(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
2019 年 10 月 24 日 (24.10.2019)

WIPO | PCT

(10) 国际公布号
WO 2019/201049 A1

(51) 国际专利分类号:
A63F 13/533 (2014.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2019/078859

(22) 国际申请日: 2019 年 3 月 20 日 (20.03.2019)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:
201810345255.X 2018年4月17日 (17.04.2018) CN

(71) 申请人: 腾 讯 科 技 (深 圳) 有 限 公 司 (**TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) COMPANY LIMITED**) [CN/CN]; 中国广东省深圳市南山区高新区科技中一路腾讯大厦35层, Guangdong 518057 (CN)。

(72) 发明人: 王 晗 (**WANG, Han**); 中国广东省深圳市南山区高新区科技中一路腾讯大厦35层, Guangdong 518000 (CN)。

(74) 代理人: 北京康信知识产权代理有限责任公司 (**KANGXIN PARTNERS,P.C.**); 中国北京市海淀区知春路甲48号盈都大厦A座16层, Beijing 100098 (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, JO, JP, KE, KG, KH, 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,

WO 2019/201049 A1

(54) **Title:** METHOD FOR DISPLAYING OBJECT IN VIRTUAL SCENE, DEVICE, AND STORAGE MEDIUM

(54) **发明名称**: 虚拟场景中的物品展示方法、装置和存储介质

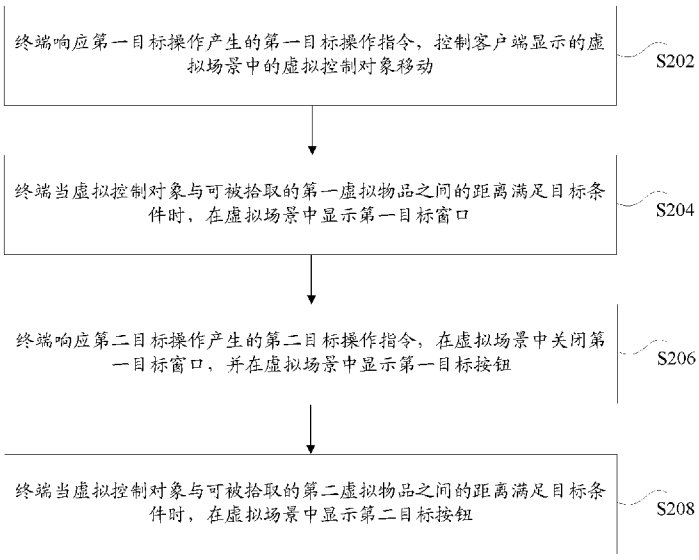


图 2

(57) **Abstract:** A method for displaying an object in a virtual scene, a device, and a storage medium. The method comprises: a terminal controlling, in response to a first target operation instruction generated by a first target operation, a virtual control object in a virtual scene displayed at a client end to move; if the distance between the virtual control object and a first virtual object available for picking-up meets a target condition, the terminal displaying a first target window in the virtual scene; the terminal closing, in response to a second target operation instruction generated by a second target operation, the first target window in the virtual scene, and displaying a first target button in the virtual scene; and if a distance between the virtual control object and a second virtual object available for picking-up meets the target condition, the terminal displaying a second target button in the virtual scene.

[见续页]

SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW。

(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))。

(57) 摘要：一种虚拟场景中的物品展示方法、装置和存储介质。该方法包括：终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口；终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

虚拟场景中的物品展示方法、装置和存储介质

本申请要求于 2018 年 04 月 17 日提交中国专利局、优先权号为201810345255X、发明名称为“虚拟场景中的物品展示方法、装置和存储介质”的中国专利申请的优先权，其全部内容通过引用结合在本申请中。

技术领域

本发明实施例涉及计算机领域，具体而言，涉及一种虚拟场景中的物品展示方法、装置和存储介质。

背景技术

目前，虚拟场景中具有用于显示多个物品的标识的目标窗口，该目标窗口在触发显示之后无法取消，并且虚拟场景中的其它目标窗口在达到触发显示的目标条件之后，也会立即显示，这样会一直占据游戏玩家在虚拟场景中的视野，降低了对物品进行展示的效率。

另外，目标窗口也不能在虚拟场景中进行拖拽下拉，无法显示更多的物品的标识，降低了对物品进行展示的效率，使得游戏玩家对应的虚拟控制对象在获取物品时非常不方便。

针对上述的对物品进行展示的效率低的问题，目前尚未提出有效的解决方案。

发明内容

本发明实施例提供了一种虚拟场景中的物品展示方法、装置和存储介质，以至少解决相关技术中对物品进行展示的效率低的技术问题。

根据本发明实施例的一个方面，提供了一种虚拟场景中的物品展示方法。该方法包括：终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制

客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识；终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

根据本发明实施例的另一方面，还提供了一种虚拟场景中的物品展示方法。该方法包括：终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识；终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，其中，第一虚拟物品的标识包括第一物品集合中的物品的标识和第二物品集合中的物品的标识，第一物品集合中的物品的标识与第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

根据本发明实施例的另一方面，还提供了一种虚拟场景中的物品展示装置，包括一个或多个处理器，以及一个或多个存储程序单元的存储器，其中，程序单元由处理器执行，该程序单元包括：第一处理单元，被设置为使终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动；第一显示单元，被设置为使终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识；第二处理单元，被设置为使终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮；第二显示单元，被设置为使终端当虚拟控制对象与可被拾取的第

二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

根据本发明实施例的另一方面，还提供了一种虚拟场景中的物品展示装置。该装置包括一个或多个处理器，以及一个或多个存储程序单元的存储器，其中，程序单元由处理器执行，该程序单元包包括：处理单元，被设置为使终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动；显示单元，被设置为使终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识；调整单元，被设置为使终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，其中，第一虚拟物品的标识包括第一物品集合中的物品的标识和第二物品集合中的物品的标识，第一物品集合中的物品的标识与第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

根据本发明实施例的另一方面，还提供了一种存储介质。该存储介质中存储有计算机程序，其中，计算机程序被设置为运行时执行本发明实施例的虚拟场景中的物品展示方法。

根据本发明实施例的另一方面，还提供了一种电子装置。该电子装置包括存储器和处理器，存储器中存储有计算机程序，处理器被设置为运行计算机程序以执行本发明实施例的虚拟场景中的物品展示方法。

在本发明实施例中，终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识；终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮；终端当虚拟控制对象与可被

拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。通过在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮，避免了无法取消第一目标窗口的显示；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮，使得在虚拟场景中关闭目标窗口的状态得到继承，避免了虚拟场景中的其它目标窗口在达到触发显示的目标条件之后，也会立即显示，而导致目标窗口占据游戏玩家在虚拟场景中的视野，从而实现了提高对物品进行展示的效率的技术效果，进而解决了相关技术中对物品进行展示的效率低的技术问题。

附图说明

此处所说明的附图用来提供对本发明实施例的进一步理解，构成本申请的一部分，本发明的示意性实施例及其说明用于解释本发明，并不构成对本发明的不当限定。在附图中：

图 1 是根据本发明实施例的一种虚拟场景中的物品展示方法的硬件环境的示意图；

图 2 是根据本发明实施例的一种虚拟场景中的物品展示方法的流程图；

图 3 是根据本发明实施例的另一种虚拟场景中的物品展示方法的流程图；

图 4 是根据本发明实施例的另一种虚拟场景中的物品展示方法的流程图；

图 5 是根据本发明实施例的另一种虚拟场景中的物品展示方法的流程图；

图 6 是根据本发明实施例的一种物品展示的场景示意图；

图 7 是根据本发明实施例的另一种物品展示的场景示意图；

图 8 是根据本发明实施例的另一种物品展示的场景示意图；

图9是根据本发明实施例的一种虚拟场景中的物品展示装置的示意图;

图 10 是根据本发明实施例的另一种虚拟场景中的物品展示装置的示意图；以及

图 11 是根据本发明实施例的一种电子装置的结构框图。

具体实施方式

为了使本技术领域的人员更好地理解本发明方案，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的实施例，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做出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例，都应当属于本发明保护的范围。

需要说明的是，本发明的说明书和权利要求书及上述附图中的术语“第一”、“第二”等是用于区别类似的对象，而不必用于描述特定的顺序或先后次序。应该理解这样使用的数据在适当情况下可以互换，以便这里描述的本发明的实施例能够以除了在这里图示或描述的那些以外的顺序实施。此外，术语“包括”和“具有”以及他们的任何变形，意图在于覆盖不排他的包含，例如，包含了一系列步骤或单元的过程、方法、系统、产品或设备不必限于清楚地列出的那些步骤或单元，而是可包括没有清楚地列出的或对于这些过程、方法、产品或设备固有的其它步骤或单元。

根据本发明实施例的一个方面，提供了一种虚拟场景中的物品展示方法的实施例。

可选地，在本实施例中，上述虚拟场景中的物品展示方法可以应用于如图 1 所示的由服务器 102 和终端 104 所构成的硬件环境中。图 1 是根据本发明实施例的一种虚拟场景中的物品展示方法的硬件环境的示意图。如图 1 所示，服务器 102 通过网络与终端 104 进行连接，上述网络包括但不限于：广域网、城域网或局域网，终端 104 并不限定于 PC、手机、平板电脑等。本发明实施例的虚拟场景中的物品展示方法可以由服务器 102 来

执行，也可以由终端 104 来执行，还可以是由服务器 102 和终端 104 共同执行。其中，终端 104 执行本发明实施例的虚拟场景中的物品展示方法也可以是由安装在其上的客户端来执行。

该实施例的对象的处理方法至少可以应用于射击类游戏中，比如，至少应用于第一人称射击类游戏(First-Person Shooting Game，简称为 FPS)和第三人称射击类游戏（Third-Person Shooting Game，简称为 TPS）中，其硬件环境可以涉及以下步骤:

步骤 S11,用户进行第一目标操作以控制虚拟场景中的虚拟控制对象。

步骤 S12，终端 104 执行虚拟场景中的物品展示方法。

步骤 S121，终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动。

步骤 S122，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口。

第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识。

步骤 S123，终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮。

步骤 S124，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

步骤 S13，向服务器 102 发送用户执行第一目标操作的数据以控制虚拟场景中的虚拟控制对象。

步骤 S14，服务器 102 执行虚拟场景中的物品展示方法。

步骤 S141，服务器 102 根据第一目标操作的数据控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动。

步骤 S142，当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离

满足目标条件时，服务器102控制客户端在虚拟场景中显示第一目标窗口。

第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识。

步骤S143，服务器102在接收到用户执行的第二目标操作的数据时，控制客户端在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并控制客户端在虚拟场景中显示第一目标按钮。

步骤S144，当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，服务器102控制客户端在虚拟场景中显示第二目标按钮。

上述步骤S11至步骤S12，或者步骤S11、S13和步骤S14包括本申请技术方案的一个完整实施流程，本申请的技术方案主要涉及其中的步骤S12或者步骤S14，下面结合具体的实施例详述步骤S12的技术方案，该实施例的方案优选应用在射击类游戏中。

图2是根据本发明实施例的一种虚拟场景中的物品展示方法的流程图。如图2所示，该方法可以包括以下步骤：

步骤S202，终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动。

在本申请上述步骤S202提供的技术方案中，客户端可以为射击类游戏客户端，比如，为FPS客户端，或者为TPS客户端；虚拟场景可以为节奏紧张，对操作效率有很高要求、具有复杂战斗情景的游戏场景，比如，该游戏场景为FPS场景或者为TPS场景；虚拟控制对象可以为虚拟场景中的由游戏玩家控制的虚拟枪械、平底锅等虚拟攻击装备；第一目标操作可以为在客户端运行的过程中，游戏玩家通过对客户端进行的控制虚拟场景中的虚拟控制对象移动的操作，由第一操作产生的第一操作指令也即用户指令，以控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象在虚拟场景中进行移动。

该实施例的第一目标操作会产生第一目标操作指令，响应该第一目标操作指令，从而控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象在虚拟场景

中进行移动。

步骤 S204，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口。

在本申请上述步骤 S204 提供的技术方案中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识。

该实施例在终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动之后，可以检测虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离是否满足目标条件，比如，检测客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离是否小于等于目标阈值，如果检测到虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值，则确定虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件，其中，在检测虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离是否满足目标条件时，虚拟控制对象可以在虚拟场景中停止移动，也可以是正在移动。

该实施例可以检测客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象与虚拟场景中的第一物品区域中可被拾取的第一虚拟物品之间的距离是否小于等于目标阈值，该第一虚拟物品可以包括第一物品区域的多个可被拾取的目标物品。可选地，每个目标物品为虚拟场景中的在虚拟攻击装备上进行装备的虚拟攻击附属装备，比如，目标物品为不同类型的药品、倍镜、枪弹、防弹衣等虚拟攻击附属装备，可以用于对虚拟场景中的虚拟攻击装备进行配置。

在检测到客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件之后，在虚拟场景中显示第一目标窗口，该第一目标窗口也即虚拟场景中的物品展示窗口、物品框、悬浮框，可以以半透明的显示方式显示在虚拟场景中的特定位置，比如，以半透明的显示方式显示在虚拟场景的右边，虚拟场景的右下角等，从而不干扰游戏玩家对虚拟场景中的战况的观察。该实施例的第一目标窗口显示有第一

虚拟物品的标识，该第一虚拟物品的标识也即第一虚拟物品包括的多个目标物品的标识，该标识可以用于指示第一虚拟物品中的每个目标物品在虚拟场景中的情况，包括名称、图标、数量等信息，此处不做任何限制。

可选地，该实施例的第一虚拟物品中的每个目标物品的标识可以以竖排显示方式显示在第一目标窗口中，也可以按照每个目标物品被虚拟控制对象使用的优先级顺序以竖排显示方式显示在第一目标窗口中。

步骤 S206，终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮。

在本申请上述步骤 S206 提供的技术方案中，在该实施例中，第二目标操作用于产生第二目标操作指令，以触发终端在虚拟场景中关闭第一目标窗口。该第二目标操作可以为在终端上进行的点击操作，比如，为在终端上进行的单击操作、双击操作等。可选地，当在客户端上检测到对第一目标窗口上的关闭标识执行的第二目标操作时，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，该关闭标识可以为用于指示关闭第一目标窗口的图标，比如，为“×”图标，可以位于第一目标窗口上以方便游戏玩家进行操作的任意位置，比如，位于第一目标窗口的右上角，或者左上角等位置，此处不做任何限制。在虚拟场景中关闭第一目标窗口之后，游戏玩家就不会在虚拟场景中看到第一目标窗口，进而不会看到第一虚拟物品中的多个目标物品的标识，避免了第一目标窗口一直显示在虚拟场景中，占据游戏玩家在虚拟场景中的视野范围，从而提升了用户体验。

需要说明的是，上述第二目标操作为单击操作、双击操作仅为本发明实施例的优选实施方式，任何可以用于终端触发在虚拟场景中关闭第一目标窗口的操作都在本发明实施例的范围之内，此处不再一一举例说明。

在该实施例中，在终端在虚拟场景中关闭第一目标窗口时，可以将第一目标窗口在虚拟场景中的显示，替换为第一目标按钮在虚拟场景中的显示，也即，关闭第一目标窗口在虚拟场景中的显示，而将第一目标按钮显示在虚拟场景中，该第一目标按钮可以为第一目标窗口的通过扩展图标指

示的扩展按钮，用于指示第一目标窗口已处于关闭状态，通过对该第一目标按钮执行操作可以再次将第一目标窗口显示在虚拟场景中。可选地，第一目标窗口在虚拟场景中所显示的区域包括第一目标按钮在虚拟场景中所显示的区域，该第一目标按钮不会遮挡游戏玩家在虚拟场景中的视野，使得游戏玩家在虚拟场景中的视野范围极大提升，提升了游戏玩家的体验。

步骤 S208，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

在本申请上述步骤 S208 提供的技术方案中，在虚拟场景中关闭第一目标窗口的状态，会由虚拟场景中其它物品区域中的目标窗口进行继承，也即，在终端在虚拟场景中关闭第一目标窗口之后，虚拟场景中的其它物品区域中的目标窗口也会关闭。该实施例的虚拟场景可以包括不同于第一物品区域的第二物品区域，在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，当在客户端上检测到虚拟控制对象与第二物品区域中可被拾取的第二虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，则终端在虚拟场景中显示第二目标按钮，该第二目标按钮可以为第二目标窗口的通过扩展图标指示的扩展按钮（可以与第一目标按钮的样式相同），而不直接显示第二目标窗口，也即，在虚拟场景中关闭第一目标窗口之后，且显示第一目标按钮之后，即使虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件，也不会在虚拟场景中触发第二目标窗口的显示，而只是显示第二目标按钮，避免了虚拟场景中的其它目标窗口在达到触发显示的目标条件之后会立即显示，而导致目标窗口占据游戏玩家在虚拟场景中的视野。

可选地，在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，如果终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮，则当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，终端在虚拟场景中直接显示第二目标窗口。

该实施例的终端可以根据用户指令控制虚拟控制对象在虚拟场景中

进行移动，当虚拟控制对象靠近第一虚拟物品时，显示第一目标窗口，在第一目标窗口中显示第一虚拟物品的标识。终端当检测到用户对第一目标窗口进行关闭操作时，关闭第一目标窗口，显示第一目标按钮，终端当检测到用户对该第一目标按钮进行操作时，显示第一目标窗口。在终端关闭第一目标窗口，显示第一目标按钮之后，终端当检测到虚拟控制对象靠近第二虚拟物品时，显示第二目标按钮，当检测到用户对该第二目标按钮进行操作时，显示第二目标窗口，在该第二目标窗口中显示第二虚拟物品的标识，避免了无法在虚拟场景中取消第一目标窗口的显示，避免了虚拟场景中的其它目标窗口在达到触发显示的目标条件之后会立即显示，而导致目标窗口占据游戏玩家在虚拟场景中的视野，从而实现了提高对物品进行展示的效率的效果。

通过上述步骤 S202 至步骤 S208，通过在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第二目标按钮，避免了无法取消第一目标窗口的显示；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮，使得在虚拟场景中关闭目标窗口的状态得到继承，避免了虚拟场景中的其它目标窗口在达到触发显示的目标条件之后，也会立即显示，而导致目标窗口占据游戏玩家在虚拟场景中的视野，从而实现了提高对物品进行展示的效率的技术效果，进而解决了相关技术中对物品进行展示的效率低的技术问题。

作为一种可选的实施方式，在步骤 S206，在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，该方法还包括：当检测到对第一目标按钮执行的第三目标操作时，在虚拟场景中再次显示第一目标窗口。

在终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，当在客户端上检测到对第一目标按钮执行的第三目标操作时，终端在虚拟场景中再次显示第一目标窗口，也即，终端当在客户端上检测到对第一目标按钮执行的第三目标操作时，将已经关闭的第一目标窗口再次在虚拟场景中呼

出进而进行显示，从而方便游戏玩家对第一目标窗口再次进行操作。其中，第三目标操作可以为点击操作，比如，为单击操作、双击操作等。

可选地，在该实施例中，终端在虚拟场景中显示第一目标窗口的状态，也会由虚拟场景中其它物品区域中的目标窗口进行继承。在终端在虚拟场景中再次显示第一目标窗口之后，当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，终端在虚拟场景中会显示第二目标窗口，在该第二目标窗口中显示第二虚拟物品的标识。

作为一种可选的实施方式，在步骤 S208，在终端在虚拟场景中显示第二目标按钮之后，该方法还包括：终端当检测到对第二目标按钮执行的第三目标操作时，在虚拟场景中显示第二目标窗口，其中，第二目标窗口用于显示第二虚拟物品的标识。

该实施例的第二目标窗口与第一目标窗口可以为虚拟场景中不同的窗口，分别包括不同的目标物品的标识，但是第二目标窗口可以与第一目标窗口的样式相同。该实施例的第二目标窗口用于显示可被拾取的第二虚拟物品的标识，该可被拾取的第二虚拟物品可以包括第二物品区域中的多个目标物品，每个目标物品与虚拟控制对象之间的距离满足目标条件。

在终端在虚拟场景中显示第二目标按钮之后，如果在客户端上检测到对第二目标按钮执行的第三目标操作，在虚拟场景中显示第二目标窗口，比如，对第二目标窗口的扩展按钮进行点击操作，才可以在虚拟场景中显示出第二目标窗口，以方便用户查看第二目标窗口中显示的目标物品的标识，进而对需要的目标物品进行选择。

需要说明的是，上述第三目标操作为单击操作、双击操作仅为本发明实施例的优选实施方式，任何可以用于在终端上触发再次将第一目标窗口和/或第二目标窗口显示在虚拟场景中的操作都在本发明实施例的范围之内，此处不再一一举例说明。

作为一种可选的实施方式，在步骤 S204，终端在虚拟场景中显示第

一目标窗口之后，该方法还包括：终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第四目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，其中，第一虚拟物品的标识包括第一物品集合中的物品的标识和第二物品集合中的物品的标识，第一物品集合中的物品的标识与第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

在该实施例中，终端在虚拟场景中显示的第一目标窗口为活动窗口，其中显示的第一虚拟物品的多个目标物品可以通过第四目标操作灵活地进行调整，以查看第一物品区域中存在的更多的目标物品。该实施例的第四目标操作可以为在第一目标窗口上执行的滑动操作，比如，该滑动操作为对第一目标窗口上的虚拟滑动按钮执行的向上滑动的操作，从而使得第一目标窗口支持拖拽上拉，或者为向下滑动的操作，从而使得第一目标窗口支持拖拽下拉。

该实施例的第一虚拟物品包括多个目标物品，第一目标窗口在显示区域显示第一虚拟物品中的第一物品集合，比如，第一虚拟物品包括的多个目标物品为药品、倍镜、枪弹、防弹衣等，第一物品集合包括药品、倍镜、枪弹，该药品、倍镜、枪弹显示在第一目标窗口的显示区域中。当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数时，也即，当第一虚拟物品包括的多个目标物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数时，比如，当第一虚拟物品包括的药品、倍镜、枪弹、防弹衣等的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数 3 时，该第一目标窗口可以用于接收第四目标操作。

终端当在客户端上检测到对第一目标窗口执行的第四目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识。该实施例的第一虚拟物品的标识除了

包括第一物品集合中的物品的标识之外，还包括第二物品集合中的物品的标识，该第二物品集合中的物品的标识为当用户对第一目标窗口执行第四目标操作时，在第一目标窗口中重新显示出的第一虚拟物品中的目标物品的标识，该第二物品集合中的每个目标物品与虚拟控制对象之间的距离都满足目标条件，并且随着对第一目标窗口执行的第四目标操作，第一物品集合中的物品的标识与第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同，比如，第一虚拟物品包括的多个目标物品为药品、倍镜、枪弹、防弹衣等，第一虚拟物品集合包括药品、倍镜、枪弹，第二虚拟物品集合包括倍镜、枪弹、防弹衣，该第一虚拟物品集合中的倍镜、枪弹的标识和第二虚拟物品集合中的倍镜、枪弹相同，从而方便游戏玩家查看第一物品区域中更多的目标物品以根据需要进行选择，进而避免了在虚拟场景中的窗口显示的物品固定、不能进行灵活调整以查看更多物品的问题，进而提高了对物品进行处理的效率。

需要说明的是，上述第四目标操作为向上滑动操作、向下滑动操作仅为本发明实施例的优选实施方式，任何可以用于触发将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，以方便游戏玩家查看第一物品区域中更多的目标物品的操作都在本发明实施例的范围之内，此处不再一一举例说明。

作为一种可选的实施方式，在步骤 S206，在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，该方法还包括：终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离未满足目标条件时，在虚拟场景中取消第一目标按钮的显示。

在该实施例中，终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动，虚拟控制对象与可被拾取的第一物品之间的距离会发生变化。在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，如果虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离不满足目标条件，比如，如果虚拟控制对

象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离大于目标阈值，可以在虚拟场景中取消第一目标按钮的显示，比如，可以在虚拟场景中取消第一目标窗口的扩展按钮的显示，从而扩大游戏玩家在虚拟场景中的视野范围，提升了用户体验。

可选地，该实施例还可以由游戏玩家进行设置，使终端在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，无论虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间是否满足目标条件，比如，无论虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离是多少，都可以在虚拟场景中一直显示第一目标按钮，以向游戏玩家指示通过对该第一目标按钮进行操作，可以显示第一目标窗口。

作为一种可选的实施方式，在终端在虚拟场景中取消第一目标按钮的显示之后，该方法还包括：终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离再次满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标按钮、且未显示第一目标窗口。

在该实施例中，在终端在虚拟场景中取消第一目标按钮的显示之后，当虚拟控制对象再次出现在第一物品区域，使虚拟控制对象与第一虚拟物品之间的距离再次满足目标条件时，在虚拟场景中重新显示第一目标按钮，且不再触发第一目标窗口的显示。可选地，此时如果在客户端上检测到对第一目标按钮执行的第三目标操作，在虚拟场景中显示第一目标窗口，比如，对第一目标窗口的扩展按钮进行点击操作，才可以在虚拟场景中显示出第一目标窗口，以方便用户查看第一目标窗口中显示的目标物品的标识，进而对需要的目标物品进行选择。

作为一种可选的实施方式，第一目标按钮在虚拟场景中的显示面积小于第一目标窗口在虚拟场景中的显示面积，和/或第二目标按钮在虚拟场景中的显示面积小于第二目标窗口在虚拟场景中的显示面积。

在该实施例中，第一目标按钮在虚拟场景中的显示面积小于第一目标窗口在虚拟场景中的显示面积，和/或第二目标按钮在虚拟场景中的显示面

积小于第二目标窗口在虚拟场景中的显示面积，比如，该第一目标按钮为第一目标窗口的很小的扩展按钮，该第二目标按钮为第二目标窗口的很小的扩展按钮，从而不遮挡游戏玩家在虚拟场景中的视野，使得游戏玩家在虚拟场景中的视野范围极大提升，提升了游戏玩家的体验。

可选地，作为一种示例，终端的第一目标窗口可以显示在虚拟场景中的第一显示区域中，该第一显示区域可以为客户端屏幕的右半屏对应的虚拟场景中的区域。在虚拟场景中关闭第一目标窗口时，将第一目标窗口在虚拟场景中的第一显示区域中的显示，替换为第一目标按钮在虚拟场景中的第一显示区域的显示，也即，关闭第一目标窗口在第一显示区域中的显示，而将第一目标按钮显示在第一显示区域中，该第一显示区域中显示的第一目标按钮不会遮挡游戏玩家在虚拟场景中的视野，使得游戏玩家在虚拟场景中的视野范围极大提升，提升了游戏玩家的体验。

可选地，该实施例的第二目标窗口可以显示在虚拟场景中的第二显示区域中，该第二显示区域可以为客户端屏幕的左半屏对应的虚拟场景中的区域，关闭第二目标窗口在第二显示区域中的显示，而将第二目标按钮显示在第二显示区域中，该第二显示区域中显示的第二目标按钮不会遮挡游戏玩家在虚拟场景中的视野，使得游戏玩家在虚拟场景中的视野范围极大提升，提升了游戏玩家的体验。

作为一种可选的实施方式，步骤 S204，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口包括：终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第一目标窗口；步骤 S208，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮包括：终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

该实施例的终端可以检测虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品

之间的距离是否小于等于目标阈值，如果终端检测到虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值，则确定虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件，进而在虚拟场景中显示第一目标窗口。可选地，该实施例通过虚拟控制对象在虚拟场景中的位置坐标和第一物品区域中的目标物品在虚拟场景中的位置坐标来计算虚拟控制对象与第一物品区域中的目标物品之间的距离，将与虚拟控制对象之间的距离小于等于目标阈值的第一物品区域中的目标物品包含在第一虚拟物品中。

终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，确定虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件，进而在虚拟场景中显示第二目标按钮。可选地，该实施例通过虚拟控制对象在虚拟场景中的位置坐标和第二物品区域中的目标物品在虚拟场景中的位置坐标来计算虚拟控制对象与第二物品区域中的目标物品之间的距离，将与虚拟控制对象之间的距离小于等于目标阈值的第二物品区域中的目标物品包含在第二虚拟物品中。

可选地，该实施例的目标阈值为预先设定的在虚拟场景中触发终端显示第一目标窗口时，允许目标物品与虚拟控制对象之间具有的最大距离，比如，为一个虚拟控制对象在虚拟场景中所占的宽度，此处不做任何限制。

作为一种可选的实施方式，步骤 S202，终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动包括：终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制射击类游戏客户端显示的虚拟场景中的虚拟攻击装备移动，其中，客户端包括射击类游戏客户端，虚拟控制对象包括虚拟攻击装备；步骤 S204，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口包括：终端当虚拟攻击装备与可被拾取的第一虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一虚拟物品包括第一虚拟攻击附属装备，第一目标窗口用

于显示第一虚拟攻击附属装备的标识；步骤 S208，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮包括：终端当虚拟攻击装备与可被拾取的第二虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮，其中，第二虚拟物品包括第二虚拟攻击附属装备。

在该实施例中，虚拟场景中的物品展示方法可以应用于射击类游戏中，该射击类游戏可以为 FPS，也可以为 TPS；客户端可以为射击类游戏客户端，比如，可以为 FPS 客户端，也可以为 TPS 客户端；虚拟控制对象可以为射击类游戏中的虚拟攻击装备，比如，虚拟攻击装备为由游戏玩家控制的虚拟枪械、平底锅等；虚拟物品可以为待装备在虚拟攻击装备上的虚拟攻击附属装备，比如，为装备在虚拟枪械上的倍镜、枪弹等虚拟攻击附属装备。

终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制射击类游戏客户端显示的虚拟场景中的虚拟攻击装备移动，终端当虚拟攻击装备与可被拾取的第一虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，比如，当虚拟攻击装备与可被拾取的第一虚拟攻击附属装备之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第一目标窗口。

当终端在客户端上检测到射击类游戏客户端显示的虚拟场景中的虚拟攻击装备与可被拾取的第一虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，终端在虚拟场景中显示用于显示第一虚拟攻击附属装备的标识的第一目标窗口，该第一虚拟攻击附属装备的标识，也即，第一虚拟攻击附属装备包括的多个目标虚拟攻击附属装备的标识，该标识可以用于指示第一虚拟攻击附属装备中的每个目标虚拟攻击附属装备在虚拟场景中的情况，包括名称、图标、数量等信息，此处不做任何限制。

在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮。当在客户端上检测到对第一目标按钮执行的第三

目标操作时，在虚拟场景中再次显示第一目标窗口。

该实施例在虚拟场景中关闭第一目标窗口的状态，会由虚拟场景中其它物品区域中的目标窗口进行继承。可选地，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，终端当虚拟攻击装备与可被拾取的第二虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮，而不显示第二目标窗口，避免了虚拟场景中的其它目标窗口在达到触发显示的目标条件之后会立即显示，而导致目标窗口占据游戏玩家在虚拟场景中的视野。当在客户端上检测到对第二目标按钮执行的第三目标操作时，在虚拟场景中显示第二目标窗口，第二目标窗口用于显示第二虚拟攻击附属装备的标识，以方便用户查看第二目标窗口中显示的目标物品的标识，进而对需要的目标物品进行选择。

该实施例在虚拟控制对象接近虚拟物品时自动弹出目标窗口，当游戏玩家对目标窗口进行操作关闭目标窗口之后，只显示一个很小的目标按钮，当游戏玩家再次接近虚拟物品（包括其它虚拟物品）时均不再弹出目标窗口，只展示目标窗口对应的目标按钮，而在游戏玩家对目标按钮进行操作之后，则重新显示与目标按钮对应的目标窗口，可以使游戏玩家方便、高效地观察虚拟场景中的周围的更多的物品，且不干扰玩家观察周围战况，提高了对物品进行展示的效率，进而极大地提升了游戏玩家的游戏体验。

本发明实施例还提供了另一种虚拟场景中的物品展示方法。

图 3 是根据本发明实施例的一种虚拟场景中的物品展示方法的流程图。如图 3 所示，该方法可以包括以下步骤：

步骤 S302，终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动。

在本申请上述步骤 S302 提供的技术方案中，第一目标操作会产生第一目标操作指令，响应该第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象在虚拟场景中进行移动。

步骤 S304，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口。

在本申请上述步骤 S304 提供的技术方案中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识。

该实施例在终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，终端控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动之后，可以检测虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离是否满足目标条件，比如，检测客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离是否小于等于目标阈值，如果终端检测到虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值，则终端确定虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件，其中，在终端检测虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离是否满足目标条件时，虚拟控制对象可以在虚拟场景中停止移动，也可以是正在移动。该实施例的第一虚拟物品可以包括第一物品区域的多个可被拾取的目标物品。

该实施例的终端在检测到客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件之后，终端在虚拟场景中显示第一目标窗口，可以以半透明的显示方式显示在虚拟场景中的特定位置，比如，显示在虚拟场景的右边，虚拟场景的右下角等，从而不干扰游戏玩家对虚拟场景中的战况的观察。该实施例的第一目标窗口显示有第一虚拟物品的标识，该第一虚拟物品的标识也即第一虚拟物品包括的多个目标物品的标识，该标识可以用于指示第一虚拟物品中的每个目标物品在虚拟场景中的情况，包括每个目标物品的名称、图标、数量等信息，此处不做任何限制。

可选地，该实施例的第一虚拟物品中的每个目标物品的标识可以以竖排显示方式显示在第一目标窗口中，可以按照每个目标物品被虚拟控制对象使用的优先级顺序以竖排显示方式显示在第一目标窗口中。

步骤 S306，终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识。

在本申请上述步骤 S306 提供的技术方案中，第一虚拟物品的标识包括第一物品集合中的物品的标识和第二物品集合中的物品的标识，第一物品集合中的物品的标识与第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

在该实施例中，终端在虚拟场景中显示的第一目标窗口为活动窗口，其中显示的第一虚拟物品的多个目标物品可以通过目标操作灵活地进行调整，以查看第一物品区域中存在的更多的目标物品。在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，该第一目标窗口可以用于接收游戏玩家的目标操作。可选地，该实施例的目标操作包括第二目标操作，该第二目标操作可以为在第一目标窗口上执行的滑动操作。

该实施例的第一虚拟物品包括多个目标物品，第一目标窗口在显示区域显示第一虚拟物品中的第一物品集合，比如，第一虚拟物品包括的多个目标物品为药品、倍镜、枪弹、防弹衣等，第一物品集合包括药品、倍镜、枪弹，该药品、倍镜、枪弹显示在第一目标窗口的显示区域中。当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数时，也即，当第一虚拟物品包括的多个目标物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数时，该第一目标窗口可以用于接收第二目标操作。

当终端在客户端上检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，终端将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识。该实施例的第一虚拟物品的标识包括第一物品集合中的物品的标识和第二物品集合中的物品的标识，该第二物品集合中的物品为当用户对第一目标窗口执行第二目标操作时，在第

一目标窗口中重新显示出的第一虚拟物品中的目标物品，该第二物品集合中的每个目标物品与虚拟控制对象之间的距离也都满足目标条件，并且随着对第一目标窗口执行的第二目标操作，第一物品集合中的物品的标识与第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

需要说明的是，上述第二目标操作为向上滑动操作、向下滑动操作仅为本发明实施例的优选实施方式，任何可以用于触发将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，以方便游戏玩家查看第一物品区域中更多的目标物品的操作都在本发明实施例的范围之内，此处不再一一举例说明。

通过上述步骤 S302 至步骤 S306，通过第一目标操作实现在第一目标窗口中显示不同的物品集合，达到了显示更多的物品的信息的目的，避免了无法显示更多的物品的信息，从而实现了提高对物品进行展示的效率的技术效果，进而解决了相关技术中对物品进行展示的效率低的技术问题。

作为一种可选的实施方式，在步骤 S304，在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，响应第三目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

在该实施例中，第三目标操作用于产生第二目标操作指令，以触发终端在虚拟场景中关闭第一目标窗口。可选地，当终端在客户端上检测到对第一目标窗口上的关闭标识执行的第三目标操作时，终端在虚拟场景中关闭第一目标窗口，该关闭标识可以为用于指示关闭第一目标窗口的图标，可以位于第一目标窗口上以方便游戏玩家进行操作的任意位置。在终端在虚拟场景中关闭第一目标窗口之后，游戏玩家就不会在虚拟场景中看到第一目标窗口，进而也不会看到第一物品区域中的多个目标物品的标识，避免了第一目标窗口一直显示在虚拟场景中，占据游戏玩家在虚拟场景中的视野范围，从而提升了用户体验。

需要说明的是，上述第三目标操作为单击操作、双击操作仅为本发明实施例的优选实施方式，任何可以用于触发在虚拟场景中关闭第一目标窗口的操作都在本发明实施例的范围之内，此处不再一一举例说明。

在终端在虚拟场景中关闭第一目标窗口时，可以将第一目标窗口在虚拟场景中的显示，替换为第一目标按钮在虚拟场景中的显示，也即，关闭第一目标窗口在虚拟场景中的显示，而将第一目标按钮显示在虚拟场景中，通过对该第一目标按钮执行操作可以再次将第一目标窗口显示在虚拟场景中。该第一目标按钮不会遮挡游戏玩家在虚拟场景中的视野，使得游戏玩家在虚拟场景中的视野范围极大提升，提升了游戏玩家的体验。

在该实施例中，在虚拟场景中关闭第一目标窗口的状态，会由虚拟场景中的其它物品区域中的目标窗口进行继承，也即，在终端在虚拟场景中关闭第一目标窗口之后，虚拟场景中的其它物品区域中的目标窗口也会关闭。该实施例的虚拟场景可以包括不同于第一物品区域的第二物品区域，在响应第三目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，当虚拟控制对象与第二物品区域中的可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，则在虚拟场景中显示第二目标按钮，而不显示第二目标窗口，也即，在虚拟场景中关闭第一目标窗口之后，即使虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件，也不会在虚拟场景中触发第二目标窗口的显示，避免了虚拟场景中的其它目标窗口在达到触发显示的目标条件之后会立即显示，而导致目标窗口占据游戏玩家在虚拟场景中的视野。

作为一种可选的实施方式，在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，终端当检测到对第一目标按钮执行的第四目标操作时，在虚拟场景中再次显示第一目标窗口。

在终端在响应第三目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，当终端在客户端上检测到对第一目标按钮执行的第四目标操作时，终端在虚拟

场景中再次显示第一目标窗口，也即，当终端在检测到对第一目标按钮执行的第四目标操作时，将已经关闭的第一目标窗口再次在虚拟场景中呼出进而进行显示，从而方便游戏玩家对第一目标窗口再次进行操作。其中，第四目标操作可以为点击操作，比如，为单击操作、双击操作等。

作为一种可选的实施方式，在终端在虚拟场景中显示第二目标按钮之后，终端当检测到对第二目标按钮执行的第四目标操作时，在虚拟场景中显示第二目标窗口，其中，第二目标窗口用于显示第二虚拟物品的标识。

该实施例的第二目标按钮可以为第二目标窗口的通过扩展图标指示的扩展按钮。在终端在虚拟场景中显示第二目标按钮之后，如果在客户端上检测到对第二目标按钮执行的第四目标操作，在虚拟场景中显示第二目标窗口，以方便用户查看第二目标窗口中显示的目标物品的标识，进而对需要的目标物品进行选择。

作为一种可选的实施方式，步骤 S306，终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识包括：终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口的虚拟滑动按钮执行的滑动操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，其中，第二目标操作包括滑动操作；或者终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口显示的第一物品集合中的物品的标识执行的滑动操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识。

在该实施例中，第一目标操作可以包括滑动操作，第一目标窗口可以包括虚拟滑动按钮，该虚拟滑动按钮用于接收游戏玩家对第一目标窗口执

行的滑动操作，可以为向上滑动的操作，也可以为向下滑动的操作。终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口的虚拟滑动按钮执行的滑动操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，该第二物品集合中的物品的标识与滑动操作的滑动方向相对应，比如，当对虚拟滑动按钮执行的滑动操作为向上滑动操作时，终端可以从第一目标窗口的下方显示出第二物品集合中的之前未在第一目标窗口中显示的目标物品的标识，实现未在第一目标窗口中显示的目标物品的标识在第一目标窗口向上缩进，以与其它目标物品无缝衔接上，同时第一目标窗口的上方不再显示开始显示的目标物品的标识。

当对第一目标窗口的虚拟滑动按钮执行的滑动操作为向下滑动操作时，可以从第一目标窗口的上方显示出第二物品集合中的未在第一目标窗口中显示的目标物品的标识，同时第一目标窗口的下方不再显示开始显示的目标物品的标识，从而保证第一目标窗口中显示的目标物品的顺序连贯。可选地，当终端在客户端上检测到对第一目标窗口的虚拟滑动按钮执行的滑动操作时，如果没有第一虚拟物品中的其它目标物品的标识可以显示，则可以在第一目标窗口中显示空框。

可选地，终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且在客户端上检测到对第一目标窗口显示的第一物品集合中的物品的标识执行的滑动操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，该第二物品集合中的物品的标识与滑动操作的滑动方向相对应，比如，当对第一物品集合中的物品的标识执行的滑动操作为向上滑动操作时，可以从第一目标窗口的下方显示出第二物品集合中的之前未在第一目标窗口中显示的目标物品的标识，实现未在第一目标窗口中显示的目标物品的标识在第一目标窗口向上缩进，以与其它目标物品无缝衔接上，同时第一目标窗口的上方不再显示开始显示的目标物品的标识；

当对第一物品集合中的物品的标识执行的滑动操作为向下滑动操作时，可以从第一目标窗口的上方显示出第二物品集合中的未在第一目标窗口中显示的目标物品的标识，同时第一目标窗口的下方不再显示开始显示的目标物品的标识，保证第一目标窗口中显示的目标物品的顺序连贯。可选地，当终端在客户端上检测到对第一物品集合中的物品的标识执行的滑动操作执行的滑动操作时，如果没有第一虚拟物品中的其它目标物品的标识可以显示，则终端在第一目标窗口中显示空框。

作为一种可选的实施方式，步骤 S304，在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口时，该方法还包括：终端获取当前与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的第一目标物品的属性信息；终端按照第一目标物品的属性信息确定第一虚拟物品包括的多个目标物品分别在虚拟场景中与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的优先级顺序；终端在第一目标窗口的显示区域中，按照优先级顺序依次显示多个目标物品中的第一物品集合中的物品的标识。

在该实施例中，第一目标物品为当前与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的物品，比如，第一目标物品为当前装配在虚拟控制对象上的防弹衣，该第一目标物品的属性信息可以为第一目标物品的等级信息、第一目标物品是否完整的信息等，比如，为防弹衣的等级信息、防弹衣是否完整的属性信息等。在终端在获取当前与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的第一目标物品的属性信息之后，终端按照第一目标物品的属性信息确定第一虚拟物品包括的多个目标物品分别在虚拟场景中与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的优先级顺序，也即，终端确定第一虚拟物品包括的多个目标物品分别被虚拟控制对象使用的优先级顺序，终端在第一目标窗口的显示区域中，按照优先级顺序依次显示多个目标物品中的第一物品集合中的物品的标识。

举例而言，第一虚拟物品包括的多个目标物品为头盔、武器、子弹、防弹衣，在虚拟控制对象身上的防弹衣的等级没有第一虚拟物品中的防弹

衣的等级高时，确定第一虚拟物品包括的多个目标物品的优先级顺序为防弹衣、头盔、武器、子弹，其中，第一虚拟物品中的防弹衣的优先级最高。

再举例而言，第一物品区域中有防弹衣，当虚拟控制对象身上没有防弹衣时，则第一物品区域中的防弹衣的优先级为第一，将该未拾取的第一物品区域中的防弹衣在第一目标窗口中置顶显示；当虚拟控制对象身上的防弹衣的等级没有第一物品区域中的防弹衣的等级高时，则第一物品区域中的防弹衣的优先级为第一，将该未拾取的第一物品区域中的防弹衣在第一目标窗口中置顶显示；当虚拟控制对象身上的防弹衣的等级大于等于第一物品区域中的防弹衣的等级，但是不完整，则第一物品区域中的防弹衣的优先级为第一，将该未拾取的第一物品区域中的防弹衣在第一目标窗口中置顶显示，比如，虚拟控制对象身上的防弹衣的等级为二级，第一物品区域中的防弹衣的等级也为二级，只要虚拟控制对象身上的防弹衣不完整，则将未拾取的第一物品区域的二级防弹衣在第一目标窗口中置顶放置，如果虚拟控制对象身上的防弹衣的等级为三级，第一物品区域中的防弹衣的等级为二级，则判断虚拟控制对象身上的防弹衣的剩余耐久是否达到需要更换为第一物品区域的二级防弹衣的标准，如果达到了需要更换为第一物品区域的二级防弹衣的标准，将该第一物品区域中的二级防弹衣在第一目标窗口中置顶显示；当虚拟控制对象身上的防弹衣的等级比第一物品区域中的防弹衣的等级高时，并且完整时，则将第一物品区域中的防弹衣置于固定顺序中，其优先级可以低于头盔、武器、子弹等。

作为一种可选的实施方式，步骤 S306，终端将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识包括：终端将在第一目标窗口中显示的物品的标识，从按照优先级顺序依次显示的第一物品集合中的物品的标识，调整到按照优先级顺序依次显示的第二物品集合中的物品的标识。

在该实施例中，终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且在客户端上检测到对第一

目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识，从按照优先级顺序依次显示的第一物品集合中的物品的标识，调整到按照优先级顺序依次显示的第二物品集合中的物品的标识，比如，按照优先级顺序依次显示的第一物品集合中的物品为防弹衣、头盔、武器，按照优先级顺序依次显示的第二物品集合中的物品为头盔、武器、子弹，可以将防弹衣、头盔、武器的标识调整为头盔、武器、子弹的标识。

作为一种可选的实施方式，在步骤 S306，终端将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识时，该方法还包括：终端将第一虚拟物品中的多个目标物品中优先级最高的目标物品的标识，显示在第一目标窗口的目标区域中，其中，第一物品集合和第二物品集合均包括优先级最高的目标物品。

在该实施例中，终端在将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识时，终端将第一虚拟物品中的多个目标物品中优先级最高的目标物品的标识，显示在第一目标窗口的目标区域中，可选地，随着对第一目标窗口执行的第二目标操作，在第一目标窗口的目标区域中均显示第一虚拟物品中优先级最高的目标物品的标识，该目标区域可以为第一目标窗口的置顶区域，从而方便游戏玩家的选择，提高了对物品进行处理的效率。

举例而言，第一虚拟物品包括的多个目标物品为头盔、武器、子弹、防弹衣，确定头盔、武器、子弹、防弹衣分别在虚拟场景中与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的优先级顺序为防弹衣、头盔、武器、子弹，其中，防弹衣为优先级最高的物品，则将防弹衣始终显示在第一目标窗口的置顶区域，比如，第一物品集合为防弹衣、头盔、武器，第二物品集合为防弹衣、武器、子弹，则第一物品集合和第二物品集合均包括防弹衣，第一物品集合的防弹衣和第二物品集合的防弹衣均显示在第一目标窗口的置顶区域，从而方便游戏玩家的选择，提高了对物品进行处理的效率。

作为一种可选的实施方式，在终端在按照第一目标物品的属性信息确

定第一虚拟物品包括的多个目标物品在虚拟场景中与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的优先级顺序之后，该方法还包括：终端当优先级最高的目标物品在目标时间内未添加至虚拟场景的虚拟容器中时，控制优先级最高的目标物品添加至所述虚拟容器中，其中，虚拟容器中存储的物品用于与虚拟控制对象在虚拟场景中处于被组合使用的状态。

在该实施例中，在终端在按照第一目标物品的属性信息确定第一虚拟物品包括的多个目标物品在虚拟场景中与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的优先级顺序之后，在第一虚拟物品包括的多个目标物品中，当优先级最高的目标物品在目标时间内未添加至虚拟场景的虚拟容器中时，终端将优先级最高的目标物品添加至所述虚拟容器中。可选地，当在优先级最高的目标物品在目标时间内停留目标时间，仍然未被游戏玩家拾取至虚拟控制容器中以与虚拟控制对象处于被组合使用的状态时，终端控制优先级最高的目标物品自动添加至虚拟控制容器中，并与虚拟控制对象处于被组合使用的状态，其中，虚拟容器可以为与虚拟控制对象对应的背包。

作为一种可选的实施方式，在步骤 S304，终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，该方法还包括：终端当检测到对第一虚拟物品中的第二目标物品的标识执行的第五目标操作时，将第二目标物品添加至虚拟场景的虚拟容器中，虚拟容器中存储的物品用于与虚拟控制对象在虚拟场景中处于被组合使用的状态；终端从第一目标窗口中删除第二目标物品的标识，并将第一虚拟物品中的第三目标物品的标识显示在第一目标窗口中，其中，第三目标物品的标识为在删除第二目标物品的标识之前，未显示在第一目标窗口中的第一虚拟物品中的物品的标识。

在该实施例中，在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，游戏玩家可以在第一目标窗口中选择需要添加至虚拟容器以在虚拟场景中使用的目标物品。当终端在客户端上检测到对第一虚拟物品中的第二目标物品的标识执行的第五目标操作时，将第二虚拟物品添加至虚拟场景的虚拟容器中。可选地，当虚拟容器中存储的物品未满时，将第二目标物品直接添

加至虚拟场景的虚拟容器中。

该实施例的第五目标操作可以为点击操作、滑动操作等，虚拟场景的虚拟容器可以为虚拟场景中的用于存储物品对象的背包，其中存储的物品用于与虚拟控制对象在虚拟场景中处于被组合使用的状态，第一物品集合或第二物品集合中包括第二目标物品，也即，可以在客户端上检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作之前，根据第一物品集合中的物品的标识选择出第二目标物品，也可以在客户端上检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作之后，根据第二物品集合中的物品的标识选择出第二目标物品。

需要说明的是，该实施例的第五目标操作为点击操作、滑动操作仅为本发明实施例的优选实施方式，任何可以用于触发将第二目标物品添加至虚拟场景的虚拟容器中的操作都在本发明实施例的范围之内，此处不再一一举例说明。

在该实施例中，在终端将从第一物品集合或第二物品集合中选择出的第二目标物品添加至虚拟场景的虚拟容器中之后，可以从第一目标窗口中删除第二目标物品的标识，也即，第一目标窗口不再显示第二目标物品的标识，终端可以将第一虚拟物品中的第三目标物品的标识显示在第一目标窗口中，该第三目标物品的标识可以为在终端删除第二目标物品的标识之前，未显示在第一目标窗口中的第一物品区域中的物品的标识，可以为与显示在第一目标窗口中的目标物品具有一定优先级顺序、且未显示在第一目标窗口中的第一物品区域中的物品的标识。

作为一种可选的实施方式，在步骤 S304，在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，该方法还包括：当检测到对第一虚拟物品中的第二目标物品的标识执行的第五目标操作、且虚拟场景的虚拟容器中存储的物品已满时，在虚拟场景中显示目标提示信息，其中，目标提示信息用于提示虚拟容器中存储的物品已满，虚拟容器中存储的物品用于与虚拟控制对象在虚拟场景中处于被组合使用的状态。

在该实施例中，第五目标操作用于触发终端将第二目标物品添加至虚

拟场景的虚拟容器中，在将第二目标物品添加至虚拟场景的虚拟容器中之前，可以检测虚拟场景的虚拟容器中存储的物品是否已满。如果终端检测到虚拟场景的虚拟容器中存储的物品已满，则终端确定虚拟容器中的存储空间不足，不能在虚拟容器中存储新的物品，则终端在虚拟场景中显示目标提示信息，以提示虚拟场景的虚拟容器中存储的物品已满，游戏玩家可以对虚拟容器中存储的物品进行删除，以腾出足够的存储空间来存储第二目标物品。

作为一种可选的实施方式，第一虚拟物品中的每个目标物品与虚拟控制对象之间未包括虚拟场景中的目标对象，目标对象用于阻碍虚拟控制对象获取每个目标物品。

在该实施例中，目标对象可以为虚拟场景中的用于阻碍虚拟控制对象获取目标物品的对象，比如，目标对象为虚拟场景中的隔墙、树、山等障碍物。如果物品区域中的目标物品与虚拟控制对象之间存在目标对象，即使该目标物品与虚拟控制对象之间的距离满足目标条件，比如，即使该目标物品与虚拟控制对象之间的距离小于等于目标阈值，也不能将该目标物品包含在第一虚拟物品中。

作为一种可选的实施方式，步骤 S304，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口包括：终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第一目标窗口；步骤 S306，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮包括：终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

该实施例的终端可以检测虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离是否小于等于目标阈值，如果终端检测到虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值，则终端确定虚拟控制

对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件，进而在虚拟场景中显示第一目标窗口。

终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，确定虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件，进而在虚拟场景中显示第二目标按钮。

可选地，该实施例的目标阈值为预先设定的在虚拟场景中触发显示第一目标窗口时允许目标物品与虚拟控制对象之间的最大距离，比如，为一个虚拟控制对象在虚拟场景中所占的宽度，此处不做任何限制。

作为一种可选的实施方式，步骤 S302，终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动包括：终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制射击类游戏客户端显示的虚拟场景中的虚拟攻击装备移动，其中，客户端包括射击类游戏客户端，虚拟控制对象包括虚拟攻击装备；步骤 S304，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口包括：终端当虚拟攻击装备与可被拾取的第一虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一虚拟物品包括第一虚拟攻击附属装备，第一目标窗口用于显示第一虚拟攻击附属装备的标识；步骤 S306，终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识包括：终端当第一虚拟攻击附属装备的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的虚拟攻击附属装备的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的虚拟攻击装备的标识从第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识调整到第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识，其中，第一虚拟攻击附属装备的标识包括第一虚拟攻击附属

装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识和第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识，第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识与第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识部分相同或完全不同。

在该实施例中，虚拟场景中的物品展示方法可以应用于射击类游戏中，该射击类游戏可以为 FPS，也可以为 TPS；客户端可以为射击类游戏客户端，比如，可以为 FPS 客户端，也可以为 TPS 客户端；虚拟控制对象可以为射击类游戏中的虚拟攻击装备，比如，虚拟攻击装备为由游戏玩家控制的虚拟枪械、平底锅等；虚拟物品可以为待装备在虚拟攻击装备上的虚拟攻击附属装备，比如，为装备在虚拟枪械上的倍镜、枪弹等虚拟攻击附属装备。

终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制射击类游戏客户端显示的虚拟场景中的虚拟攻击装备移动，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口。当射击类游戏客户端显示的虚拟场景中的虚拟攻击装备与可被拾取的第一虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，终端在虚拟场景中显示用于显示第一虚拟攻击附属装备的标识的第一目标窗口，该第一虚拟攻击附属装备的标识也即第一虚拟攻击附属装备包括的多个目标虚拟攻击附属装备的标识，该标识可以用于指示第一虚拟攻击附属装备中的每个目标虚拟攻击附属装备在虚拟场景中的情况，包括名称、图标、数量等信息，此处不做任何限制。

在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，终端当第一虚拟攻击附属装备的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的虚拟攻击附属装备的标识的总数、且在射击类游戏客户端上检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的虚拟攻击装备的标识从第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识调整到第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识。该实施例的第一

虚拟攻击附属装备的标识包括第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识和第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识，该第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备为当用户在对第一目标窗口执行第一目标操作时，在第一目标窗口中重新显示出的第一虚拟攻击附属装备中的目标虚拟攻击附属装备，该第二虚拟攻击附属装备集合中的每个目标虚拟攻击附属装备与虚拟攻击装备之间的距离也小于等于目标阈值，并且随着对第一目标窗口执行的第二目标操作，第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识与第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识部分相同或完全不同，从而方便游戏玩家查看第一物品区域中更多的目标虚拟攻击附属装备以根据需要进行选择，从而避免了在虚拟场景中的窗口显示的虚拟攻击附属装备固定、不能进行灵活调整以查看更多虚拟攻击附属装备的问题。

该实施例在进行游戏的过程中，可以使游戏玩家方便、高效地观察虚拟场景中的周围的更多的物品，且不干扰玩家观察周围战况，从而解决了在终端上不方便自由地选择拾取物品的问题，提高了对物品进行展示的效率，进而极大地提升了游戏玩家的游戏体验。

下面结合优选的实施例对本发明的技术方案进行说明。

在该实施例中，游戏玩家在虚拟场景中控制的虚拟控制对象需要拾取大量的物品，比如，虚拟场景为射击类游戏场景，在游戏场景的地图上控制虚拟控制对象拾取大量的物品，其中，虚拟控制对象可以为虚拟场景中由游戏玩家控制的对象，比如，为虚拟枪械、平底锅等虚拟攻击装备，物品可以为用于装备在虚拟攻击装备上的虚拟攻击附属装备，比如，为防弹衣、子弹、药品等。该实施例通过竖排列的物品展示方式，使得物品在虚拟场景中竖排展示，可以按照物品在虚拟场景中被使用的优先级来竖排展示物品，同时在虚拟控制对象每拾取一个物品之后，排序在该物品之后的物品会自动顶上来，同时支持拖拽下拉查看更多的物品。

下面对该实施例的虚拟场景中的物品展示方法进行详细介绍。

图4是根据本发明实施例的另一种虚拟场景中的物品展示方法的流程图。如图4所示，该方法包括以下步骤：

步骤 S401，检测虚拟控制对象与虚拟场景中的多个被判断的物品之间的距离。

在该实施例中，检测游戏玩家对应的虚拟控制对象与虚拟场景中的多个被判断的物品之间的距离。可选地，获取被判断的物品在虚拟场景中的第一坐标和游戏玩家对应的虚拟控制对象在虚拟场景中的第二坐标，通过计算第一坐标和第二坐标之间的距离来确定被判断的物品与虚拟控制对象之间的距离。

步骤 S402，分别判断多个被判断的物品与虚拟控制对象之间的距离是否小于等于目标阈值。

在检测虚拟控制对象与虚拟场景中的多个被判断的物品之间的距离之后，分别判断多个被判断的物品与虚拟控制对象之间的距离是否小于等于目标阈值，以确定被判断的物品是否可被拾取。

可选地，该实施例的目标阈值可以为被判断的物品和虚拟控制对象之间在虚拟场景中允许的最大距离，比如，该最大距离为虚拟控制对象在虚拟场景中所占的宽度，将计算得到的距离与该最大距离进行比较，如果该距离小于等于最大距离，则执行步骤 S403，可以向虚拟控制对象的背包中拾取与虚拟控制对象之间的距离小于等于最大距离的物品。如果该距离大于最大距离，则执行步骤 S401，继续判断其它的被判断的物品与虚拟控制对象之间的距离是否小于等于最大距离。

可选地，如果被判断的物品与虚拟控制对象之间有障碍物，即使该被判断的物品与虚拟控制对象之间的距离小于等于最大距离，则该被判断的物品也不能拾取，其中，障碍物可以为虚拟场景中的墙、树、山等用于阻碍虚拟控制对象获取物品的物体，此处不做任何限制。

步骤 S403，显示悬浮框，按照目标顺序在悬浮框内竖排展示满足条

件的多个物品。

在分别判断多个被判断的物品与虚拟控制对象之间的距离是否小于等于目标阈值之后，如果存在与虚拟控制对象之间的距离小于等于目标阈值的被判断的物品，则会触发悬浮框，该悬浮框可以为物品框、拾取框，用于按照目标顺序竖排展示满足条件的多个物品，也即，竖排展示与虚拟控制对象之间的距离小于等于目标阈值的被判断的物品，悬浮框中显示的物品可以被虚拟控制对象拾取，可以默认出现在客户端显示的虚拟场景的右下角。游戏玩家可以通过悬浮框看到虚拟控制对象所处的周围的所有可拾取的物品，并且该悬浮框上会有一个关闭按钮，以指示用户在虚拟场景中关闭悬浮框的显示。

步骤 S404，控制虚拟控制对象拾取悬浮框内的目标物品。

在按照目标顺序在悬浮框内竖排展示满足条件的多个物品之后，虚拟控制对象可以拾取悬浮框内的多个物品中的目标物品。

可选地，如果玩家控制虚拟控制对象从悬浮框中拾取目标物品，则需要判断用于存储物品的背包的空间是否足够存储目标物品，如果背包的空间足够，则拾取物品并将拾取到的物品加入背包中，如果背包的空间不够，则显示提示信息，以提示游戏玩家背包已满，不能再加入目标物品。游戏玩家可以对背包中已存储的物品进行删除，以腾出足够的空间来存储需要拾取的目标物品。

步骤 S405，在悬浮框中排序后的多个物品中，在目标物品的下方仍然有物品的情况下，下方物品向上缩进显示在悬浮框中。

在控制虚拟控制对象拾取悬浮框内的目标物品之后，在目标物品的下方仍然有物品的情况下，下方物品向上缩进显示在悬浮框中，实现与悬浮框中的其它物品的无缝衔接，比如，在悬浮框中拾取完目标物品之后，如果在悬浮框的显示范围之外还有物品，则让悬浮框的显示范围外的物品顶上来，从而保证悬浮框内显示的物品的顺序保持连贯。

步骤 S406，在悬浮框中排序后的多个物品中，在目标物品的下方没有物品的情况下，在悬浮框中显示空框。

在控制虚拟控制对象拾取悬浮框内的目标物品之后，在目标物品的下方没有物品的情况下，在悬浮框中显示空框。

步骤 S407，接收游戏玩家对悬浮框中的物品的拖拽操作。

在显示悬浮框，按照目标顺序在悬浮框内竖排展示满足条件的多个物品之后，可以接收游戏玩家对悬浮框中的物品的拖拽操作。

步骤 S408，控制悬浮框随拖拽操作的方向进行平移。

在接收游戏玩家对悬浮框中的物品的拖拽操作之后，控制悬浮框随拖拽操作的方向进行平移，比如，该悬浮框可以在虚拟场景中向上或向下平移。

可选地，该实施例的拖拽操作包括拖拽下拉操作，如果在悬浮框显示范围之外存在其它可拾取物品，则可以接收游戏玩家对悬浮框中的物品的拖拽下拉操作，如果在悬浮框显示范围之外不存在其它可拾取物品，则无法接收游戏玩家对悬浮框中的物品的拖拽下拉操作。

在该实施例中，游戏玩家控制的虚拟控制对象与虚拟场景中的物品之间的距离是一个实时的情况，只要虚拟控制对象与虚拟场景中的物品之间的距离小于等于目标阈值，就可以会在虚拟场景中显示悬浮框或者与悬浮框对应的扩展按钮，游戏玩家可以对悬浮框进行拾取、拖动查看、关闭等操作。悬浮框中显示的物品的顺序有一个预设的顺序逻辑，来保证游戏玩家总能看到最需要的物品。

在该实施例中，在物品区域内出现一个物品时，需要判断其在虚拟场景中的重要程度，下面以物品为二级防弹衣的显示逻辑对悬浮框中显示的物品的顺序进行举例说明。

图 5 是根据本发明实施例的另一种虚拟场景中的物品展示方法的流程

图。如图 5 所示，该方法包括以下步骤:

步骤 S501，游戏玩家控制的虚拟控制对象进入物品区域。

该实施例的物品区域，也即，道具区域，可以包括多个虚拟场景中的道具，游戏玩家控制的虚拟控制对象进入物品区域。

步骤 S502，物品区域内有一个完整的二级防弹衣。

在游戏玩家控制的虚拟控制对象走到物品区域之后，物品区域内出现一个完整的二级防弹衣，其中，物品区域也即物品拾取区域。

步骤 S503，判断虚拟控制对象是否装备有防弹衣。

在物品区域出现一个完整的二级防弹衣时，判断虚拟控制对象是否装备有防弹衣。如果判断出虚拟控制对象装备有防弹衣，则执行步骤 S504;如果判断出虚拟控制对象没有装备防弹衣，则确定二级防弹衣为重要物品，则执行步骤 S507。

步骤 S504，判断虚拟控制对象装备的防弹衣是否低于二级。

在判断虚拟控制对象是否装备有防弹衣之后，如果判断出虚拟控制对象装备有防弹衣，则判断虚拟控制对象装备的防弹衣是否低于二级。如果判断出防弹衣低于二级，则确定二级防弹衣为重要物品，执行步骤 S507，如果判断出防弹衣不低于二级，执行步骤 S505。

步骤 S505，判断虚拟控制对象装备的防弹衣是否是完整的。

在判断虚拟控制对象装备的防弹衣是否低于二级之后，如果判断出虚拟控制对象装备的防弹衣不低于二级，则判断虚拟控制对象装备的防弹衣是否是完整的。

可选地，如果虚拟控制对象装备的防弹衣是二级防弹衣，只要虚拟控制对象装备的防弹衣不完整，则执行步骤 S507，否则执行步骤 S506。

可选地，如果虚拟控制对象装备的防弹衣是三级防弹衣，则判断该三

级防弹衣的剩余耐久是否达到需要更换为二级防弹衣的标准（可以进行配置），如果达到需要更换为二级防弹衣的标准，则确定二级防弹衣为重要物品，则执行步骤 S507；如果未达到需要更换为二级防弹衣的标准，则执行步骤 S506。

步骤 S506，将防弹衣置于固定顺序中，低于重要物品。

在判断防弹衣是否是完整的之后，如果判断出防弹衣完整，则将二级防弹衣不再标注为重要物品，将防弹衣置于固定顺序中，低于重要物品，该重要物品可以为头盔、武器、子弹等物品。

步骤 S507，将二级防弹衣的标识在悬浮框置顶放置，虚拟控制对象在物品区域停滞一定时间之后，如果还未主动拾取二级防弹衣，则自动为虚拟控制对象拾取二级防弹衣。

在判断虚拟控制对象是否装备有防弹衣之后，如果判断出虚拟控制对象没有装备防弹衣，则确定二级防弹衣为重要物品，将二级防弹衣在悬浮框置顶放置；在判断虚拟控制对象装备的防弹衣是否低于二级之后，如果判断出虚拟控制对象装备的防弹衣低于二级，则确定二级防弹衣为重要物品，将二级防弹衣的标识在悬浮框置顶放置；在判断虚拟控制对象装备的防弹衣是否是完整的之后，如果判断出虚拟控制对象装备的防弹衣不是完整的，则确定二级防弹衣为重要物品，将二级防弹衣的标识在悬浮框置顶放置。

在该实施例中，虚拟控制对象在物品区域停滞一定时间之后，如果还未主动拾取二级防弹衣，则自动为虚拟控制对象拾取二级防弹衣，以提高虚拟控制对象在虚拟场景中的操作水平，进而提升了游戏玩家的体验。

需要说明的是，虚拟场景中其它物品在悬浮框中的显示也可以通过上述二级防弹衣的判断逻辑进行判断，此处不再一一举例说明。

本发明实施例的应用环境可以但不限于参照上述实施例中的应用环境，本实施例中对此不再赘述。本发明实施例提供了用于实施上述虚拟场

景中的物品展示方法的一种可选的具体应用。

在该实施例中，虚拟场景至少可以为射击类游戏场景，比如，为 FPS 游戏场景或者为 TPS 游戏场景。

图 6 是根据本发明实施例的一种物品展示的场景示意图。如图 6 所示，虚拟场景为 FPS 虚拟场景，在该 FPS 游戏场景中，当游戏玩家控制的虚拟控制对象在虚拟场景中初次遇到物品时，在虚拟场景中显示悬浮框（如图 6 矩形线框所示），比如，在虚拟控制对象经过物品区域、且虚拟控制对象与物品区域中的物品之间的距离小于等于目标阈值时，会在虚拟场景的右半区域出现一个悬浮框，里面显示有物品区域中的物品在虚拟场景中的信息，可以显示物品的名称、图标、数量等信息，比如，显示物品“沙漠之鹰手枪”、“副武器子弹”等，该悬浮框可以为半透明的悬浮框。游戏玩家可以根据虚拟控制对象的需要选择所需物品，通过滑动悬浮框内的物品，可以看到所有物品区域中的所有物品的信息。

可选地，游戏玩家如果不想要到物品区域中的物品的信息，可以点击悬浮框右上的“×”按钮来关闭悬浮框在物品区域中的显示，该“×”按钮可以显示在悬浮框的左上角，或者右上角，此处不做任何限制。在关闭悬浮框之后，当虚拟控制对象再次经过物品区域时，就不会再触发显示悬浮框了。

图 7 是根据本发明实施例的另一种物品展示的场景示意图。如图 7 所示，虚拟场景为 FPS 虚拟场景，在该 FPS 游戏场景中，虚拟控制对象在经过物品区域时，在虚拟场景中显示悬浮框。在关闭悬浮框在物品区域中的显示之后，在悬浮框所在的位置显示扩展按钮（如图 7 中上方所示的指向四角的方向箭头）。

在虚拟场景中关闭悬浮框之后，在物品区域内只显示扩展按钮，这样使得游戏玩家在虚拟场景中的视野范围极大提升，从而不干扰游戏玩家观察虚拟场景中的战况。当游戏玩家再次点击扩展按钮时，则可以触发悬浮框在虚拟场景中的再次显示，从而提高了悬浮框在虚拟场景中进行显示的

灵活性。

图 8 是根据本发明实施例的另一种物品展示的场景示意图。如图 8 所示，虚拟场景为 FPS 虚拟场景，在该 FPS 游戏场景中，该实施例的关闭悬浮框显示扩展按钮的状态可以在虚拟场景中的其它物品区域继承，比如，虚拟控制对在经过其它新的物品区域时，其它物品区域的悬浮框仍然处于关闭状态，可以显示扩展按钮（如图 8 中上方所示的指向四角的方向箭头），其中，每个物品区域的悬浮框的样式可以相同，但其中包括的物品的信息可以不同。当游戏玩家再次点击新的物品区域的扩展按钮时，则可以触发新的物品区域的悬浮框在虚拟场景中的再次显示，从而提高了悬浮框在虚拟场景中进行显示的灵活性。

需要说明的是，图 6 至图 8 所示实施例的虚拟场景中的物品展示方法所应用的游戏场景和游戏产品，仅为本发明实施例的一种举例，并不代表本发明实施例应用的游戏场景和游戏产品仅限于图 6 至图 8 所示的游戏场景和游戏产品，比如，还可以适用于 TPS 场景，还可以适用于客户端游戏、网页游戏、主机游戏等其它游戏产品，应用场景广泛。

该实施例在进行游戏的过程中，可以使游戏玩家方便、高效地观察周围的物品，且不干扰玩家观察周围战况，从而解决了在终端上不方便自由地选择拾取道具的问题，进而极大地提升了游戏玩家的游戏体验。

需要说明的是，对于前述的各方法实施例，为了简单描述，故将其都表述为一系列的动作组合，但是本领域技术人员应该知悉，本发明并不受所描述的动作顺序的限制，因为依据本发明，某些步骤可以采用其他顺序或者同时进行。其次，本领域技术人员也应该知悉，说明书中所描述的实施例均属于优选实施例，所涉及的动作和模块并不一定是本发明所必须的。

通过以上的实施方式的描述，本领域的技术人员可以清楚地了解到根据上述实施例的方法可借助软件加必需的通用硬件平台的方式来实现，当然也可以通过硬件，但很多情况下前者是更佳的实施方式。基于这样的理解，本发明的技术方案本质上或者说对相关技术做出贡献的部分可以以软

件产品的形式体现出来，该计算机软件产品存储在一个存储介质（如ROM/RAM、磁碟、光盘）中，包括若干指令用以使得一台终端设备（可以是手机，计算机，服务器，或者网络设备等）执行本发明各个实施例所述的方法。

根据本发明实施例的另一方面，还提供了一种用于实施上述虚拟场景中的物品展示方法的虚拟场景中的物品展示装置，包括一个或多个处理器，以及一个或多个存储程序单元的存储器，其中，程序单元由处理器执行，程序单元包括第一处理单元、第一显示单元、第二处理单元和第二显示单元。图9是根据本发明实施例的一种虚拟场景中的物品展示装置的示意图。如图9所示，该虚拟场景中的物品展示装置900可以包括：第一处理单元10、第一显示单元20、第二处理单元30和第二显示单元40。

第一处理单元10，被设置为使终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动。

第一显示单元20，被设置为使终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识。

第二处理单元30，被设置为使终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景的中显示第一目标按钮。

第二显示单元40，被设置为使终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

需要说明的是，该实施例中的第一处理单元10可以被设置为执行本申请实施例中的步骤S202，该实施例中的第一显示单元20可以被设置为执行本申请实施例中的步骤S204，该实施例中的第二处理单元30可以被设置为执行本申请实施例中的步骤S206，该实施例中的第二显示单元40可以被设置为执行本申请实施例中的步骤S208。

此处需要说明的是，上述第一处理单元 10、第一显示单元 20、第二处理单元 30 和第二显示单元 40 可以作为装置的一部分运行在终端中，可以通过终端中的处理器来执行上述单元实现的功能，终端也可以是智能手机（如 Android 手机、iOS 手机等）、平板电脑、掌声电脑以及移动互联网设备（Mobile Internet Devices，MID）、PAD 等终端设备。

该实施例通过终端在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮，避免了无法取消第一目标窗口的显示，并且终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮，使得在虚拟场景中关闭目标窗口的状态得到继承，避免了虚拟场景中的其它目标窗口在达到触发显示的目标条件之后，也会立即显示，而导致目标窗口占据游戏玩家在虚拟场景中的视野，从而实现了提高对物品进行展示的效率的技术效果，进而解决了相关技术中对物品进行展示的效率低的技术问题。

根据本发明实施例的另一方面，还提供了一种用于实施上述虚拟场景中的物品展示方法的虚拟场景中的物品展示装置，包括一个或多个处理器，以及一个或多个存储程序单元的存储器，其中，程序单元由处理器执行，程序单元包括处理单元、显示单元和调整单元。图 10 是根据本发明实施例的另一种虚拟场景中的物品展示装置的示意图。如图 10 所示，该虚拟场景中的物品展示装置 1000 可以包括：处理单元 50、显示单元 60 和调整单元 70。

处理单元 50，被设置为使终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动。

显示单元 60，被设置为使终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识。

调整单元 70，被设置为使终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目

标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，其中，第一虚拟物品的标识包括第一物品集合中的物品的标识和第二物品集合中的物品的标识，第一物品集合中的物品的标识与第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

需要说明的是，该实施例中的处理单元 50 可以被设置为执行本申请实施例中的步骤 S302，该实施例中的显示单元 60 可以被设置为执行本申请实施例中的步骤 S304，该实施例中的调整单元 70 可以被设置为执行本申请实施例中的步骤 S306。

此处需要说明的是，上述处理单元 50、显示单元 60 和调整单元 70 可以作为装置的一部分运行在终端中，可以通过终端中的处理器来执行上述单元实现的功能，终端也可以是智能手机（如 Android 手机、iOS 手机等）、平板电脑、掌声电脑以及移动互联网设备（Mobile Internet Devices，MID）、PAD 等终端设备。

该实施例通过第一目标操作实现在第一目标窗口中显示不同的物品集合，达到了显示更多的物品的信息的目的，避免了无法显示更多的物品的信息，从而实现了提高对物品进行展示的效率的技术效果，进而解决了相关技术中对物品进行展示的效率低的技术问题。

此处需要说明的是，上述单元与对应的步骤所实现的示例和应用场景相同，但不限于上述实施例所公开的内容。需要说明的是，上述单元作为装置的一部分可以运行在如图 1 所示的硬件环境中，可以通过软件实现，也可以通过硬件实现，其中，硬件环境包括网络环境。

根据本发明实施例的又一方面，还提供了一种用于实施上述虚拟场景中的物品展示方法的电子装置。

图 11 是根据本发明实施例的一种电子装置的结构框图。如图 11 所示，该电子装置可以包括：包括存储器 111 和一个或多个（图中仅示出一个）

处理器 113，其中，该存储器 111 中可以存储有计算机程序，该处理器 113 可以被设置为运行所述计算机程序以执行本发明实施例的数据处理方法。

其中，存储器 111 可用于存储软件程序以及模块，如本发明实施例中的虚拟场景中的物品展示方法和装置对应的程序指令/模块，处理器 113 通过运行存储在存储器 111 内的软件程序以及模块，从而执行各种功能应用以及数据处理，即实现上述的虚拟场景中的物品展示方法。存储器 111 可包括高速随机存储器，还可以包括非易失性存储器，如一个或者多个磁性存储装置、闪存、或者其他非易失性固态存储器。在一些实例中，存储器 111 可进一步包括相对于处理器 113 远程设置的存储器，这些远程存储器可以通过网络连接至终端。上述网络的实例包括但不限于互联网、企业内部网、局域网、移动通信网及其组合。

可选地，如图 11 所示，该电子装置还可以包括：传输装置 115 和输入输出设备 117。其中，传输装置 115 用于经由一个网络接收或者发送数据。上述的网络具体实例可包括有线网络及无线网络。在一个实例中，传输装置 115 包括一个网络适配器（Network Interface Controller，NIC），其可通过网线与其他网络设备与路由器相连从而可与互联网或局域网进行通讯。在一个实例中，传输装置 115 为射频（Radio Frequency，RF）模块，其用于通过无线方式与互联网进行通讯。

其中，可选地，存储器 111 用于存储应用程序。

处理器 113 可以被设置为运行通过传输装置 115 调用存储器 111 存储的通过计算机程序，以执行以下步骤：

终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动；

终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识；

终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮;

终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

处理器 113 还用于执行下述步骤：在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，当检测到对第一目标按钮执行的第三目标操作时，在虚拟场景中再次显示第一目标窗口。

处理器 113 还用于执行下述步骤：在终端在虚拟场景中显示第二目标按钮之后，终端当检测到对第二目标按钮执行的第三目标操作时，在虚拟场景中显示第二目标窗口，其中，第二目标窗口用于显示第二虚拟物品的标识。

处理器 113 还用于执行下述步骤：在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第四目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，其中，第一虚拟物品的标识包括第一物品集合中的物品的标识和第二物品集合中的物品的标识，第一物品集合中的物品的标识与第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

处理器 113 还用于执行下述步骤：在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离未满足目标条件时，在虚拟场景中取消第一目标按钮的显示。

处理器 113 还用于执行下述步骤：在终端在虚拟场景中取消第一目标按钮的显示之后，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离再次满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标按钮、且未显示第一目标窗口。

处理器 113 还用于执行下述步骤：终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第一目标窗口；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

处理器 113 还用于执行下述步骤：终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制射击类游戏客户端显示的虚拟场景中的虚拟攻击装备移动，其中，客户端包括射击类游戏客户端，虚拟控制对象包括虚拟攻击装备；终端当虚拟攻击装备与可被拾取的第一虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一虚拟物品包括第一虚拟攻击附属装备，第一目标窗口用于显示第一虚拟攻击附属装备的标识；终端当虚拟攻击装备与可被拾取的第二虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮，其中，第二虚拟物品包括第二虚拟攻击附属装备。

可选地，在本实施例中，上述处理器 113 可以被设置为通过计算机程序执行以下步骤：

终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动；

终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识；

终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，其中，第一虚拟物品的标识包括第一物品集合中的物品的标识和第二物品集合中的物品的标识，第一物品集合中的物品的标识与第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

处理器 113 还用于执行下述步骤：在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，响应第三目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

处理器 113 还用于执行下述步骤：在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，终端当检测到对第一目标按钮执行的第四目标操作时，在虚拟场景中再次显示第一目标窗口。

处理器 113 还用于执行下述步骤：在终端在虚拟场景中显示第二目标按钮之后，终端当检测到对第二目标按钮执行的第四目标操作时，在虚拟场景中显示第二目标窗口，其中，第二目标窗口用于显示第二虚拟物品的标识。

处理器 113 还用于执行下述步骤：在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口时，终端获取当前与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的第一目标物品的属性信息；终端按照第一目标物品的属性信息确定第一虚拟物品包括的多个目标物品分别在虚拟场景中与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的优先级顺序；终端在第一目标窗口的显示区域中，按照优先级顺序依次显示多个目标物品中的第一物品集合中的物品的标识。

处理器 113 还用于执行下述步骤：终端将在第一目标窗口中显示的物品的标识，从按照优先级顺序依次显示的第一物品集合中的物品的标识，调整到按照优先级顺序依次显示的第二物品集合中的物品的标识。

处理器 113 还用于执行下述步骤：终端在将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识时，终端将第一虚拟物品中的多个目标物品中优先级最高的目标物品的标识，显示在第一目标窗口的目标区域中，其中，第一物品集合和第二物品集合均包括优先级最高的目标物品。

处理器 113 还用于执行下述步骤：在终端在按照第一目标物品的属性信息确定第一虚拟物品包括的多个目标物品在虚拟场景中与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的优先级顺序之后，终端当优先级最高的目标物品在目标时间内未添加至虚拟场景的虚拟容器中时，控制优先级最高的目标物品添加至虚拟容器中，其中，虚拟容器中存储的物品用于与虚拟控制对象在虚拟场景中处于被组合使用的状态。

处理器 113 还用于执行下述步骤：在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，终端当检测到对第一虚拟物品中的第二目标物品的标识执行的第五目标操作时，将第二目标物品添加至虚拟场景的虚拟容器中，其中，虚拟容器中存储的物品用于与虚拟控制对象在虚拟场景中处于被组合使用的状态；终端从第一目标窗口中删除第二目标物品的标识，并将第一虚拟物品中的第三目标物品的标识显示在第一目标窗口中，其中，第三目标物品的标识为在删除第二目标物品的标识之前，未显示在第一目标窗口中的第一虚拟物品中的物品的标识。

处理器 113 还用于执行下述步骤：在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，当检测到对第一虚拟物品中的第二目标物品的标识执行的第五目标操作、且虚拟场景的虚拟容器中存储的物品已满时，在虚拟场景中显示目标提示信息，其中，目标提示信息用于提示虚拟容器中存储的物品已满，虚拟容器中存储的物品用于与虚拟控制对象在虚拟场景中处于被组合使用的状态。

处理器 113 还用于执行下述步骤：终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第一目标窗口；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

处理器 113 还用于执行下述步骤：终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制射击类游戏客户端显示的虚拟场景中的虚拟攻击装备移动，其中，客户端包括射击类游戏客户端，虚拟控制对象包括虚拟攻击

装备；终端当虚拟攻击装备与可被拾取的第一虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一虚拟物品包括第一虚拟攻击附属装备，第一目标窗口用于显示第一虚拟攻击附属装备的标识；终端当第一虚拟攻击附属装备的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的虚拟攻击附属装备的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的虚拟攻击装备的标识从第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识调整到第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识，其中，第一虚拟攻击附属装备的标识包括第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识和第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识，第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识与第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识部分相同或完全不同。

采用本发明实施例，提供了一种虚拟场景中的物品展示的方案。通过在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮，避免了无法取消第一目标窗口的显示；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮，使得在虚拟场景中关闭目标窗口的状态得到继承，避免了虚拟场景中的其它目标窗口在达到触发显示的目标条件之后，也会立即显示，而导致目标窗口占据游戏玩家在虚拟场景中的视野，从而实现了提高对物品进行展示的效率的技术效果，进而解决了相关技术中对物品进行展示的效率低的技术问题。

可选地，本实施例中的具体示例可以参考上述实施例中所描述的示例，本实施例在此不再赘述。

可选地，本领域普通技术人员可以理解，图 11 所示的结构仅为示意，电子装置也可以是智能手机（如 AndroID 手机、iOS 手机等）、平板电脑、掌上电脑以及移动互联网设备（Mobile Internet Devices，MID）、PAD 等

终端设备。图 11 其并不对上述电子装置的结构造成限定。例如，电子装置还可包括比图 11 中所示更多或者更少的组件（如网络接口、显示装置等），或者具有与图 11 所示不同的配置。

本发明的实施例还提供了一种存储介质。可选地，在本实施例中，上述存储介质中存储有计算机程序，其中，该计算机程序被设置为运行时执行上述任一项方法实施例中的步骤。

可选地，在本实施例中，上述存储介质可以位于上述实施例所示的网络中的多个网络设备中的至少一个网络设备上。

可选地，在本实施例中，存储介质被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码:

终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动;

终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识;

终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮;

终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，当检测到对第一目标按钮执行的第三目标操作时，在虚拟场景中再次显示第一目标窗口。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：在终端在虚拟场景中显示第二目标按钮之后，终端当检测到对第二目标按钮执行的第三目标操作时，在虚拟场景中显示第二目标窗口，其中，第二目

标窗口用于显示第二虚拟物品的标识。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第四目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，其中，第一虚拟物品的标识包括第一物品集合中的物品的标识和第二物品集合中的物品的标识，第一物品集合中的物品的标识与第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离未满足目标条件时，在虚拟场景中取消第一目标按钮的显示。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：在终端在虚拟场景中取消第一目标按钮的显示之后，终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离再次满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标按钮、且未显示第一目标窗口。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第一目标窗口；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制射击类游戏客户端显示的虚拟场景中的虚拟攻击装备移动，其中，客户端包括射击类游戏客户端，虚拟控制对象包括虚拟攻击装备；终端当虚拟攻击装备与可被拾取的第一虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第

一目标窗口，其中，第一虚拟物品包括第一虚拟攻击附属装备，第一目标窗口用于显示第一虚拟攻击附属装备的标识；终端当虚拟攻击装备与可被拾取的第二虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮，其中，第二虚拟物品包括第二虚拟攻击附属装备。

可选地，在本实施例中，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：

终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动；

终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识；

终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，其中，第一虚拟物品的标识包括第一物品集合中的物品的标识和第二物品集合中的物品的标识，第一物品集合中的物品的标识与第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，响应第三目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：在终端在虚拟场景中显示第一目标按钮之后，终端当检测到对第一目标按钮执行的第四目标操作时，在虚拟场景中再次显示第一目标窗口。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：在终端在虚拟场景中显示第二目标按钮之后，终端当检测到对第二目标按钮执行的第四目标操作时，在虚拟场景中显示第二目标窗口，其中，第二目标窗口用于显示第二虚拟物品的标识。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口时，终端获取当前与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的第一目标物品的属性信息；终端按照第一目标物品的属性信息确定第一虚拟物品包括的多个目标物品分别在虚拟场景中与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的优先级顺序；终端在第一目标窗口的显示区域中，按照优先级顺序依次显示多个目标物品中的第一物品集合中的物品的标识。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：终端将在第一目标窗口中显示的物品的标识，从按照优先级顺序依次显示的第一物品集合中的物品的标识，调整到按照优先级顺序依次显示的第二物品集合中的物品的标识。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：终端在将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识时，终端将第一虚拟物品中的多个目标物品中优先级最高的目标物品的标识，显示在第一目标窗口的目标区域中，其中，第一物品集合和第二物品集合均包括优先级最高的目标物品。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：在终端在按照第一目标物品的属性信息确定第一虚拟物品包括的多个目标物品在虚拟场景中与虚拟控制对象处于被组合使用的状态的优先级顺序之后，终端当优先级最高的目标物品在目标时间内未添加至虚拟场景的虚拟容器中时，控制优先级最高的目标物品添加至虚拟容器中，其中，虚拟容器中存储的物品用于与虚拟控制对象在虚拟场景中处于被组合使用的

状态。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，终端当检测到对第一虚拟物品中的第二目标物品的标识执行的第五目标操作时，终端将第二目标物品添加至虚拟场景的虚拟容器中，其中，虚拟容器中存储的物品用于与虚拟控制对象在虚拟场景中处于被组合使用的状态；终端从第一目标窗口中删除第二目标物品的标识，并将第一虚拟物品中的第三目标物品的标识显示在第一目标窗口中，其中，第三目标物品的标识为在删除第二目标物品的标识之前，未显示在第一目标窗口中的第一虚拟物品中的物品的标识。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：在终端在虚拟场景中显示第一目标窗口之后，当检测到对第一虚拟物品中的第二目标物品的标识执行的第五目标操作、且虚拟场景的虚拟容器中存储的物品已满时，在虚拟场景中显示目标提示信息，其中，目标提示信息用于提示虚拟容器中存储的物品已满，虚拟容器中存储的物品用于与虚拟控制对象在虚拟场景中处于被组合使用的状态。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第一目标窗口；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。

可选地，存储介质还被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制射击类游戏客户端显示的虚拟场景中的虚拟攻击装备移动，其中，客户端包括射击类游戏客户端，虚拟控制对象包括虚拟攻击装备；终端当虚拟攻击装备与可被拾取的第一虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一虚拟物品包括第一虚拟攻击附属装备，第一目标窗口用于显示第一虚拟攻击附属装备的标识；当在第一虚拟攻击附属装备

的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的虚拟攻击附属装备的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的虚拟攻击装备的标识从第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识调整到第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识，其中，第一虚拟攻击附属装备的标识包括第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识和第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识，第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识与第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识部分相同或完全不同。

可选地，本实施例中的具体示例可以参考上述实施例中所描述的示例，本实施例在此不再赘述。

可选地，在本实施例中，上述存储介质可以包括但不限于：U盘、只读存储器（ROM，Read-Only Memory）、随机存取存储器（RAM，Random Access Memory）、移动硬盘、磁碟或者光盘等各种可以存储程序代码的介质。

如上参照附图以示例的方式描述了根据本发明实施例的虚拟场景中的物品展示方法、装置和存储介质。但是，本领域技术人员应当理解，对于上述本发明实施例所提出的虚拟场景中的物品展示方法、装置和存储介质，还可以在不脱离本发明内容的基础上做出各种改进。因此，本发明实施例的保护范围应当由所附的权利要求书的内容确定。

上述本发明实施例序号仅仅为了描述，不代表实施例的优劣。

上述实施例中的集成的单元如果以软件功能单元的形式实现并作为独立的产品销售或使用时，可以存储在上述计算机可读取的存储介质中。基于这样的理解，本发明的技术方案本质上或者说对相关技术做出贡献的部分或者该技术方案的全部或部分可以以软件产品的形式体现出来，该计算机软件产品存储在存储介质中，包括若干指令用以使得一台或多台计算机设备（可为个人计算机、服务器或者网络设备等）执行本发明各个实施

例所述方法的全部或部分步骤。

在本发明的上述实施例中，对各个实施例的描述都各有侧重，某个实施例中没有详述的部分，可以参见其他实施例的相关描述。

在本申请所提供的几个实施例中，应该理解到，所揭露的客户端，可通过其它的方式实现。其中，以上所描述的装置实施例仅仅是示意性的，例如所述单元的划分，仅仅为一种逻辑功能划分，实际实现时可以有另外的划分方式，例如多个单元或组件可以结合或者可以集成到另一个系统，或一些特征可以忽略，或不执行。另一点，所显示或讨论的相互之间的耦合或直接耦合或通信连接可以是通过一些接口，单元或模块的间接耦合或通信连接，可以是电性或其它的形式。

所述作为分离部件说明的单元可以是或者也可以不是物理上分开的，作为单元显示的部件可以是或者也可以不是物理单元，即可以位于一个地方，或者也可以分布到多个网络单元上。可以根据实际的需要选择其中的部分或者全部单元来实现本实施例方案的目的。

另外，在本发明各个实施例中的各功能单元可以集成在一个处理单元中，也可以是各个单元单独物理存在，也可以两个或两个以上单元集成在一个单元中。上述集成的单元既可以采用硬件的形式实现，也可以采用软件功能单元的形式实现。

以上所述仅是本发明的优选实施方式，应当指出，对于本技术领域的普通技术人员来说，在不脱离本发明原理的前提下，还可以做出若干改进和润饰，这些改进和润饰也应视为本发明的保护范围。

工业实用性

在本发明实施例中，终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，第一目标窗口用于显示第一虚拟物品的标识；终

端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮。通过在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮，避免了无法取消第一目标窗口的显示；终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮，使得在虚拟场景中关闭目标窗口的状态得到继承，避免了虚拟场景中的其它目标窗口在达到触发显示的目标条件之后，也会立即显示，而导致目标窗口占据游戏玩家在虚拟场景中的视野，从而实现了提高对物品进行展示的效率的技术效果，进而解决了相关技术中对物品进行展示的效率低的技术问题。

权 利 要 求 书

1. 一种虚拟场景中的物品展示方法，包括:

终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动;

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在所述虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，所述第一目标窗口用于显示所述第一虚拟物品的标识;

所述终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在所述虚拟场景中关闭所述第一目标窗口，并在所述虚拟场景中显示第一目标按钮;

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示第二目标按钮。

2. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，在所述终端在所述虚拟场景中显示所述第一目标按钮之后，所述方法还包括:

所述终端当检测到对所述第一目标按钮执行的第三目标操作时，在所述虚拟场景中再次显示所述第一目标窗口。

3. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，在所述终端在所述虚拟场景中显示所述第二目标按钮之后，所述方法还包括:

所述终端当检测到对所述第二目标按钮执行的第三目标操作时，在所述虚拟场景中显示第二目标窗口，其中，所述第二目标窗口用于显示所述第二虚拟物品的标识。

4. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，在所述终端在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口之后，所述方法还包括:

所述终端当所述第一虚拟物品的标识的数量超过所述第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对所述第一目标窗口执行的第四目标操作时，将在所述第一目标窗口中显示的

物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，其中，所述第一虚拟物品的标识包括所述第一物品集合中的物品的标识和所述第二物品集合中的物品的标识，所述第一物品集合中的物品的标识与所述第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

5. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，在所述终端在所述虚拟场景中显示所述第一目标按钮之后，所述方法还包括：

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的所述第一虚拟物品之间的距离未满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中取消所述第一目标按钮的显示。

6. 根据权利要求 5 所述的方法，其中，在所述终端在所述虚拟场景中取消所述第一目标按钮的显示之后，所述方法还包括：

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的所述第一虚拟物品之间的距离再次满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示所述第一目标按钮、且未显示所述第一目标窗口。

7. 根据权利要求 1 至 6 中任意一项所述的方法，其中，所述第一目标按钮在所述虚拟场景中的显示面积小于所述第一目标窗口在所述虚拟场景中的显示面积，和/或所述第二目标按钮在所述虚拟场景中的显示面积小于第二目标窗口在所述虚拟场景中的显示面积。

8. 根据权利要求 1 至 6 中任意一项所述的方法，其中，

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的所述第一虚拟物品之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口包括：所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的所述第一虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口；

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示所述第二目标按

钮包括：所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的所述第二虚拟物品之间的距离小于等于所述目标阈值时，在所述虚拟场景中显示所述第二目标按钮。

9. 根据权利要求 1 至 6 中任意一项所述的方法，其中，

所述终端响应所述第一目标操作产生的所述第一目标操作指令，控制所述客户端显示的所述虚拟场景中的所述虚拟控制对象移动包括：所述终端响应所述第一目标操作产生的所述第一目标操作指令，控制射击类游戏客户端显示的所述虚拟场景中的虚拟攻击装备移动，其中，所述客户端包括所述射击类游戏客户端，所述虚拟控制对象包括所述虚拟攻击装备；

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的所述第一虚拟物品之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口包括：所述终端当所述虚拟攻击装备与可被拾取的第一虚拟攻击附属装备之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口，其中，所述第一虚拟物品包括所述第一虚拟攻击附属装备，所述第一目标窗口用于显示所述第一虚拟攻击附属装备的标识；

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的所述第二虚拟物品之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示所述第二目标按钮包括：所述终端当所述虚拟攻击装备与可被拾取的第二虚拟攻击附属装备之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示所述第二目标按钮，其中，所述第二虚拟物品包括所述第二虚拟攻击附属装备。

10. 一种虚拟场景中的物品展示方法，包括：

终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动；

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间

的距离满足目标条件时，在所述虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，所述第一目标窗口用于显示所述第一虚拟物品的标识；

所述终端当所述第一虚拟物品的标识的数量超过所述第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对所述第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在所述第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，其中，所述第一虚拟物品的标识包括所述第一物品集合中的物品的标识和所述第二物品集合中的物品的标识，所述第一物品集合中的物品的标识与所述第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

11. 根据权利要求 10 所述的方法，其中，在所述终端在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口之后，所述方法还包括：

所述终端响应第三目标操作产生的第二目标操作指令，在所述虚拟场景中关闭所述第一目标窗口，并在所述虚拟场景中显示第一目标按钮；

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示第二目标按钮。

12. 根据权利要求 11 所述的方法，其中，在所述终端在所述虚拟场景中显示所述第一目标按钮之后，所述方法还包括：

所述终端当检测到对所述第一目标按钮执行的第四目标操作时，在所述虚拟场景中再次显示所述第一目标窗口。

13. 根据权利要求 11 所述的方法，其中，在所述终端在所述虚拟场景中显示所述第二目标按钮之后，所述方法还包括：

所述终端当检测到对所述第二目标按钮执行的第四目标操作时，在所述虚拟场景中显示第二目标窗口，其中，所述第二目标窗口用于显示所述第二虚拟物品的标识。

14. 根据权利要求 10 所述的方法，其中，在所述终端在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口时，所述方法还包括:

所述终端获取当前与所述虚拟控制对象处于被组合使用的状态的第一目标物品的属性信息;

所述终端按照所述第一目标物品的属性信息确定所述第一虚拟物品包括的多个目标物品分别在所述虚拟场景中与所述虚拟控制对象处于所述被组合使用的状态的优先级顺序;

所述终端在所述第一目标窗口的显示区域中，按照所述优先级顺序依次显示所述多个目标物品中的所述第一物品集合中的物品的标识。

15. 根据权利要求 14 所述的方法，其中，所述终端将在所述第一目标窗口中显示的物品的标识从所述第一物品集合中的物品的标识调整到所述第二物品集合中的物品的标识包括:

所述终端将在所述第一目标窗口中显示的物品的标识，从按照所述优先级顺序依次显示的所述第一物品集合中的物品的标识，调整到按照所述优先级顺序依次显示的所述第二物品集合中的物品的标识。

16. 根据权利要求 14 所述的方法，其中，所述终端在将在所述第一目标窗口中显示的物品的标识从所述第一物品集合中的物品的标识调整到所述第二物品集合中的物品的标识时，所述方法还包括:

所述终端将所述第一虚拟物品中的所述多个目标物品中优先级最高的目标物品的标识，显示在所述第一目标窗口的目标区域中，其中，所述第一物品集合和所述第二物品集合均包括所述优先级最高的目标物品。

17. 根据权利要求 16 所述的方法，其中，在所述终端在按照所述第一目标物品的属性信息确定所述第一虚拟物品包括的多个目标物品在所述虚拟场景中与所述虚拟控制对象处于所述被组合使用的状态的优先级顺序之后，所述方法还包括:

所述终端当所述优先级最高的目标物品在目标时间内未添加至所述虚拟场景的虚拟容器中时，控制所述优先级最高的目标物品添加至所述虚拟容器中，其中，所述虚拟容器中存储的物品用于与所述虚拟控制对象在所述虚拟场景中处于所述被组合使用的状态。

18. 根据权利要求 10 至 17 中任意一项所述的方法，其中，在所述终端在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口之后，所述方法还包括:

所述终端当检测到对所述第一虚拟物品中的第二目标物品的标识执行的第五目标操作时，将所述第二目标物品添加至所述虚拟场景的虚拟容器中，其中，所述虚拟容器中存储的物品用于与所述虚拟控制对象在所述虚拟场景中处于被组合使用的状态;

所述终端从所述第一目标窗口中删除所述第二目标物品的标识，并将所述第一虚拟物品中的第三目标物品的标识显示在所述第一目标窗口中，其中，所述第三目标物品的标识为在删除所述第二目标物品的标识之前，未显示在所述第一目标窗口中的所述第一虚拟物品中的物品的标识。

19. 根据权利要求 10 至 17 中任意一项所述的方法，其中，在所述终端在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口之后，所述方法还包括:

所述终端当检测到对所述第一虚拟物品中的第二目标物品的标识执行的第五目标操作、且所述虚拟场景的虚拟容器中存储的物品已满时，在所述虚拟场景中显示目标提示信息，其中，所述目标提示信息用于提示所述虚拟容器中存储的物品已满，所述虚拟容器中存储的物品用于与所述虚拟控制对象在所述虚拟场景中处于被组合使用的状态。

20. 根据权利要求 10 至 17 中任意一项所述的方法，其中，所述第一虚拟物品中的每个目标物品与所述虚拟控制对象之间未包括所述虚拟场景中的目标对象，所述目标对象用于阻碍所述虚拟控制对象获取所述每个目标物品。

21. 根据权利要求 10 至 17 中任意一项所述的方法，其中，

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的所述第一虚拟物品之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口包括：所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的所述第一虚拟物品之间的距离小于等于目标阈值时，在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口；

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示所述第二目标按钮包括：所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的所述第二虚拟物品之间的距离小于等于所述目标阈值时，在所述虚拟场景中显示所述第二目标按钮。

22. 根据权利要求 10 至 17 中任意一项所述的方法，其中，

所述终端响应所述第一目标操作产生的所述第一目标操作指令，控制所述客户端显示的所述虚拟场景中的所述虚拟控制对象移动包括：所述终端响应所述第一目标操作产生的所述第一目标操作指令，控制射击类游戏客户端显示的所述虚拟场景中的虚拟攻击装备移动，其中，所述客户端包括所述射击类游戏客户端，所述虚拟控制对象包括所述虚拟攻击装备；

所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的所述第一虚拟物品之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口包括：所述终端当所述虚拟攻击装备与可被拾取的第一虚拟攻击附属装备之间的距离满足目标条件时，在所述虚拟场景中显示所述第一目标窗口，其中，所述第一虚拟物品包括所述第一虚拟攻击附属装备，所述第一目标窗口用于显示所述第一虚拟攻击附属装备的标识；

所述终端当所述第一虚拟物品的标识的数量超过所述第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对所述第一目标窗口执行的所述第二目标操作时，将在所述第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集

合中的物品的标识包括：所述终端当所述第一虚拟攻击附属装备的标识的数量超过所述第一目标窗口的显示区域被允许显示的虚拟攻击附属装备的标识的总数、且检测到对所述第一目标窗口执行的所述第二目标操作时，将在所述第一目标窗口中显示的虚拟攻击装备的标识从第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识调整到第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识，其中，所述第一虚拟攻击附属装备的标识包括所述第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识和所述第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识，所述第一虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识与所述第二虚拟攻击附属装备集合中的虚拟攻击附属装备的标识部分相同或完全不同。

23. 一种虚拟场景中的物品展示装置，包括一个或多个处理器，以及一个或多个存储程序单元的存储器，其中，所述程序单元由所述处理器执行，所述程序单元包括：

第一处理单元，被设置为使终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动；

第一显示单元，被设置为使所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在所述虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，所述第一目标窗口用于显示所述第一虚拟物品的标识；

第二处理单元，被设置为使所述终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在所述虚拟场景中关闭所述第一目标窗口，并在所述虚拟场景中显示第一目标按钮；

第二显示单元，被设置为使所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示第二目标按钮。

24. 一种虚拟场景中的物品展示装置，包括一个或多个处理器，以及一个或多个存储程序单元的存储器，其中，所述程序单元由所述处理器执行，所述程序单元包括:

处理单元，被设置为使终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动;

显示单元，被设置为使所述终端当所述虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足所述目标条件时，在所述虚拟场景中显示第一目标窗口，其中，所述第一目标窗口用于显示所述第一虚拟物品的标识;

调整单元，被设置为使所述终端当所述第一虚拟物品的标识的数量超过所述第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对所述第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在所述第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识，其中，所述第一虚拟物品的标识包括所述第一物品集合中的物品的标识和所述第二物品集合中的物品的标识，所述第一物品集合中的物品的标识与所述第二物品集合中的物品的标识部分相同或完全不同。

25. 一种存储介质，所述存储介质中存储有计算机程序，其中，所述计算机程序被设置为运行时执行所述权利要求 1 至 22 任一项中所述的虚拟场景中的物品展示方法。

26. 一种电子装置，包括存储器和处理器，所述存储器中存储有计算机程序，所述处理器被设置为运行所述计算机程序以执行所述权利要求 1 至 22 任一项中所述的虚拟场景中的物品展示方法。

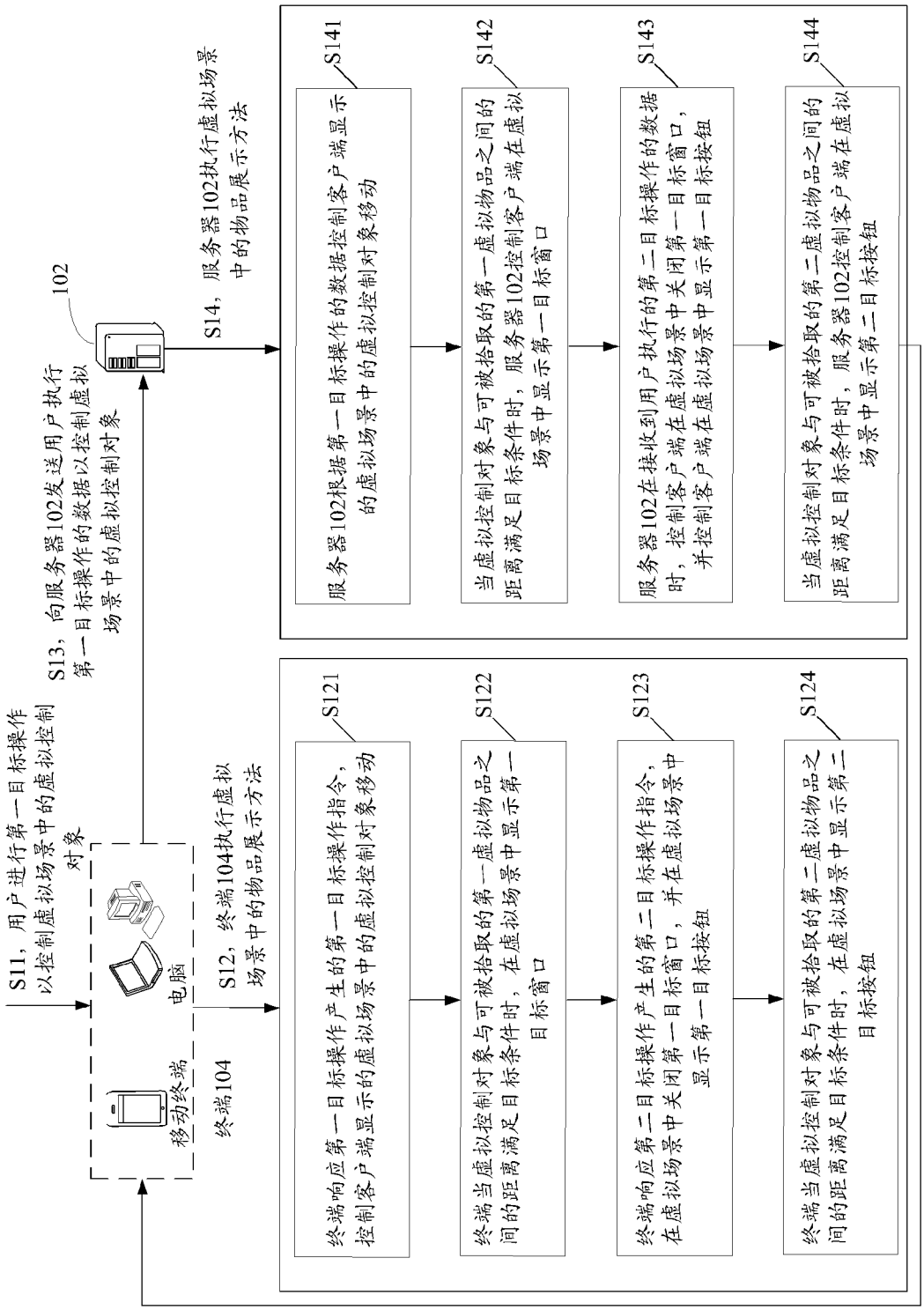

S11，用户进行第一目标操作以控制虚拟场景中的虚拟控制对象
S12，终端104执行虚拟场景中的物品展示方法
S13，向服务器102发送用户执行第一目标操作的数据以控制虚拟场景中的虚拟控制对象
S14，服务器102执行虚拟场景中的物品展示方法
102
移动终端
电脑
终端104
S121
终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动
S122
终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口
S123
终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮
S124
终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮
S141
服务器102根据第一目标操作的数据控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动
S142
当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，服务器102控制客户端在虚拟场景中显示第一目标窗口
S143
服务器102在接收到用户执行的第二目标操作的数据时，控制客户端在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并控制客户端在虚拟场景中显示第一目标按钮
S144
当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，服务器102控制客户端在虚拟场景中显示第二目标按钮

图1

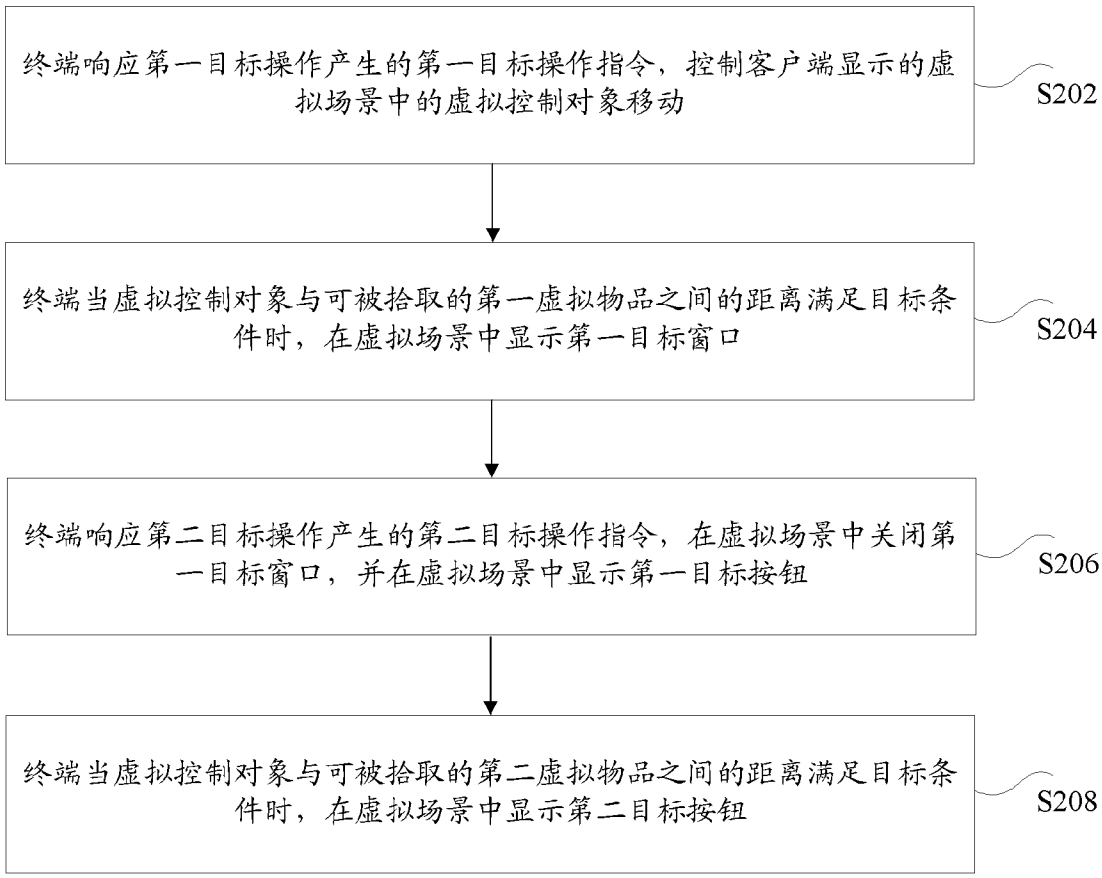

终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动
S202
终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口
S204
终端响应第二目标操作产生的第二目标操作指令，在虚拟场景中关闭第一目标窗口，并在虚拟场景中显示第一目标按钮
S206
终端当虚拟控制对象与可被拾取的第二虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第二目标按钮
S208

图 2

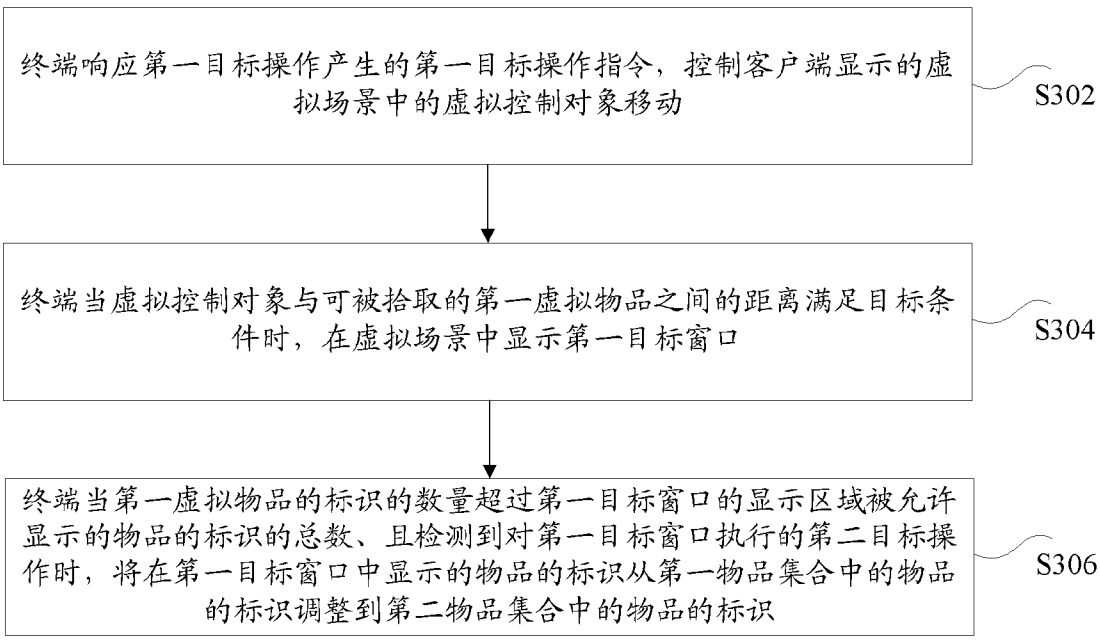

终端响应第一目标操作产生的第一目标操作指令，控制客户端显示的虚拟场景中的虚拟控制对象移动
S302
终端当虚拟控制对象与可被拾取的第一虚拟物品之间的距离满足目标条件时，在虚拟场景中显示第一目标窗口
S304
终端当第一虚拟物品的标识的数量超过第一目标窗口的显示区域被允许显示的物品的标识的总数、且检测到对第一目标窗口执行的第二目标操作时，将在第一目标窗口中显示的物品的标识从第一物品集合中的物品的标识调整到第二物品集合中的物品的标识
S306

图 3

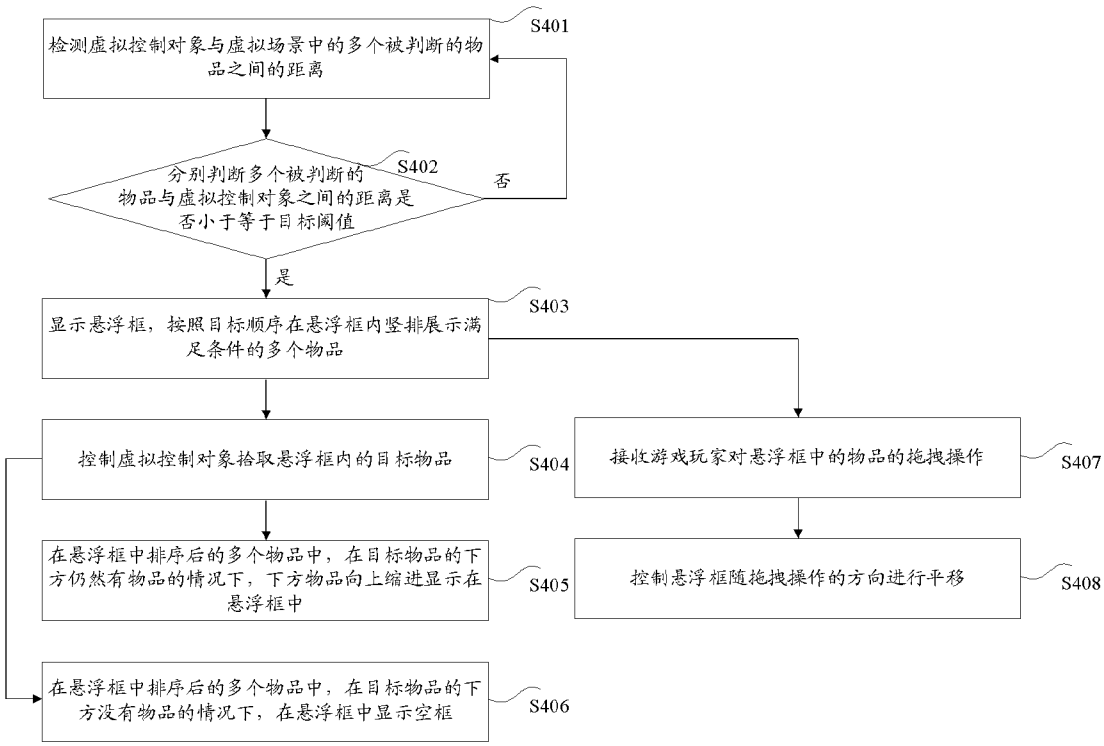

检测虚拟控制对象与虚拟场景中的多个被判断的物品之间的距离
S401
分别判断多个被判断的物品与虚拟控制对象之间的距离是否小于等于目标阈值
S402
否
是
显示悬浮框，按照目标顺序在悬浮框内竖排展示满足条件的多个物品
S403
控制虚拟控制对象拾取悬浮框内的目标物品
S404
在悬浮框中排序后的多个物品中，在目标物品的下方仍然有物品的情况下，下方物品向上缩进显示在悬浮框中
S405
在悬浮框中排序后的多个物品中，在目标物品的下方没有物品的情况下，在悬浮框中显示空框
S406
接收游戏玩家对悬浮框中的物品的拖拽操作
S407
控制悬浮框随拖拽操作的方向进行平移
S408

图 4

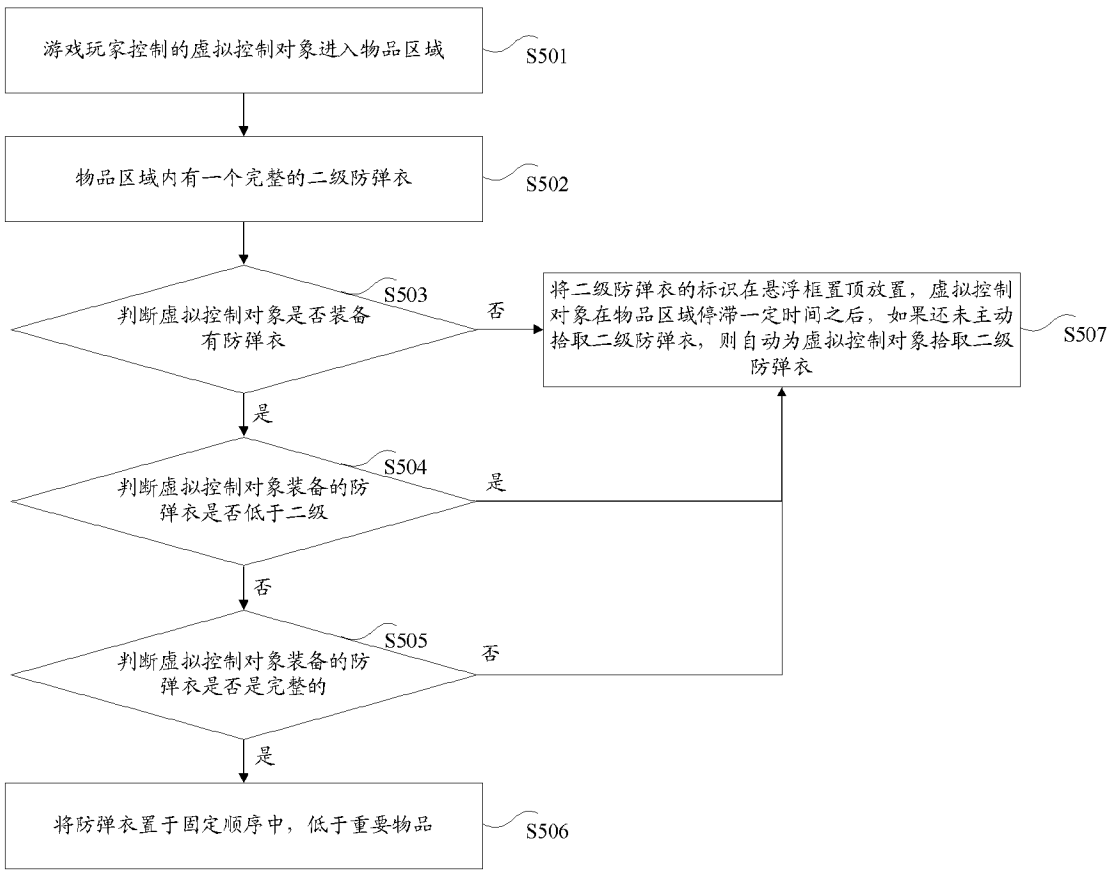

游戏玩家控制的虚拟控制对象进入物品区域
S501
物品区域内有一个完整的二级防弹衣
S502
判断虚拟控制对象是否装备有防弹衣
S503
否
将二级防弹衣的标识在悬浮框置顶放置，虚拟控制对象在物品区域停滞一定时间之后，如果还未主动拾取二级防弹衣，则自动为虚拟控制对象拾取二级防弹衣
S507
是
判断虚拟控制对象装备的防弹衣是否低于二级
S504
是
否
判断虚拟控制对象装备的防弹衣是否是完整的
S505
否
是
将防弹衣置于固定顺序中，低于重要物品
S506

图 5

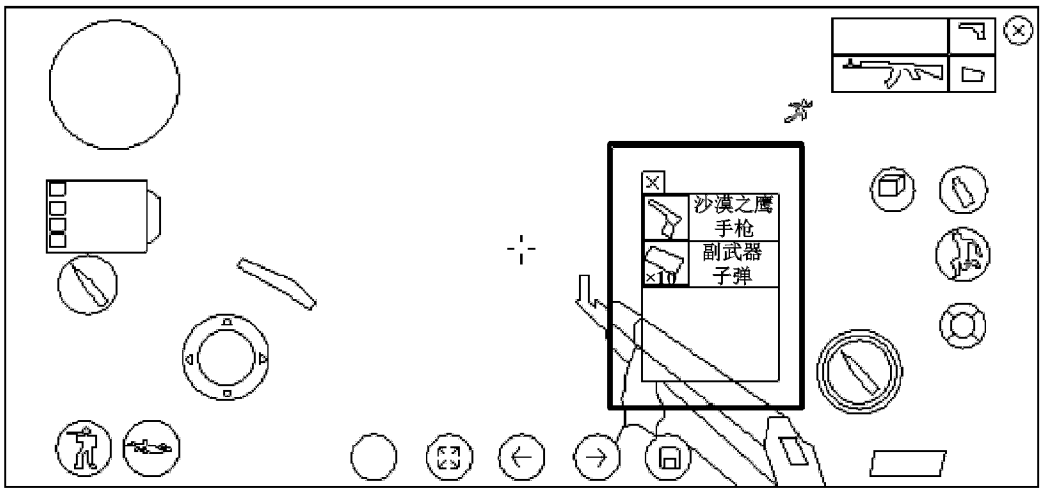


图 6

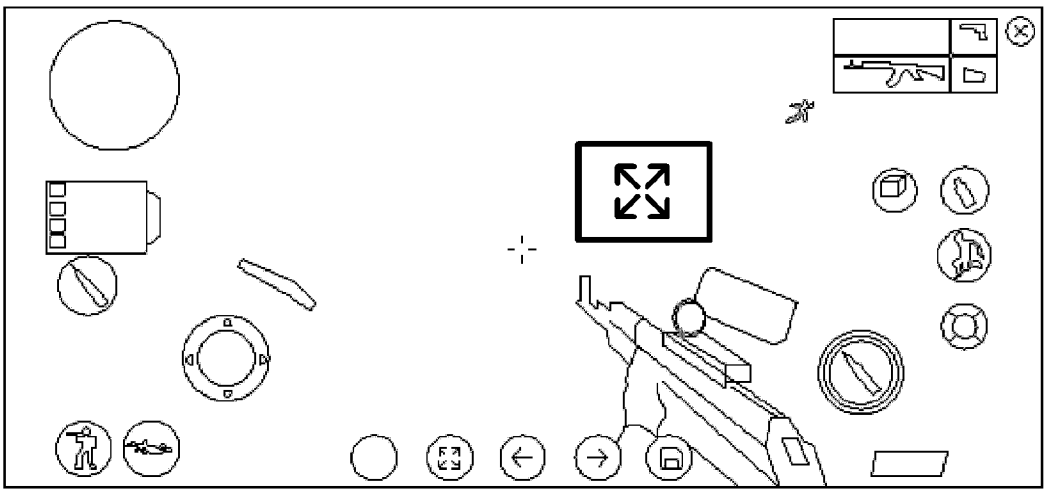


图 7

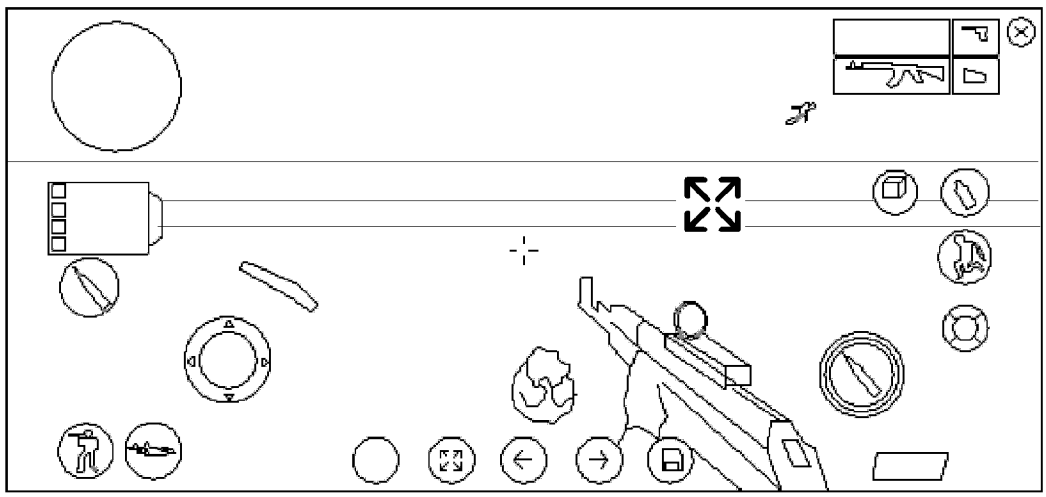


图 8

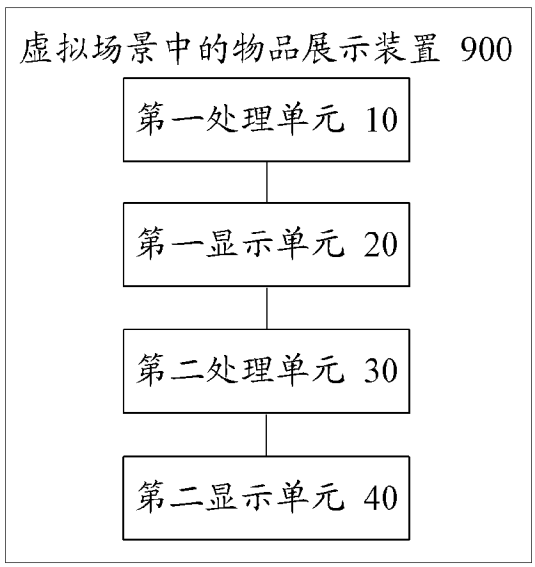


图 9

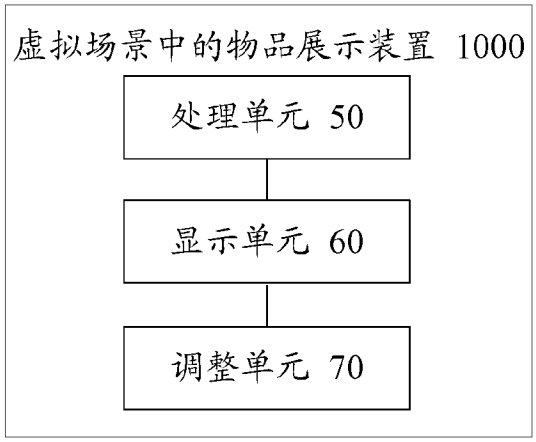

虚拟场景中的物品展示装置 1000
处理单元 50
显示单元 60
调整单元 70

图 10

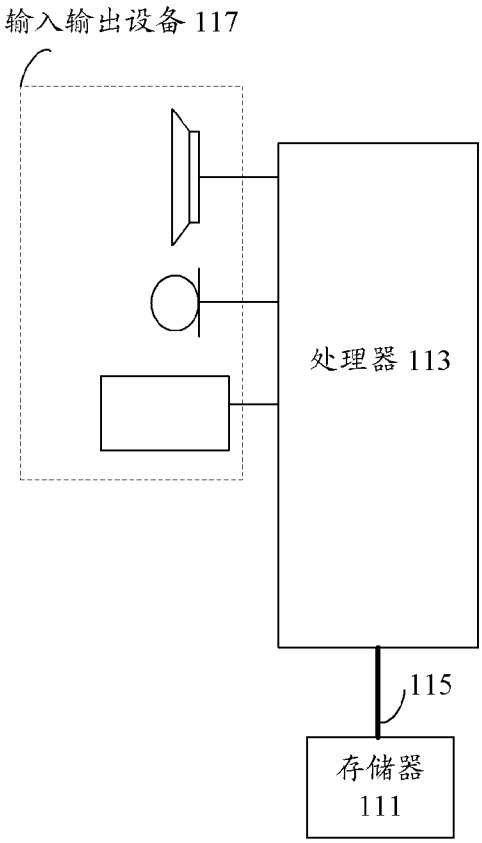

输入输出设备 117
处理器 113
115
存储器
111

图 11

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/CN2019/078859

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F 13/533(2014.01)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)

A63F13

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)

WPI, EPODOC, CNABS, CNKI: virtual, scene, aiming, article, equipment, data, show, window, list, object, target, distance, button, identify, display, 虚拟, 场景, 物品, 装备, 数据, 展示, 窗口, 列表, 对象, 目标, 距离, 按钮, 标识, 显示

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
PX	CN 108815849 A (TENCENT TECHNOLOGY SHENZHEN CO., LTD.) 16 November 2018 (2018-11-16) description, paragraphs 0029-0117, and figures 1-11	1-26
A	CN 106621329 A (TENCENT TECHNOLOGY SHENZHEN CO., LTD.) 10 May 2017 (2017-05-10) description, paragraphs 0068-0106, and figures 1-18	1-26
A	CN 102046249 A (NIKE, INC.) 04 May 2011 (2011-05-04) entire document	1-26
A	CN 103889524 A (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.) 25 June 2014 (2014-06-25) entire document	1-26
A	US 2011300910 A1 (CHOI, K. D.) 08 December 2011 (2011-12-08) entire document	1-26
A	US 2007298866 A1 (GAUDIANO, P. ET AL.) 27 December 2007 (2007-12-27) entire document	1-26

☐ 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
29 May 2019	**14 June 2019**

Name and mailing address of the ISA/CN	Authorized officer
State Intellectual Property Office of the P. R. China (ISA/CN) **No. 6, Xitucheng Road, Jimenqiao Haidian District, Beijing 100088** **China**	
Facsimile No. **(86-10)62019451**	Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/CN2019/078859

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)			Publication date (day/month/year)
CN	108815849	A	16 November 2018	None			
CN	106621329	A	10 May 2017	WO	2018126885	A1	12 July 2018
CN	102046249	A	04 May 2011	JP	2011525648	A	22 September 2011
				US	2018296923	A1	18 October 2018
				JP	2013046811	A	07 March 2013
				US	10022631	B2	17 July 2018
				JP	5727444	B2	03 June 2015
				CN	105327509	A	17 February 2016
				EP	2293855	A1	16 March 2011
				CN	105327509	B	19 April 2019
				CN	102046249	B	16 December 2015
				WO	2009149076	A1	10 December 2009
				US	2009300513	A1	03 December 2009
				JP	5129390	B2	30 January 2013
CN	103889524	A	25 June 2014	JP	2013097613	A	20 May 2013
				US	2014317566	A1	23 October 2014
				WO	2013065350	A1	10 May 2013
				CN	103889524	B	11 May 2016
US	2011300910	A1	08 December 2011	CN	102355526	B	19 February 2014
				US	8849355	B2	30 September 2014
				EP	2393000	A2	07 December 2011
				EP	2393000	A3	01 April 2015
				CN	102355526	A	15 February 2012
US	2007298866	A1	27 December 2007	WO	2008002906	A3	24 April 2008
				EP	2032224	A2	11 March 2009
				WO	2008002906	A2	03 January 2008
				JP	2009541017	A	26 November 2009
				CA	2659672	A1	03 January 2008

国际检索报告

国际申请号 PCT/CN2019/078859

A. 主题的分类

A63F 13/533(2014.01)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)

A63F13

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）)

WPI, EPODOC, CNABS, CNKI: virtual, scene, aiming, article, equipment, data, show, window, list, object, target, distance, button, identify, display, 虚拟，场景，物品，装备，数据，展示，窗口，列表，对象，目标，距离，按钮，标识，显示

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 108815849 A (腾讯科技深圳有限公司) 2018年 11月 16日 (2018-11-16) 说明书第0029-0117段、附图1-11	1-26
A	CN 106621329 A (腾讯科技深圳有限公司) 2017年 5月 10日 (2017-05-10) 说明书第0068-0106段、附图1-18	1-26
A	CN 102046249 A (耐克国际有限公司) 2011年 5月 4日 (2011-05-04) 全文	1-26
A	CN 103889524 A (索尼电脑娱乐公司) 2014年 6月 25日 (2014-06-25) 全文	1-26
A	US 2011300910 A1 (CHOI KYUNGDONG) 2011年 12月 8日 (2011-12-08) 全文	1-26
A	US 2007298866 A1 (GAUDIANO PAOLO 等) 2007年 12月 27日 (2007-12-27) 全文	1-26

☐ 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
2019年 5月 29日	2019年 6月 14日

ISA/CN的名称和邮寄地址	受权官员
中国国家知识产权局(ISA/CN) 中国北京市海淀区蓟门桥西土城路6号 100088	陈善学
传真号 (86-10)62019451	电话号码 62084835

国际检索报告
关于同族专利的信息

国际申请号
PCT/CN2019/078859

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	108815849	A	2018年 11月 16日	无			
CN	106621329	A	2017年 5月 10日	WO	2018126885	A1	2018年 7月 12日
CN	102046249	A	2011年 5月 4日	JP	2011525648	A	2011年 9月 22日
				US	2018296923	A1	2018年 10月 18日
				JP	2013046811	A	2013年 3月 7日
				US	10022631	B2	2018年 7月 17日
				JP	5727444	B2	2015年 6月 3日
				CN	105327509	A	2016年 2月 17日
				EP	2293855	A1	2011年 3月 16日
				CN	105327509	B	2019年 4月 19日
				CN	102046249	B	2015年 12月 16日
				WO	2009149076	A1	2009年 12月 10日
				US	2009300513	A1	2009年 12月 3日
				JP	5129390	B2	2013年 1月 30日
CN	103889524	A	2014年 6月 25日	JP	2013097613	A	2013年 5月 20日
				US	2014317566	A1	2014年 10月 23日
				WO	2013065350	A1	2013年 5月 10日
				CN	103889524	B	2016年 5月 11日
US	2011300910	A1	2011年 12月 8日	CN	102355526	B	2014年 2月 19日
				US	8849355	B2	2014年 9月 30日
				EP	2393000	A2	2011年 12月 7日
				EP	2393000	A3	2015年 4月 1日
				CN	102355526	A	2012年 2月 15日
US	2007298866	A1	2007年 12月 27日	WO	2008002906	A3	2008年 4月 24日
				EP	2032224	A2	2009年 3月 11日
				WO	2008002906	A2	2008年 1月 3日
				JP	2009541017	A	2009年 11月 26日
				CA	2659672	A1	2008年 1月 3日