(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
2017 年 4 月 6 日 (06.04.2017)

WIPO | PCT

(10) 国际公布号
WO 2017/054735 A1

(51) 国际专利分类号:
H04L 29/08 (2006.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2016/100626

(22) 国际申请日: 2016 年 9 月 28 日 (28.09.2016)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:
201510642988.6 2015 年 9 月 30 日 (30.09.2015) CN

(71) 申请人: **北京奇虎科技有限公司 (BEIJING QIHOO TECHNOLOGY COMPANY LIMITED)** [CN/CN]; 中国北京市西城区新街口外大街 28 号 D 座 112 室（德胜园区）, Beijing 100088 (CN)。 **奇智软件（北京）有限公司 (QIZHI SOFTWARE (BEIJING) COMPANY LIMITED)** [CN/CN]; 中国北京市朝阳区酒仙桥路 6 号院 2 号楼 B 座 2 层、3 层 301-306 室, Beijing 100015 (CN)。

(72) 发明人: **雷明 (LEI, Ming)**; 中国北京市朝阳区酒仙桥路 6 号院 2 号楼 B 座 2 层、3 层 301-306 室, Beijing 100015 (CN)。 **邢岩 (XING, Yan)**; 中国北京市朝阳区酒仙桥路 6 号院 2 号楼 B 座 2 层、3 层 301-306 室, Beijing 100015 (CN)。

(74) 代理人: **北京润泽恒知识产权代理有限公司 (BEIJING RUN ZEHENG INTELLECTUAL PROPERTY LAW FIRM)**; 中国北京市海淀区中关村南大街 31 号神舟大厦 702, Beijing 100081 (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, JP, KE, KG, 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。

[见续页]

(54) **Title**: ASYNCHRONOUS LOGIN METHOD AND DEVICE

(54) **发明名称**: 异步登录方法和装置

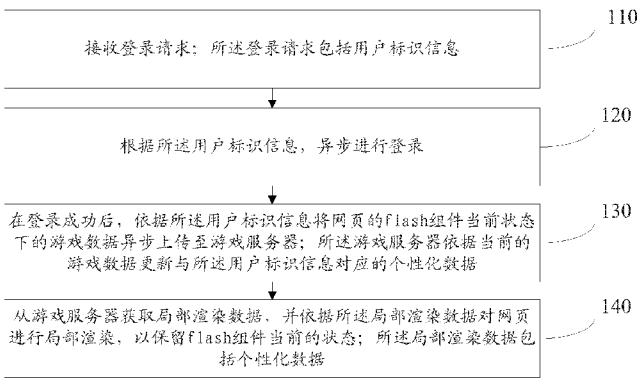


图 1

110 RECEIVE A LOGIN REQUEST, WHEREIN THE LOGIN REQUEST COMPRISES USER IDENTIFICATION INFORMATION

120 PERFORM, ACCORDING TO THE USER IDENTIFICATION INFORMATION, A LOGIN OPERATION ASYNCHRONOUSLY

130 AFTER A SUCCESSFUL LOGIN, ASYNCHRONOUSLY UPLOAD, ACCORDING TO THE USER IDENTIFICATION INFORMATION, TO A GAME SERVER GAME DATA OF A FLASH COMPONENT IN A CURRENT STATE IN A WEB PAGE; UPDATE, BY THE GAME SERVER, AND ACCORDING TO CURRENT GAME DATA, PERSONALIZED DATA CORRESPONDING TO THE USER IDENTIFICATION INFORMATION

140 ACQUIRE, FROM THE GAME SERVER, PARTIAL RENDERING DATA, AND PERFORM, ACCORDING TO THE PARTIAL RENDERING DATA, PARTIAL RENDERING ON THE WEB PAGE TO SAVE THE CURRENT STATE OF THE FLASH COMPONENT, WHEREIN THE PARTIAL RENDERING DATA COMPRISES THE PERSONALIZED DATA

(57) **Abstract**: The invention relates to the technical field of computer technology. Disclosed are an asynchronous login method and device. The method comprises: receiving a login request, wherein the login request comprises user identification information; performing, according to the user identification information, a login operation asynchronously; after a successful login, asynchronously uploading, according to the user identification information, to a game server, game data of a flash component in a current state in a web page; updating, by the game server, and according to current game data, personalized data corresponding to the user identification information; and acquiring, from the game server, partial rendering data, and performing, according to the partial rendering data, partial rendering on the web page to save the current state of the flash component, wherein the partial rendering data comprises the personalized data. The invention ensures that a state of a flash component remains unchanged, and is favorable for synchronously rendering game data, obtained by a user playing as a guest in a flash game, on a display region of a non-flash component in a flash game web page.

(57) **摘要**:

[见续页]

WO 2017/054735 A1

(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, 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))。

本发明公开了一种异步通信方法和装置，涉及计算机技术领域。所述方法包括：接收登录请求；所述登录请求包括用户标识信息；根据所述用户标识信息，异步进行登录；在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器；所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据；从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。本发明可以保证 flash 组件的状态不变，并且对于 flash 游戏网页中非 flash 组件的展示区域中，可以将由用户以游客身份玩 flash 游戏得到的游戏数据同步渲染到非 flash 组件的展示区域中的有益效果。

异步登录方法和装置

技术领域

本发明涉及计算机技术领域，具体涉及一种异步通信方法和装置。

背景技术

随着计算机技术的发展，互联网出现了各种各样的网络资源，其中一种就是网页 flash 游戏。

网页 flash 游戏，其是在客户端中打开的网页中加载 flash 组件，然后通过该 flash 组件运行具体的 flash 游戏内容，用户则可以在该 flash 组件中玩游戏。

目前技术中，当用户以游客的身份（未登录身份）玩 flash 游戏之后，如果点击登录按钮，则会将网页整个刷新，那么该网页中的 flash 游戏也会重新加载，导致用户在登录前玩游戏得到的游戏数据被刷新，网页中还是展示的用户玩游戏以前的相关数据，而 flash 组件则回到游戏的初始状态，遗漏了该用户在刷新前以游客身份玩 flash 游戏得到的游戏数据。

发明内容

鉴于上述问题，提出了本发明以便提供一种克服上述问题或者至少部分地解决上述问题的异步登录装置和相应的异步登录方法。

依据本发明的一个方面，本发明公开了一种异步登录方法，包括:

接收登录请求；所述登录请求包括用户标识信息;

根据所述用户标识信息，异步进行登录;

在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器；所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据;

从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。

依据本发明的另外一个方面，本发明还公开了一种异步登录装置，包括:

登录请求接收模块，适于接收登录请求；所述登录请求包括用户标识信

息;

异步登录模块，适于根据所述用户标识信息，异步进行登录;

游戏数据上传模块，适于在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器；所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据;

局部渲染模块，适于从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。

依据本发明的另外一个方面，本发明还公开了一种设备，包括:

存储器和处理器;

所述存储器用于存储可执行代码;

所述处理器用于执行所述可执行代码，所述可执行代码执行包括以下步骤的方法:

接收登录请求；所述登录请求包括用户标识信息;

根据所述用户标识信息，异步进行登录;

在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器；所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据;

从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。

根据本发明的又一个方面，提供了一种计算机程序，其包括计算机可读代码，当所述计算机可读代码在终端设备上运行时，导致所述终端设备执行上述的任一个异步登录方法。

根据本发明的再一个方面，提供了一种计算机可读介质，其中存储了执行上述的任一个异步登录方法的计算机程序。

根据本发明的异步登录方法和装置，可以在用户打开的 flash 游戏网页

中，以游客身份对网页中 flash 游戏的过程中，接收用户触发的登录请求，然后进行异步进行登录；在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的flash 组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器，而游戏服务器依据当前的游戏数据更新游戏服务器中存储的与所述用户标识信息对应的个性化数据，比如更新游戏分数的排行榜等；然后网页再从游戏服务器获取包括了个性化数据的局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态。由此解决了在先技术中，对于用户以游客身份在 flash 游戏网页中玩 flash 游戏的过程中，再点击登录后，会对网页进行整体刷新，导致 flash 游戏的 flash 组件被重加载，从而使得用户以游客身份玩的游戏数据丢失的问题，取得了可以保证 flash 组件的状态不变，并且对于 flash 游戏网页中非 flash 组件的展示区域中，可以将由用户以游客身份玩 flash 游戏得到的游戏数据同步渲染到非 flash 组件的展示区域中的有益效果。

上述说明仅是本发明技术方案的概述，为了能够更清楚了解本发明的技术手段，而可依照说明书的内容予以实施，并且为了让本发明的上述和其它目的、特征和优点能够更明显易懂，以下特举本发明的具体实施方式。

附图说明

通过阅读下文优选实施方式的详细描述，各种其他的优点和益处对于本领域普通技术人员将变得清楚明了。附图仅用于示出优选实施方式的目的，而并不认为是对本发明的限制。而且在整个附图中，用相同的参考符号表示相同的部件。在附图中：

图 1 示出了根据本发明一个实施例的一种异步登录方法的步骤流程图；

图 1A 示出了本发明实施例的一种 flash 游戏网页示例；

图 2 示出了根据本发明一个实施例的一种异步登录方法的步骤流程图；

图 3 示出了根据本发明一个实施例的一种异步登录方法的步骤流程图；

图 4 示出了根据本发明一个实施例的一种异步登录装置的结构框图；

图 5 示出了根据本发明一个实施例的一种异步登录装置的结构框图；

图 6 示出了根据本发明一个实施例的一种异步登录装置的结构框图;以

及

图 7 示出了根据本发明一个实施例的一种设备的结构框图;

图 8 示出了用于执行根据本发明的方法的终端设备的框图;

图 9 示出了用于保持或者携带实现根据本发明的方法的程序代码的存储单元。

具体实施方式

下面将参照附图更详细地描述本公开的示例性实施例。虽然附图中显示了本公开的示例性实施例，然而应当理解，可以以各种形式实现本公开而不应被这里阐述的实施例所限制。相反，提供这些实施例是为了能够更透彻地理解本公开，并且能够将本公开的范围完整的传达给本领域的技术人员。

实施例一

参照图 1，其示出了本发明实施例的一种异步登录方法的步骤流程图，具体可以包括:

步骤 110，接收登录请求；所述登录请求包括用户标识信息;

在本发明实施例中，用户可以在客户端中打开 flash 游戏网页，然后 flash 游戏网页则加载对应 flash 游戏的 flash 组件，用户如果未登录，则会以游客的身份玩 flash 游戏。其中，所述客户端可以为浏览器，也可以为特定的第一客户端，该第一客户端中设置了浏览器内核，可以加载 flash 游戏网页。

用户点击了登录按钮后，则会弹出登录窗口，让用户输入用户标识信息，如用户名和密码，在用户点击确认后，则触发登录请求。

步骤 120，根据所述用户标识信息，异步进行登录;

在本发明实施例中，接收到登录请求后，从中提取用户名和密码，比如用户 AAA，密码 123，然后与异步登录服务器。

步骤 130，在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器；所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据;

在登录成功后，则确认不再以游客身份玩 flash 游戏，而是以其注册的用户名和密码的身份玩游戏。那么登录成功后，则首先将 flash 组件当前状

态下的游戏数据异步上传至游戏服务器。

该游戏数据比如用户 AAA 玩 flash 游戏得到的分数等数据，比如玩跑酷游戏，得了 20000 分。

那么游戏服务器接收到该游戏数据后，则查找游戏服务器中存储的与该用户的该 flash 游戏相关的个性化数据，然后以该游戏数据对该个性化数据进行更新。该个性化数据比如各种排行榜数据、用户历史分数数据等。比如游戏服务器当前存储用户 AAA 玩跑酷的总排行榜为：1、用户 A12，分数 40000；2、用户 wy1，分数 19000；3 用户 M11，分数 18000；4 用户 O00，分数 17000 等，而上述 20000 分可以排在总排行榜第 2 名，则将上述从排行榜更新为 1、用户 A12，分数 40000；2、用户 AAA，分数 20000；3、用户 wy1，分数 19000；4 用户 M11，分数 18000；5、用户 O00，分数 17000 等。当然，其他排行榜也可以类似更新。

需要说明的是，如果服务器收到的分数比较低，无法进入排行榜，则不对排行榜进行更新。

又比如，服务器存储的当前存储用户 AAA 玩跑酷的用户历史分数数据为：1、19000 分；2、18000 分；3、17000 分等，那么对于上述 2000 分，则可以将用户历史分数数据更新为：1、20000 分；2、19000 分；3、18000 分；4、17000 分等。

步骤 140，从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。

在本发明实施例中，在上传完毕游戏数据后，则异步发送局部渲染数据获取请求至游戏服务器。游戏服务器则在个性化数据更新完毕后，将包括个性化数据的局部渲染数据返回给网页。网页则可以据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态。

在实际应用中，如图 1A，其为本发明实施例 flash 游戏网页的一种示例，S11 为网页，网页 S11 中的 S12 为 flash 组件所在区域，该 flash 组件中运行了 flash 游戏，S13 为用户的身份信息展示区域，S14 为排行榜信息的展示区

域，S15 位历史分数的展示区域。本发明实施例则可以渲染 S12 的 flash 组件之外的网页区域，将局部渲染数据中的排行榜、用户的身份信息（如用户名，等级，关注游戏等）、历史分数等数据渲染到网页中，如此，网页中即可同步显示登录状态下，用户的身份信息和与用户以游客身份玩的游戏数据相关的信息。

根据本发明实施例，可以在用户打开的 flash 游戏网页中，以游客身份对网页中 flash 游戏的过程中，接收用户触发的登录请求，然后进行异步进行登录；在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器，而游戏服务器依据当前的游戏数据更新游戏服务器中存储的与所述用户标识信息对应的个性化数据，比如更新游戏分数的排行榜等；然后网页再从游戏服务器获取包括了个性化数据的局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态。由此解决了在先技术中，对于用户以游客身份在 flash 游戏网页中玩 flash 游戏的过程中，再点击登录后，会对网页进行整体刷新，导致 flash 游戏的 flash 组件被重加载，从而使得用户以游客身份玩的游戏数据丢失的问题。可以保证 flash 组件的状态不变，并且对于 flash 游戏网页中非 flash 组件的展示区域中，可以将由用户以游客身份玩 flash 游戏得到的游戏数据同步渲染到非 flash 组件的展示区域中。并且，由于数据的交互在异构的多端进行，很难采用同步请求的方式实现本发明的交互过程，本发明实施例则采用异步的方式实现各端之间的交互，

实施例二

参照图 2，其示出了本发明实施例的一种异步登录方法的步骤流程图。

本发明实施例以客户端、flash 游戏网页、第一服务器、游戏服务器为应用环境，所述步骤具体可以包括:

步骤 210，在网页的 flash 组件中接收登录请求。

在本发明实施例中，在 flash 组件中会设置登录接口，当用户在 flash 组件中点击登录接口后，进入步骤 120。

另外，本发明实施例在网页中的 flash 之外也可设置一个登录接口，当

用户点击该登录接口后，网页与第一服务器进行登录操作，并在登录成功后，从服务器获取全部网页数据，对网页进行全部刷新。

步骤 212，由所述 flash 组件调用第一异步登录接口异步向网页发送第一异步登录请求；

在本发明实施例中，会在 flash 组件中设置第一异步登录接口，那么在 flash 组件接收到步骤 210 中的登录请求之后，则调用第一异步登录接口，将其中的用户名和密码构建第一异步登录请求，然后将该第一异步登录请求发送给网页。

步骤 214，由所述网页根据所述第一异步登录请求，调用第二异步登录接口异步向网页所在客户端发送第二异步登录请求；

在本发明实施例中，会在网页中设置第二异步登录接口，那么在接收到第一异步登录请求之后，则调用第二异步登录接口，将其中的用户名和密码构建第二异步登录请求，然后将该第二异步登录请求发送给客户端。

其中所述客户端可以为浏览器，也可以为也可以为特定的第一客户端，该第一客户端中设置了浏览器内核，可以加载 flash 游戏网页。

步骤 216，由所述客户端根据第二异步登录请求，与第一服务器进行登录操作，并在登录成功后向网页返回登录成功状态。

客户端接收到第二异步登录请求后，从中提取用户名和密码，构建第三登录请求发送到第一服务器。第一服务器则在收到第三登录请求后，判断其中的用户名和密码是否正确，如果正确，则向客户端写入登录成功 cookie，该 cookie 包括了用户的用户信息。如此客户端则登录成功。此时，客户端的状态设置为登录成功状态，然后客户端可调用第二异步登录接口的回调函数，将登录成功状态返回给网页。

在本发明实施例中，账户系统并没有设置在游戏服务器中，而是公用另外一个系统的账户系统，即第一服务器的账户系统，比如安全卫士服务器的账户系统。因此本发明对用户标识信息，也即账户信息的登录和确认都在第一服务器中进行。

步骤 218，所述网页在接收到登录成功状态后，获取用户标识信息并通

知 flash 组件上传游戏数据;

网页在收到客户端的登录成功状态后，则从客户端的 cookie 中获取用户标识信息，该用户标识信息比如用户名等，然后调用第一异步登录接口的回调函数，将该用户标识信息写入 flash 组件，并通知 flash 组件上传当前状态下的游戏数据。

步骤 220，所述 flash 组件依据所述身份标识信息，调用上传接口以异步将当前状态下的游戏数据上传至游戏服务器，并在游戏数据上传成功后返回上传成功通知给网页。所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据。

flash 组件在接收到上述通知和身份标识信息之后，调用预设在 flash 组件中的上传接口，上传游戏数据至游戏服务器，上传时还携带了用户标识信息，以便于游戏服务器根据用户标识信息查找该游戏的相关数据。比如上传用户在跑酷 flash 游戏中玩的分数和用户 AAA。

所述游戏服务器依据用户 AAA 和游戏名跑酷，查找到用户 AAA 的跑酷的个性化数据，然后依据接收到的游戏数据更新该个性化数据。

在 flash 组件上传成功后，则继续调用交互接口通知网页游戏数据上传成功。

步骤 222，由所述网页异步从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。

网页接收到 flash 组件上传成功的通知后，则异步向游戏服务器发送局部渲染数据获取请求，服务器收到该局部渲染数据获取请求后，从数据库中提取对应该用户 AAA 的该游戏的局部渲染数据，然后返回其给网页。

网页则依据该局部渲染数据对网页进行渲染，由于不用重渲染 flash 组件，因此可以保留以保留 flash 组件当前的状态。比如保留用户 AAA 玩跑酷的 20000 分的状态。

当然，优选的，在本发明实施例中，对于上传游戏数据的步骤 218-220 可以替换为下述步骤:

步骤 A11，网页在异步接收到客户端返回的登录成功状态后，获取 flash 组件当前状态下的游戏数据并异步上传至游戏服务器。

在本发明实施例中，网页在收到客户端的登录成功状态后，则从客户端的 cookie 中获取用户标识信息，该用户标识信息比如用户名等，然后 flash 游戏数据获取接口，从 flash 组件中获取 flash 组件当前状态下的游戏数据，然后将该游戏数据异步上传至游戏服务器。

然后网页上传游戏数据成功后，则异步从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。

本发明实施例，相较于在先技术中，对于用户以游客身份在 flash 游戏网页中玩 flash 游戏的过程中，再点击登录后，会对网页进行整体刷新，导致 flash 游戏的 flash 组件被重加载，从而使得用户以游客身份玩的游戏数据丢失的问题。可以保证 flash 组件的状态不变，并且对于 flash 游戏网页中非 flash 组件的展示区域中，可以将由用户以游客身份玩 flash 游戏得到的游戏数据同步渲染到非 flash 组件的展示区域中。并且，由于数据的交互在异构的多端进行，很难采用同步请求的方式实现本发明的交互过程，本发明实施例则采用异步的方式实现各端之间的交互。

实施例三

参照图 3，其示出了本发明实施例的一种异步登录方法的步骤流程图。

本发明实施例以 flash 游戏网页、游戏服务器为应用环境，其账户系统与游戏系统在一个服务器中，所述步骤具体可以包括:

步骤 310，在网页的 flash 组件中接收登录请求。

步骤 312，由所述 flash 组件调用第一异步登录接口异步向网页发送第一异步登录请求;

步骤 314，由所述网页根据所述第一异步登录请求，与游戏服务器进行登录操作。

本发明实施例网页接收到第一异步登录请求后，从中提取用户名和密码构建登录请求，然后与游戏服务器进行登录操作。

本发明实施例中，账户系统也设置在游戏服务器中。

步骤 316，所述网页在接收到登录成功状态后，获取用户标识信息并通知 flash 组件上传游戏数据；

在网页登录游戏服务器成功后，则其状态变更为登录成功状态，然后网页即可获取用户标识信息并通知 flash 组件上传游戏数据。

步骤 318，所述 flash 组件依据所述身份标识信息，调用上传接口以异步将当前状态下的游戏数据上传至游戏服务器，并在游戏数据上传成功后返回上传成功通知给网页。

步骤 320，由所述网页异步从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。

本发明实施例，相较于在先技术中，对于用户以游客身份在 flash 游戏网页中玩 flash 游戏的过程中，再点击登录后，会对网页进行整体刷新，导致 flash 游戏的 flash 组件被重加载，从而使得用户以游客身份玩的游戏数据丢失的问题。可以保证 flash 组件的状态不变，并且对于 flash 游戏网页中非 flash 组件的展示区域中，可以将由用户以游客身份玩 flash 游戏得到的游戏数据同步渲染到非 flash 组件的展示区域中。并且，由于数据的交互在异构的多端进行，很难采用同步请求的方式实现本发明的交互过程，本发明实施例则采用异步的方式实现各端之间的交互。

实施例四

参照图 4，其示出了本发明实施例的一种异步登录装置的结构框图，具体可以包括：

登录请求接收模块 410，适于接收登录请求；所述登录请求包括用户标识信息；

异步登录模块 420，适于根据所述用户标识信息，异步进行登录；

游戏数据上传模块 430，适于在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器；所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据；

局部渲染模块 440，适于从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。

优选的，所述登录请求接收模块包括：

第一登录请求接收子模块，适于在网页的 flash 组件中接收登录请求。

优选的，所述异步登录模块包括：

第一 flash 异步登录接口调用子模块，适于由所述 flash 组件调用第一异步登录接口异步向网页发送第一异步登录请求；

网页异步登录接口调用子模块，网页局部登录模块，适于由所述网页根据所述第一异步登录请求，调用第二异步登录接口异步向网页所在客户端发送第二异步登录请求；

第一实质登录子模块，适于由所述客户端根据第二异步登录请求，与第一服务器进行登录操作，并在登录成功后向网页返回登录成功状态。

优选的，所述游戏数据上传模块包括：

上传通知子模块，适于所述网页在接收到登录成功状态后，获取用户标识信息并通知 flash 组件上传游戏数据；

第一上传子模块，适于所述 flash 组件依据所述身份标识信息，调用上传接口以异步将当前状态下的游戏数据上传至游戏服务器，并在游戏数据上传成功后返回上传成功通知给网页。

优选的，所述游戏数据上传模块包括：

第二上传子模块，适于网页在异步接收到客户端返回的登录成功状态后，获取 flash 组件当前状态下的游戏数据并异步上传至游戏服务器。

优选的，所述异步登录模块包括：

第二 flash 异步登录接口调用子模块，适于由所述 flash 组件调用第一异步登录接口异步向网页发送第一异步登录请求；

第二实质登录模块，适于由所述网页根据所述第一异步登录请求，与游戏服务器进行登录操作，并在登录成功后向网页返回登录成功状态。

优选的，所述个性化数据包括各种排行榜数据、用户历史分数数据其中

至少一个。

本发明实施例可以保证 flash 组件的状态不变，并且对于 flash 游戏网页中非 flash 组件的展示区域中，可以将由用户以游客身份玩 flash 游戏得到的游戏数据同步渲染到非 flash 组件的展示区域中。并且，由于数据的交互在异构的多端进行，很难采用同步请求的方式实现本发明的交互过程，本发明实施例则采用异步的方式实现各端之间的交互，

实施例五

参照图 5，其示出了本发明实施例的一种异步登录装置的结构框图，具体可以包括:

登录请求接收模块 510，具体包括:

第一登录请求接收子模块 511，适于在网页的 flash 组件中接收登录请求；所述登录请求包括用户标识信息;

异步登录模块 520，具体包括:

第一 flash 异步登录接口调用子模块 521，适于由所述 flash 组件调用第一异步登录接口异步向网页发送第一异步登录请求;

网页异步登录接口调用子模块 522，网页局部登录模块，适于由所述网页根据所述第一异步登录请求，调用第二异步登录接口异步向网页所在客户端发送第二异步登录请求;

第一实质登录子模块 523，适于由所述客户端根据第二异步登录请求，与第一服务器进行登录操作，并在登录成功后向网页返回登录成功状态。

游戏数据上传模块 530，具体包括:

上传通知子模块 531，适于所述网页在接收到登录成功状态后，获取用户标识信息并通知 flash 组件上传游戏数据;

第一上传子模块 532，适于所述 flash 组件依据所述身份标识信息，调用上传接口以异步将当前状态下的游戏数据上传至游戏服务器，并在游戏数据上传成功后返回上传成功通知给网页。所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据;

局部渲染模块 540，适于从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述

局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。

优选的，所述上传通知子模块 531 和第一上传子模块 532 可以替换为第二上传子模块，适于网页在异步接收到客户端返回的登录成功状态后，获取 flash 组件当前状态下的游戏数据并异步上传至游戏服务器。

本发明实施例可以保证 flash 组件的状态不变，并且对于 flash 游戏网页中非 flash 组件的展示区域中，可以将由用户以游客身份玩 flash 游戏得到的游戏数据同步渲染到非 flash 组件的展示区域中。并且，由于数据的交互在异构的多端进行，很难采用同步请求的方式实现本发明的交互过程，本发明实施例则采用异步的方式实现各端之间的交互，

实施例六

参照图 6，其示出了本发明实施例的一种异步登录装置的结构框图，具体可以包括:

登录请求接收模块 610，具体包括:

第一登录请求接收子模块 611，适于在网页的 flash 组件中接收登录请求；所述登录请求包括用户标识信息;

异步登录模块 620，具体包括:

第二 flash 异步登录接口调用子模块 621，适于由所述 flash 组件调用第一异步登录接口异步向网页发送第一异步登录请求;

第二实质登录模块 622，适于由所述网页根据所述第一异步登录请求，与游戏服务器进行登录操作，并在登录成功后向网页返回登录成功状态。

游戏数据上传模块 630，具体包括:

上传通知子模块 631，适于所述网页在接收到登录成功状态后，获取用户标识信息并通知 flash 组件上传游戏数据;

第一上传子模块 632，适于所述 flash 组件依据所述身份标识信息，调用上传接口以异步将当前状态下的游戏数据上传至游戏服务器，并在游戏数据上传成功后返回上传成功通知给网页。所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据;

局部渲染模块 640，适于从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。

优选的，所述上传通知子模块 631 和第一上传子模块 632 可以替换为第二上传子模块，适于网页在异步接收到客户端返回的登录成功状态后，获取 flash 组件当前状态下的游戏数据并异步上传至游戏服务器。

本发明实施例可以保证 flash 组件的状态不变，并且对于 flash 游戏网页中非 flash 组件的展示区域中，可以将由用户以游客身份玩 flash 游戏得到的游戏数据同步渲染到非 flash 组件的展示区域中。并且，由于数据的交互在异构的多端进行，很难采用同步请求的方式实现本发明的交互过程，本发明实施例则采用异步的方式实现各端之间的交互，

实施例七

参照图 7，其示出了本发明实施例的一种设备，所述设备 700 具体可以包括:

存储器 710 和处理器 720;

所述存储器 710 用于存储可执行代码;

所述处理器 720 用于执行所述可执行代码，所述可执行代码执行包括以下步骤的方法:

接收登录请求；所述登录请求包括用户标识信息;

根据所述用户标识信息，异步进行登录;

在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器；所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据;

从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。

当然，本发明实施例的可执行代码可执行前述任意步骤的方法。

本发明实施例可以保证 flash 组件的状态不变，并且对于 flash 游戏网页

中非 flash 组件的展示区域中，可以将由用户以游客身份玩 flash 游戏得到的游戏数据同步渲染到非 flash 组件的展示区域中。并且，由于数据的交互在异构的多端进行，很难采用同步请求的方式实现本发明的交互过程，本发明实施例则采用异步的方式实现各端之间的交互，

对于装置实施方式而言，由于其与方法实施方式基本相似，所以描述的比较简单，相关之处参见方法实施方式的部分说明即可。

在此提供的算法和显示不与任何特定计算机、虚拟系统或者其它设备固有相关。各种通用系统也可以与基于在此的示教一起使用。根据上面的描述，构造这类系统所要求的结构是显而易见的。此外，本发明也不针对任何特定编程语言。应当明白，可以利用各种编程语言实现在此描述的本发明的内容，并且上面对特定语言所做的描述是为了披露本发明的最佳实施方式。

在此处所提供的说明书中，说明了大量具体细节。然而，能够理解，本发明的实施例可以在没有这些具体细节的情况下实践。在一些实例中，并未详细示出公知的方法、结构和技术，以便不模糊对本说明书的理解。

类似地，应当理解，为了精简本公开并帮助理解各个发明方面中的一个或多个，在上面对本发明的示例性实施例的描述中，本发明的各个特征有时被一起分组到单个实施例、图、或者对其的描述中。然而，并不应将该公开的方法解释成反映如下意图：即所要求保护的本发明要求比在每个权利要求中所明确记载的特征更多的特征。更确切地说，如下面的权利要求书所反映的那样，发明方面在于少于前面公开的单个实施例的所有特征。因此，遵循具体实施方式的权利要求书由此明确地并入该具体实施方式，其中每个权利要求本身都作为本发明的单独实施例。

本领域那些技术人员可以理解，可以对实施例中的设备中的模块进行自适应性地改变并且把它们设置在与该实施例不同的一个或多个设备中。可以把实施例中的模块或单元或组件组合成一个模块或单元或组件，以及此外可以把它们分成多个子模块或子单元或子组件。除了这样的特征和/或过程或者单元中的至少一些是相互排斥之外，可以采用任何组合对本说明书（包括伴随的权利要求、摘要和附图）中公开的所有特征以及如此公开的任何方法或

者设备的所有过程或单元进行组合。除非另外明确陈述，本说明书（包括伴随的权利要求、摘要和附图）中公开的每个特征可以由提供相同、等同或相似目的的替代特征来代替。

此外，本领域的技术人员能够理解，尽管在此所述的一些实施例包括其它实施例中所包括的某些特征而不是其它特征，但是不同实施例的特征的组合意味着处于本发明的范围之内并且形成不同的实施例。例如，在下面的权利要求书中，所要求保护的实施例的任意之一都可以以任意的组合方式来使用。

本发明的各个部件实施例可以以硬件实现，或者以在一个或者多个处理器上运行的软件模块实现，或者以它们的组合实现。本领域的技术人员应当理解，可以在实践中使用微处理器或者数字信号处理器（DSP）来实现根据本发明实施例的异步登录设备中的一些或者全部部件的一些或者全部功能。本发明还可以实现为用于执行这里所描述的方法的一部分或者全部的设备或者装置程序（例如，计算机程序和计算机程序产品）。这样的实现本发明的程序可以存储在计算机可读介质上，或者可以具有一个或者多个信号的形式。这样的信号可以从因特网网站上下载得到，或者在载体信号上提供，或者以任何其他形式提供。

例如，图 8 示出了可以实现根据本发明的一种异步登录的终端设备。该终端设备传统上包括处理器 810 和以存储器 820 形式的计算机程序产品或者计算机可读介质。存储器 820 可以是诸如闪存、EEPROM（电可擦除可编程只读存储器）、EPROM、硬盘或者 ROM 之类的电子存储器。存储器 820 具有用于执行上述方法中的任何方法步骤的程序代码 831 的存储空间 830。例如，用于程序代码的存储空间 830 可以包括分别用于实现上面的方法中的各种步骤的各个程序代码 831。这些程序代码可以从一个或者多个计算机程序产品中读出或者写入到这一个或者多个计算机程序产品中。这些计算机程序产品包括诸如硬盘，紧致盘（CD）、存储卡或者软盘之类的程序代码载体。这样的计算机程序产品通常为如参考图 9 所述的便携式或者固定存储单元。该存储单元可以具有与图 8 的终端设备中的存储器 820 类似布置的存储段、

存储空间等。程序代码可以例如以适当形式进行压缩。通常，存储单元包括计算机可读代码 831'，即可以由例如诸如 810 之类的处理器读取的代码，这些代码当由终端设备运行时，导致该终端设备执行上面所描述的方法中的各个步骤。

应该注意的是上述实施例对本发明进行说明而不是对本发明进行限制，并且本领域技术人员在不脱离所附权利要求的范围的情况下可设计出替换实施例。在权利要求中，不应将位于括号之间的任何参考符号构造成对权利要求的限制。单词“包含”不排除存在未列在权利要求中的元件或步骤。位于元件之前的单词“一”或“一个”不排除存在多个这样的元件。本发明可以借助于包括有若干不同元件的硬件以及借助于适当编程的计算机来实现。在列举了若干装置的单元权利要求中，这些装置中的若干个可以是通过同一个硬件项来具体体现。单词第一、第二、以及第三等的使用不表示任何顺序。可将这些单词解释为名称。

此外，还应当注意，本说明书中使用的语言主要是为了可读性和教导的目的而选择的，而不是为了解释或者限定本发明的主题而选择的。因此，在不偏离所附权利要求书的范围和精神的情况下，对于本技术领域的普通技术人员来说许多修改和变更都是显而易见的。对于本发明的范围，对本发明所做的公开是说明性的，而非限制性的，本发明的范围由所附权利要求书限定。

权 利 要 求 书

1、一种异步登录方法，包括:

接收登录请求；所述登录请求包括用户标识信息;

根据所述用户标识信息，异步进行登录;

在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器；所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据;

从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据。

2、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述接收登录请求的步骤包括:

在网页的 flash 组件中接收登录请求。

3、根据权利要求 2 所述的方法，其特征在于，所述根据所述用户标识信息，异步进行登录的步骤包括:

由所述 flash 组件调用第一异步登录接口异步向网页发送第一异步登录请求;

由所述网页根据所述第一异步登录请求，调用第二异步登录接口异步向网页所在客户端发送第二异步登录请求;

由所述客户端根据第二异步登录请求，与第一服务器进行登录操作，并在登录成功后向网页返回登录成功状态。

4、根据权利要求 3 所述的方法，其特征在于，所述在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据上传至游戏服务器的步骤包括:

所述网页在接收到登录成功状态后，获取用户标识信息并通知 flash 组件上传游戏数据;

所述 flash 组件依据所述身份标识信息，调用上传接口以异步将当前状态下的游戏数据上传至游戏服务器，并在游戏数据上传成功后返回上传成功通知给网页。

5、根据权利要求 3 所述的方法，其特征在于，所述在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据上传至游戏服务器的步骤包括:

网页在异步接收到客户端返回的登录成功状态后，获取 flash 组件当前状态下的游戏数据并异步上传至游戏服务器。

6、根据权利要求 2 所述的方法，其特征在于，所述根据所述用户标识信息，异步进行登录的步骤包括:

由所述 flash 组件调用第一异步登录接口异步向网页发送第一异步登录请求;

由所述网页根据所述第一异步登录请求，与游戏服务器进行登录操作。

7、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述个性化数据包括各种排行榜数据、用户历史分数数据其中至少一个。

8、一种异步登录装置，包括:

登录请求接收模块，适于接收登录请求; 所述登录请求包括用户标识信息;

异步登录模块，适于根据所述用户标识信息，异步进行登录;

游戏数据上传模块，适于在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器; 所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据;

局部渲染模块，适于从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留 flash 组件当前的状态; 所述局部渲染数据包括个性化数据。

9、根据权利要求 7 所述的装置，其特征在于，所述登录请求接收模块包括:

第一登录请求接收子模块，适于在网页的 flash 组件中接收登录请求。

10、根据权利要求 9 所述的装置，其特征在于，所述异步登录模块包括:

第一 flash 异步登录接口调用子模块，适于由所述 flash 组件调用第一异

步登录接口异步向网页发送第一异步登录请求;

网页异步登录接口调用子模块，网页局部登录模块，适于由所述网页根据所述第一异步登录请求，调用第二异步登录接口异步向网页所在客户端发送第二异步登录请求;

第一实质登录子模块，适于由所述客户端根据第二异步登录请求，与第一服务器进行登录操作，并在登录成功后向网页返回登录成功状态。

11、根据权利要求 10 所述的装置，其特征在于，所述游戏数据上传模块包括:

上传通知子模块，适于所述网页在接收到登录成功状态后，获取用户标识信息并通知 flash 组件上传游戏数据;

第一上传子模块，适于所述 flash 组件依据所述身份标识信息，调用上传接口以异步将当前状态下的游戏数据上传至游戏服务器，并在游戏数据上传成功后返回上传成功通知给网页。

12、根据权利要求 10 所述的装置，其特征在于，所述游戏数据上传模块包括:

第二上传子模块，适于网页在异步接收到客户端返回的登录成功状态后，获取 flash 组件当前状态下的游戏数据并异步上传至游戏服务器。

13、根据权利要求 8 所述的装置，其特征在于，所述异步登录模块包括:

第二 flash 异步登录接口调用子模块，适于由所述 flash 组件调用第一异步登录接口异步向网页发送第一异步登录请求;

第二实质登录模块，适于由所述网页根据所述第一异步登录请求，与游戏服务器进行登录操作，并在登录成功后向网页返回登录成功状态。

14、根据权利要求 7 所述的装置，其特征在于，所述个性化数据包括各种排行榜数据、用户历史分数数据其中至少一个。

15、一种设备，包括:

存储器和处理器;

所述存储器用于存储可执行代码;

所述处理器用于执行所述可执行代码，所述可执行代码执行包括以下步

骤的方法:

接收登录请求; 所述登录请求包括用户标识信息;

根据所述用户标识信息, 异步进行登录;

在登录成功后, 依据所述用户标识信息将网页的 flash 组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器; 所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据;

从游戏服务器获取局部渲染数据, 并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染, 以保留 flash 组件当前的状态; 所述局部渲染数据包括个性化数据。

16、一种计算机程序, 包括计算机可读代码, 当所述计算机可读代码在终端设备上运行时, 导致所述终端设备执行根据权利要求 1-8 中的任一个所述的异步登录方法。

17、一种计算机可读介质, 其中存储了如权利要求 16 所述的计算机程序。

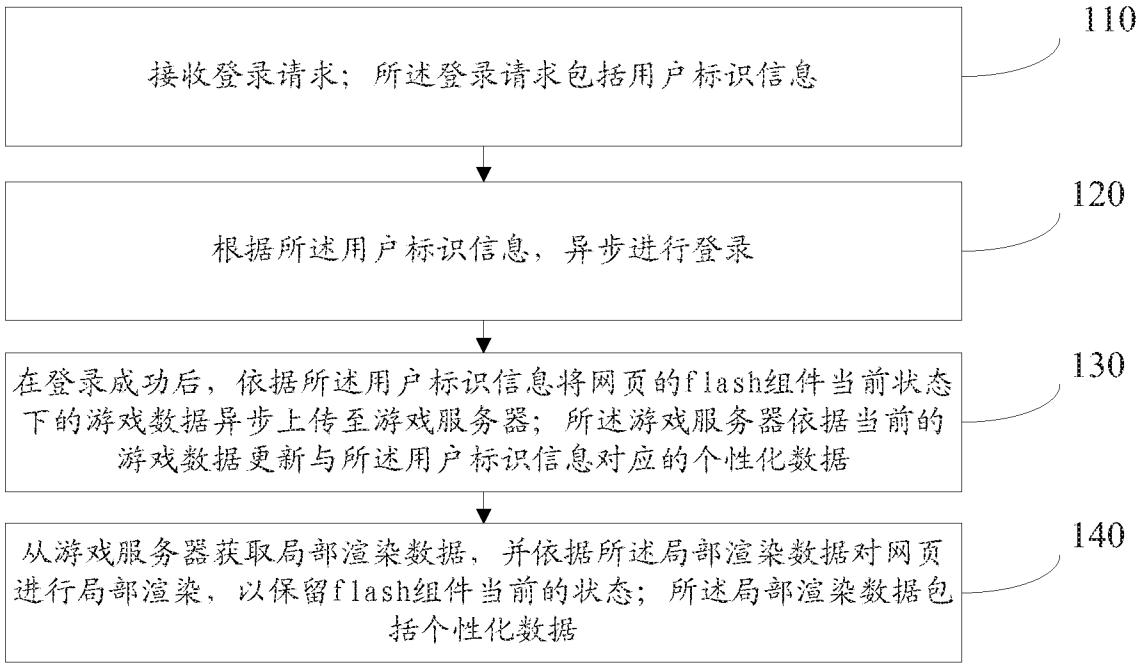

接收登录请求；所述登录请求包括用户标识信息
110
根据所述用户标识信息，异步进行登录
120
在登录成功后，依据所述用户标识信息将网页的flash组件当前状态下的游戏数据异步上传至游戏服务器；所述游戏服务器依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据
130
从游戏服务器获取局部渲染数据，并依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留flash组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据
140

图 1

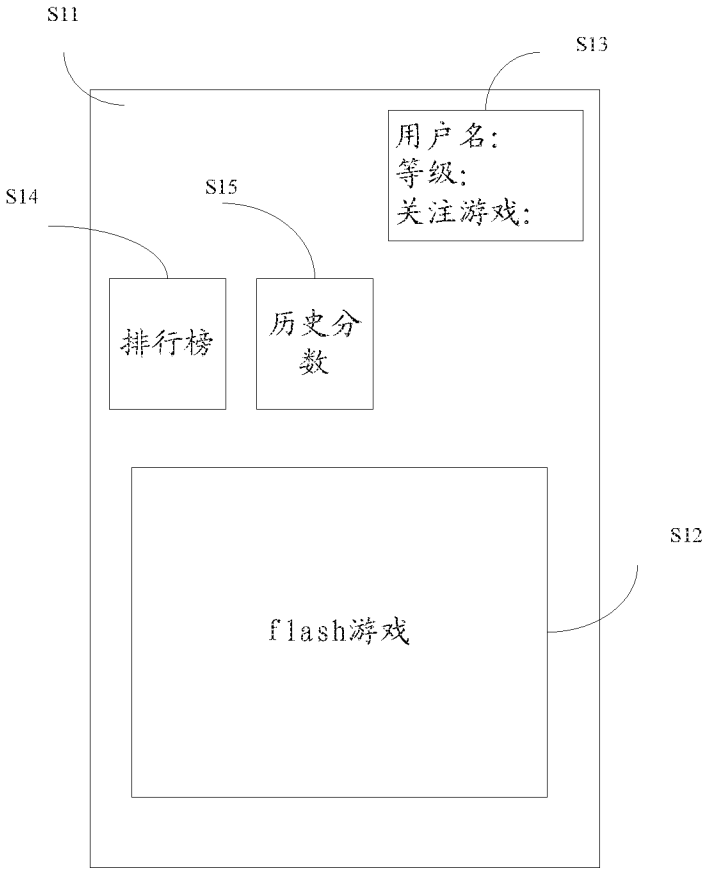

S11
S13
用户名:
等级:
关注游戏:
S14
S15
排行榜
历史分数
S12
flash游戏

图 1A

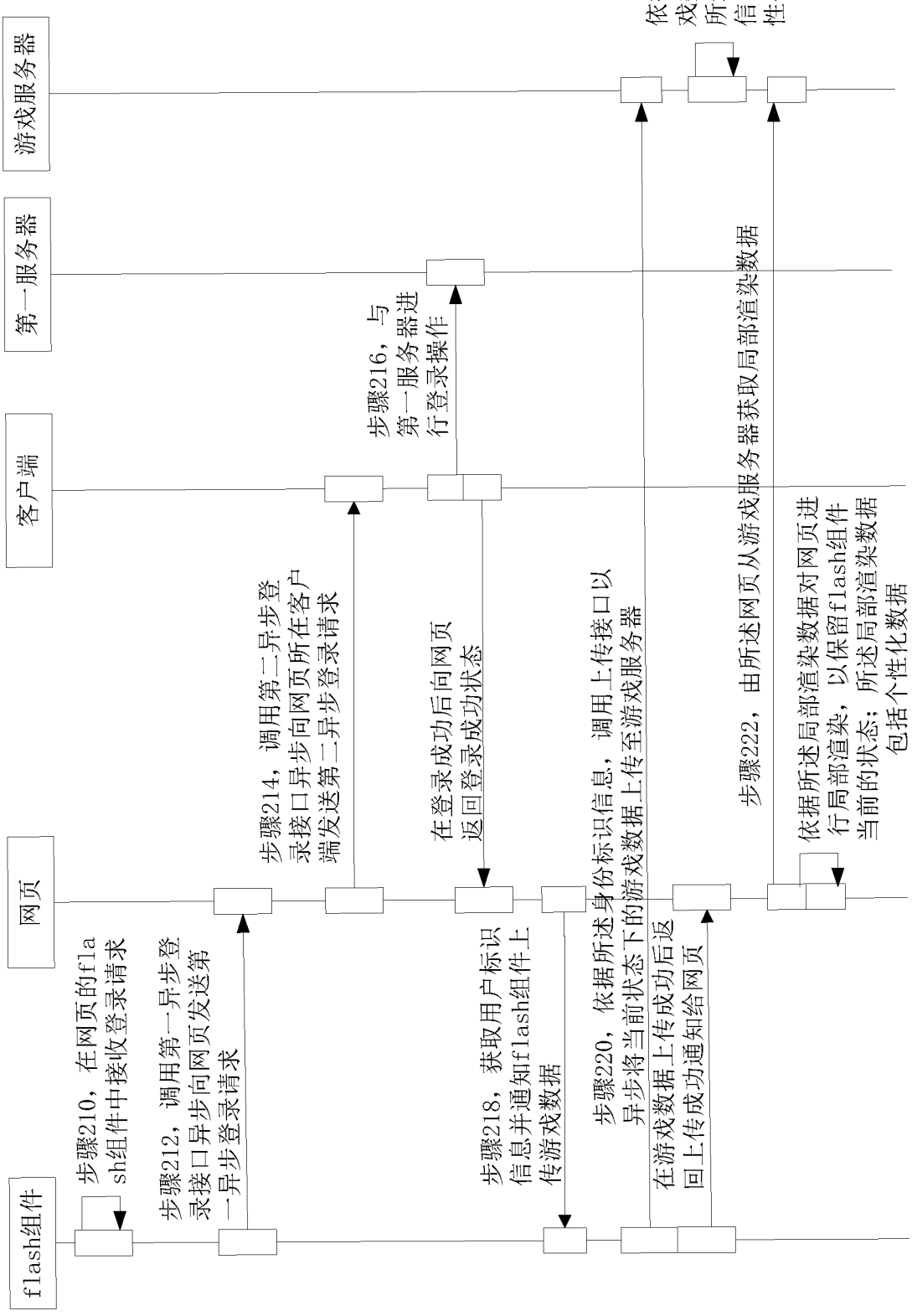

flash组件
网页
客户端
第一服务器
游戏服务器
步骤210，在网页的flash组件中接收登录请求
步骤212，调用第一异步登录接口异步向网页发送第一异步登录请求
步骤214，调用第二异步登录接口异步向网页所在客户端发送第二异步登录请求
步骤216，与第一服务器进行登录操作
在登录成功后向网页返回登录成功状态
步骤218，获取用户标识信息并通知flash组件上传游戏数据
步骤220，依据所述身份标识信息，调用上传接口以异步将当前状态下的游戏数据上传至游戏服务器
在游戏数据上传成功后返回上传成功通知给网页
步骤222，由所述网页从游戏服务器获取局部渲染数据
依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留flash组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据
依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据

图 2

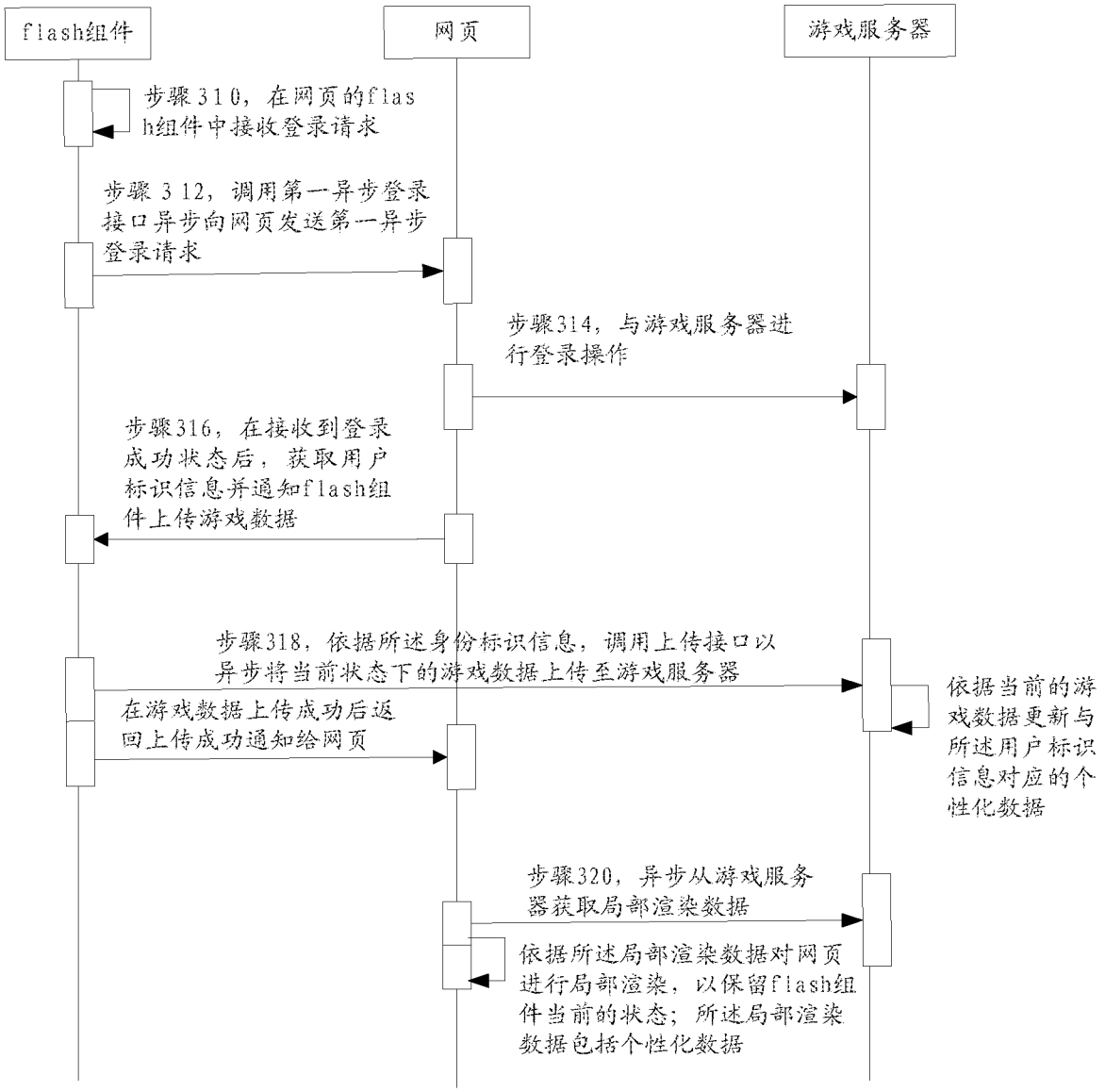

flash组件
网页
游戏服务器
步骤310，在网页的flash组件中接收登录请求
步骤312，调用第一异步登录接口异步向网页发送第一异步登录请求
步骤314，与游戏服务器进行登录操作
步骤316，在接收到登录成功状态后，获取用户标识信息并通知flash组件上传游戏数据
步骤318，依据所述身份标识信息，调用上传接口以异步将当前状态下的游戏数据上传至游戏服务器
在游戏数据上传成功后返回上传成功通知给网页
依据当前的游戏数据更新与所述用户标识信息对应的个性化数据
步骤320，异步从游戏服务器获取局部渲染数据
依据所述局部渲染数据对网页进行局部渲染，以保留flash组件当前的状态；所述局部渲染数据包括个性化数据

图 3


登录请求接收模块410
异步登录模块420
游戏数据上传模块430
局部渲染模块440

图 4

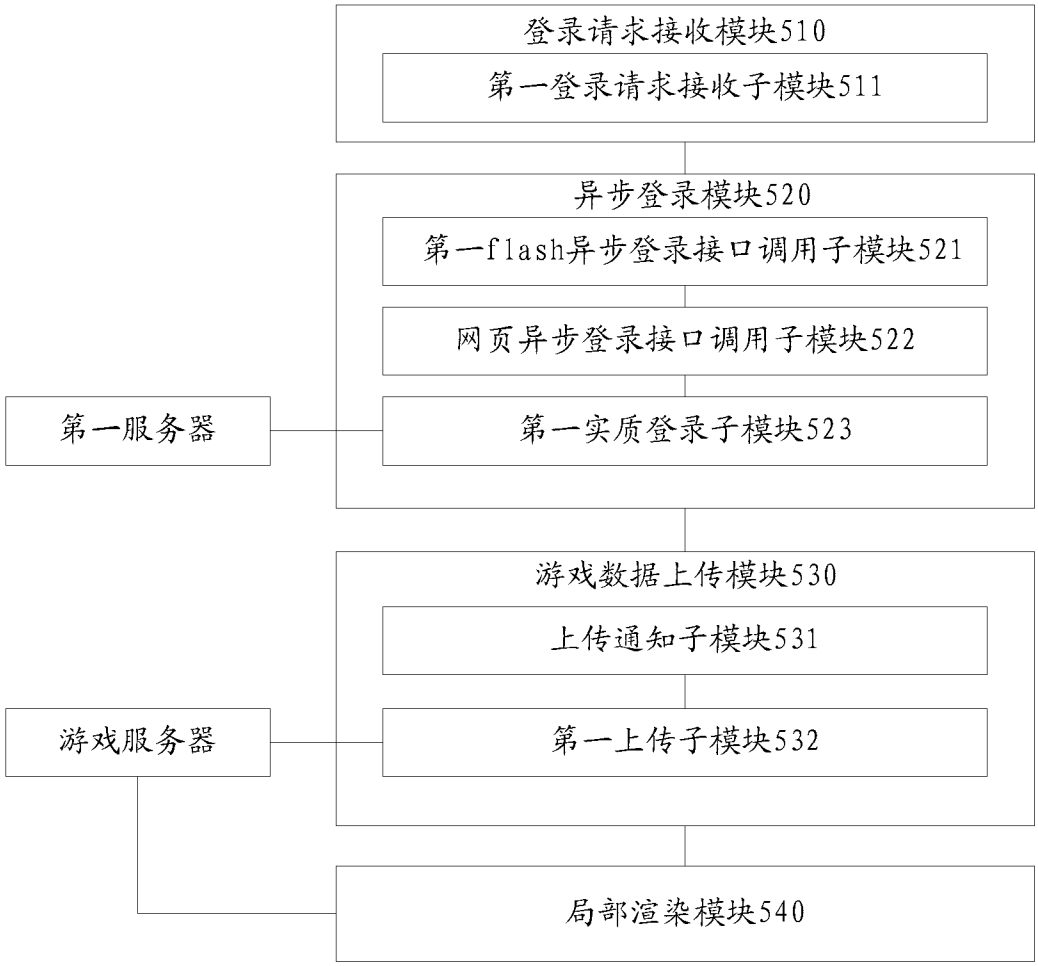

登录请求接收模块510
第一登录请求接收子模块511
异步登录模块520
第一flash异步登录接口调用子模块521
网页异步登录接口调用子模块522
第一服务器
第一实质登录子模块523
游戏数据上传模块530
上传通知子模块531
游戏服务器
第一上传子模块532
局部渲染模块540

图 5

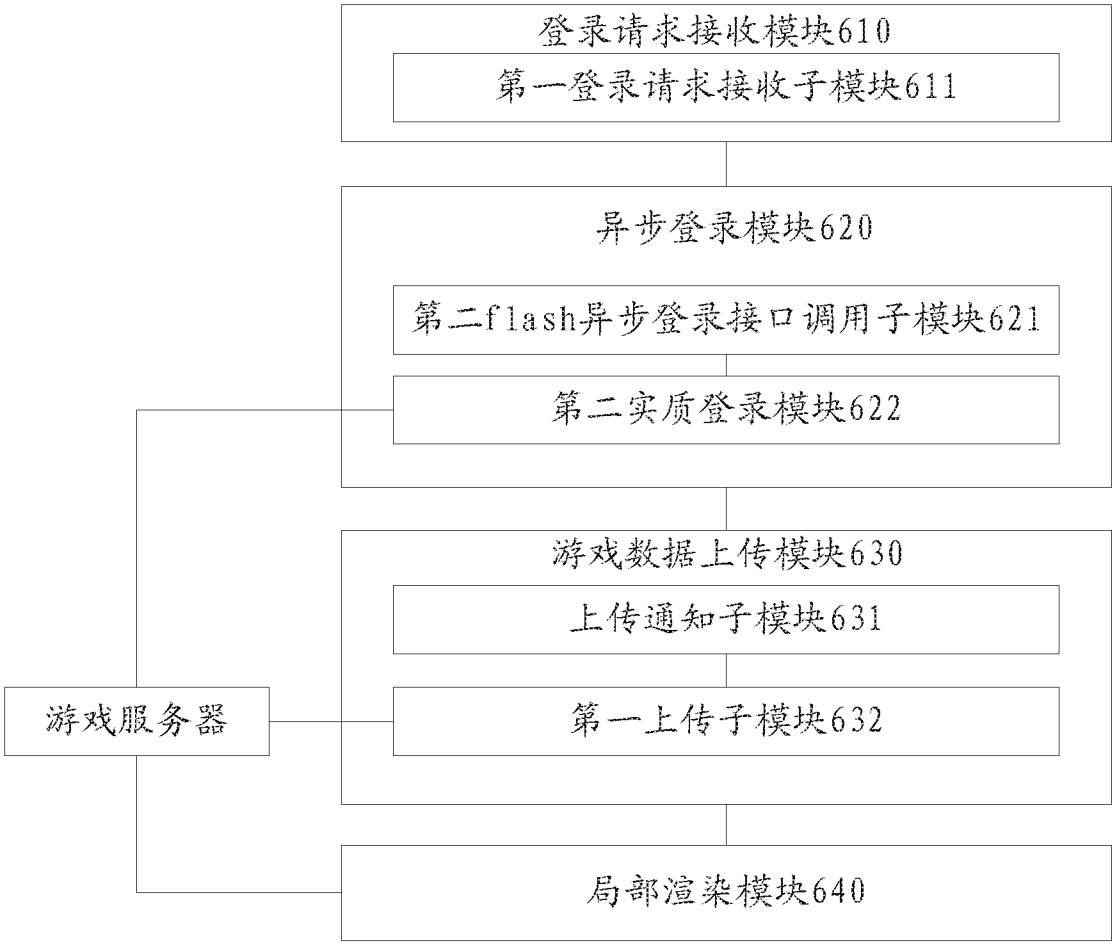

登录请求接收模块610
第一登录请求接收子模块611
异步登录模块620
第二flash异步登录接口调用子模块621
第二实质登录模块622
游戏数据上传模块630
上传通知子模块631
第一上传子模块632
游戏服务器
局部渲染模块640

图 6

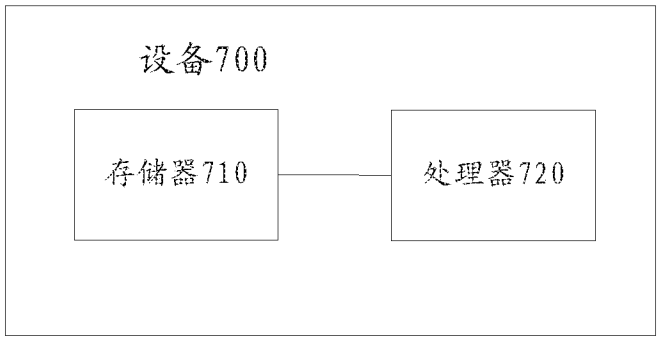

设备700
存储器710
处理器720

图 7

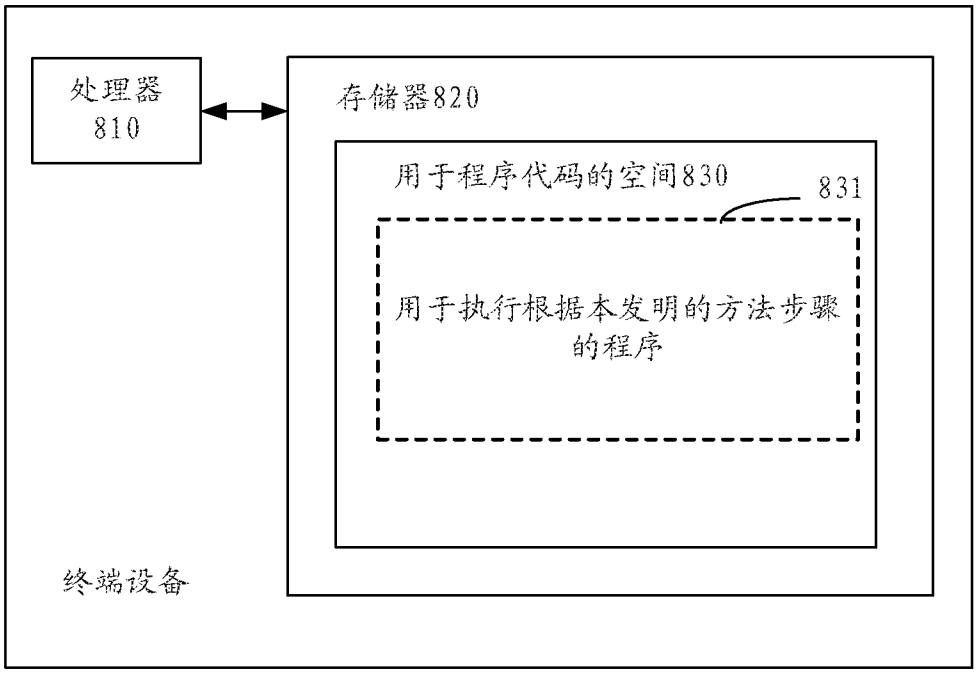

处理器
810
存储器820
用于程序代码的空间830
831
用于执行根据本发明的方法步骤的程序
终端设备

图 8

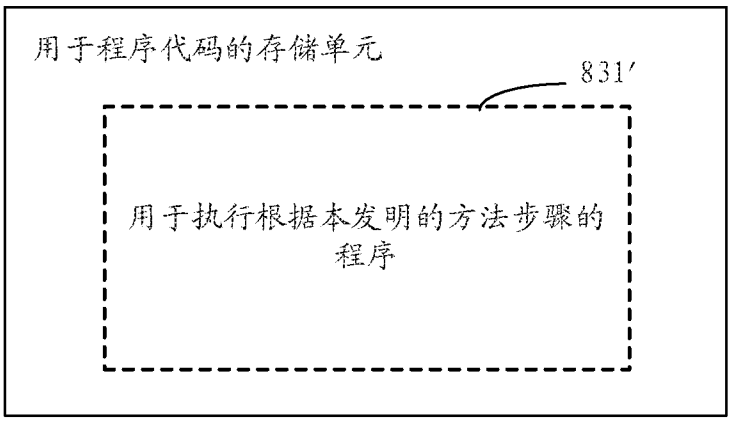

用于程序代码的存储单元
831'
用于执行根据本发明的方法步骤的程序

图 9

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/CN2016/100626

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

H04L 29/08 (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)

H04L; 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, CNKI, WPI, EPODOC, GOOGLE: web page, page, network game, update, synchronize, web, game, browser, on line, off line, log in, login, sign in, guest, anonymous, visitor, upload, server, asynchronous, local, lost, render

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
PX	CN 105208032 A (BEIJING QIHOO TECHNOLOGY CO., LTD. et al.), 30 December 2015 (30.12.2015), claims 1-10	1-17
A	CN 102970361 A (BEIJING QIHOO TECHNOLOGY CO., LTD. et al.), 13 March 2013 (13.03.2013), description, paragraphs [0041]-[0042]	1-17
A	CN 102647398 A (TENCENT TECHNOLOGY SHENZHEN CO., LTD.), 22 August 2012 (22.08.2012), the whole document	1-17
A	CN 101963984 A (BEIJING WECOO ELECTRONIC BUSINESS TECHNOLOGY CO., LTD.), 02 February 2011 (02.02.2011), the whole document	1-17
A	US 2010029379 A1 (INTERNATIONAL GAMES SYSTEM CO., LTD.), 04 February 2010 (04.02.2010), the whole document	1-17

☐ 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	Date of mailing of the international search report
01 December 2016 (01.12.2016)	**21 December 2016 (21.12.2016)**
Name and mailing address of the ISA/CN: State Intellectual Property Office of the P. R. China No. 6, Xitucheng Road, Jimenqiao Haidian District, Beijing 100088, China Facsimile No.: (86-10) 62019451	Authorized officer **LI, Ting** Telephone No.: (86-10) **62414115**

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 2009)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/CN2016/100626

Patent Documents referred in the Report	Publication Date	Patent Family	Publication Date
CN 105208032 A	30 December 2015	None	
CN 102970361 A	13 March 2013	None	
CN 102647398 A	22 August 2012	TW 201235072 A	01 September 2012
		HK 1174754 A0	14 June 2013
CN 101963984 A	02 February 2011	None	
US 2010029379 A1	04 February 2010	TW 201004680 A	01 February 2010

国际检索报告

国际申请号
PCT/CN2016/100626

A. 主题的分类

H04L 29/08(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)

H04L; 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,CNKI,WPI,EPODOC,GOOGLE：网页，页面，浏览器，游戏，网游，登录，上线，下线，游客，匿名，上传，服务器，更新，同步，异步，渲染，局部，丢失，web, game, browser, on line, off line, log in, login, sign in, guest, anonymous, visitor, upload, server, asynchronous, local, lost, render

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
PX	CN 105208032 A (北京奇虎科技有限公司 等) 2015年 12月 30日 (2015-12-30) 权利要求1-10	1-17
A	CN 102970361 A (北京奇虎科技有限公司 等) 2013年 3月 13日 (2013-03-13) 说明书第[0041]-[0042]段	1-17
A	CN 102647398 A (腾讯科技深圳有限公司) 2012年 8月 22日 (2012-08-22) 全文	1-17
A	CN 101963984 A (北京伟库电子商务科技有限公司) 2011年 2月 2日 (2011-02-02) 全文	1-17
A	US 2010029379 A1 (INTERNATIONAL GAMES SYSTEM CO., LTD.) 2010年 2月 4日 (2010-02-04) 全文	1-17

☐ 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	国际检索报告邮寄日期
2016年 12月 1日	2016年 12月 21日

ISA/CN的名称和邮寄地址	受权官员
中华人民共和国国家知识产权局(ISA/CN) 中国北京市海淀区蓟门桥西土城路6号 100088	李亭
传真号 (86-10)62019451	电话号码 (86-10)62414115

国际检索报告
关于同族专利的信息

国际申请号
PCT/CN2016/100626

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	105208032	A	2015年 12月 30日		无		
CN	102970361	A	2013年 3月 13日		无		
CN	102647398	A	2012年 8月 22日	TW	201235072	A	2012年 9月 1日
				HK	1174754	A0	2013年 6月 14日
CN	101963984	A	2011年 2月 2日		无		
US	2010029379	A1	2010年 2月 4日	TW	201004680	A	2010年 2月 1日