



# (12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 103368829 A

(43) 申请公布日 2013. 10. 23

(21) 申请号 201310283826. 9

(22) 申请日 2013. 07. 05

(71) 申请人 广东欧珀移动通信有限公司  
地址 523860 广东省东莞市长安镇乌沙海滨路 18 号

(72) 发明人 姚坤 王杰

(74) 专利代理机构 广州华进联合专利商标代理有限公司 44224  
代理人 王茹 曾旻辉

(51) Int. Cl.  
H04L 12/58(2006. 01)

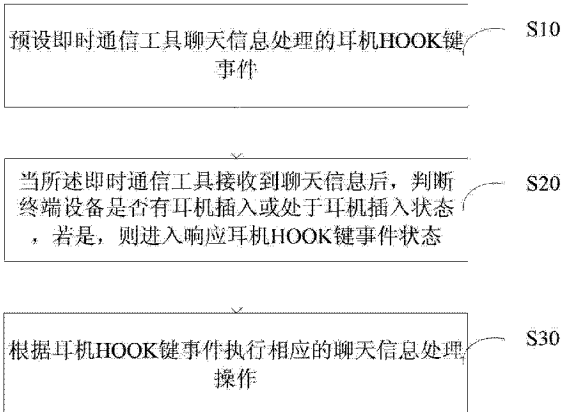
权利要求书2页 说明书4页 附图2页

## (54) 发明名称

即时通信工具的聊天信息处理方法和系统

## (57) 摘要

一种即时通信工具的聊天信息处理方法,包括如下步骤:预设即时通信工具聊天信息处理的耳机 HOOK 键事件;当所述即时通信工具接收到聊天信息后,判断终端设备是否有耳机插入或处于耳机插入状态,若是,则进入响应耳机 HOOK 键事件状态;根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作。本发明还提供一种即时通信工具的聊天信息处理系统,通过本发明的技术,避免了频繁的操作,简化了即时通信工具的聊天信息处理操作,提高了操作效率,增强了用户体验。



1. 一种即时通信工具的聊天信息处理方法,其特征在于,包括如下步骤:  
预设即时通信工具聊天信息处理的耳机 HOOK 键事件;  
当所述即时通信工具接收到聊天信息后,判断终端设备是否有耳机插入或处于耳机插入状态,若是,则进入响应耳机 HOOK 键事件状态;  
根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作。
2. 根据权利要求 1 所述的即时通信工具的聊天信息处理方法,其特征在于,所述进入响应耳机 HOOK 键事件状态的步骤包括:  
判断当前耳机是否处于音视频播放状态;  
若是,则停止当前耳机的播放状态,并切换至响应耳机 HOOK 键事件状态;  
若否,则切换至响应耳机 HOOK 键事件状态。
3. 根据权利要求 1 所述的即时通信工具的聊天信息处理方法,其特征在于,所述根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作的步骤包括:  
当检测到单击耳机 HOOK 键时读取所述即时通信工具接收到的聊天信息;  
若所述聊天信息为文字或图片信息,将其在界面上显示;  
若所述聊天信息为语音信息,将其通过所述耳机进行播放。
4. 根据权利要求 3 所述的即时通信工具的聊天信息处理方法,其特征在于,所述根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作的步骤还包括:  
当检测到再次单击耳机 HOOK 键时,进入语音回复编辑状态;  
通过所述终端设备的麦克风录制语音信息;  
在下次单击耳机 HOOK 键后将所述语音信息进行发送。
5. 根据权利要求 3 或 4 所述的即时通信工具的聊天信息处理方法,其特征在于,还包括:在根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作时,若检测到快速双击耳机 HOOK 键,则将耳机切换至音视频播放状态。
6. 一种即时通信工具的聊天信息处理系统,其特征在于,包括:  
HOOK 键预设模块,用于预设即时通信工具聊天信息处理的耳机 HOOK 键事件;  
耳机状态切换模块,用于当所述即时通信工具接收到聊天信息后,判断终端设备是否有耳机插入或处于耳机插入状态,若是,则进入响应耳机 HOOK 键事件状态;  
聊天信息处理模块,用于根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作。
7. 根据权利要求 6 所述的即时通信工具的聊天信息处理系统,其特征在于,所述耳机状态切换模块进一步用于:  
判断当前耳机是否处于音视频播放状态;  
若是,则停止当前耳机的播放状态,并切换至响应耳机 HOOK 键事件状态;  
若否,则切换至响应耳机 HOOK 键事件状态。
8. 根据权利要求 6 所述的即时通信工具的聊天信息处理系统,其特征在于,所述聊天信息处理模块进一步用于:  
当检测到单击耳机 HOOK 键时读取所述即时通信工具接收到的聊天信息;  
若所述聊天信息为文字或图片信息,将其在界面上显示;  
若所述聊天信息为语音信息,将其通过所述耳机进行播放。
9. 根据权利要求 8 所述的即时通信工具的聊天信息处理系统,其特征在于,所述聊天

信息处理模块还用于：

当检测到再次单击耳机 HOOK 键时，进入语音回复编辑状态；

通过所述终端设备的麦克风录制语音信息；

在下一次单击耳机 HOOK 键后将所述语音信息进行发送。

10. 根据权利要求 8 或 9 所述的即时通信工具的聊天信息处理系统，其特征在于，还包括：播放状态恢复模块，用于在根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作时，若检测到快速双击耳机 HOOK 键，则将耳机切换至音视频播放状态。

## 即时通信工具的聊天信息处理方法和系统

### 技术领域

[0001] 本发明涉及即时通信技术领域,特别是涉及一种即时通信工具的聊天信息处理方法和系统。

### 背景技术

[0002] 即时通信工具作为一种通讯方式因其便捷性已经得到越来越多用户的欢迎,在各种终端设备上都得到了广泛的使用。其聊天信息内容包括文字、图像及语音等。但是现有技术下,对于即时通信工具的聊天信息处理,包括接收、读取、回复是都基于输入界面操作完成,操作过程复杂。

[0003] 例如,目前较为流行的微信,其聊天信息的查看需要手动进入软件界面,点击才可以查看,语音回复时,需要用手按住才能录制语音,在录音完成后,还需要再次点击进行发送,从应用操作的角度来说还是比较麻烦的。尤其是与多人同时聊天时,频繁的界面操作,使得对于即时通信工具的聊天信息处理操作变得异常复杂,操作效率低,用户体验差。

### 发明内容

[0004] 基于此,有必要针对现有技术操作复杂,操作效率低,用户体验差的问题,提供一种即时通信工具的聊天信息处理方法和系统。

[0005] 一种即时通信工具的聊天信息处理方法,包括如下步骤:

[0006] 预设即时通信工具聊天信息处理的耳机 HOOK 键事件;

[0007] 当所述即时通信工具接收到聊天信息后,判断终端设备是否有耳机插入或处于耳机插入状态,若是,则进入响应耳机 HOOK 键事件状态;

[0008] 根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作。

[0009] 一种即时通信工具的聊天信息处理系统,包括:

[0010] HOOK 键预设模块,用于预设即时通信工具聊天信息处理的耳机 HOOK 键事件;

[0011] 耳机状态切换模块,用于当所述即时通信工具接收到聊天信息后,判断终端设备是否有耳机插入或处于耳机插入状态,若是,则进入响应耳机 HOOK 键事件状态;

[0012] 聊天信息处理模块,用于根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作。

[0013] 上述即时通信工具的聊天信息处理方法和系统,首先预设即时通信工具聊天信息处理的耳机 HOOK 键事件,然后在终端设备处于耳机插入或处于耳机插入状态时,通过响应耳机 HOOK 键事件来执行相应的聊天信息处理操作。避免了频繁的界面操作,简化了即时通信工具的聊天信息处理操作,提高了操作效率,增强了用户体验。

### 附图说明

[0014] 图 1 为一个实施例的即时通信工具的聊天信息处理方法流程图;

[0015] 图 2 为实施例的进入响应耳机 HOOK 键事件状态过程的流程图;

[0016] 图 3 为一个实施例的即时通信工具的聊天信息处理系统结构示意图。

## 具体实施方式

[0017] 下面结合附图对本发明的即时通信工具的聊天信息处理方法的具体实施方式作详细描述。

[0018] 参见图 1 所示,图 1 为一个实施例的即时通信工具的聊天信息处理方法流程图,包括如下步骤:

[0019] S10:预设即时通信工具聊天信息处理的耳机 HOOK 键事件。

[0020] 在一个实施例中,所述即时通信工具包括但不限于微信等具有文字、语音聊天功能的聊天软件,聊天信息处理包括聊天信息接收、读取、回复等。

[0021] 通过设置耳机 HOOK 键事件,在用户利用即时通信工具进行聊天时,即可方便地利用耳机 HOOK 键来触发相应的聊天信息处理,提高了操作效率,增强了用户体验。

[0022] S20:当所述即时通信工具接收到聊天信息后,判断终端设备是否有耳机插入或处于耳机插入状态,若是,则进入响应耳机 HOOK 键事件状态。

[0023] 在一个实施例中,所述终端设备包括手机、平板电脑、PDA(Personal DigitalAssistant,个人数字助理)、车载电脑等。

[0024] 在一个实施例中,如图 2 所示,步骤 S20 的进入响应耳机 HOOK 键事件状态过程可以包括如下步骤:

[0025] S201、即时通信工具接收聊天信息。

[0026] S202、判断终端设备是否有耳机插入或处于耳机插入状态,若是,进入步骤 S204,若否,进入步骤 S203。

[0027] S203、按照即时通信工具的常规方式处理聊天信息。

[0028] S204、判断当前耳机是否处于音视频播放状态,若是,进入步骤 S205,进入步骤 S206。

[0029] S205、停止当前耳机的播放状态,然后进入步骤 S206。

[0030] S206、切换至响应耳机 HOOK 键事件状态。

[0031] S30:根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作。

[0032] 在一个实施例中,步骤 S30 根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作的步骤包括:

[0033] 当检测到单击耳机 HOOK 键时读取所述即时通信工具接收到的聊天信息;

[0034] 若所述聊天信息为文字或图片信息,将其在界面上显示;若所述聊天信息为语音信息,将其通过所述耳机进行播放。

[0035] 上述处理步骤,通过单击耳机 HOOK 键实现了聊天信息的查收和显示,提高了用户读取聊天信息的操作效率。

[0036] 在一个实施例中,所述根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作的步骤还包括:

[0037] 当检测到再次单击耳机 HOOK 键时,进入语音回复编辑状态;然后通过所述终端设备的麦克风录制语音信息;并在下一次单击耳机 HOOK 键后将所述语音信息进行发送。

[0038] 通过上述处理步骤,实现了利用耳机 HOOK 键来进行语音信息的录制和发送,取代了原有按住按键录音并通过单击按键发送的复杂方式,操作简单,提高了操作效率,增强了

用户体验。

[0039] 在一个实施例中,在根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作时,若检测到快速双击耳机 HOOK 键,则将耳机切换至音视频播放状态。

[0040] 具体的,在聊天信息处理操作中,通过快速双击 HOOK 重新开始视音频播放,在整个操作过程中,任意时刻双击 HOOK 都可以继续耳机原来进行的视音频播放功能。同时,如果用户在接收到聊天信息时,不想查看而是继续播放音视频,而在中途需要查看聊天信息,则单击耳机 HOOK 键,暂停视音频播放并进入上述聊天信息查看流程。

[0041] 通过上述处理步骤,通过设置快速双击耳机 HOOK 键功能,实现了耳机的响应耳机 HOOK 键事件状态与音视频播放状态之间的切换,使得用户可以更为便捷地使用耳机 HOOK 键来实现所需的功能,提高了操作效率,增强了用户体验。

[0042] 下面结合附图对本发明的即时通信工具的聊天信息处理系统的具体实施方式作详细描述。

[0043] 参见图 3 所示,图 1 为一个实施例的即时通信工具的聊天信息处理系统结构示意图,包括:

[0044] HOOK 键预设模块,用于预设即时通信工具聊天信息处理的耳机 HOOK 键事件;

[0045] 耳机状态切换模块,用于当所述即时通信工具接收到聊天信息后,判断终端设备是否有耳机插入或处于耳机插入状态,若是,则进入响应耳机 HOOK 键事件状态;

[0046] 聊天信息处理模块,用于根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作。

[0047] 在一个实施例中,所述耳机状态切换模块进一步用于:

[0048] 判断当前耳机是否处于音视频播放状态;

[0049] 若是,则停止当前耳机的播放状态,并切换至响应耳机 HOOK 键事件状态;

[0050] 若否,则切换至响应耳机 HOOK 键事件状态。

[0051] 在一个实施例中,所述聊天信息处理模块进一步用于:

[0052] 当检测到单击耳机 HOOK 键时读取所述即时通信工具接收到的聊天信息;

[0053] 若所述聊天信息为文字或图片信息,将其在界面上显示;

[0054] 若所述聊天信息为语音信息,将其通过所述耳机进行播放。

[0055] 在一个实施例中,所述聊天信息处理模块还用于:

[0056] 当检测到再次单击耳机 HOOK 键时,进入语音回复编辑状态;

[0057] 通过所述终端设备的麦克风录制语音信息;

[0058] 在下次单击耳机 HOOK 键后将所述语音信息进行发送。

[0059] 在一个实施例中,即时通信工具的聊天信息处理系统还包括:播放状态恢复模块,用于在根据耳机 HOOK 键事件执行相应的聊天信息处理操作时,若检测到快速双击耳机 HOOK 键,则将耳机切换至音视频播放状态。

[0060] 本发明的即时通信工具的聊天信息处理系统与本发明的即时通信工具的聊天信息处理方法一一对应,在上述即时通信工具的聊天信息处理方法的实施例阐述的技术特征及其有益效果均适用于即时通信工具的聊天信息处理系统的实施例中,在此不再赘述。

[0061] 以上所述实施例仅表达了本发明的几种实施方式,其描述较为具体和详细,但并不能因此而理解为对本发明专利范围的限制。应当指出的是,对于本领域的普通技术人员来说,在不脱离本发明构思的前提下,还可以做出若干变形和改进,这些都属于本发明的保

---

护范围。因此,本发明专利的保护范围应以所附权利要求为准。

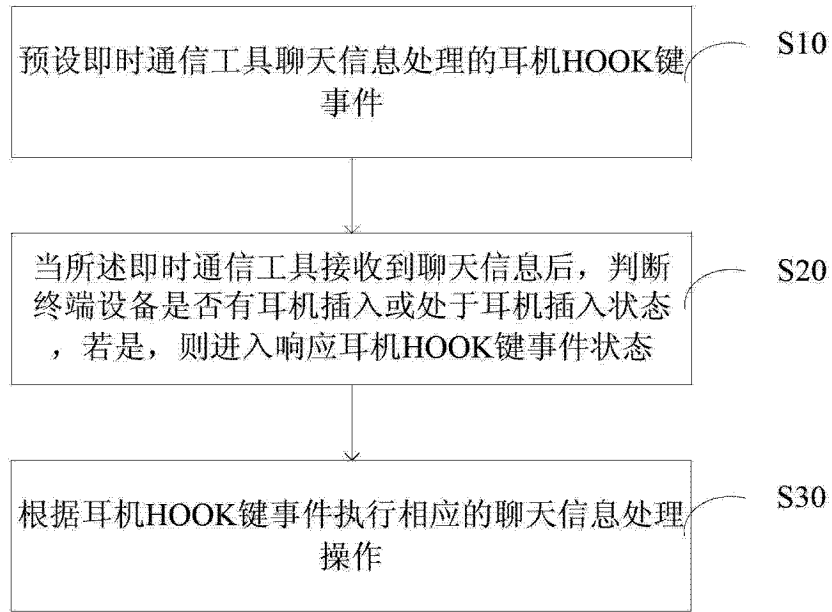


图 1

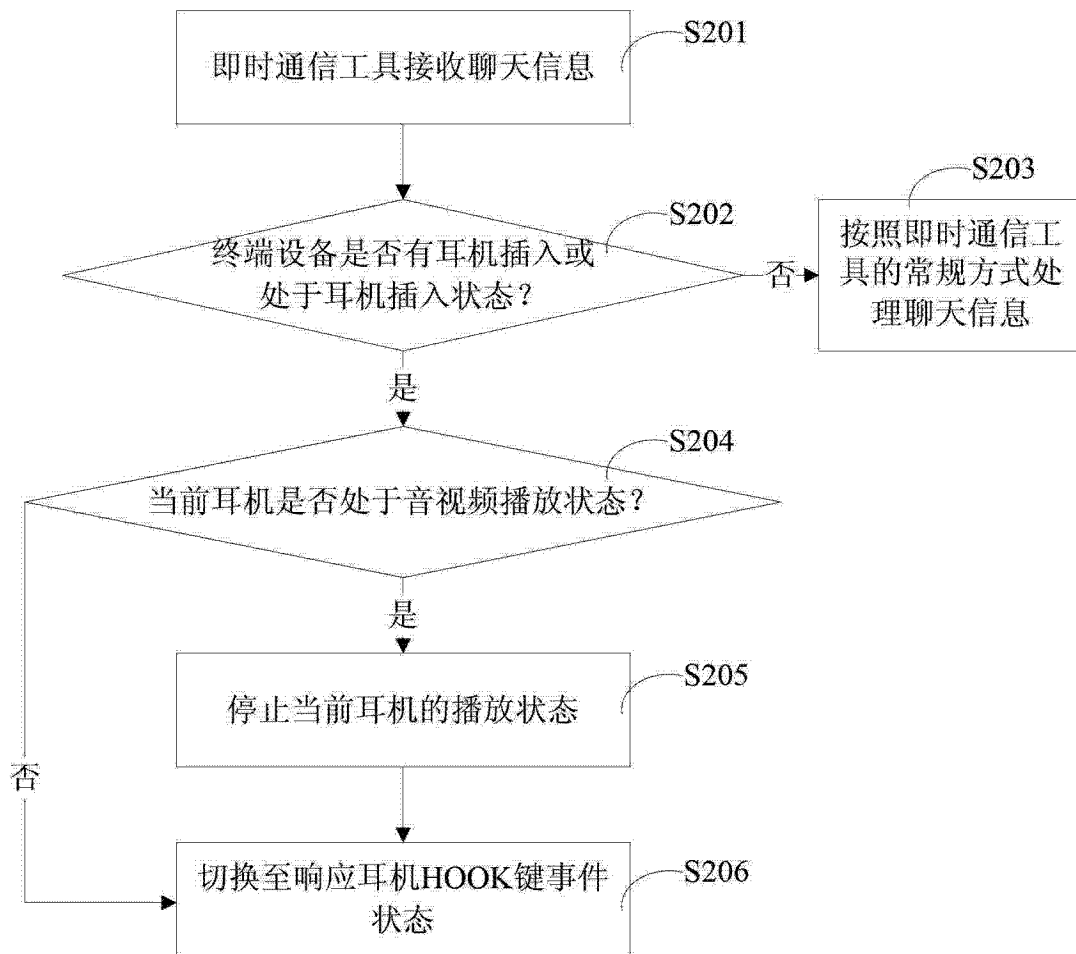


图 2





图 3