍 룸의 명칭 정보(name information), 라이브 스트리밍 룸의 포스터 정보(poster information) 등을 포함할 수 있으며, 이는 본 개시의 실시예에서 제한되지 않는다.

[0051] 라이브 스트리밍 룸의 관련 페이지는: 라이브 스트리밍 룸의 티켓 상세 페이지(ticket detail page), 부스터 티

켓의 수집 상세 페이지(collecting detail page) 또는 라이브 스트리밍 룸의 티켓 수집 성공 팝업 페이지(ticket collecting success pop-up page)를 포함할 수 있으며, 기타 사항도 포함할 수 있으며, 이는 본 개시의 실시예에서 이에 제한되지 않는다.

[0052] 예시적으로, 부스터 티켓 전달 식별자에 대한 위의 트리거 동작은 티켓 상세 사항 페이지에서 "무료 티켓 구매" 버튼(또는 "나도 무료 티켓을 원한다" 버튼)을 클릭하고, 티켓 수집 성공 팝업 페이지에서 "나도 무료 티겟을 원한다" 버튼을 클릭하고, 또는 수집 상세 페이지(친구 티켓 & 부스터 티켓)에 '무료 티켓 추가' 버튼을 클릭하는 것일 수 있다. 트리거 동작에 응답하여, 라이브 스트리밍 룸의 티켓이 판매 중일 때, 부스터 티켓이 성공적으로 구매되고, 부스터 티켓의 전달 성공 정보가 표시되어 부스터 티켓을 성공적으로 공유하게 되며, 이에 따라 사용자는 이후 부스터 티켓을 수집한 사람은 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한을 획들할 것이다. 이는 라이브 스트리밍 룸의 티켓이 비판매인 경우 부스터 티켓 의구매가 실패하여 부스터 티켓 공유가 실패한 것으로 이해될 수 있다.

[0053] 예시적으로, 티켓 상세 페이지는 도 3의 (a)와 같을 수 있고, 도 3의 (b)와 같을 수도 있으며; 티켓 수집 성공 팝업 페이지는 도 3의 (c)와 같을 수 있고, 수집 상세 페이지는 도 3의 (d)와 같을 수 있다.

[0054] 본 개시의 실시예에서, 다른 사용자는 본 솔루션에서 부스터 티켓을 수집하여 부스터 티켓 공유 방식으로 라이브 스트리밍 룸 시청 권한을 획득할 수 있으므로, 라이브 스트리밍 시청 권한을 획득하는 방법이 풍부해짐에 따라, 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한의 전달량을 증가시키고 사용자 경험을 개선한다.

[0055] 선택적으로, 본 개시의 일 실시예에서, 수집되지 않은 부스터 티켓에 대해, 활성 환불(ctive refunds) 및 만료일 이후 자동 환불(automatic refunds)을 포함하여, 환불(refunds)이 가능하다. 단, 수집된 부스터 티켓(활성 환불 및 유효기간 이후 자동 환불 포함)에 대해서는 환불이 불가능하다.

[0056] 본 개시의 일 실시예에서, 부스터 티켓의 판매를 증대시킬 수 있는, 부스터 티켓에 대해 전달 취소가 불가능하고, 전달 취소가 불가하여 판매 통계를 용이하게 할 수 있다.

[0057] 선택적으로, 부스터 티켓을 수집한 사용자의 식별자는 부스터 티켓을 공유한 사용자에게 표시되고, 부스터 티켓을 공유한 사용자의 식별자는 부스터 티켓을 수집한 사용자에게 표시된다.

[0058] 부스터 티켓을 공유하는 사용자는 부스터 티켓을 전달(구매(purchases))하는 사용자이다.

[0059] 부스터 티켓을 수집한 사용자는 부스터 티켓을 공유한 사용자의 식별자에 따라 부스터 티켓을 공유한 사람으로부터 부스터 티켓이 수집되었는지 확인할 수 있으며, 부스터 티켓을 공유한 사용자는, 부스터 티겟을 수집한 사용자에 따라, 이에 의해 공유된 수집된 부스터 티켓을 누가 갖는지 결정할 수 있다. 따라서, 사용자 경험이 향상될 수 있다.

[0060] 예시적으로, 도 3의 (c)에 도시된 바와 같이, 부스터 티켓을 수집한 사용자는, 티켓 수집 성공 팝업 페이지에 따라 부스터 티켓을 공유한 사람 중 누구로부터 부스터 티켓이 수집되었는지 결정할 수 있으며; 그리고 도 3의 (d)에 도시된 바와 같이, 부스터 티켓을 공유한 사용자는, 수집 상세 페이지에서, 자신이 공유한 부스터 티켓을 누가 수집했는지 결정할 수 있다.

[0061] 선택적으로, 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은, 위의 단계 21 이후에, 다음 단계 23을 포함할 수도 있다.

[0062] 23. 제1 페이지에 부스터 티켓의 수집 진행 정보를 표시한다.

[0063] 제1 페이지는: 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지, 부스터 티켓의 주문 상세 페이지, 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지, 부스터 티켓의 수집 상세 페이지 및 부스터 티켓의 공유 성공 알림 메시지 페이지 중 임의의 하나를 포함한다.

[0064] 수집 진행 정보에는 적어도 수집된 부스터 티켓 수와 수집되지 않은 남은 부스터 티켓 수를 포함한다. 또한, 수집 진행 정보에는 부스터 티켓의 수집 시간 제한(예: 부스터 티켓을 수집할 수 있는 유효 시간 범위), 라이브 스트리밍 룸의 정보 등이 포함될 수 있으며, 본 공개의 실시예에서 제한되지 않는다.

[0065] 예시적으로, 예를 들어, 도 4의 (a)에 도시된 바와 같이, 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지는 수집 진행 정보를 포함하는 수집 진행 카드를 포함한다. 도 4의 (b)에 도시된 바와 같이, 주문 상세정보 페이지에는 수집 진행 정보를 포함하는 티켓 수집 상세정보 입력 구성요소(ticket collecting details entrance component)가 포함되어 있으며, 사용자는 티켓 수집 상세 입구 구성요소에 트리거 동작을 통해 수집 상세 페이

지에 진입(entry)을 트리거할 수 있다. 도 4의 (c)에 도시된 바와 같이, 미리보기 스트림 페이지는 수집 진행 정보를 포함하는 수집 진행 카드를 포함한다. 도 4의 (d)에 도시된 바와 같이, 부스터 티켓의 공유 성공 알림 메시지 페이지는 수집 진행 정보를 포함한다. 수집 상세 페이지는 도 3의 (d)와 같이 수집 진행 정보를 포함한다.

[0066] 본 개시의 일 실시예에서, 부스터 티켓의 수집 진행 정보를 제1 페이지에 표시함으로써, 부스터 티켓을 공유하는 사용자는 수집 진행 정보에 따라 공유된 부스터 티켓의 수집 현황을 결정할 수 있어, 이는 제공자로서 사용자의 성취감을 높이고 사용자 경험을 향상시킨다.

[0067] 선택적으로, 위의 단계 22는 구체적으로 다음의 단계 22a 내지 22b를 통해 구현될 수 있다.

[0068] 22a. 부스터 티켓 전달 식별자에 대한 트리거 동작에 응답하여, 라이브 스트리밍 룸의 전달 정보 페이지를 표시한다.

[0069] 전달 정보 페이지는 부스터 티켓의 관련 규칙 정보(rule information), 부스터 티켓의 전달 수량, 부스터 티켓을 전달하는데 필요한 리소스 정보 등을 포함한다.

[0070] 리소스 정보는 가격 정보로서 부스터 티켓의 단가 정보와 부스터 티켓의 총 가격 정보를 포함할 수 있다.

[0071] 관련 규칙 정보는 구매 규칙 정보(purchase rule information)(예를 들어, 부스터 티켓의 최대 구매 수량, 단일 최대 구매 수량 또는 누적 최대 구매 수량일 수 있음), 환불 규칙 정보, 공유 규칙 정보(선물 규칙 정보) 등을 포함할 수 있다. 구체적인 내용은 실제 상황에 따라 확정될 수 있으며, 본 개시의 실시예에 한정되지 않는다.

[0072] 예시적으로, 관련 규칙 정보는: 부스터 티켓에 대한 전달 취소가 불가능함; 부스터 티켓 수집 식별자를 포함하는 제2 페이지에서 다른 사용자에 의해 수집될 수 있는 부스터 티켓; 그리고 부스터 티켓을 공유한 사용자에게 표시되는 부스터 티켓을 수집한 사용자의 식별자, 및 부스터 티켓을 수집한 사용자에게 표시되는 부스터 티켓을 공유한 사용자의 식별자 중 적어도 하나를 포함한다.

[0073] 제2 페이지는: 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지, 라이브 스트리밍 룸의 티켓 상세 페이지, 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지, 라이브 스트리밍 룸을 검색하기 위한 검색 페이지 중 적어도 하나를 포함한다.

[0074] 선택적으로 라이브 스트리밍 룸 페이지는 현재 라이브 스트리밍 평가판 클립(trial clip)을 재생할 수 있고, 및 현재 라이브 스트리밍 평가판 종료 정보를 표시할 수도 있으며; 미리보기 스트림 페이지는 현재 라이브 스트리밍 평가판 클립을 재생할 수 있고, 및 현재 라이브 스트리밍 평가판 종료 정보도 표시할 수도 있고; 및 검색 페이지는 현재 라이브 스트리밍 평가판 클립을 재생할 수 있고, 및 현재 라이브 스트리밍 평가판 종료 정보도 표시할 수 있다. 구체적인 내용은 실제 상황에 따라 확정될 수 있으며, 본 개시의 실시예에 한정되지 않는다.

[0075] 전달 정보 페이지는 부스터 티켓의 구매 정보 페이지(purchase information page)일 수 있다. 전달 정보 페이지는 전달 정보 설정 페이지(부스터 티켓 선택 패널(booster ticket selection panel) 등)일 수도 있고, 부스터 티켓의 주문 확인 페이지일 수도 있으며, 기타 페이지일 수도 있으며, 이는 본 개시의 실시예에서 제한되지 않는다.

[0076] 선택적으로, 전달 정보 페이지가 부스터 티켓의 전달 정보 설정 페이지인 경우, 전달 정보 페이지는 또한: 전달 수량(구매 수량) 설정 옵션, 부스터 티켓에 대한 종류 옵션, 부스터 티켓의 누적 양도 상한(즉, 부스터 티켓 의 누적 구매 임계값(threshold), 즉 부스터 티켓 누적의 구매의 최대 누적 개수) 중 적어도 하나를 포함한다. 전달 정보 페이지는 단가와 부스터 티켓의 총액을 또한 포함한다. 부스터 티켓의 총 가격은 부스터 티켓의 단가와 전달 수량에 할인 금액과의 차액을 곱한 금액과 같다. 따라서, 전달 수량이 변경됨에 따라 부스터 티켓의 총 가격이 변경된다.

[0077] 예시적으로, 도 5의 (a)에 도시된 바와 같이, 전달 정보 페이지는 부스터 티켓 선택 패널(무료 티켓 선택 패널이라고도 함)일 수 있으며, 부스터 티켓의 관련 정보는, 부스터 티켓의 전달 수량(구매 수량)을 설정하고, 및 부스터 티겟의 유형을 설정하는 것 같이, 부스터 티겟 선택 패널을 통해 설정될 수 있다.

[0078] 예시적으로, 도 5의 (b)에 도시된 바와 같이, 전달 정보 페이지는 주문 확인 페이지(즉, 부스터 티켓의 구매 확인 페이지)일 수 있으며, 주문 확인 페이지는 또한 라이브 스트리밍 룸의 정보를 포함할 수 있다.

[0079] 22b. 전달 정보 페이지의 트리거 동작에 응답하여, 부스터 티켓의 전달 성공 정보를 표시한다.

[0080] 본 개시의 일 실시예에서, 전달 정보 페이지를 표시함으로써 사용자가 부스터 티켓 관련 정보를 설정하거나 부스터 티켓의 전달 순서 정보를 확인하는 것을 용이하게 할 수 있어 사용자 경험을 향상시킬 수 있다.

[0081] 선택적으로, 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은, 위의 단계 22 이후에, 다음 단계 24를 더 포함할 수 있다.

[0082] 24. 제2 페이지의 티켓 수집 상세 보기 식별자(ticket collecting details viewing identification)에 대한 트리거 동작에 응답하여 부스터 티켓의 수집 상세 페이지를 표시한다.

[0083] 수집 상세 페이지는 수집 진행 정보, 라이브 스트리밍 룸 정보, 부스터 티켓을 수집한 사용자의 식별 정보가 포함된다.

[0084] 제2 페이지는: 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지, 부스터 티켓의 주문 상세 페이지, 부스터 티켓 주문이 포함된 주문 목록 페이지(order list page), 부스터 티켓이 수집된 것을 나타내는 공유 성공 알림 메시지 페이지(sharing success notification message page), 및 부스터 티켓이 반환되었음을 나타내는 반환 성공 알림 메시지 페이지(return success notification message page) 중 적어도 하나를 포함한다.

[0085] 티켓 수집 상세 보기 식별자는 티켓 수집 상세 보기 제어(ticket collecting details viewing control)일 수 있고, 티켓 수집 상세 보기 아이콘(ticket collecting details viewing icon)일 수도 있으며, 기타 식별자일 수도 있다. 구체적인 내용은 실제 상황에 따라 확정될 수 있으며, 본 개시의 실시예에 한정되지 않는다.

[0086] 예시적으로, 티켓 수집 상세 보기 식별자에 대한 트리거 동작은 주문 목록 페이지에서 "티켓 수집 상세" 버튼을 클릭하고, 주문 상세정보 페이지에서 "티켓 수집 상세" 버튼을 클릭하고, 주문 상세 페이지의 헤더 영역에서 티켓 수집 상세 입구 구성요소를 클릭하고, 공유 성공 알림 메시지 페이지 상의 "상세 보기(View Details)" 옵션을 클릭하고, 반환 성공 알림 메시지 페이지 상의 "상세 보기" 옵션을 클릭하고, 또는 라이브 스트리밍 룸 페이지 상의 "수집 진행 보기(View Collecting Progress)" 옵션을 클릭하는 것일 수 있다. 트리거 동작에 응답하여, 부스트 티켓의 수집 상세 페이지가 표시된다.

[0087] 예시적으로, 주문 목록 페이지는 도 6의 (a)와 같을 수 있고, 공유 성공 알림 메시지 페이지는 도 4의 (d)와 같을 수 있으며, 반품 성공 알림 메시지 페이지는 도 6의 (b)와 같을 수 있다.

[0088] 본 개시의 실시예에서, 수집 상세 페이지에 진입하는 다양한 방식을 제공하여, 사용자 동작을 용이하게 하고, 사용자가 적시에 수집 상세 페이지를 보도록 하여 사용자 체험을 향상시킬 수 있다.

[0089] 예시적으로, 티켓 상세 페이지의 "티켓 구매" 버튼을 통해 티켓을 구매할 수 있으며, 부스터 티켓 선택 패널(이는 또한 무료 티켓 선택 패널이라 불릴 수 있다)은 티켓 상세 페이지 상의 "무료 티켓 구매" 버튼을 통해 호출될 수 있고, "무료 티켓 구매" 버튼은 부스터 티켓 선택 패널 입구(booster ticket selection panel entrance)이다. 본 개시의 일 실시예에서, "티켓 구매" 버튼과 "무료 티켓 구매" 버튼은 티켓 상세 페이지에 동시에 표시될 수도 있고, 티켓 상세 페이지에 "티켓 구매" 버튼이 먼저 표시될 수도 있으며, "티켓 구매" 버튼을 통해 티켓이 성공적으로 구매되면 티켓 상세 정보 페이지에 "무료 티켓 구매" 버튼이 표시된다. 구체적인 내용은 실제 상황에 따라 확정될 수 있으며, 본 개시의 실시예에 한정되지 않는다. 부스터 티켓 선택 패널은 부스터 티켓 유형(예: 누구에게 줄지) 옵션을 포함하고, 이는 선택한 부스터 티켓 유형에 대응하는 부스터 티켓 설명, 라이브 스트리밍 룸의 티켓 가격(부스터 티켓 가격), 부스터 티켓 구매 수량, 부스터 티켓 총액 등을 표시한다.

[0090] 도 7에 도시된 바와 같이, 본 개시의 실시예는 타겟 리소스 수집 객체에 적용되는 리소스 처리 방법을 제공한다. 타겟 리소스 수집 객체는 전술한 전자 디바이스일 수도 있고, 리소스 처리 방법을 구현할 수 있는 전술한 전자 디바이스 내의 기능 모듈 및/또는 기능 개체일 수도 있다. 구체적인 내용은 실제 상황에 따라 확정될 수 있으며, 본 개시의 실시예에 한정되지 않는다. 이 방법은 후술하는 단계 301 내지 302를 포함할 수 있다.

[0091] 301. 제2 페이지는 타겟 리소스의 수집 식별자를 표시한다.

[0092] 302. 타겟 리소스에 기초하여 타겟 리소스에 대응되는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 수집 식별자에 대한 트리거 동작(trigger operation)에 응답하여, 수집 성공 프롬프트 정보(collecting success prompt information)를 표시한다.

[0093] 제2 페이지는: 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지(live streaming room page), 타겟 리소스의 리소스 전달 페이지(resource transfer page), 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지(live streaming preview page), 및 라이브 스트리밍 룸을 검색하기 위한 검색 페이지(search page) 중 적어도 하나

를 포함한다.

[0094] 본 개시의 실시예에서, 라이브 스트리밍 룸에 대한 각 권한은 다른 사용자가 공유하는 타겟 리소스를 수집함으로써 획득될 수 있으며, 이에 따라 라이브 스트리밍 룸에 대한 각 권한을 획득하는 방식이 풍부해지고 사용자 경험이 향상된다.

[0095] 선택적으로, 제2 페이지가 라이브 스트리밍 룸 페이지, 라이브 스트리밍 미리보기 페이지 또는 검색 페이지가 포함하는 경우, 위의 301 단계는 구체적으로 다음의 301a 단계를 통해 구현될 수 있다.

[0096] 301a. 제2 페이지의 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되는 경우 수집 식별자를 표시한다.

[0097] 선택적으로, 위의 단계 301a는 구체적으로 다음 단계 301b를 통해 구현될 수 있다.

[0098] 본 개시의 일 실시예에서, 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되는 경우 수집 식별자를 표시하는 것은, 타겟 리소스를 수집하고 타겟 리소스에 대응하는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하기 위해, 사용자를 효과적으로 안내할 수 있으며, 이는 사용자 경험을 향상시킬 수 있다.

[0099] 301b. 제2 페이지의 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되고 타겟 리소스 수집 객체가 수집 조건(collecting condition)을 만족하는 경우 수집 식별자를 표시한다.

[0100] 수집 조건은: 타겟 리소스 수집 객체(target resource collecting object)가 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하지 않은 경우, 현재 시간(current time)이 타겟 리소스의 수집 시간 제한 내에 있는 경우, 타겟 리소스의 잔액(balance)이 0보다 큰 경우 중 적어도 하나를 포함한다.

[0101] 본 개시의 일 실시예에서, 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되고, 타겟 리소스 수집 객체가 수집 조건을 만족하는 경우, 수집 식별자를 표시하는 것은, 타겟 리소스를 수집하고 타겟 리소스에 대응하는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하기 위해, 사용자를 효과적으로 안내할 수 있어, 사용자 경험을 향상시킬 수 있다.

[0102] 예시적으로, 타겟 리소스는 라이브 스트리밍 룸의 부스터 티켓(booster tickets)(즉, 부스터 입장권(booster admission tickets))일 수 있으며; 타겟 리소스의 정보는 부스터 티켓의 정보일 수 있으며; 라이브 스트리밍 룸의 정보는 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 콘텐츠 정보, 라이브 스트리밍 시간 정보 등일 수 있으며; 라이브 스트리밍 룸에 대한 각 권한은 라이브 스트리밍 룸에 대한 시청 권한일 수 있으며; 리소스 전달 페이지(resource transfer page)는 라이브 스트리밍 룸의 티켓 상세 페이지일 수 있으며; 그리고 전달 상세 페이지는 주문 상세 페이지(order detail page)일 수 있다. 위의 301단계 내지 302단계는 예시적으로 이하의 단계 31 내지 32로 예시된다. 타겟 리소스 처리 방법은 다음의 단계 31 내지 32를 포함할 수 있다.

[0103] 31. 제2 페이지에 부스터 티켓의 수집 식별자를 표시한다.

[0104] 32. 수집 식별자에 대한 트리거 동작에 응답하여, 부스터 티켓을 기반으로 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한을 획득하도록, 수집 성공 프롬프트 정보(collecting success prompt information)를 표시한다.

[0105] 제2 페이지는: 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지, 라이브 스트리밍 룸의 티켓 상세 페이지, 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지, 라이브 스트리밍 룸을 검색하기 위한 검색 페이지 중 적어도 하나를 포함한다.

[0106] 수집 식별자는 수집 제어(collecting control) 또는 수집 아이콘(collecting icon)일 수 있다.

[0107] 제2 페이지에 대한 설명은 위의 단계 24의 제2 페이지 관련 설명에서 참조할 수 있으므로 여기서는 반복하지 않는다.

[0108] 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한은 라이브 스트리밍 룸에서 라이브 스트리밍 콘텐츠를 시청할 수 있는 권한과 라이브 스트리밍 룸에서 녹화된 콘텐츠를 시청(예: 다시보기 콘텐츠를 시청)할 수 있는 권한을 포함할 수 있다.

[0109] 본 개시의 실시예에서, 라이브 스트리밍 룸 시청 권한은 다른 사용자가 공유한 부스터 티켓을 수집함으로써 획득될 수 있으며, 이로써 라이브 스트리밍 시청 권한 획득 방식을 풍부하게 하고 사용자 경험을 향상시킬 수 있다.

[0110] 선택적으로, 제2 페이지가 라이브 스트리밍 룸 페이지, 미리보기 스트림 페이지 또는 검색 페이지를 포함하는

경우, 위의 단계 31은 다음의 단계 31a를 통해 구체적으로 구현될 수 있다.

[0111] 31. 제2 페이지의 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되는 경우 수집 식별자를 표시한다.

[0112] 본 개시의 일 실시예에서, 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립을 시청한 후, 계속해서 시청할 필요가 있는지 결정할 수 있다. 따라서, 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되는 경우, 수집 식별자를 표시하는 것은, 부스터 티켓을 수집하고 라이브 스트리밍 룸을 계속 시청할 수 있는 권한을 획득하기 위해, 사용자를 효과적으로 유도할 수 있어, 사용자 경험을 향상시킬 수 있다.

[0113] 선택적으로, 본 개시의 실시예에서, 수집 식별자는 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생 중에도 표시될 수 있다. 따라서, 사용자는 라이브 스트리밍 룸을 계속 시청하기로 결정한 경우, 사용자는 수집 식별자에 대한 동작을 통해 시간에 맞춰 라이브 스트리밍 룸을 계속 시청할 수 있는 권한을 획득할 수 있어 사용자 경험을 향상시킬 수 있다.

[0114] 사용자가 이미 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한을 가지고 있는 경우, 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립이 종료된 후에, 라이브 스트리밍 룸에 남아 있는 클립의 재생이 바로 계속되는 것으로 이해될 수 있다.

[0115] 선택적으로, 위의 단계 31a는 구체적으로 다음 단계 31b를 통해 구현될 수 있다.

[0116] 31b. 제2 페이지의 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되고 부스터 티켓 수집 객체(booster ticket collecting object)가 수집 조건을 만족하는 경우 수집 식별자를 표시한다.

[0117] 수집 조건은: 부스터 티켓 수집 객체(booster ticket collecting object)가 라이브 스트리밍 룸을 시청할 권한이 없는 경우, 현재 시간(current time)이 부스터 티켓의 수집 기한 내에 있는 경우, 부스터 티켓의 잔액(balance)이 0보다 큰 경우 중 적어도 하나를 포함한다.

[0118] 수집 식별자는, 제2 페이지의 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되고 부스터 티켓 수집 객체(booster ticket collecting object)가 수집 조건을 만족하는 경우, 표시되며; 수집 식별자는, 제2 페이지의 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되고 부스터 티켓 수집 객체(booster ticket collecting object)가 수집 조건을 만족하지 못하는 경우, 표시되지 않으며; 사용자가 이미 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한을 갖고 있는 경우, 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립 재생이 종료된 직후, 라이브 스트리밍 룸에 남아 있는 클립의 재생이 계속되며; 그리고 사용자가 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한이 없는 경우, 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한이 없음을 알리는 프롬프트 정보가 표시되거나, 또는 구매 식별(전달 식별(transfer identification))이 표시될 수 있어, 티켓 구매 식별자를 표시하는 라이브 스트리밍 룸의 관련 페이지가 구매 식별자에 트리거 동작을 통해 트리거될 수 있도록 한다. 따라서, 사용자는 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한을 획득하기 위해 구매 식별 수단을 통해 티켓을 구매할 수 있다.

[0119] 예시적으로, 도 8의 (a)에 도시된 바와 같이, 부스터 티켓 수집 안내 패널(booster ticket collecting guide panel)은 라이브 스트리밍 룸의 페이지에 평가판 클립의 재생 동안 표시되고, 부스터 티켓 수집 안내 패널은 "티켓 수령(Grab Ticket)" 버튼을 포함한다. 도 8의 (b)에 도시된 바와 같이, 부스터 티켓 수집 안내 패널(booster ticket collecting guide panel)은 라이브 스트리밍 룸의 페이지에 평가판 클립의 재생이 종료된 후에, 표시되고, 부스터 티켓 수집 안내 패널은 "티켓 수령(Grab Ticket)" 버튼을 포함한다. 도 9의 (a)에 도시된 바와 같이, 부스터 티켓 수집 안내 패널(booster ticket collecting guide panel)은 미리보기 스트림 페이지(preview stream page)에 평가판 클립의 재생 동안 표시되고, 부스터 티켓 수집 안내 패널은 "티켓 수령(Grab Ticket)" 버튼을 포함한다. 도 9의 (b)에 도시된 바와 같이, 부스터 티켓 수집 안내 패널(booster ticket collecting guide panel)은 미리보기 스트림 페이지(preview stream page)에 평가판 클립의 재생이 종료된 후에, 표시되고, 부스터 티켓 수집 안내 패널은 "티켓 수령(Grab Ticket)" 버튼을 포함한다. 도 9의 (c)에 도시된 바와 같이, 부스터 티켓 수집 안내 패널은 검색 페이지에 평가판 클립의 재생 동안 표시되고, 부스터 티켓 수집 안내 패널은 "티켓 수령" 버튼을 포함한다. 도 9의 (d)에 도시된 바와 같이, 부스터 티켓 수집 안내 패널(booster ticket collecting guide panel)은 검색 페이지(search page)에 평가판 클립의 재생이 종료된 후에, 표시되고, 부스터 티켓 수집 안내 패널은 "티켓 수령(Grab Ticket)" 버튼을 포함한다.

[0120] 본 개시의 일 실시예에서, 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되고, 부스터 티켓 수집 객체가 수집 조건을 만족하는 경우, 수집 식별자를 표시하는 것은, 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한을 획득하기 위해 부스터 티켓을 수집하도록 사용자를 효과적으로 가이드할 수 있다.

[0121] 도 10에 도시된 바와 같이, 본 개시의 실시예는 타겟 리소스 할당 플랫폼에 적용되는 리소스 처리 방법을 제공

한다. 타겟 리소스 할당 플랫폼은 서버일 수도 있고, 리소스 처리 방법을 구현할 수 있는 서버 내의 기능 모듈 및/또는 기능 개체일 수도 있다. 세부(details)는 실제 사용 수요에 따라 결정될 수 있으며, 본 개시의 실시예에 제한되지 않는다. 서버(server)는 하나 이상의 컴퓨터(computer)로 구성될 수 있다. 이 방법은 아래에 설명된 단계 401 내지 402를 포함할 수 있다.

[0122] 401. 타겟 리소스 수집 객체에 의해 송신된 타겟 리소스 수집 명령을 수신한다.

[0123] 402. 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 기반으로 타겟 리소스에 대응되는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여 타겟 리소스 수집 객체에 타겟 리소스를 할당한다.

[0124] 본 발명의 일 실시예에서, 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스에 대응하는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 타겟 리소스가 타겟 리소스 수집 객체에 할당되어, 이를 통해 라이브 스트리밍 룸에 대한 각 권한을 획득하는 방법이 풍부해지고 사용자 경험이 향상된다.

[0125] 선택적으로, 위의 단계 402는 구체적으로 다음 단계 402a를 통해 구현될 수 있다.

[0126] 402a. 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여, 수집 조건이 만족되는 것에 응답하여 타겟 리소스 수집 객체에 타겟 리소스를 할당한다.

[0127] 수집 조건은: 타겟 리소스 수집 객체(target resource collecting object)가 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하지 않은 경우, 현재 시간(current time)이 타겟 리소스의 수집 시간 제한 내에 있는 경우, 타겟 리소스의 잔액(balance)이 0보다 큰 경우 중 적어도 하나를 포함한다.

[0128] 본 개시의 일 실시예에서, 수집 조건이 만족되는 것에 응답하여, 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여 타겟 리소스 수집 객체에 타겟 리소스를 할당할 수 있으며, 이는 타겟 리소스 수집 객체가 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득한 경우 타겟 리소스를 타겟 리소스 수집 객체에 할당하여 타겟 리소스가 낭비되는 상황을 방지할 수 있고; 그리고 또한, 수집 시간 내에 없거나 존재하지 않는 타겟 리소스를 할당하는 것을 방지할 수 있으며, 타겟 리소스 수집 객체에 유효하지 않은 타겟 리소스를 할당하는 것을 방지할 수 있다.

[0129] 선택적으로, 위의 단계 402 이후에, 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지(target resource sharing success notification message)가 타겟 리소스 공유 객체로 송신되어, 타겟 리소스 공유 객체가 타겟 리소스가 수집되었는지 여부를 적시에 학습할 수 있게 한다.

[0130] 타겟 리소스 공유 객체는 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 수집할 수 있도록 타겟 리소스를 공유하는 객체이다.

[0131] 선택적으로, 위의 단계 401 이후, 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여, 타겟 리소스를 타겟 리소스 수집 객체에 할당할 수 없는 경우, 수집 실패 알림 메시지가 타겟 리소스 수집 객체에 전송되어, 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스가 성공적으로 수집되는지를 적시에 학습할 수 있도록 한다.

[0132] 선택적으로, 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은 위의 단계 402 이후에, 다음 단계 403을 포함할 수도 있다.

[0133] 403. 제1 빈도 제어 조건(first frequency control condition)이 만족되는 경우, 타겟 리소스 공유 객체로 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지를 전송한다.

[0134] 타겟 리소스 공유 객체는 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 수집할 수 있도록 타겟 리소스를 공유하는 객체이다.

[0135] 위의 제1 빈도 제어 조건은: 현재 시간부터 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지가 제1 임계값 기간(first duration threshold)보다 크거나 동일한 타겟 리소스 공유 객체로 전송될 마지막 시간까지의 기간; 및 하루 동안 제1 임계값 수보다 적은 타겟 리소스 공유 객체로 전송된 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지의 누적 횟수(cumulative number of times) 중 적어도 하나를 포함한다.

[0136] 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지는: 현재 시간 전달에 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지가 전송되지 않은 모든 타겟 리소스 수집 성공 정보(target resource collecting success information)를 포함한다.

[0137] 선택적으로, 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은, 위의 단계 402 이후에, 다음 단계 404를 포함할 수도 있다.

[0138] 404. 타겟 리소스 수집 객체에 의해 전송된 타겟 리소스 반환 명령(target resource returning instruction)을

수신한다.

[0139] 405. 타겟 리소스 반환 명령에 기초하여, 타겟 리소스 수집 객체에 할당된 타겟 리소스를 철회한다.

[0140] 본 개시의 실시예에서, 타겟 리소스 수집 객체의 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한은 타겟 리소스 수집 객체에 할당된 타겟 리소스를 철회함으로써 취소될 수 있으며, 이에 의해 라이브 스트리밍에 대한 각 권한을 취소하는 방법이 풍부해지고 사용자 경험이 향상된다.

[0141] 선택적으로, 위의 단계 405는 구체적으로 다음 단계 405a를 통해 구현될 수 있다.

[0142] 405a. 반환 조건(returning condition)이 만족되는 것에 응답하여, 타겟 리소스 반환 명령에 기초하여, 타겟 리소스 수집 객체에 할당된 타겟 리소스를 철회한다.

[0143] 반환 조건은: 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 통해 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 사용하지 않는 경우, 현재 시간이 타겟 리소스의 수집 시간 제한 내에 있는 경우 중 적어도 하나를 포함한다.

[0144] 본 개시의 일 실시예에서, 반환 조건이 만족되는 것에 응답하여, 타겟 리소스 수집 객체의 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한은 타겟 리소스 수집 객체에 할당된 타겟 리소스를 철회함으로써 취소될 수 있어, 라이브 스트리밍에 대한 각각의 권한을 취소하는 방법이 풍부해지고 사용자 경험을 개선한다. 또한, 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 통해 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 사용한 후 타겟 리소스가 반환되고, 반환된 타겟 리소스가 무효화되어 다른 사용자가 수집할 수 없게 되는 것을 방지할 수 있으며; 반환된 타겟 리소스가 더 이상 수집 시간 제한 내에 있지 않아 다른 사용자가 수집할 수 없는 현상도 방지할 수 있다.

[0145] 선택적으로, 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지(target resource returning success notification message)가 위의 단계 405 이후에 타겟 리소스 공유 객체로 전송될 수 있어, 타겟 리소스 공유 객체가 타겟 리소스가 반환되었는지 여부를 적시에 학습할 수 있게 한다.

[0146] 선택적으로, 위의 단계 401 이후, 반환 실패 알림 메시지는, 타겟 리소스 수집 객체에 할당된 타겟 리소스가 최소된 경우, 타겟 리소스 반환 명령에 기초하여 타겟 리소스 수집 객체로 전송되어, 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스가 성공적으로 반환되는지를 적시에 학습할 수 있도록 한다.

[0147] 선택적으로, 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은 위의 단계 405 이후에 다음 단계 406을 더 포함할 수 있다.

[0148] 406. 제2 빈도 제어 조건(second frequency control condition)이 만족되는 것에 응답하여, 타겟 리소스 공유 객체로 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지를 전송한다.

[0149] 제2 빈도 제어 조건은: 현재 시간부터 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지가 제2 임계값 기간(second duration threshold)보다 크거나 동일한 타겟 리소스 공유 객체로 전송될 마지막 시간까지의 기간; 및 하루 동안 제2 임계값 수보다 적은 타겟 리소스 공유 객체로 전송된 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지의 누적 횟수(cumulative number of times) 중 적어도 하나를 포함한다.

[0150] 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지는: 현재 시간 전달에 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지가 전송되지 않은 모든 타겟 리소스 반환 정보(target resource returning information)를 포함한다.

[0151] 본 개시의 실시예에서, 제2 빈도 제어 조건을 통해 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지를 너무 자주 전송하는 것이 방지될 수 있어, 사용자 경험을 향상시킬 수 있다.

[0152] 예시적으로, 타겟 리소스는 라이브 스트리밍 룸의 부스터 티켓(booster tickets)(즉, 부스터 입장권(booster admission tickets))일 수 있으며; 타겟 리소스의 정보는 부스터 티켓의 정보일 수 있으며; 라이브 스트리밍 룸의 정보는 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 콘텐츠 정보, 라이브 스트리밍 시간 정보 등일 수 있으며; 라이브 스트리밍 룸에 대한 각 권한은 라이브 스트리밍 룸에 대한 시청 권한일 수 있으며; 리소스 전달 페이지(resource transfer page)는 라이브 스트리밍 룸의 티켓 상세 페이지일 수 있으며; 그리고 전달 상세 페이지는 주문 상세 페이지(order detail page)일 수 있다. 위의 단계 401 내지 402는 이하의 단계 41 내지 42로 예시적으로 도시된다. 타겟 리소스 처리 방법은 다음과 같은 단계 41 내지 42를 포함할 수 있다.

[0153] 41. 부스터 티켓 수집 객체에 의해 전송된 부스터 티켓 수집 명령를 수신한다.

[0154] 42. 수집 조건이 만족되는 것에 응답하여 부스터 티켓 수집 명령에 따라 부스터 티켓 수집 객체에게 부스터 티켓을 할당하여, 부스터 티켓 수집 객체가 부스터 티켓을 기준으로 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한을

획득하도록 한다.

[0155] 수집 조건은: 부스터 티켓 수집 객체(booster ticket collecting object)가 라이브 스트리밍 룸을 시청할 권한이 없는 경우, 현재 시간(current time)이 부스터 티켓의 수집 기한 내에 있는 경우, 부스터 티켓의 잔액(balance)이 0보다 큰 경우 중 적어도 하나를 포함한다.

[0156] 선택적으로, 위의 단계 42는 구체적으로, 수집 조건이 만족되는 것에 응답하여 부스터 티켓 수집 명령에 기초하여 부스터 티켓 수집 객체에게 부스터 티켓을 무작위로 할당하여, 부스터 티켓 수집 객체가 부스터 티켓에 기초하여 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한을 획득할 수 있도록 한다.

[0157] 부스터 티켓 수집 객체는 수집 식별자에 대한 사용자의 트리거 동작을 수신하고 부스터 티켓 할당 플랫폼(booster ticket allocation platform)에 부스터 티켓 수집 명령을 전송하는 것으로 이해될 수 있다. 부스터 티켓 할당 플랫폼은 부스터 티켓 수집 명령를 수신하고, 수집 조건이 만족되는 것에 응답하여 부스터 티켓 수집 명령에 기초하여 부스터 티켓 수집 객체에 부스터 티켓을 할당한다.

[0158] 본 개시의 일 실시예에서, 부스터 티켓 할당 플랫폼(booster ticket allocation platform)은, 수집 조건이 만족되는 것에 응답하여, 부스터 티켓 수집 객체에 의해 전송된 수신된 부스터 티켓 수집 명령에 기초하여, 부스터 티겟을 부스터 티켓 수집 객체에 할당하여, 부스터 티켓 수집 객체가 부스터 티켓에 기초하여 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한을 획득하도록 한다. 이와 같이, 부스터 티켓 수집 객체는, 부스터 티켓을 부스터 티켓 수집 객체에 할당함으로써 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위한 권한을 획득할 수 있으며, 이에 따라 라이브 스트리밍 시청 권한의 획득 방식이 풍부해지고 사용자 경험이 향상된다.

[0159] 선택적으로, 위의 단계 42 이후, 본 개시의 일 실시예에서 리소스 처리 방법을 제공하고, 이는, 부스터 티켓 수집 객체에 부스터 티켓 수집 성공 알림 메시지(booster ticket collecting success notification message)를 전송하는(sending) 단계, 및 부스터 티켓 수집 객체와 부스터 티켓 공유 객체가 부스터 티켓이 성공적으로 수집되는지 여부를 적시에 학습할 수 있도록, 티켓 공유 성공 알림 메시지를 부스터 티켓 공유 객체에게 전송하는 단계를 또한 포함할 수 있다.

[0160] 선택적으로, 위의 단계 41 이후, 본 개시의 일 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은: 부스터 티켓 수집 객체가 부스터 티켓이 성공적으로 수집되었는지 여부를 적시에 학습할 수 있도록, 수집 조건이 만족되지 않는 것에 응답하여, 부스터 티켓 수집 객체에게 부스터 티켓 수집 실패 알림 메시지를 전송하는 단계를 또한 포함할 수 있다.

[0161] 선택적으로, 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은 위의 단계 42 이후에 다음 단계 43을 더 포함할 수 있다.

[0162] 43. 제1 빈도 제어 조건이 만족되는 경우, 부스터 티켓 공유 객체로 부스터 티켓 공유 성공 알림 메시지를 전송한다.

[0163] 제1 빈도 제어 조건은: 현재 시간부터 부스터 티겟 공유 성공 알림 메시지가 제1 임계값 기간(first duration threshold)보다 크거나 동일한 부스터 티켓 공유 객체로 전송될 마지막 시간까지의 기간; 및 하루 동안 제1 임계값 수보다 적은 부스터 티겟 공유 객체로 전송된 부스터 티켓 공유 성공 알림 메시지의 누적 횟수(cumulative number of times) 중 적어도 하나를 포함한다.

[0164] 부스터 티켓 공유 성공 알림 메시지는: 현재 시간 전달에 부스터 티켓 공유 성공 알림 메시지가 전송되지 않은 모든 부스터 티켓 수집 성공 정보를 포함한다. 해당 부스터 티켓이 성공적으로 수집되기 전에 알림 메시지가 전송되지 않은 부스터 티켓 수집 성공 이벤트가 포함된 경우, 부스터 티켓 공유 성공 알림 메시지는 해당 부스터 티켓 수집 성공 정보와 알림 메시지가 전송되지 않은 전달 부스터 티켓 수집 성공 정보를 포함하고; 및 해당 부스터 티켓이 성공적으로 수집되기 전에 알림 메시지가 전송되지 않은 부스터 티켓 수집 성공 이벤트가 포함되지 않은 경우, 부스터 티켓 공유 성공 알림 메시지는 이러한 부스터 티켓 수집 성공 정보를 포함한다.

[0165] 본 개시의 실시예에서, 제1 빈도 제어 조건을 통해 부스터 타겟 공유 성공 알림 메시지가 너무 자주 전송되는 것을 방지할 수 있어, 사용자 경험을 향상시킬 수 있다.

[0166] 선택적으로, 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은 다음과 같은 단계 44 내지 45를 포함할 수도 있다.

[0167] 44. 부스터 티켓 수집 객체에 의해 전송된 부스터 티켓 반환 명령를 수신한다.

[0168] 45. 반환 조건이 만족되는 것에 응답하여, 부스터 티켓 반환 명령에 기초하여 부스터 티켓 수집 객체에 할당된 부스터 티켓을 철회한다.

[0169] 반환 조건(returning condition)은: 부스터 티켓 수집 객체가 부스터 티켓을 통해 라이브 스트리밍 룸을 시청하지 않는 경우(라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 콘텐츠 시청 및/또는 라이브 스트리밍 룸의 재생 콘텐츠 시청), 및 현재 시간이 부스트 티켓의 수집 시간 제한 내에 있는 경우 중 적어도 하나를 포함한다.

[0170] 본 개시의 일 실시예에서, 부스터 티켓 할당 플랫폼은, 반환 조건이 만족되는 것에 응답하여, 부스터 티켓 수집 객체에 의해 전송된 수신된 부스터 티켓 반환 명령에 기초하여 부스터 티켓 수집 객체에 할당된 부스터 티켓을 철회(withdraws)하고, 라이브 스트리밍 룸을 시청하기 위해 부스터 티켓 수집 객체에 대한 권한이 취소되므로, 라이브 스트리밍 시청 권한을 취소하는 방법이 풍부해지고 사용자 경험이 향상된다.

[0171] 선택적으로, 위의 단계 45 이후, 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은: 부스터 티켓 수집 객체에게 부스터 티켓 반환 성공 알림 메시지(booster ticket returning success notification message)를 전송하는 단계, 및 부스터 티켓 수집 객체와 부스터 티켓 공유 객체가 부스터 티켓이 성공적으로 반환되는지 여부를 적시에 학습할 수 있도록, 티켓 공유 성공 알림 메시지를 부스터 티켓 반환 객체에게 전송하는 단계를 또한 포함할 수 있다.

[0172] 선택적으로, 위의 단계 44 이후, 본 개시의 일 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은: 부스터 티켓 수집 객체가 부스터 티켓이 성공적으로 반환되었는지 여부를 적시에 학습할 수 있도록, 반환 조건이 만족되지 않는 것에 응답하여, 부스터 티켓 수집 객체에게 부스터 티켓 반환 실패 알림 메시지를 전송하는 단계를 또한 포함할 수 있다.

[0173] 선택적으로, 본 개시의 실시예에서 제공하는 리소스 처리 방법은 위의 단계 45 이후에 다음 단계 46을 더 포함할 수 있다.

[0174] 46. 제2 빈도 제어 조건이 만족되지 않는 것에 응답하여, 부스터 티켓 공유 객체에 성공 알림 메시지를 반환하는 부스터 티켓을 전송한다.

[0175] 제2 빈도 제어 조건은: 현재 시간부터 부스터 티겟 반환 성공 알림 메시지가 제2 임계값 기간(second duration threshold)보다 크거나 동일한 부스터 티켓 공유 객체로 전송될 마지막 시간까지의 기간; 및 하루 동안 제2 임계값 수보다 적은 부스터 티겟 공유 객체로 전송된 부스터 티켓 반환 성공 알림 메시지의 누적 횟수(cumulative number of times) 중 적어도 하나를 포함한다.

[0176] 부스터 티켓 반환 성공 알림 메시지는: 현재 시간 전달에 부스터 티켓 반환 성공 알림 메시지가 전송되지 않은 모든 부스터 티켓 반환 정보를 포함한다. 해당 부스터 티켓이 성공적으로 반환되기 전에 알림 메시지가 전송되지 않은 부스터 티켓 반환 성공 이벤트가 포함된 경우, 부스터 티켓 반환 성공 알림 메시지는 해당 부스터 티켓 반환 성공 정보와 알림 메시지가 전송되지 않은 전달 부스터 티켓 반환 성공 정보를 포함하고; 및 해당 부스터 티켓이 성공적으로 반환되기 전에 알림 메시지가 전송되지 않은 부스터 티켓 반환 성공 이벤트가 포함되지 않은 경우, 부스터 티켓 반환 성공 알림 메시지는 이러한 부스터 티켓 반환 성공 정보를 포함하는 것을 이해해야 한다.

[0177] 도 11은 본 개시의 실시예에 예시된 리소스 처리 장치의 구조 블록도이다. 리소스 처리 장치(resource processing apparatus)는 전술한 전자 디바이스일 수도 있고, 리소스 처리 방법을 구현할 수 있는 전술한 전자 디바이스 내의 기능 모듈 및/또는 기능 개체일 수도 있다. 세부(details)는 실제 사용 수요에 따라 결정될 수 있으며, 본 개시의 실시예에 제한되지 않는다.

[0178] 도 11에 도시된 바와 같이, 리소스 처리 장치는: 디스플레이 모듈(display module)(501)를 포함하고, 디스플레이 모듈(501)은 타겟 리소스(target resource)의 리소스 전달 페이지(resource transfer page), 타겟 리소스의 정보 및 리소스 전달 페이지에 표시되는 타겟 리소스의 정보에 대응하는 라이브 스트리밍 룸(live streaming room)의 정보를 표시하는 데 사용되고; 그리고 타겟 리소스에 대한 리소스 전달 동작(resource transfer operation)에 응답하여, 타겟 리소스를 공유하기 위해 리소스 전달 성공 정보(resource transfer success information)를 표시하고, 타겟 리소스는 타겟 리소스를 수집한 타겟 리소스 수집 객체(target resource collecting object)에 응답하여 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한(permission)을 획득하기 위해 사용된다.

[0179] 선택적으로, 타겟 리소스의 정보는 제1 태그((first tag))가 나타내는 리소스 유형(resource type)과 제2 태그

(second tag)가 나타내는 리소스 유형을 포함하고, 리소스 전달 동작은 타겟 리소스 유형((target resource type))을 선택하는 동작을 포함하고, 타겟 리소스 유형은 제1 태그가 나타내는 리소스 유형이거나 제2 태그가 나타내는 상기 리소스 유형이고, 및 타겟 리소스 수집 객체의 유형은 타겟 리소스 유형이 나타내는 객체 유형이다.

[0180] 선택적으로, 디스플레이 모듈(501)은 또한 제1 페이지에 타겟 리소스의 수집 진행 정보를 표시하는 데 사용되며, 여기서 제1 페이지는 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지(live streaming room page), 타겟 리소스의 전달 상세 페이지(transfer detail page), 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지, 타겟 리소스의 수집 상세 페이지(collecting detail page) 및 타겟 리소스의 공유 성공 알림 메시지 페이지(sharing success notification message page) 중 임의의 하나를 포함한다.

[0181] 본 개시의 실시예에서, 각 모듈은 위의 방법 실시예에서 제공한 리소스 처리 방법을 구현하여 동일한 기술적 효과를 얻을 수 있다. 반복을 피하기 위해 여기서는 자세한 내용을 설명하지 않는다.

[0182] 도 11은 본 개시의 실시예에 예시된 리소스 처리 장치의 구조 블록도이다. 리소스 처리 장치(resource processing apparatus)는 전술한 전자 디바이스일 수도 있고, 리소스 처리 방법을 구현할 수 있는 전술한 전자 디바이스 내의 기능 모듈 및/또는 기능 개체일 수도 있다. 세부(details)는 실제 사용 수요에 따라 결정될 수 있으며, 본 개시의 실시예에 제한되지 않는다.

[0183] 도 11에 도시된 바와 같이, 리소스 처리 장치는: 디스플레이 모듈(501)을 포함하고; 디스플레이 모듈(501)은 제2 페이지에 타겟 리소스의 수집 식별자를 표시하는 데 사용되고, 및 타겟 리소스에 기초하여 타겟 리소스에 대응되는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 수집 식별자에 대한 트리거 동작(trigger operation)에 응답하여, 수집 성공 프롬프트 정보(collecting success prompt information)를 표시하고, 제2 페이지는: 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지(live streaming room page), 타겟 리소스의 리소스 전달 페이지(resource transfer page), 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지(live streaming preview page), 및 라이브 스트리밍 룸을 검색하기 위한 검색 페이지(search page) 중 적어도 하나를 포함한다.

[0184] 선택적으로, 제2 페이지가 라이브 스트리밍 룸 페이지, 라이브 스트리밍 미리보기 페이지 또는 검색 페이지를 포함하는 경우, 디스플레이 모듈(501)은 제2 페이지에 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되는 경우에 수집 식별자를 표시하는데 구체적으로 사용된다.

[0185] 선택적으로, 디스플레이 모듈(501)은, 제2 페이지의 라이브 스트리밍 룸의 평가판 클립의 재생이 종료되고 타겟 리소스 수집 객체가 수집 조건을 만족하는 경우 수집 식별자를 표시하는데 구체적으로 사용되며, 수집 조건은: 타겟 리소스 수집 객체가 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하지 않은 경우, 현재 시간이 타겟 리소스의 수집 시간 제한 내에 있고, 타겟 리소스의 잔액이 0보다 큰 경우 중 적어도 하나를 포함한다.

[0186] 본 개시의 실시예에서, 각 모듈은 위의 방법 실시예에서 제공한 리소스 처리 방법을 구현하여 동일한 기술적 효과를 얻을 수 있다. 반복을 피하기 위해 여기서는 자세한 내용을 설명하지 않는다.

[0187] 도 12는 본 개시의 실시예에 예시된 리소스 처리 장치의 구조 블록도이다. 리소스 처리 장치(resource processing apparatus)는 전술한 전자 디바이스일 수도 있고, 리소스 처리 방법을 구현할 수 있는 전술한 전자 디바이스 내의 기능 모듈 및/또는 기능 개체일 수도 있다. 세부(details)는 실제 사용 수요에 따라 결정될 수 있으며, 본 개시의 실시예에 제한되지 않는다.

[0188] 도 12에 도시된 바와 같이, 리소스 처리 장치(resource processing apparatus)는: 수신 모듈(receiving module)(601) 및 할당 모듈(allocation module)(602)을 포함하며; 수신 모듈(601)은 타겟 리소스 수집 객체에 의해 송신된 타겟 리소스 수집 명령을 수신하는 데 사용되고; 할당 모듈(602)은, 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 기반으로 타겟 리소스에 대응되는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 수신 모듈(601)에 의해 수신된 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여 타겟 리소스 수집 객체에 타겟 리소스를 할당하는데 사용된다.

[0189] 선택적으로, 할당 모듈(602)은 수신 모듈(601)에 의해 수신된 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여, 수집 조건이 만족되는 것에 응답하여, 타겟 리소스를 타겟 리소스 수집 객체에 할당하는데 구체적으로 사용되며, 수집 조건은: 타겟 리소스 수집 객체(target resource collecting object)가 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하지 않은 경우, 현재 시간(current time)이 타겟 리소스의 수집 시간 제한 내에 있는 경우, 타겟 리소스의

잔액(balance)이 0보다 큰 경우 중 적어도 하나를 포함한다.

[0190] 선택적으로, 리소스 처리 장치는 전송 모듈(sending module)을 또한 포함하고; 전송 모듈은, 제1 빈도 제어 조건이 만족되는 경우에, 타겟 리소스 수집 객체에 타겟 리소스를 할당한 후, 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여 타겟 리소스 공유 객체에게 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지를 전송하는 데 사용되고, 타겟 리소스 공유 객체는 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 수집할 수 있도록 타겟 리소스를 공유하는 객체이고; 제1 빈도 제어 조건은: 현재 시간부터 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지가 제1 임계값 기간(first duration threshold)보다 크거나 동일한 타겟 리소스 공유 객체로 전송될 마지막 시간까지의 기간, 및 하루 동안 제1 임계값 수보다 적은 타겟 리소스 공유 객체로 전송된 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지의 누적 횟수(cumulative number of times) 중 적어도 하나를 포함하고; 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지는: 현재 시간 전달에 타겟 리소스 공유 성공 알림 메시지가 전송되지 않은 모든 타겟 리소스 수집 성공 정보를 포함한다.

[0191] 선택적으로, 리소스 처리 장치는 철회 모듈(withdrawal module)을 또한 포함하고; 수신 모듈(601)은 또한 타겟 리소스 수집 객체에 의해 송신된 타겟 리소스 반환 명령을 수신하는데 사용되며; 반환 조건이 만족되는 것에 응답하여, 철회 모듈은 수신 모듈(601)이 수신한 타겟 리소스 반환 명령에 기초하여 타겟 리소스 수집 객체에 할당된 타겟 리소스를 철회하는 데 사용되고, 반환 조건은: 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 통해 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 사용하지 않는 경우, 현재 시간이 타겟 리소스의 수집 시간 제한 내에 있는 경우 중 적어도 하나를 포함한다.

[0192] 선택적으로, 전송 모듈은 또한, 반환 조건이 만족되는 것에 응답하여 타겟 리소스 반환 명령에 기초하여, 타겟 리소스 수집 객체에 할당된 타겟 리소스가 철회된 후에, 제2 빈도 제어 조건이 만족되는 것에 응답하여, 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지를 타겟 리소스 공유 객체에 전송하는데 사용되며; 제2 빈도 제어 조건은: 현재 시간부터 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지가 제2 임계값 기간(second duration threshold)보다 크거나 동일한 타겟 리소스 공유 객체로 전송될 마지막 시간까지의 기간; 및 하루 동안 제2 임계값 수보다 적은 타겟 리소스 공유 객체로 전송된 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지의 누적 횟수(cumulative number of times) 중 적어도 하나를 포함하고; 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지는: 현재 시간 전달에 타겟 리소스 반환 성공 알림 메시지가 전송되지 않은 모든 타겟 리소스 반환 정보를 포함한다.

[0193] 본 개시의 실시예에서, 각 모듈은 위의 방법 실시예에서 제공한 리소스 처리 방법을 구현하여 동일한 기술적 효과를 얻을 수 있다. 반복을 피하기 위해 여기서는 자세한 내용을 설명하지 않는다.

[0194] 종래 기술과 비교하여, 본 개시의 실시예에 의해 제공되는 기술적 솔루션은 다음과 같은 이점이 있다: 본 개시의 일 실시예에서, 타겟 리소스의 리소스 전달 페이지, 타겟 리소스의 정보 및 리소스 전달 페이지에 표시되는 타겟 리소스의 정보에 대응하는 라이브 스트리밍 룸의 정보를 표시하고; 및 타겟 리소스에 대한 리소스 전달 동작(resource transfer operation)에 응답하여, 타겟 리소스를 공유하기 위한 리소스 전달 성공 정보(resource transfer success information)를 표시함으로써 - 타겟 리소스는 타겟 리소스를 수집한 타겟 리소스 수집 객체(target resource collecting object)에 응답하여 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한(permission)을 획득하기 위해 사용됨 -, 타겟 리소스 수집 객체는 본 솔루션에서 타겟 리소스를 수집하여 타겟 리소스 공유 방식으로 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득할 수 있으므로, 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하는 방법이 풍부해지게 하고, 이를 통해 사용자 경험을 향상시키고 라이브 스트리밍 룸에 대한 각 권한의 전달량을 늘린다.

[0195] 도 13은 본 개시의 실시예에서 제공하는 전자 디바이스의 개략적인 구조도이며, 이는 본 개시의 실시예에서 임의의 리소스 처리 방법을 구현하는 전자 디바이스를 도시하는 데 사용되며, 그리고 본 개시의 실시예의 구체적인 제한으로 이해되어서는 안된다.

[0196] 도 13에 나타난 바와 같이, 전자 디바이스(700)는 프로세서(processor)(701)(예를 들어, 중앙 처리 유닛(central processing unit), 그래픽 프로세서(graphics processor) 등)를 포함할 수 있고, 이는 읽기 전용 메모리(read-only memory)(ROM)(702)에 저장된 프로그램 또는 저장 장치(storage device)(708)에서 랜덤 액세스 메모리(random access memory)(RAM)(703)로 로드된 프로그램에 따라 다양한 적절한 작업(action) 및 프로세스를 수행할 수 있다. 전자 디바이스(700)의 연산(operation)에 필요한 각종 프로그램 및 데이터는 또한 RAM(703)에 저장된다. 프로세서(701), ROM(702) 및 RAM(703)은 버스(bus)(704)를 통해 서로 연결된다. 입력/출력(I/O) 인터페이스(nterface)(705)도 버스(704)에 연결된다.

[0197] 일반적으로, 아래의 장치는 I/O 인터페이스(I/O interface)(705)에 결합될 수 있다: 예를 들어, 터치 스크린,

터치 패드, 키보드, 마우스, 카메라, 마이크로폰, 가속도계, 자이로스코프 등을 포함하는 입력 장치(input apparatus)(706); 예를 들어 액정 디스플레이(LCD), 스피커, 바이브레이터 등을 포함하는 출력 장치(output apparatus)(707); 예를 들어 자기 테이프, 하드 디스크 등을 포함하는 저장 장치(storage apparatus)(708); 및 통신 장치(communication apparatus)(709). 통신 장치(communication apparatus)(709)는 전자 디바이스(700)와 다른 장치 간의 무선 또는 유선 통신을 통해 데이터를 주고받을 수 있다. 다양한 장치를 갖는 전자 디바이스(700)가 도시되어 있지만, 도시된 모든 장치의 구현 또는 이용가능성이 요구되는 것은 아니라는 것이 이해되어야 한다. 대안적으로 더 많거나 더 적은 장치가 구현되거나 제공될 수 있다.

[0198] 특히, 본 개시의 실시예에 따르면, 순서도를 참조하여 상술한 프로세스는 컴퓨터 소프트웨어 프로그램으로서 구현될 수 있다. 예를 들어, 본 개시의 실시예는 컴퓨터 프로그램 제품을 포함하고, 이는 비일시적 컴퓨터 판독가능 매체에 포함된 컴퓨터 프로그램을 포함하고, 컴퓨터 프로그램은 흐름도에 도시된 방법을 실행하기 위한 프로그램 코드를 포함한다. 이러한 실시예에서, 컴퓨터 프로그램은 통신 장치(communication apparatus)(709)를 통해 온라인으로 다운로드되고, 저장 장치(storage apparatus)(708)로부터 설치 또는 설치되거나, ROM(702)으로부터 설치될 수 있다. 컴퓨터 프로그램이 프로세서(701)에 의해 실행되면, 본 개시의 실시예에서 제공되는 임의의 리소스 처리 방법에서 정의된 기능이 수행될 수 있다.

[0199] 본 개시에서 언급된 컴퓨터 판독가능 매체(computer-readable medium)는 컴퓨터 판독가능 신호 매체(computer-readable signal medium) 또는 컴퓨터 판독가능 저장 매체(computer-readable storage medium) 또는 위의 두 개의 임의의 조합일 수 있다는 점에 유의해야 한다. 예를 들어, 컴퓨터 판독가능 저장 매체는 전기, 자기, 광학, 전자기, 적외선 또는 반도체 시스템, 장치 또는 장치, 또는 이들의 임의의 조합일 수 있지만, 이에 제한되지는 않는다. 컴퓨터 판독가능 저장 매체(computer readable storage medium)의 보다 구체적인 예는: 하나 이상의 와이어를 갖는 전기 연결, 휴대용 컴퓨터 디스켓, 하드 드라이브, 랜덤 액세스 메모리(RAM), 읽기 전용 메모리(ROM), 소거 가능한 프로그램 가능 읽기 전용 메모리(EPROM 또는 플래시 메모리), 광섬유, 휴대용 컴팩트 디스크 읽기 전용 메모리(CD-ROM), 광학 저장 디바이스, 자기 저장 디바이스 또는 위의 적합한 조합을 포함하나, 이에 제한되지 않는다. 본 개시에서, 컴퓨터 판독가능 저장 매체는 프로그램을 포함하거나 저장하는 임의의 유형의 매체일 수 있으며, 여기서 프로그램은 명령 실행 시스템, 장치 또는 디바이스에 의해 또는 조합으로 사용을 위한 것이다. 또한, 본 개시에서, 컴퓨터 판독가능 신호 매체(computer-readable signal medium)는 기저대역(baseband) 또는 반송파(carrier wave)의 일부로 전파되는 데이터 신호와 그 위에 구현된 컴퓨터 판독가능 프로그램 코드(computer-readable program code)를 포함할 수 있다. 이러한 전파된 데이터 신호는 전자기 신호, 광학 신호 또는 이들의 적절한 조합을 포함하지만 이에 제한되지 않는 많은 형태를 취할 수 있다. 컴퓨터 판독가능 신호 매체는 컴퓨터 판독가능 저장 매체 이외의 모든 컴퓨터 판독가능 매체일 수 있으며, 명령 실행 시스템, 장치 또는 디바이스에서 사용하거나 이들의 조합으로 사용하기 위한 프로그램을 전송하거나, 전파하거나 또는 송신할 수 있다. 컴퓨터 판독가능 매체 상의 구현된 프로그램 코드는 와이어, 광 케이블, RF(무선 주파수) 등을 포함하나 이에 한정되지 않는 임의의 적합한 매체, 또는 위의 임의의 적절한 조합을 사용함으로써 송신될 수 있다.

[0200] 일부 구현에서 클라이언트와 서버는 하이퍼텍스트 트랜스퍼 프로토콜(Hypertext Transfer Protocol)(HTTP)과 같은 현재 알려지거나 미래에 개발될 네트워크 프로토콜을 사용하여 통신할 수 있고, 임의 형태의 매체의 디지털 데이터 통신(예를 들어, 통신 네트워크)과 상호 연결할 수 있다. 통신 네트워크의 예는, 근거리 네트워크(local area networks)("LAN"), 광역 네트워크(wide area networks)("WAN"), 네트워크의 네트워크(networks of network)(예를 들어, 인터넷) 및 종단 간 네트워크(예를 들어, 애드혹 종단 간 네트워크)뿐 아니라 현재 알려지거나 미래에 개발될 모든 네트워크를 포함한다.

[0201] 위의 컴퓨터 판독가능 매체(computer readable medium)는 위의 전자 디바이스에 포함되거나, 전자 디바이스에 조립되지 않고 또한 독립적으로 존재할 수 있다.

[0202] 위의 컴퓨터 판독가능 매체는 하나 이상의 프로그램을 포함한다. 위의 하나 이상의 프로그램이 전자 디바이스에 의해 실행될 때 전자 디바이스로 하여금: 타겟 리소스(target resource)의 리소스 전달 페이지(resource transfer page), 타겟 리소스의 정보 및 리소스 전달 페이지에 표시되는 타겟 리소스의 정보에 대응하는 라이브 스트리밍 룸(live streaming room)의 정보를 표시하고; 및 타겟 리소스에 대한 리소스 전달 동작(resource transfer operation)에 응답하여, 타겟 리소스를 공유하기 위해 리소스 전달 성공 정보(resource transfer success information)를 표시하게 하며, 타겟 리소스는 타겟 리소스를 수집한 타겟 리소스 수집 객체(target resource collecting object)에 응답하여 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한(permission)을 획득하기 위

해 사용된다.

[0203] 대안적으로, 위의 컴퓨터 판독 가능 매체는 하나 이상의 프로그램(program)을 포함한다. 위의 하나 이상의 프로그램이 전자 디바이스에 의해 실행될 때, 전자 디바이스는: 제2 페이지는 타겟 리소스의 수집 식별자를 표시하고; 및 타겟 리소스에 기초하여 타겟 리소스에 대응되는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 수집 식별자에 대한 트리거 동작(trigger operation)에 응답하여, 수집 성공 프롬프트 정보(collecting success prompt information)를 표시하게 하고, 여기서, 제2 페이지는: 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 룸 페이지(live streaming room page), 타겟 리소스의 리소스 전달 페이지(resource transfer page), 라이브 스트리밍 룸의 라이브 스트리밍 미리보기 페이지(live streaming preview page), 및 라이브 스트리밍 룸을 검색하기 위한 검색 페이지(search page) 중 적어도 하나를 포함한다.

[0204] 대안적으로, 위의 컴퓨터 판독 가능 매체는 하나 이상의 프로그램(program)을 포함한다. 상기 하나 이상의 프로그램이 전자 디바이스에 의해 실행될 때, 전자 디바이스는: 타겟 리소스 수집 객체에 의해 송신된 타겟 리소스 수집 명령을 수신하고, 및 타겟 리소스 수집 객체가 타겟 리소스를 기반으로 타겟 리소스에 대응되는 라이브 스트리밍 룸에 대한 각각의 권한을 획득하도록, 타겟 리소스 수집 명령에 기초하여 타겟 리소스 수집 객체에 타겟 리소스를 할당하게 한다.

[0205] 본 개시의 실시예에서, 본 개시내용에서 동작들을 수행하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드들(computer program code)은 하나 이상의 프로그래밍 언어 또는 그들의 조합 - Java, Smalltalk, C++와 같은 객체 지향 프로그래밍 언어 및 "C" 또는 유사한 프로그래밍 언어와 같은 기존의 절차적 프로그래밍 언어를 포함하지만 이에 제한되지 않음 - 으로 기록될 수 있다. 프로그램 코드는 전적으로 컴퓨터 상의, 부분적으로는 컴퓨터 상의, 독립형 소프트웨어 패키지로서, 부분적으로는 컴퓨터에서, 부분적으로는 원격 컴퓨터에서 또는 전체적으로 원격 컴퓨터 또는 서버에서 실행될 수 있다. 원격 컴퓨터(remote computers)와 관련된 상황에서, 원격 컴퓨터는 근거리 통신망(local area network)(LAN) 또는 광역 네트워크(wide area network)(WAN)을 포함한 모든 종류의 네트워크를 통해 컴퓨터에 연결되거나 외부 컴퓨터에 연결될 수 있다(예: 인터넷을 통해 연결하는 인터넷 서비스 제공업체).

[0206] 도면에서의 흐름도 및 블록도는 본 개시의 다양한 실시예에 따른 시스템, 방법 및 컴퓨터 프로그램 제품의 가능한 구현의 아키텍처, 기능 및 동작을 설명한다. 이와 관련하여, 플로우 차트 또는 블록도에서의 각각의 블록은 지정된 논리 기능(들)을 구현하는 하나 이상의 실행가능 명령들을 포함하는 모듈, 세그먼트 또는 코드(code)의 일부를 나타낼 수 있다. 또한, 일부 대체 구현에서, 블록에 디스플레이된 기능이 도면에 명시된 순서대로 발생할 수 있다는 점에 유의해야 한다. 예를 들어, 차례로 표시된 두 블록은 관련된 기능에 따라 실제로는 실질적으로 병렬로 실행될 수도 있고 때로는 역순으로 실행될 수도 있다. 블록도 및/또는 흐름도의 각 블록, 블록도 및/또는 흐름도의 블록 조합은 지정된 기능 또는 동작을 수행하기 위한 전용 하드웨어 기반 시스템에 의해 구현될 수 있거나, 또는 전용 하드웨어 및 컴퓨터 명령들의 조합을 사용하여 구현될 수 있다는 점에 또한 유의할 것이다.

[0207] 본 개시의 실시예에서 설명하는 관련된 유닛은 소프트웨어 또는 하드웨어로 구현될 수 있다. 유닛의 이름은 특정 상황에서 장치 자체의 제한을 구성하지 않는다.

[0208] 본 출원에서 위에서 설명된 기능은 하나 이상의 하드웨어 논리 구성요소에 의해 적어도 부분적으로 수행될 수 있다. 예를 들어, 제한 없이, 사용될 수 있는 하드웨어 로직 컴포넌트의 예시적인 유형은 필드 프로그래머블 게이트 어레이(FPGA), 애플리케이션 특정 집적 회로(ASIC), 애플리케이션 특정 표준 제품(ASSP), 시스템 온 칩(SOC), 복잡한 프로그래머블 로직 장치(CPLD) 등을 포함한다.

[0209] 본 개시의 맥락에서, 기계 판독가능 매체(machine-readable medium)는 명령 실행 시스템, 장치, 또는 장치에 의해 또는 그와 조합하여 사용하기 위한 프로그램을 포함하거나 저장할 수 있는 유형 매체일 수 있다. 기계 판독가능 매체는 기계 판독 가능 신호 매체 또는 기계 판독 가능 저장 매체일 수 있다. 기계 판독가능 매체는 전자, 자기, 광학, 전자기, 적외선 또는 반도체 시스템, 장치 또는 장치, 또는 이상의 임의의 적절한 조합을 포함할 수 있지만 이에 제한되지는 않다. 기계 판독가능 저장 매체(machine readable storage medium)의 보다 구체적인 예는, 하나 이상의 라인 기반 전기 연결, 휴대용 컴퓨터 디스크, 하드 드라이브, 랜덤 액세스 메모리(RAM), 판독 전용 메모리(ROM), 소거 가능한 프로그램 가능한 판독 전용 메모리(EPROM 또는 패스트 플래시 메모리), 광섬유, 휴대용 컴팩트 디스크 읽기 전용 메모리(CD-ROM), 광학 저장 디바이스, 자기 저장 디바이스 또는 위의의 적절한 조합을 포함할 수 있다.

[0210] 위의 설명은 단지 본 개시의 바람직한 실시예이며 적용된 기술적 원리를 예시한 것이다. 본 발명이 속하는 기술

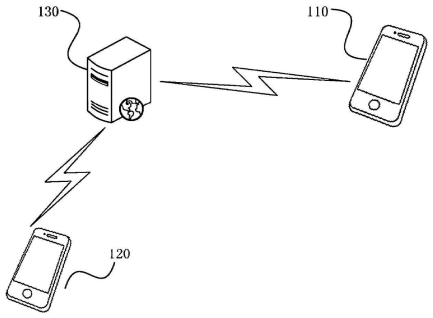
분야에서 통상의 지식을 가진 자는 본 발명에 포함된 개시의 범위가 위의 기술적 특징의 특정 조합에 의해 형성된 기술적 솔루션에 한정되지 않고, 그러나 위에 개시된 개념에서 벗어나지 않고 위의 기술적 특징 또는 동등한 특징의 조합으로 형성된 다른 기술 솔루션도 포괄해야 하며, 예를 들어, 위의 특징을 본 개시에 개시된(그러나 이에 제한되지는 않음) 유사한 기능을 갖는 기술적 특징으로 대체함으로써 형성된 기술적 솔루션이 있다.

[0211] 또한, 다양한 동작이 특정 순서로 표시되어 있지만, 이러한 동작이 표시된 특정 순서 또는 순차적인 순서로 수행되어야 한다는 의미로 이해해서는 안 된다. 특정 상황에서, 멀티태스킹 및 병렬 처리가 유리할 수 있다. 마찬가지로, 몇몇 특정 구현 세부사항이 위의 논의에 포함되지만, 이들은 본 개시의 범위를 제한하는 것으로 해석되어서는 안 된다. 개별 실시예의 맥락에서 설명되는 특정 기능들은 단하나의 실시예에서 조합하여 구현될 수도 있다. 반대로, 단하나의 실시예의 맥락에서 설명된 다양한 특징들은 복수의 실시예에서 개별적으로 또는 적절한 하위 조합으로 구현될 수도 있다.

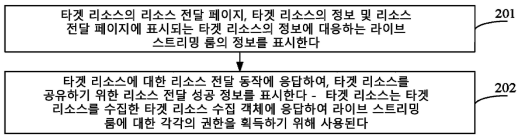
[0212] 본 주제가 구조적 특징 및/또는 방법논적 실행에 특정한 언어로 설명되었지만, 첨부된 청구범위에 정의된 주제는 위에서 설명된 특정 특징 또는 실행으로 불필요하게 제한됨을 이해해야 한다. 오히려, 위에 설명된 특정 기능 및 실행은 청구범위를 구현하는 예시적인 형태일 뿐이다.

도면

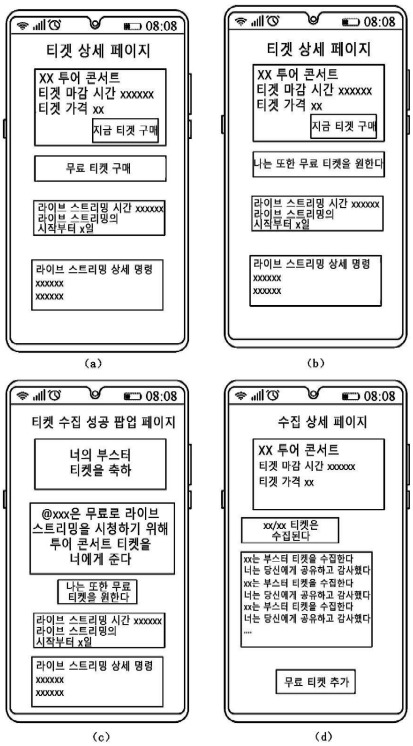
도면1



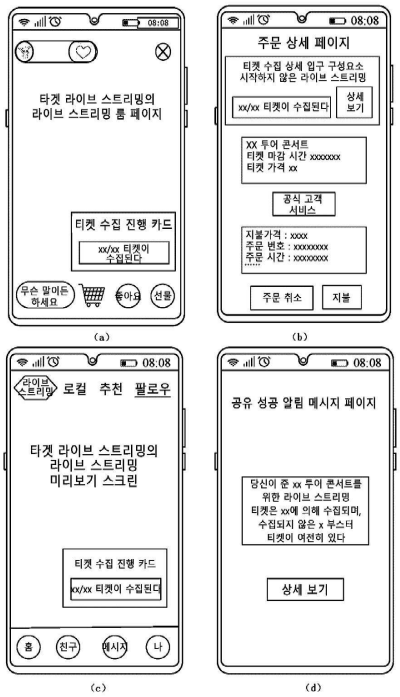
도면2



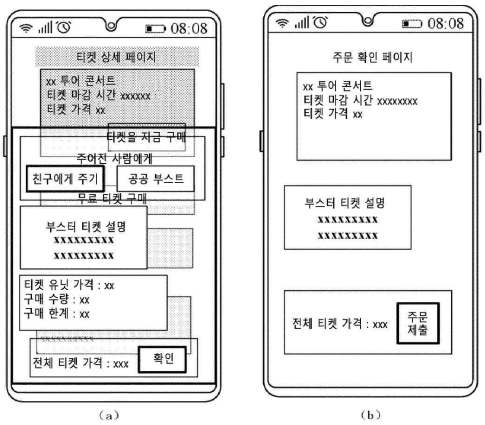
도면3


08:08
티겟 상세 페이지
XX 투어 콘서트
티겟 마감 시간 xxxxxx
티겟 가격 xx
지금 티겟 구매
무료 티켓 구매
라이브 스트리밍 시간 xxxxxx
라이브 스트리밍의
시작부터 x일
라이브 스트리밍 상세 명령
xxxxxx
xxxxxx
(a)
08:08
티겟 상세 페이지
XX 투어 콘서트
티겟 마감 시간 xxxxxx
티겟 가격 xx
지금 티겟 구매
나는 또한 무료 티켓을 원한다
라이브 스트리밍 시간 xxxxxx
라이브 스트리밍의
시작부터 x일
라이브 스트리밍 상세 명령
xxxxxx
xxxxxx
(b)
08:08
티켓 수집 성공 팝업 페이지
너의 부스터
티켓을 축하
@xxx은 무료로 라이브
스트리밍을 시청하기 위해
투어 콘서트 티켓을
너에게 준다
나는 또한 무료
티켓을 원한다
라이브 스트리밍 시간 xxxxxx
라이브 스트리밍의
시작부터 x일
라이브 스트리밍 상세 명령
xxxxxx
xxxxxx
(c)
08:08
수집 상세 페이지
XX 투어 콘서트
티겟 마감 시간 xxxxxx
티겟 가격 xx
xx/xx 티켓은
수집된다
xx는 부스터 티켓을 수집한다
너는 당신에게 공유하고 감사했다
xx는 부스터 티켓을 수집한다
너는 당신에게 공유하고 감사했다
xx는 부스터 티켓을 수집한다
너는 당신에게 공유하고 감사했다
....
무료 티켓 추가
(d)

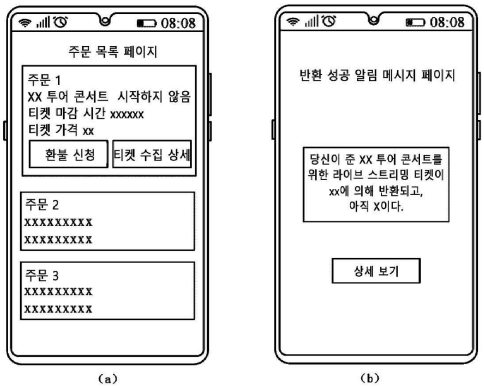
도면4


08:08
타겟 라이브 스트리밍의
라이브 스트리밍 룸 페이지
티켓 수집 진행 카드
xx/xx 티켓이
수집된다
무슨 말이든
하세요
좋아요
선물
(a)
08:08
주문 상세 페이지
티켓 수집 상세 입구 구성요소
시작하지 않은 라이브 스트리밍
xx/xx 티켓이 수집된다
상세
보기
XX 투어 콘서트
티켓 마감 시간 xxxxxxx
티켓 가격 xx
공식 고객
서비스
지불가격 : xxxx
주문 번호 : xxxxxxxx
주문 시간 : xxxxxxxx
주문 취소
지불
(b)
08:08
라이브
스트리밍
로컬
추천
팔로우
타겟 라이브 스트리밍의
라이브 스트리밍
미리보기 스크린
티켓 수집 진행 카드
xx/xx 티켓이 수집된다
홈
친구
메시지
나
(c)
08:08
공유 성공 알림 메시지 페이지
당신이 준 xx 투어 콘서트를
위한 라이브 스트리밍
티켓은 xx에 의해 수집되며,
수집되지 않은 x 부스터
티켓이 여전히 있다
상세 보기
(d)

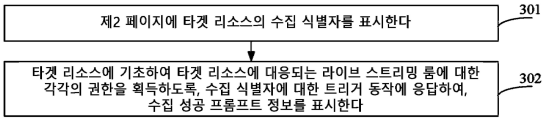
도면5



도면6



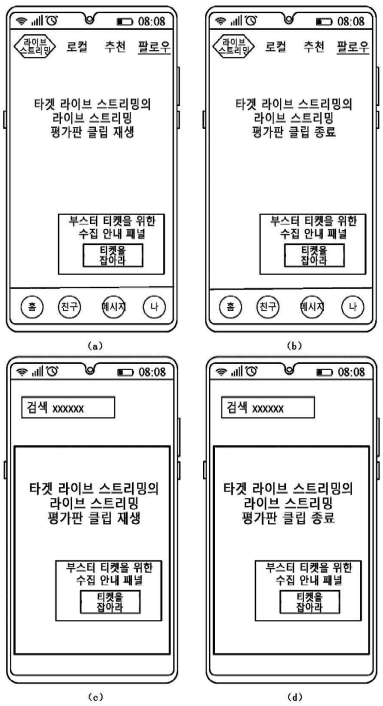
도면7



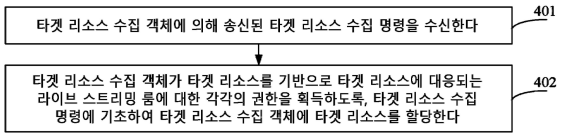
도면8



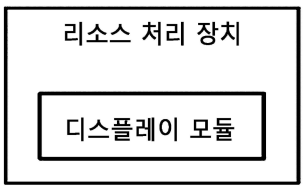
도면9



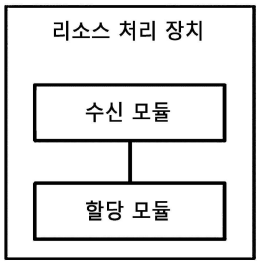
도면10



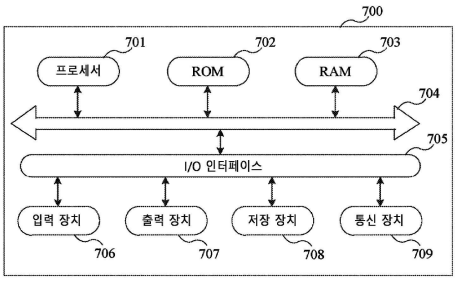
도면11



도면12



도면13


700
701
프로세서
702
ROM
703
RAM
704
705
I/O 인터페이스
입력 장치
706
출력 장치
707
저장 장치
708
통신 장치
709