



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 104881237 A

(43) 申请公布日 2015. 09. 02

(21) 申请号 201510330232. 8

(22) 申请日 2015. 06. 15

(71) 申请人 广州华多网络科技有限公司

地址 510655 广东省广州市黄埔大道中 309
号羊城创意产业园 3-08 栋

(72) 发明人 卫梦佳

(74) 专利代理机构 广州三环专利代理有限公司

44202

代理人 郝传鑫 熊永强

(51) Int. Cl.

G06F 3/0488(2013. 01)

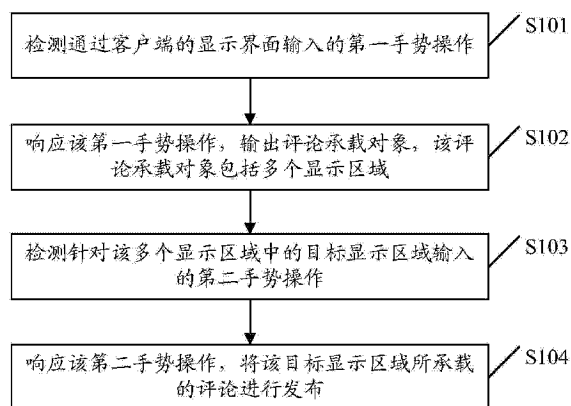
权利要求书3页 说明书14页 附图6页

(54) 发明名称

一种网络互动方法及客户端

(57) 摘要

本发明实施例涉及互联网技术领域,公开了一种网络互动方法及客户端。其中,该方法包括:当检测到通过客户端的显示界面输入的第一手势操作之后,该客户端会响应该第一手势操作,输出评论承载对象,该评论承载对象包括多个显示区域,其中,每一个所述显示区域用于承载不同的评论,然后当检测到针对该多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作之后,该客户端会响应该第二手势操作,将该目标显示区域所承载的评论进行发布。通过本发明实施例,用户不需要手动编辑评论即可快速发布评论,提高了用户发布评论的效率。



1. 一种网络互动方法,其特征在于,包括:
检测通过客户端的显示界面输入的第一手势操作;
响应所述第一手势操作,输出评论承载对象,所述评论承载对象包括多个显示区域,其中,每一个所述显示区域用于承载不同的评论;
检测针对所述多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作;
响应所述第二手势操作,将所述目标显示区域所承载的评论进行发布。
2. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述评论承载对象为圆形背景图片,所述圆形背景图片包括一个中心区域,所述圆形背景图片除所述中心区域之外的环形区域被划分为多个显示区域。
3. 根据权利要求2所述的方法,其特征在于,所述输出评论承载对象,包括:
以所述第一手势操作的触摸点为所述中心区域的中心点,输出评论承载对象;
所述检测针对所述多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作,包括:
检测从所述中心区域滑动至所述多个显示区域中的目标显示区域内输入的第二手势操作;或,
检测从所述中心区域滑动至所述多个显示区域中的目标显示区域外输入的第二手势操作。
4. 根据权利要求3所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:
当检测到输入的第三手势操作的触摸轨迹的起点与终点均位于所述中心区域内时,隐藏所述评论承载对象。
5. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述评论承载对象为矩形背景图片,所述矩形背景图片的两条对角线或每条边的中垂线将所述矩形背景图片划分为多个显示区域。
6. 根据权利要求1~5任一项所述的方法,其特征在于,所述输出评论承载对象之前,所述方法还包括:
获取预设时间段内发布的各个评论的权重值,其中,每个所述评论的权重值是根据所述评论在所述预设时间段内出现的频率确定的;
确定评论承载对象中显示区域的第一数量;
按照权重值从高到低的顺序获取第二数量个评论,其中,所述第二数量小于等于所述第一数量;
按照一个评论与一个显示区域的对应关系,将获取到的所述评论添加至所述评论承载对象的多个显示区域。
7. 根据权利要求1~5任一项所述的方法,其特征在于,所述输出评论承载对象之前,所述方法还包括:
接收服务设备推荐的评论,所述评论是所述服务设备在获取预设时间段内发布的各个评论的权重值之后,根据权重值从高至低的顺序筛选出的,所述评论的数量小于等于评论承载对象中显示区域的数量;
按照一个评论与一个显示区域的对应关系,将接收到的所述评论添加至所述评论承载对象的多个显示区域。
8. 根据权利要求7所述的方法,其特征在于,所述接收服务设备推荐的评论之前,所述方法还包括:

接收服务设备推荐的评论承载对象。

9. 一种客户端,其特征在於,包括:

第一检测单元,用于检测通过客户端的显示界面输入的第一手势操作;

输出单元,用于响应所述第一手势操作,输出评论承载对象,所述评论承载对象包括多个显示区域,其中,每一个所述显示区域用于承载不同的评论;

第二检测单元,用于检测针对所述多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作;

发布单元,用于响应所述第二手势操作,将所述目标显示区域所承载的评论进行发布。

10. 根据权利要求 9 所述的客户端,其特征在於,所述评论承载对象为圆形背景图片,所述圆形背景图片包括一个中心区域,所述圆形背景图片除所述中心区域之外的环形区域被划分为多个显示区域。

11. 根据权利要求 10 所述的客户端,其特征在於,所述输出单元输出评论承载对象的具体方式为:

以所述第一手势操作的触摸点为所述中心区域的中心点,输出评论承载对象;

所述检测单元检测针对所述多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作的具体方式为:

检测从所述中心区域滑动至所述多个显示区域中的目标显示区域内输入的第二手势操作;或,

检测从所述中心区域滑动至所述多个显示区域中的目标显示区域外输入的第二手势操作。

12. 根据权利要求 11 所述的客户端,其特征在於,所述客户端还包括:

隐藏单元,用于在所述第二检测单元检测到输入的第三手势操作的触摸轨迹的起点与终点均位于所述中心区域内时,隐藏所述评论承载对象。

13. 根据权利要求 9 所述的客户端,其特征在於,所述评论承载对象为矩形背景图片,所述矩形背景图片的两条对角线或每条边的中垂线将所述矩形背景图片划分为多个显示区域。

14. 根据权利要求 9 ~ 13 任一项所述的客户端,其特征在於,所述客户端还包括:

第一获取单元,用于获取预设时间段内发布的各个评论的权重值,其中,每个所述评论的权重值是根据所述评论在所述预设时间段内出现的频率确定的;

确定单元,用于确定评论承载对象中显示区域的第一数量;

第二获取单元,用于按照权重值从高到低的顺序获取第二数量个评论,其中,所述第二数量小于等于所述第一数量;

第一添加单元,用于按照一个评论与一个显示区域的对应关系,将所述第二获取单元获取到的所述评论添加至所述评论承载对象的多个显示区域。

15. 根据权利要求 9 ~ 13 任一项所述的客户端,其特征在於,所述客户端还包括:

接收单元,用于接收服务设备推荐的评论,所述评论是所述服务设备在获取预设时间段内发布的各个评论的权重值之后,根据权重值从高至低的顺序筛选出的,所述评论的数量小于等于评论承载对象中显示区域的数量;

第二添加单元,用于按照一个评论与一个显示区域的对应关系,将所述接收单元接收

到的所述评论添加至所述评论承载对象的多个显示区域。

16. 根据权利要求 15 所述的客户端,其特征在于,

所述接收单元,还用于在接收服务设备推荐的评论之前,接收服务设备推荐的评论承载对象。

一种网络互动方法及客户端

技术领域

[0001] 本发明涉及互联网技术领域，具体涉及一种网络互动方法及客户端。

背景技术

[0002] 随着互联网技术的快速发展，越来越多的人喜欢在观看视频或者玩游戏的时候将评论发布到显示画面上，也即是通常所说的发布弹幕。现有的评论发布的方式一般是用户在客户端的编辑框中编辑好需要发布的评论，然后将其发布出去。在实践中发现，用户在客户端上观看视频或者玩游戏时，如果需要发布评论，那么用户就不得不花费较多的时间去编辑评论，从而严重影响了用户观看视频或者玩游戏的体验效果。因此，如何提高用户发布评论的效率已成为亟待解决的问题。

发明内容

[0003] 本发明实施例公开了一种网络互动方法及客户端，可以提高用户发布评论的效率。

[0004] 本发明实施例公开了一种网络互动方法，包括：

[0005] 检测通过客户端的显示界面输入的第一手势操作；

[0006] 响应所述第一手势操作，输出评论承载对象，所述评论承载对象包括多个显示区域，其中，每一个所述显示区域用于承载不同的评论；

[0007] 检测针对所述多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作；

[0008] 响应所述第二手势操作，将所述目标显示区域所承载的评论进行发布。

[0009] 相应的，本发明实施例公开了一种客户端，包括：

[0010] 第一检测单元，用于检测通过客户端的显示界面输入的第一手势操作；

[0011] 输出单元，用于响应所述第一手势操作，输出评论承载对象，所述评论承载对象包括多个显示区域，其中，每一个所述显示区域用于承载不同的评论；

[0012] 第二检测单元，用于检测针对所述多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作；

[0013] 发布单元，用于响应所述第二手势操作，将所述目标显示区域所承载的评论进行发布。

[0014] 实施本发明实施例，具有如下有益效果：

[0015] 本发明实施例中，当检测到通过客户端的显示界面输入的第一手势操作之后，该客户端会响应该第一手势操作，输出评论承载对象，该评论承载对象包括多个显示区域，其中，每一个所述显示区域用于承载不同的评论，然后当检测到针对该多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作之后，该客户端会响应该第二手势操作，将该目标显示区域所承载的评论进行发布。通过本发明实施例，用户不需要手动编辑评论即可快速发布评论，提高了用户发布评论的效率。

附图说明

[0016] 为了更清楚地说明本发明实施例中的技术方案,下面将对实施例描述中所需要使用的附图作简单地介绍,显而易见地,下面描述中的附图仅仅是本发明的一些实施例,对于本领域普通技术人员来讲,在不付出创造性劳动的前提下,还可以根据这些附图获得其他的附图。

[0017] 图 1 是本发明实施例公开的一种网络互动方法的流程示意图;

[0018] 图 2 是本发明实施例公开的另一种网络互动方法的流程示意图;

[0019] 图 3a 是本发明实施例公开的一种评论承载对象显示区域划分示意图;

[0020] 图 3b 是本发明实施例公开的另一种评论承载对象显示区域划分示意图;

[0021] 图 4 是本发明实施例公开的一种用户发布评论的界面示意图;

[0022] 图 5 是本发明实施例公开的另一种用户发布评论的界面示意图;

[0023] 图 6 是本发明实施例公开的一种客户端的结构示意图;

[0024] 图 7 是本发明实施例公开的一种网络互动系统的结构示意图。

具体实施方式

[0025] 下面将结合本发明实施例中的附图,对本发明实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述,显然,所描述的实施例仅仅是本发明一部分实施例,而不是全部的实施例。基于本发明中的实施例,本领域普通技术人员在没有作出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例,都属于本发明保护的范围。

[0026] 本发明实施例公开了一种网络互动方法及客户端,可以提高用户发布评论的效率。以下分别进行详细说明。

[0027] 请参阅图 1,图 1 是本发明实施例公开的一种网络互动方法的流程示意图。如图 1 所示,该网络互动方法可以包括以下步骤:

[0028] S101、客户端检测通过该客户端的显示界面输入的第一手势操作。

[0029] 本发明实施例中,客户端可以是即时通讯类应用客户端,还可以是集合群聊、视频直播、频道 K 歌、应用游戏、在线影视等功能为一体的综合型的娱乐客户端,本发明实施例不做限定。其中,该客户端可以运行在包括但不限于移动电话、移动电脑、平板电脑、个人数字助理(Personal Digital Assistant, PDA)、媒体播放器、智能电视、智能手表、智能眼镜、智能手环等用户设备上。

[0030] 本发明实施例中,用户可以通过该客户端的显示界面输入第一手势操作,因此,该客户端会检测到用户输入的第一手势操作。其中,该第一手势操作可以包括但不限于在该客户端显示界面上方画一个特定的手势符号、点击、触摸、长按、滑动等手势操作。用户输入第一手势操作可以是在该客户端的显示界面的任意一个区域,也可以是在显示界面的特定区域,本发明实施例不做限定。

[0031] 本发明实施例中,客户端通过网络连接到服务设备之后,可以开启视频直播、频道 K 歌、游戏、在线影视等网络活动。

[0032] S102、客户端响应该第一手势操作,输出评论承载对象,该评论承载对象包括多个显示区域。

[0033] 本发明实施例中,评论承载对象可以理解为用户发布评论时承载有多个评论的显

示框,在输出评论承载对象的时候,可以输出该评论承载对象的背景图片以装饰该评论承载对象。该评论承载对象包括有多个显示区域。其中,每个显示区域都分别承载有一个评论内容。该评论承载对象的显示区域的数量可以为两个、也可以为五个,且每个显示区域的面积可以是相等的,也可以是不等的,本发明实施例不做限定。

[0034] 本发明实施例中,在客户端检测到用户输入了第一手势操作之后,该客户端会响应该第一手势操作,在客户端的显示界面上输出一个评论承载对象。因此,用户可以根据客户端上输出的评论承载对象,选择需要发布的评论内容。

[0035] 请一并参阅图 3a,图 3a 是本发明实施例公开的一种评论承载对象显示区域划分示意图。如图 3a 所示,该评论承载对象的形状为圆形,该评论承载对象的圆心处设置有一个中心区域,除中心区域以外的环形区域被划分为六个显示区域。每个显示区域都对应显示了一个评论内容。其中,这六个显示区域的面积可以是相等的,也可以是不等的,本发明实施例不做限定。

[0036] 举例来说,图 3a 所示的评论承载对象可以形象的看作是一个弹匣,该弹匣包括了弹匣中心区(即中心区域),弹匣中心区外被划分为六个弹匣位(即六个显示区域),从弹匣中心区正上方的弹匣位开始,顺时针旋转,可以依次对每个弹匣位进行命名,如弹匣 1 号位、弹匣 2 号位…弹匣 6 号位等,每个弹匣位都对应显示一个评论,如弹匣 4 号位上显示的评论内容为“坑”,弹匣 4 号位上的内容可以是直接发布的评论内容,也可以是发布评论内容的简称。

[0037] 请一并参阅图 3b,图 3b 是本发明实施例公开的另一种评论承载对象显示区域划分示意图。如图 3b 所示,该评论承载对象的形状为矩形,其中,该矩形的两条对角线可以将该评论承载对象划分为四个显示区域。当然,评论承载对象也可以是根据矩形每条边的中垂线将其划分为多个显示区域。因此,该评论承载对象划分的显示区域的数量以及划分方式不限于图 3b 所示的方式,且该评论承载对象同样可以在该矩形中心处设置一个中心区域,本发明实施例不做限定。

[0038] 本发明实施例中,评论承载对象的形状包括但不限于圆形、椭圆形、环形、矩形、三角形、不规则多边形等。

[0039] S103、客户端检测针对该多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作。

[0040] 本发明实施例中,当客户端的显示界面输出了评论承载对象之后,用户可以在该评论承载对象的多个显示区域中选取目标显示区域的评论。相应的,客户端会实时检测用户是否有针对该多个显示区域中的目标显示区域做出的第二手势操作。其中,目标显示区域可以是该多个显示区域中的任意一个显示区域,也可以是任意多个显示区域,本发明实施例不做限定。用户选择目标显示区域的第二手势操作可以是点击、滑动、双击、长按等其中一种手势,还可以是在显示屏上的目标显示区域的上方空间画出一个特定的符号,本发明实施例不做限定。因此,当用户选择了目标显示区域之后,该客户端会检测到针对该目标显示区域输入的第二手势操作。

[0041] 可选的,当用户针对目标显示区域输入第二手势操作之后,该目标显示区域可以呈高亮显示,还可以呈放大显示,本发明实施例不做限定。

[0042] 本发明实施例中,客户端检测到用户输入的第二手势操作之后,还可以生成针对该目标显示区域的操作指令,该操作指令可以包括用户选择的目标显示区域信息,以及该

目标显示区域中承载的评论内容。然后该客户端会将该操作指令发送给该客户端对应的服务设备。

[0043] S104、客户端响应该第二手势操作,将该目标显示区域所承载的评论进行发布。

[0044] 本发明实施例中,在客户端检测到用户针对目标显示区域输入的第二手势操作之后,该客户端会响应该第二手势操作,将该目标显示区域所承载的评论进行发布。相应的,在客户端将该目标显示区域所承载的评论进行发布之后,该客户端对应的服务设备会接收到客户端发送的评论发布指令,该评论发布指令可以包括有该客户端所登录的账号信息、该客户端所安装的用户设备的设备标识、目标显示区域所承载的评论等。因此,服务设备会将该评论发布到客户端显示界面的当前显示画面中,因此,其他客户端都可以同时在其相应的显示界面的该显示画面中看到该客户端发布的评论。

[0045] 本发明实施例中,服务设备可以直接将该目标显示区域所承载的评论发布到当前显示画面中,还可以根据该评论,从数据库中查找该评论所对应的完整的评论内容,然后将查找到的完整的评论内容发布到当前显示画面中。

[0046] 本发明实施例中,评论承载对象的每个显示区域所承载的评论可以包括文字、数字、字符、表情、动静态图片、图片文字结合等各种形式,本发明实施例不做限定。同时,客户端最终发布在显示界面上的评论也可以包括文字、数字、字符、表情、动静态图片、图片文字结合等各种形式,本发明实施例不做限定。进一步的,显示区域所承载的评论可以是文字,而该评论所对应的最终发布的评论可以是表情等,本发明实施例不做限定。

[0047] 可选的,客户端响应该第二手势操作,将该目标显示区域所承载的评论进行发布可以理解为:该客户端可以直接将该目标显示区域所承载的评论发送到该客户端对应的服务设备,然后服务器设备直接发布到各个客户端的当前显示画面上;还可以是先从客户端的数据库中获取该评论所对应的完整评论内容,然后再将完整评论内容发送到该客户端对应的服务设备,服务设备再将该完整的评论内容进行发布。

[0048] 举例来说,假设用户当前使用该客户端登录账号之后,进入了视频播放界面,在观看视频的同时,需要发表评论时。因此,该用户在客户端的显示界面上任意一个区域长按了显示屏,那么,该客户端会检测到用户在该客户端显示界面上输入的长按操作,然后就会响应该长按操作,输出评论承载对象。其中,该评论承载对象的形状为圆形,被划分成 5 个显示区域,每个显示区域所对应的评论内容分别为“555”、“233”、“惨”、“高能”以及“伤心”。当用户选择了该评论承载对象的目标显示区域时,该目标显示区域中的评论为“高能”,那么该客户端会将该评论进行发布。因此,该客户端对应的服务设备会将“高能”所对应的评论内容“此处太高能”发布到该视频的当前显示画面中。因此,其他用户在播放该视频的时候,也可以在该当前显示画面中看到该用户发布的“此处太高能”评论。

[0049] 又举例来说,假设用户当前使用客户端登陆账号之后,进入了游戏应用界面,在玩游戏的同时,需要发表弹幕(评论)。因此,该用户在客户端的显示界面上的特定区域,如左下角,双击显示屏,那么,该客户端会检测到用户在该客户端显示界面上输入的双击操作,然后就会响应该双击操作,输出评论承载对象。其中,该评论承载对象的形状为三角形,被划分为 3 个显示区域,每个显示区域所对应的弹幕分别为“坑”、“爆了”以及“BGM”。当用户选择了该评论承载对象的目标显示区域时,该目标显示区域中的弹幕为“坑”,那么该客户端会将该弹幕进行发布。因此,该客户端对应的服务设备会将“坑”所对应的弹幕内容“炸

了,中单坑啊”发布到该游戏的当前显示画面中。因此,同时在玩该游戏的其他用户也会在其客户端的显示界面上看到该用户发布的“炸了,中单坑啊”弹幕内容。

[0050] 在图 1 所描述的方法中,客户端在检测到通过客户端的显示界面输入的第一手势操作时,该客户端会响应该第一手势操作,输出评论承载对象,该评论承载对象包括多个显示区域,其中,每一个显示区域用于承载不同的评论。同时,客户端在检测到针对该多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作时,该客户端会响应该第二手势操作,将该目标显示区域所承载的评论进行发布。通过本发明实施例,用户不需要手动编辑评论即可快速发布评论,从而提高了用户发布评论的效率,有利于提升用户观看视频或玩游戏发布评论的积极性,提升客户端网络互动的活跃度。

[0051] 请参阅图 2,图 2 是本发明实施例公开的另一种网络互动方法的流程示意图。如图 2 所示,该网络互动方法可以包括以下步骤:

[0052] S201、客户端获取预设时间段内发布的各个评论的权重值。

[0053] 本发明实施例中,客户端可以是即时通讯类应用客户端,还可以是集合群聊、视频直播、频道 K 歌、应用游戏、在线影视等功能为一体的综合型的娱乐客户端,本发明实施例不做限定。其中,该客户端可以运行在包括但不限于移动电话、移动电脑、平板电脑、个人数字助理(Personal Digital Assistant, PDA)、媒体播放器、智能电视、智能手表、智能眼镜、智能手环等用户设备上。

[0054] 本发明实施例中,客户端通过网络连接到服务设备之后,可以开启视频直播、频道 K 歌、游戏、在线影视等网络活动。

[0055] 本发明实施例中,客户端可以在用户登录账号后,观看视频或玩游戏的时候,获取预设时间段内所有用户发布的各个评论,然后记录每个评论在预设时间段内出现的频率,根据各个评论出现频率的高低顺序,给其分别设定相应的权重值,然后会获取各个评论以及各个评论的权重值。其中,预设时间段包括但不限于 1 天、3 天、5 天以及半个月。

[0056] 本发明实施例中,客户端获取发布的各个评论可以是针对同一个视频、同一款游戏在预设时间段内发布的所有评论或者部分评论,也可以是针对同一类型的视频或游戏在预设时间段内发布的所有评论或者部分评论、还可以是针对所有的视频或游戏在预设时间段内发布的所有评论或者部分评论,甚至是获取各热门微博、热门新闻、热搜词等在预设时间段内发布的所有评论或者部分评论,本发明实施例不做限定。

[0057] 本发明实施例中,客户端获取发布的各个评论可以是:针对同一个视频,获取用户当前正在观看画面中,预设时间段内网络上发布的各个评论;针对同一个游戏,获取用户当前所处关卡、游戏状态相同情况下,在预设时间段内发布的各个评论,本发明实施例不做限定。

[0058] 本发明实施例中,针对客户端获取的预设时间段内的各个评论,其出现的频率越高,客户端或者该客户端对应的服务设备赋予该评论的权重值也就越高。因此,各个评论的权重值可以反应出该评论在预设时间段内所出现的频率的高低。

[0059] 举例来说,假设用户通过该客户端观看某一个视频,那么,用户在观看视频的同时,该客户端就会获取在预设时间段内如 5 天,其他用户针对该视频所发布的所有评论,当然,该客户端也可以获取的是在预设时间段内,针对与该视频相关视频所发布的各个评论。然后该客户端会根据获取到的每一个评论出现频率的高低顺序,给相应评论设定一个权重

值。因此,该客户端就会获取各个评论以及每一个评论所对应的权重值的大小。

[0060] S202、客户端确定评论承载对象中显示区域的第一数量。

[0061] 本发明实施例中,评论承载对象可以理解为用户发布评论时承载有多个评论的显示框,在输出评论承载对象的时候,可以输出该评论承载对象的背景图片以装饰该评论承载对象。该评论承载对象包括有多个显示区域。其中,每个显示区域都分别承载有一个评论内容。该评论承载对象的显示区域的数量可以为两个、也可以为五个,且每个显示区域的面积可以是相等的,也可以是不等的,本发明实施例不做限定。

[0062] 进一步的,该客户端会确定在输出评论承载对象之前,该评论承载对象包括的显示区域的第一数量。

[0063] S203、客户端按照权重值从高到低的顺序获取第二数量个评论。

[0064] 本发明实施例中,当客户端获取到预设时间段内发布的各个评论的权重值之后,该客户端会根据权重值从高到低的顺序获取第二数量个评论。其中,该第二数量可以是小于第一数量,还可以是等于第一数量,本发明实施例不做限定。相应的,该客户端获取到的第二数量个评论是用于添加至该评论承载对象的各个显示区域中。

[0065] S204、客户端按照一个评论与一个显示区域的对应关系,将获取到的评论添加至该评论承载对象的多个显示区域。

[0066] 本发明实施例中,在获取到第二数量个评论以及获取到评论承载对象之后,该客户端按照一个评论对应一个显示区域的原则,将获取到的评论分别添加至该评论承载对象的每一个显示区域中。

[0067] 本发明实施例中,用户在下载安装客户端的时候,该客户端数据库中会存储一些默认的评论内容,如果客户端获取到的评论数量没有填满评论承载对象的所有显示区域时,该客户端可以将数据库中存储的默认的评论内容添加到剩余的显示区域中。其中,数据库中默认的评论内容,也可以根据用户使用的频率设定相应的权重值。因此,该客户端将数据库中存储的默认的评论内容添加到剩余的显示区域中可以理解为:按照默认的评论内容的权重值从高到低的顺序,获取与为添加评论的显示区域的数量相等的默认的评论内容,然后依次将其添加至各个显示区域。

[0068] 作为一种可行的实施方式,客户端获取评论承载对象中各个显示区域承载的评论的方式,还可以包括:

[0069] 步骤 11) 服务设备获取预设时间段内发布的各个评论的权重值;

[0070] 步骤 12) 服务设备根据权重值从高至低的顺序筛选出评论,其中,该评论的数量小于或等于评论承载对象显示区域的数量;

[0071] 步骤 13) 客户端接收服务设备推荐的评论;

[0072] 步骤 14) 客户端按照一个评论与一个显示区域的对应关系,将接收到的评论添加至评论承载对象的多个显示区域。

[0073] 具体实现中,服务设备可以实时获取预设时间段内所有用户发布的各个评论,然后记录每个评论在预设时间段内出现的频率,根据各个评论出现频率的高低顺序,给其分别设定相应的权重值,然后会获取各个评论以及各个评论的权重值。其中,服务设备可以是后台服务器、社交服务器、交友服务器等,预设时间段包括但不限于 1 天、3 天、5 天以及半个月。

[0074] 具体实现中,服务设备获取发布的各个评论可以是针对同一个视频、同一款游戏在预设时间段内发布的所有评论或者部分评论,也可以是针对同一类型的视频或游戏在预设时间段内发布的所有评论或者部分评论、还可以是针对所有的视频或游戏在预设时间段内发布的所有评论或者部分评论,甚至是获取各热门微博、热门新闻、热搜词等在预设时间段内发布的所有评论或者部分评论,本发明实施例不做限定。

[0075] 具体实现中,服务设备获取的预设时间段内的各个评论,其出现的评论越高,该服务设备赋予该评论的权重值也就越高。因此,各个评论的权重值可以反应出该评论在预设时间段内所出现的频率的高低。

[0076] 具体实现中,服务设备会根据权重值从高至低的顺序筛选出评论,并将其推荐给客户端。因此,该客户端在接收到服务设备推荐的评论之后,会按照一个评论与一个显示区域的对应关系,将接收到的评论添加至评论承载对象的多个显示区域。

[0077] 可选的,服务设备在向客户端推荐评论之前,还可以向该客户端推荐评论承载对象。其中,该服务设备向客户端推荐评论承载对象可以包括有该评论承载对象的形状、评论承载对象所划分的显示区域的数量以及该评论承载对象的背景图片等,本发明实施例不做限定。

[0078] 可选的,评论承载对象的形状以及所划分的显示区域的数量、背景图片等,也可以是用户在客户端侧自定义的,本发明实施例不做限定。

[0079] 可选的,在服务设备推荐的评论数量不足以填满评论承载对象的所有显示区域时,该服务设备还可以将其数据库中的默认评论内容推荐给该客户端。其中,数据库中的默认评论内容,也可以根据网络上出现的频率设定相应的权重值。因此,服务设备可以将数据库中存储的默认评论内容,与根据权重值从高至低的顺序获取到的评论一起推送给客户端。

[0080] 可选的,该服务设备还可以将需要添加至评论承载对象的评论内容分别添加至该评论承载对象对应的显示区域,然后与该评论承载对象的背景图片等一起推荐给客户端。本发明实施例不做限定。

[0081] 作为另一种可行的实施方式,客户端获取评论承载对象中各个显示区域承载的评论的方式,还可以包括:

[0082] 客户端与服务设备同时获取预设时间段内发布的各个评论,然后分别记录获取到的每个评论出现的频率,根据出现频率的高低给每个评论设定相应的权重值。因此,客户端以及服务设备会分别获取权重值最高的评论,该评论的数量包括但不限于一个。然后服务设备会将获取到的权重值最高的评论推荐给客户端,当客户端将接收到的评论以及自身获取到的权重值最高的评论分别添加至评论承载对象的各个显示区域之后,如果存在剩余的显示区域未添加评论内容,服务设备会将数据库中默认评论推荐给客户端,然后该客户端会将服务设备推荐的默认评论以及该客户端自身存储的默认评论通过合并算法,选取两者之间相同的评论,然后再根据权重值的高低顺序选取与剩余的显示区域数量相等数量的评论,添加至剩余显示区域中。

[0083] 可选的,评论承载对象既可以是服务设备推荐的,也可以用户在客户端自定义的,本发明实施例不做限定。优选的,当服务设备未推荐评论承载对象时,客户端采用用户设定的评论承载对象,其中包括自定义的评论承载对象背景图片,显示区域划分方式以及数量、

评论承载对象的形状等。而当在一些节假日中,客户端会优先采用服务设备推荐的评论承载对象,此时,评论承载对象的背景图片可以使用与该节假日相关主题的图片。

[0084] 举例来说,假设在端午节前后,服务设备向各个客户端不仅会推荐评论承载对象显示区域的划分方案,该评论承载对象的形状,还会推荐该评论承载对象的背景图片,即端午节主题的背景图片,这样可以在客户端输出评论承载对象时,输出端午节主题的背景图片。进一步的,客户端每次输出评论承载的背景图片可以是不一样的,以提高用户发布评论的趣味性。

[0085] S205、客户端检测通过该客户端的显示界面输入的第一手势操作。

[0086] 本发明实施例中,用户可以通过该客户端的显示界面输入第一手势操作,因此,该客户端会检测到用户输入的第一手势操作。其中,该第一手势操作可以包括但不限于在该客户端显示界面上方画一个特定的手势符号、点击、触摸、长按、滑动等手势操作。用户输入第一手势操作可以是在该客户端的显示界面的任意一个区域,也可以是在显示界面的特定区域,本发明实施例不做限定。

[0087] S206、客户端响应该第一手势操作,以该第一手势操作的触摸点为评论承载对象的中心区域的中心点,输出评论承载对象。

[0088] 本发明实施例中,当检测到用户在客户端显示界面上输入的第一手势操作是,该客户端会响应该第一手势操作,输出评论承载对象。其中,该评论承载对象包括多个显示区域,每个显示区域分别承载有不同的评论。

[0089] 进一步的,客户端输出评论承载对象的方式可以是,该第一手势操作在客户端显示界面的触摸点与该评论承载对象包括的中心区域的中心点重叠,输出该评论承载对象。

[0090] 进一步的,当客户端输出评论承载对象之后,用户在显示界面上的触摸点可以取消,也可以一直保持第一手势操作的触摸点状态,本发明实施例不做限定。

[0091] 举例来说,当客户端检测到用户在显示界面输入的长按操作之后,该客户端就会将从服务设备接收到的评论承载对象显示在显示界面上,且该评论承载对象的中心区域的中心点与用户输入长按操作时,手指与显示界面触摸点重合。当用户手指离开显示界面时,该评论承载对象会消失,而用户一直保持该触摸点,该评论承载对象会一直显示。进一步的,如果用户手指一直长按显示界面,当超过一定时间之后,该评论承载对象还是会消失。

[0092] 本发明实施例中,输出的评论承载对象可以是服务设备推荐的评论承载对象,也可以是客户端自定义的评论承载对象,且该评论承载对象中各个显示区域所承载的评论是客户端通过步骤 S201 ~ 步骤 S204 中的方式得到的。

[0093] S207、客户端检测从该中心区域滑动至该多个显示区域中的目标显示区域内输入的第二手势操作,或检测从该中心区域滑动至该多个显示区域中的目标显示区域外输入的第二手势操作。

[0094] 本发明实施例中,当客户端输出评论承载对象之后,该客户端会实时用户针对该评论承载对象输入的手势操作。该客户端会检测用户是否有从该评论承载对象的中心区域滑动至该评论承载对象多个显示区域中的目标显示区域内或目标显示区域外的第二手势操作。其中,目标显示区域可以是该多个显示区域中的任意一个显示区域,也可以是任意多个显示区域,本发明实施例不做限定。

[0095] 本发明实施例中,用户从中心区域滑动至目标显示区域可以是在用户输入的第一

手势操作基础上进行的,也可以是独立于该第一手势操作,本发明实施例不做限定。

[0096] 本发明实施例中,该第二手势操作可以理解为用户手指从中心区域内滑动至中心区域外,手指离开显示界面的操作;当目标显示区域为一个时,用户手指从中心区域开始滑动,不论手指滑动的轨迹如何,不论滑动过程中经过了哪些显示区域,只考虑当用户手指离开显示界面时,该触摸点与中心区域中心点之间的连线所经过的显示区域,该区域即视为目标显示区域。而当目标显示区域为多个时,用户手指从中心区域滑动,滑动过程中经过的所有显示区域均视为目标显示区域。不论目标显示区域是一个还是多个,用户手指离开显示界面的位置都既可以在评论承载对象的显示区域内,也可以是在评论承载对象外。

[0097] 可选的,当用户手指从该评论承载对象的中心区域滑动至该评论承载对象的目标显示区域内或者经过目标显示区域滑动至目标显示区域外时,该目标显示区域可以呈高亮显示,还可以呈放大显示,本发明实施例不做限定。

[0098] 举例来说,当用户在观看视频时,手指长按显示界面,此时,该客户端检测到用户输入的长按操作,然后会响应该长按操作,输出评论承载对象。其中,该评论承载对象为圆形,包括一个中心区域以及四个显示区域,用户手指与显示界面的触摸点与该评论承载对象的中心区域的中心点重合,每个显示区域分别承载有不同评论内容,因此,当用户需要将其中一个显示区域的评论内容发布出去时,该用户会在长按操作时手指与显示界面的触摸点的基础上向该显示区域滑动。当用户手指滑动至该显示区域内,且手指离开显示界面时,该客户端才会检测到针对该显示区域输入的第二手势操作。

[0099] 又举例来说,当用户玩游戏时,手指双击显示界面,此时,该客户端检测到用户输入的双击操作,然后会响应该双击操作,输出评论承载对象。其中,该评论承载对象为圆形,包括一个中心区域以及四个显示区域,用户手指与显示界面的触摸点与该评论承载对象的中心区域的中心点重合,每个显示区域分别承载有不同评论内容,因此,当用户需要将其中一个显示区域的评论内容发布出去时,该用户会从该评论承载对象的中心区域向该显示区域滑动,当用户手指滑动至评论承载对象外时离开显示界面,而用户手指离开显示界面的触摸点与中心区域中心点之间的连线经过该显示区域,那么该客户端就会检测到针对该显示区域输入的第二手势操作。

[0100] 本发明实施例中,客户端检测到用户输入的第二手势操作之后,还可以生成针对该目标显示区域的操作指令,该操作指令可以包括用户选择的目标显示区域信息,以及该目标显示区域中承载的评论内容。然后该客户端会将该操作指令发送给该客户端对应的服务设备。

[0101] S208、客户端响应该第二手势操作,将该目标显示区域所承载的评论进行发布。

[0102] 本发明实施例中,在客户端检测到用户针对目标显示区域输入的第二手势操作之后,该客户端会响应该第二手势操作,将该目标显示区域所承载的评论进行发布。相应的,在客户端将该目标显示区域所承载的评论进行发布之后,该客户端对应的服务设备会接收到客户端发送的评论发布指令,该评论发布指令可以包括有该客户端所登录的账号信息、该客户端所安装的用户设备的设备标识、目标显示区域所承载的评论等。因此,服务设备会将该评论发布到客户端显示界面的当前显示画面中,因此,其他客户端都可以同时在其相应的显示界面的该显示画面中看到该客户端发布的评论。

[0103] 本发明实施例中,服务设备可以直接将该目标显示区域所承载的评论发布到当前

显示画面中,还可以根据该评论,从数据库中查找该评论所对应的完整的评论内容,然后将查找到的完整的评论内容发布到当前显示画面中。

[0104] 本发明实施例中,评论承载对象的每个显示区域所承载的评论可以包括文字、数字、字符、表情、动静态图片、图片文字结合等各种形式,本发明实施例不做限定。同时,客户端最终发布在显示界面上的评论也可以包括文字、数字、字符、表情、动静态图片、图片文字结合等各种形式,本发明实施例不做限定。进一步的,显示区域所承载的评论可以是文字,而该评论所对应的最终发布的评论可以是表情等,本发明实施例不做限定。

[0105] 可选的,客户端响应该第二手势操作,将该目标显示区域所承载的评论进行发布可以理解为:该客户端可以直接将该目标显示区域所承载的评论发送到该客户端对应的服务设备,然后服务器设备直接发布到各个客户端的当前显示画面上;还可以是先从客户端的数据库中获取该评论所对应的完整评论内容,然后再将完整评论内容发送到该客户端对应的服务设备,服务设备再将该完整的评论内容进行发布。

[0106] 本发明实施例中的,当客户端将目标显示区域所承载的评论发布成功之后,该客户端会隐藏该评论承载对象。当用户下一次输入第一手势操作时,该客户端又会输出该评论承载对象。下一次输出的评论承载对象与本次输出的评论承载对象在形状、背景图片、显示区域划分以及每个显示区域所承载的评论可以是不同的,当然,也可以是相同的,本发明实施例不做限定。

[0107] 作为一种可行的实施方式,当客户端检测到用户输入的第三手势操作的触摸轨迹的起点与终点均位于该评论承载对象的中心区域内时,该客户端会隐藏该评论承载对象。

[0108] 具体的,当用户从显示界面输出的评论承载对象的中心区域不论滑动轨迹经过哪些显示区域,只要用户手指离开显示界面时(即滑动轨迹的终点)还在中心区域,那么该客户端会将该滑动操作视为无效操作,不仅不会发布评论,还会隐藏该评论承载对象。

[0109] 进一步的,客户端在输出评论承载对象,用户滑动评论承载对象以及隐藏该评论承载对象时,可以设置相应的特效,该特效可以包括音效以及视觉效果。例如,当用户手指从中心区域滑动至目标显示区域内时,显示界面上会显示用户手指的滑动轨迹等。

[0110] 举例来说,请一并参阅图 4,图 4 是本发明实施例公开的一种用户发布评论的界面示意图。如图 4 中(a)所示,用户在观看视频直播时,当需要发布评论时,用户手指长按客户端的显示界面,因此,该客户端会以该手指与显示界面的触摸点为评论承载对象的中心区域的中心点,输出该评论承载对象。从图(a)中可以看出,在用户未发布评论之前,该客户端显示界面的上方分布有多个评论,这些评论可以是其他用户通过其他客户端发布的,也可以是该用户之前发布的。其中,该评论承载对象的形状为圆形,且该评论承载对象的中心区域之外的环形区域被划分为四个显示区域,从该评论承载对象正上方的显示区域为起始点,顺时针旋转,其每个显示区域分别为 1 号显示区域、2 号显示区域、3 号显示区域以及 4 号显示区域,这四个显示区域中所承载的评论依次为“BGM”、“666”、“坑”以及“233”。如图(b)所示,当用户手指从该评论承载对象的中心区域滑动至 2 号显示区域内时,该客户端会检测到用户针对该 2 号显示区域输入的第二手势操作,然后将 2 号显示区域的评论“666”通过网络发送至该客户端对应的服务设备。服务设备会从数据库中查找与“666”对应的评论内容为“6666666666”。因此,该服务设备会将“6666666666”的评论内容发布到用户正在观看的视频直播界面上。相应的,当客户端评论发布成之后,该客户端会将该评论承载对象

隐藏。发布的内容如图 (b) 中箭头所指区域,因此,各客户端上正在播放该视频直播的界面上的相应位置会看到该用户发布的“6666666666”评论内容。如图 (c) 所示,当用户手指从该评论承载对象的中心区域经过 2 号显示区域滑动至该评论承载对象外时,该客户端同样会检测到用户针对该 2 号显示区域输入的第二手势操作,然后将 2 号显示区域的评论“666”通过网络发送至该客户端对应的服务设备。服务设备会从数据库中查找与“666”对应的评论内容为“6666666666”。因此,该服务设备会将“6666666666”的评论内容发布到用户正在观看的视频直播界面上。相应的,当客户端评论发布成之后,该客户端会将该评论承载对象隐藏。发布的内容如图 (c) 中箭头所指区域,因此,各客户端上正在播放该视频直播的界面上的相应位置会看到该用户发布的“6666666666”评论内容。

[0111] 又举例来说,请一并参阅图 5,图 5 是本发明实施例公开的另一种用户发布评论的界面示意图。其中,图 5 所示的界面示意图是在图 4 基础上得到的。如图 5 中 (a) 所示,当客户端输出评论承载对象时,用户的手指从该评论承载对象的中心区域经过 2 号显示区域滑动至该评论承载对象外,然后又返回至该评论承载对象的中心区域时,其滑动操作的起始点和终点均在中心区域内,该客户端会检测到用户本次的滑动操作为无效操作,因此,会直接隐藏该评论承载对象,客户端也不会将该评论承载对象中任何显示区域所承载的评论发布到该游戏的游戏界面中。从如图 (b) 中可以看出,客户端之前输出的评论承载对象已消失,而该游戏界面上并未出现任何关于该评论承载对象的各个显示区域中所承载的“BGM”、“666”、“坑”以及“233”的评论。

[0112] 在图 2 所描述的方法中,客户端可以获取预设时间段内发布的各个热门评论内容,而服务设备也可以获取预设时间段内发布的各个热门评论内容,服务设备还可以向客户端推荐热门评论,以使客户端能够根据服务器推荐的热门评论,或者根据自身获取的热门评论,或者两者的结合,输出用户需求的评论。这样不仅可以使评论承载对象输出的评论更加具有准确度,还可以提高用户发布评论的效率,提升用户体验,从而提升用户网络互动活跃度。

[0113] 请参阅图 6,图 6 是本发明实施例公开的一种客户端的结构示意图。如图 6 所示,该客户端 600 用于执行网络互动方法,该客户端 600 可以包括:

[0114] 第一检测单元 601,用于检测通过该客户端的显示界面输入的第一手势操作。

[0115] 输出单元 602,用于响应上述第一检测单元 601 检测的该第一手势操作,输出评论承载对象,该评论承载对象包括多个显示区域,其中,每个显示区域用于承载不同的评论。

[0116] 第二检测单元 603,用于检测针对上述输出单元 602 输出的该多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作。

[0117] 发布单元 604,用于响应上述第二检测单元 603 检测的该第二手势操作,将该目标显示区域所承载的评论进行发布。

[0118] 本发明实施例中,评论承载对象可以为圆形背景图片,该圆形背景图片包括一个中心区域,且该圆形背景图片除该中心区域之外的环形区域被划分为多个显示区域。

[0119] 本发明实施例中,评论承载对象还可以为矩形背景图片,该矩形背景图片的两条对角线或每条边的中垂线将该矩形背景图片划分为多个显示区域。

[0120] 本发明实施例中,上述输出单元 602 响应该第一手势操作,输出评论承载对象的具体方式可以为:以该第一手势操作的触摸点为该评论承载对象的中心区域的中心点,输

出评论承载对象。

[0121] 上述第二检测单元 603 检测针对该评论承载对象的多个显示区域中的目标显示区域输入的的第二手势操作的具体方式可以为：检测从该评论承载对象的中心区域滑动至该多个显示区域中的目标显示区域内输入的的第二手势操作，或者检测从该评论承载对象的中心区域滑动至该多个显示区域中的目标显示区域外输入的的第二手势操作。

[0122] 本发明实施例中，该客户端 600 还可以包括：

[0123] 隐藏单元 605，用于在上述第二检测单元 603 检测到输入的第三手势操作的触摸轨迹的起点与终点均位于该评论承载对象的中心区域内时，隐藏该评论承载对象。

[0124] 本发明实施例中，该客户端 600 还可以包括：

[0125] 第一获取单元 606，用于在上述输出单元 602 输出评论承载对象之前，获取预设时间段内发布的各个评论的权重值，其中，每个评论的权重值是根据该评论在该预设时间段内出现的频率确定的。

[0126] 确定单元 607，用于在上述输出单元 602 输出评论承载对象之前，确定该评论承载对象中显示区域的第一数量。

[0127] 第二获取单元 608，用于根据上述第一获取单元 606 获取到的各个评论的权重值，按照权重值从高至低的顺序获取第二数量个评论，其中，该第二数量小于等于该第一数量。

[0128] 添加单元 609，用于按照一个评论与一个显示区域的对应关系，将上述第二获取单元 608 获取到的评论添加至该评论承载对象的多个显示区域。

[0129] 本发明实施例中，该客户端 600 还可以包括：

[0130] 接收单元 610，用于在上述输出单元 602 输出评论承载对象之前，接收服务设备推荐的评论，其中，该评论是该服务设备在获取预设时间段内发布的各个评论的权重值之后，根据权重值从高至低的顺序筛选出的，且该评论的数量小于等于该评论承载对象中显示区域的数量。

[0131] 上述添加单元 609，还用于按照一个评论与一个显示区域的对应关系，将上述接收单元 610 接收到的评论添加至该评论承载对象的多个显示区域。

[0132] 本发明实施例中，上述接收单元 610 还用于在接收服务设备推荐的评论之前，接收该服务设备推荐的评论承载对象。

[0133] 在图 6 所描述的客户端中，客户端在检测到通过客户端的显示界面输入的第一手势操作时，会响应该第一手势操作，输出评论承载对象，该评论承载对象包括多个显示区域，其中，每一个显示区域用于承载不同的评论。同时，客户端在检测到针对该多个显示区域中的目标显示区域输入的的第二手势操作时，该客户端会响应该第二手势操作，将该目标显示区域所承载的评论进行发布。通过本发明实施例，用户不需要手动编辑评论即可快速发布评论，从而提高了用户发布评论的效率，有利于提升用户观看视频或玩游戏发布评论的积极性，提升客户端网络互动的活跃度。进一步的，该客户端可以获取预设时间段内发布的各个热门评论内容，该客户端对应的服务设备也可以获取预设时间段内发布的各个热门评论内容，服务设备还可以向客户端推荐热门评论，以使客户端能够根据服务器推荐的热门评论，或者根据自身获取的热门评论，或者两者的结合，输出用户需求的评论。这样不仅可以使评论承载对象输出的评论准确度更高，还可以提升用户体验。

[0134] 请参阅图 7，图 7 是本发明实施例公开的一种网络互动系统的结构示意图。如图 7

所示,该系统可以包括客户端 710 以及服务设备 720,其中,客户端 710 通过互联网与服务设备 720 通信连接,其中:

[0135] 上述客户端 710,用于检测通过该客户端 710 的显示界面输入的第一手势操作。

[0136] 上述服务设备 720,用于响应该第一手势操作,获取预设时间段内发布的各个评论的权重值,其中,每个评论的权重值是根据该评论在该预设时间段内出现的频率确定的。

[0137] 上述服务设备 720,还用于根据权重值从高至低的顺序筛选出评论,其中,该评论的数量小于或等于评论承载对象显示区域的数量。

[0138] 上述服务设备 720,还用于向上述客户端 710 推荐该评论。

[0139] 上述客户端 710,还用于接收上述服务设备 720 推荐的评论。

[0140] 上述客户端 710,还用于按照一个评论与一个显示区域的对应关系,将接收到的评论添加至评论承载对象的多个显示区域。

[0141] 上述客户端 710,还用于输出该评论承载对象。

[0142] 上述客户端 710,还用于检测针对该评论承载对象的多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作。

[0143] 上述客户端 710,还用于响应该第二手势操作,将该目标显示区域所承载的评论进行发布。

[0144] 本发明实施例中,该评论承载对象可以为圆形背景图片,该圆形背景图片包括一个中心区域,且该圆形背景图片除该中心区域之外的环形区域被划分为多个显示区域。

[0145] 本发明实施例中,该评论承载对象还可以为矩形背景图片,该矩形背景图片的两条对角线或每条边的中垂线将该矩形背景图片划分为多个显示区域。

[0146] 本发明实施例中,上述客户端 710 输出该评论承载对象的具体方式可以为:以该第一手势操作的触摸点为该评论承载对象的中心区域的中心点,输出评论承载对象。

[0147] 上述客户端 710 检测针对该评论承载对象的多个显示区域中的目标显示区域输入的第二手势操作的具体方式可以为:检测从该评论承载对象的中心区域滑动至该多个显示区域中的目标显示区域内输入的第二手势操作,或者检测从该评论承载对象的中心区域滑动至该多个显示区域中的目标显示区域外输入的第二手势操作。

[0148] 本发明实施例中,上述客户端 710 还用于在检测到输入的第三手势操作的触摸轨迹的起点与终点均位于该评论承载对象的中心区域内时,隐藏该评论承载对象。

[0149] 本发明实施例中,上述服务设备 720 还用于在向上述客户端 710 推荐该评论之前,向上述客户端 710 推荐该评论承载对象。

[0150] 本发明实施例中,上述服务设备 720 还用于在上述客户端 710 将该目标显示区域所承载的评论进行发布之后,查找该目标显示区域所承载的评论对应的评论内容,并将该评论内容通过互联网发布到各个客户端的显示界面。

[0151] 可选的,上述客户端 710 还用于输出评论承载对象之前,获取预设时间段内发布的各个评论的权重值,其中,每个评论的权重值是根据该评论在该预设时间段内出现的频率确定的;确定该评论承载对象中显示区域的第一数量;根据获取到的各个评论的权重值,按照权重值从高至低的顺序获取第二数量个评论,其中,该第二数量小于等于该第一数量;按照一个评论与一个显示区域的对应关系,将获取到的评论添加至该评论承载对象的多个显示区域。

[0152] 在图 7 所示的网络互动系统中,客户端可以获取预设时间段内发布的各个热门评论内容,该客户端对应的服务设备也可以获取预设时间段内发布的各个热门评论内容,服务设备还可以向客户端推荐热门评论,以使客户端能够根据服务器推荐的热门评论,或者根据自身获取的热门评论,或者两者的结合,输出用户需求的评论。这样不仅可以使评论承载对象输出的评论准确度更高,还可以提高用户发布评论的效率,提升用户体验,从而提升用户网络互动活跃度。

[0153] 本领域普通技术人员可以理解上述实施例的各种方法中的全部或部分步骤是可以通程序来指令相关的硬件来完成,该程序可以存储于一计算机可读存储介质中,存储介质包括只读存储器 (Read-Only Memory, ROM)、随机存储器 (Random Access Memory, RAM)、可编程只读存储器 (Programmable Read-only Memory, PROM)、可擦除可编程只读存储器 (Erasable Programmable Read Only Memory, EPROM)、一次可编程只读存储器 (One-time Programmable Read-Only Memory, OTPROM)、电子抹除式可复写只读存储器 (Electrically-Erasable Programmable Read-Only Memory, EEPROM)、只读光盘 (Compact Disc Read-Only Memory, CD-ROM) 或其他光盘存储器、磁盘存储器、磁带存储器、或者能够用于携带或存储数据的计算机可读的任何其他介质。

[0154] 以上对本发明实施例公开的网络互动方法及客户端进行了详细介绍,本文中应用了具体个例对本发明的原理及实施方式进行了阐述,以上实施例的说明只是用于帮助理解本发明的方法及其核心思想;同时,对于本领域的一般技术人员,依据本发明的思想,在具体实施方式及应用范围上均会有改变之处,综上所述,本说明书内容不应理解为对本发明的限制。

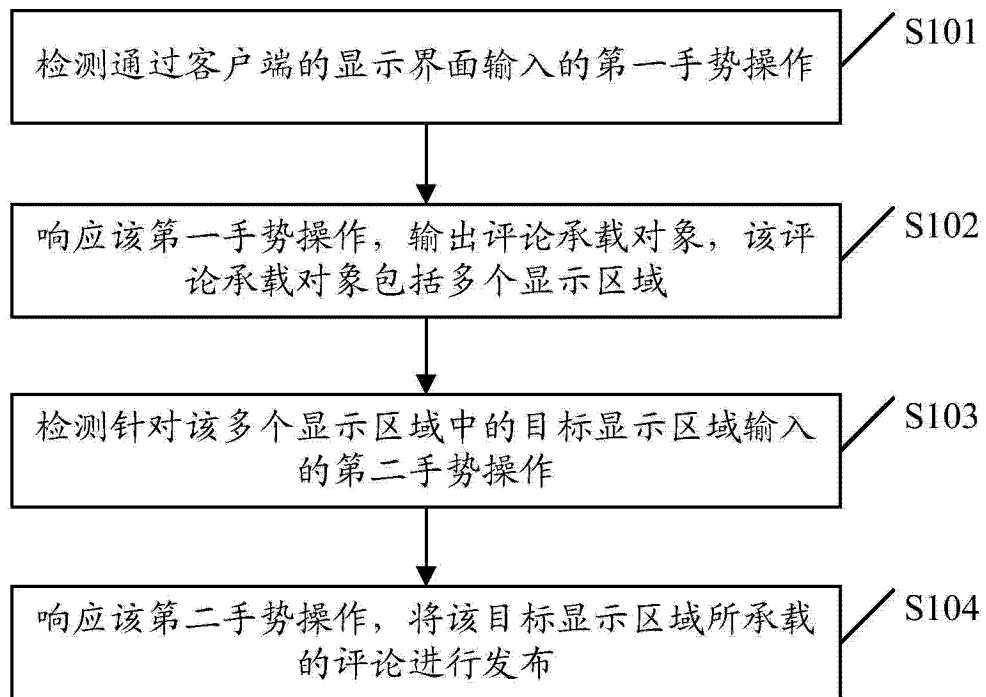


图 1

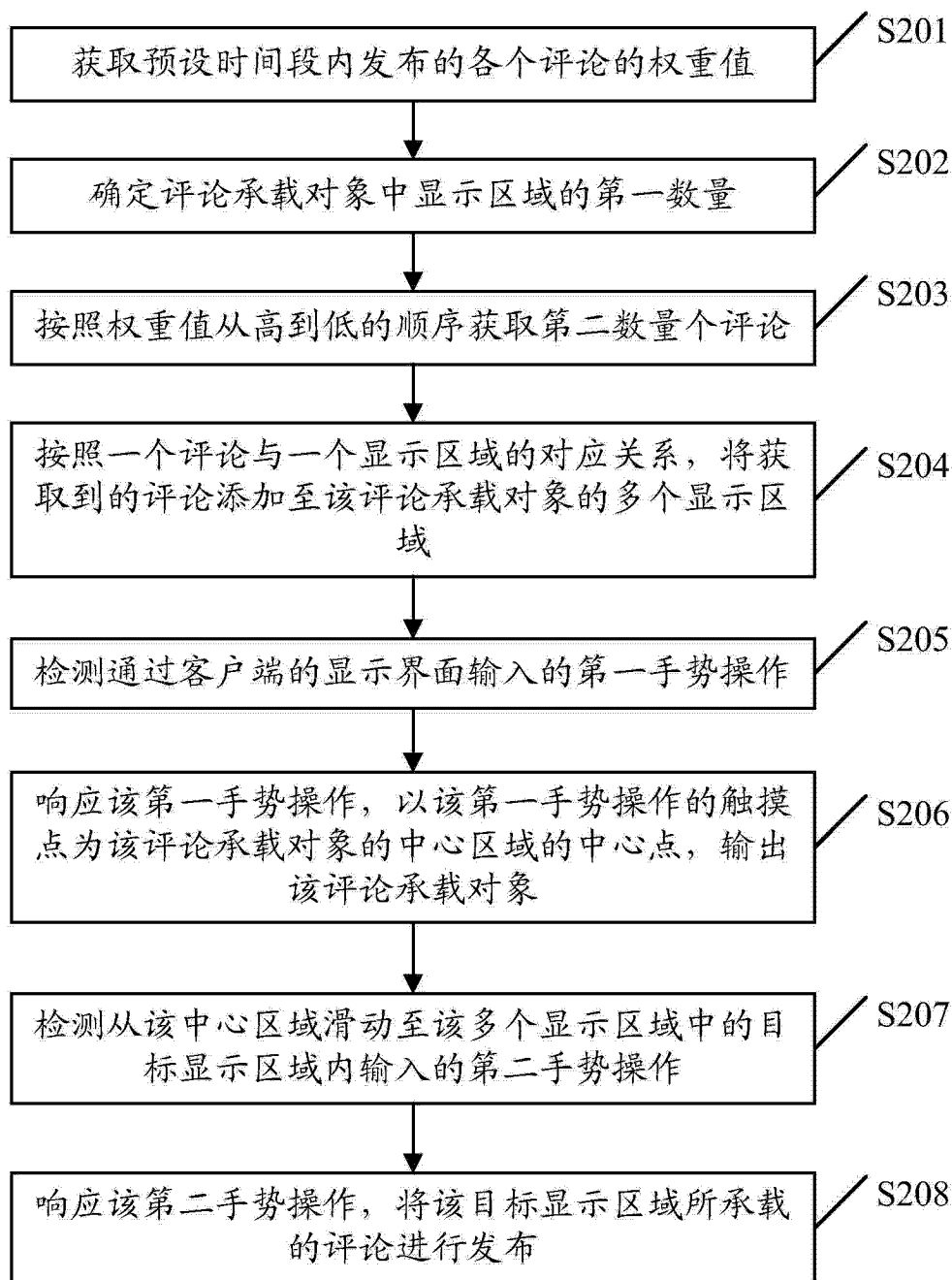


图 2

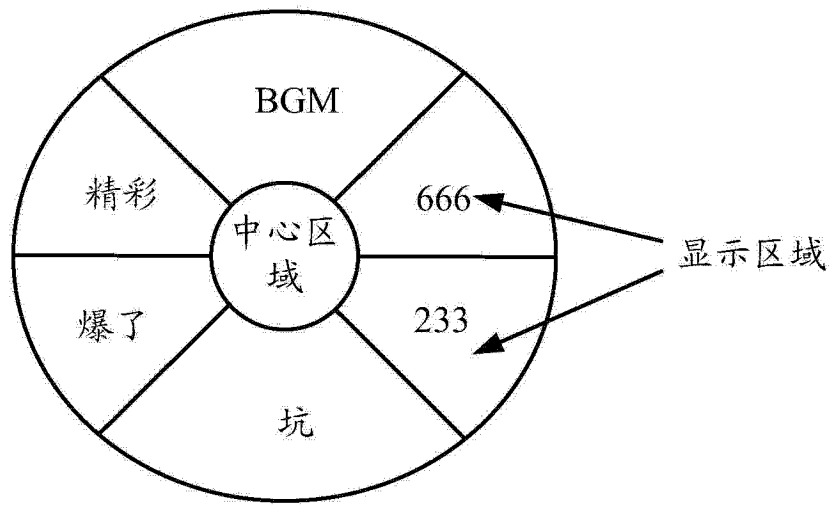


图 3a

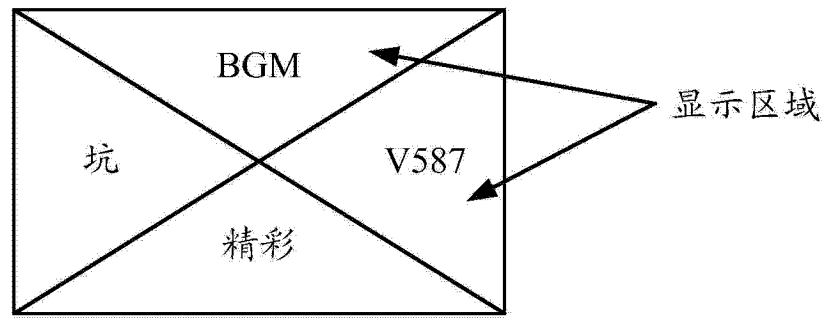


图 3b



(a)



(b)



(c)

图 4



(a)



(b)

图 5

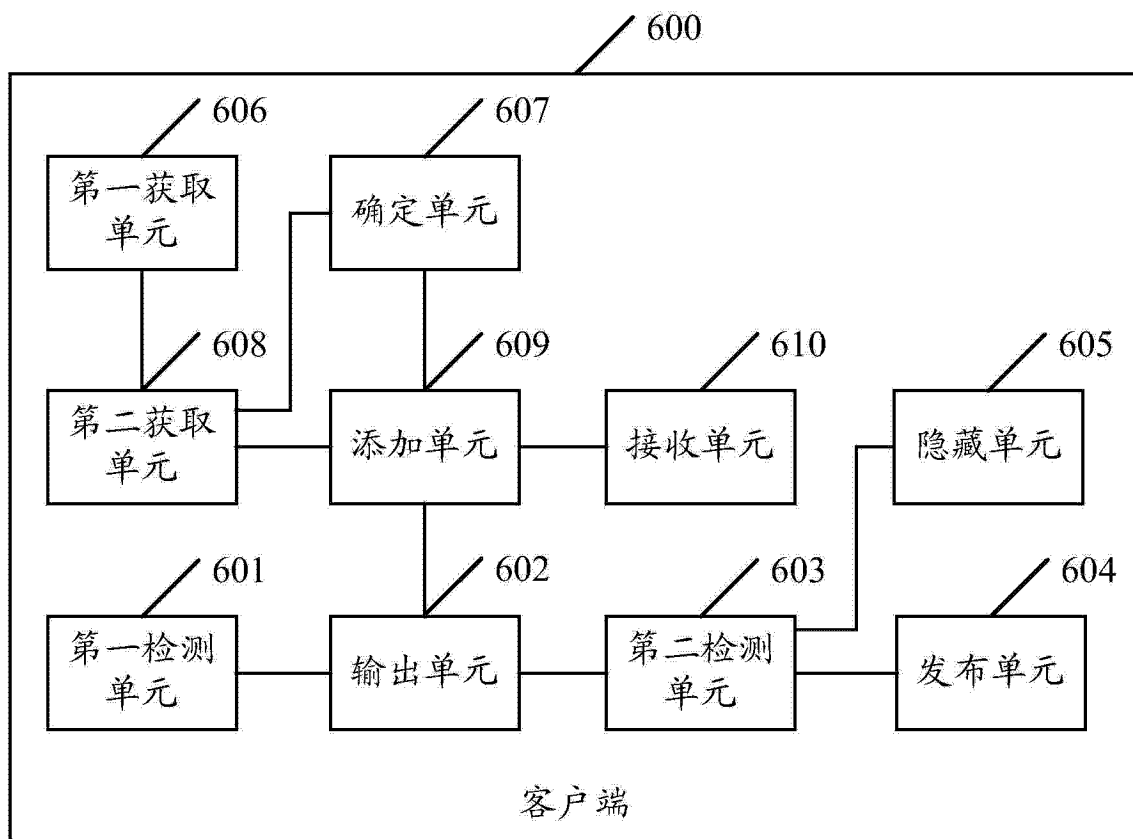


图 6

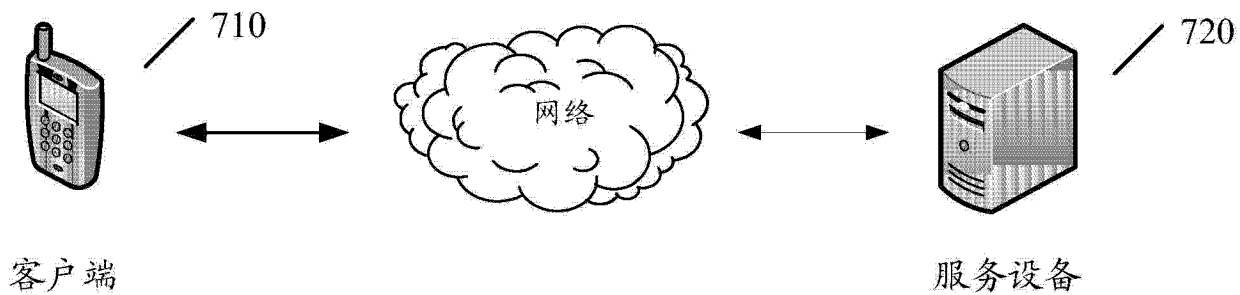


图 7