



(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 109240567 A

(43)申请公布日 2019.01.18

(21)申请号 201810886914.0

(22)申请日 2018.08.06

(71)申请人 网易(杭州)网络有限公司  
地址 310000 浙江省杭州市滨江区长河街  
道网商路599号4幢7层

(72)发明人 曲明皓

(74)专利代理机构 北京博浩百睿知识产权代理  
有限责任公司 11134  
代理人 褚敏 宫传芝

(51) Int. Cl.

G06F 3/0482(2013.01)

G06F 3/0486(2013.01)

G06F 3/0487(2013.01)

G06F 9/451(2018.01)

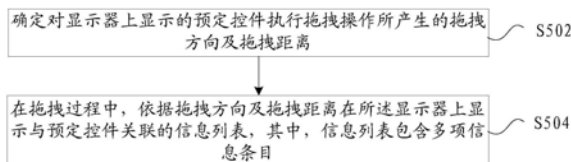
权利要求书2页 说明书10页 附图7页

(54)发明名称

一种信息显示方法、装置、存储介质及电子装置

(57)摘要

本公开提供了一种信息显示方法、装置、存储介质及电子装置,该方法包括:确定对显示器上显示的预定控件执行拖拽操作所产生的拖拽方向及拖拽距离;在拖拽过程中,依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表,其中,所述信息列表包含多项信息条目。通过本公开,解决了相关技术中因界面承载较多信息量而影响界面美观度,或者需要打开子界面才可以看到信息的问题,进而达到了隐藏界面上信息量,提高了界面美观度及用户体验的效果。



1. 一种信息显示方法,其特征在于,包括:

确定对显示器上显示的预定控件执行拖拽操作所产生的拖拽方向及拖拽距离;

在拖拽过程中,依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表,其中,所述信息列表包含多项信息条目。

2. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述确定对显示器上显示的预定控件执行拖拽操作所产生的拖拽方向及拖拽距离,包括:

检测作用于所述预定控件的所述拖拽操作;

确定所述拖拽操作的起始触控点和当前触控点;

根据所述起始触控点和所述当前触控点确定所述拖拽操作的拖拽方向及拖拽距离。

3. 根据权利要求2所述的方法,其特征在于,依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表包括:

依据所述起始触控点的位置与所述当前触控点的位置显示所述信息列表。

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:

依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器的预设区域中显示所述信息列表。

5. 根据权利要求1至4中任一项所述的方法,其特征在于,依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表包括:

按照预设的拖拽距离与透明度的第一对应关系确定与所述拖拽距离对应的用于显示所述信息列表的透明度;

在与所述拖拽方向对应的方向上按照确定的所述透明度对所述信息列表中包含的所述多项信息条目进行显示。

6. 根据权利要求1至4中任一项所述的方法,其特征在于,依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表包括:

按照预设的拖拽距离与显示距离的第二对应关系确定与所述拖拽距离对应的所述信息列表中包含的所述多项信息条目间的显示距离;

在与所述拖拽方向对应的方向上按照所述多项信息条目间的显示距离对所述信息列表中包含的所述多项信息条目进行显示。

7. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述方法还包括以下至少之一:

在所述预定控件未关联所述信息列表的情况下,接收输入的设置指令,根据所述设置指令设置与所述预定控件关联的所述信息列表;

在所述预定控件关联了所述信息列表的情况下,接收输入的更新指令,根据所述更新指令对所述信息列表包含的所述多项信息条目进行更新,并将更新后的多项信息条目作为所述信息列表包含的多项信息条目。

8. 根据权利要求2所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:

在所述起始触控点的位置上显示预设的第一标识,在所述当前触控点的位置上显示预设的第二标识,其中,所述第一标识和所述第二标识用于标识所述预定控件。

9. 根据权利要求8所述的方法,其特征在于,在依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表之后,所述方法还包括:

在确定对所述预定控件的拖拽操作结束之后,合并所述第一标识和所述第二标识,并将合并后的标识还原为所述拖拽操作之前所述预定控件的初始显示标识。

10. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,在依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表之后,所述方法还包括:

在确定对所述预定控件的所述拖拽操作结束之后,隐藏所述信息列表。

11. 一种信息显示装置,其特征不在于,包括:

确定模块,用于确定对显示器上显示的预定控件执行拖拽操作所产生的拖拽方向及拖拽距离;

显示模块,用于在拖拽过程中,依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表,其中,所述信息列表包含多项信息条目。

12. 根据权利要求11所述的装置,其特征不在于,所述确定模块包括:

检测单元,用于检测作用于所述预定控件的所述拖拽操作;

第一确定单元,用于确定所述拖拽操作的起始触控点和当前触控点;

第二确定单元,用于根据所述起始触控点和所述当前触控点确定所述拖拽操作的拖拽方向及拖拽距离。

13. 根据权利要求12所述的装置,其特征不在于,所述显示模块包括以下至少之一:

第一显示单元,用于依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述起始触控点的位置与所述当前触控点的位置之间展开显示所述信息列表;

第二显示单元,用于依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器的固定区域中显示所述信息列表。

14. 一种存储介质,其特征不在于,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10任一项中所述的方法。

15. 一种电子装置,包括存储器和处理器,其特征不在于,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10任一项中所述的方法。

## 一种信息显示方法、装置、存储介质及电子装置

### 技术领域

[0001] 本公开涉及通信领域,具体而言,涉及一种信息显示方法、装置、存储介质及电子装置。

### 背景技术

[0002] 现有技术中,在游戏品类越来越丰富的今天,信息对于界面的承载要求也越来越高,许多产品面临着信息量与画面美观度的矛盾问题。

[0003] 例如,在一些游戏界面中,如若在相关区域中添加新的信息内容,是需要主界面上直接添加新增信息,比如势力值、领地值、名望值及要塞值等信息,具体可参见图1,图1是现有技术中新增信息的界面示意图。或者也可以在主界面下的子界面(即,通过主界面上的一些控件所进入的界面)上添加上述新增信息,图2是现有技术中的将信息放在相应的界面里的示意图。如图2所示,将上述新增信息放在相应的子界面里,比如放在内政界面中,点开内政界面,查看相关势力信息。图3是现有技术中点开一界面显示相应信息的示意图。如图3所示。点开内政界面,显示势力值、名望值、领地值、要塞值等相应信息。

[0004] 然而,在界面信息已经比较饱和的情况下,直接在界面上增加信息量的话,会破坏界面的画面感受;或者在子界面上增加信息的话需要打开界面才可以看到相关信息,隐藏比较深,不直观。

[0005] 针对上述相关技术中存在的问题,目前没有提出有效的解决方案。

### 发明内容

[0006] 本公开实施例提供了一种信息显示方法、装置、存储介质及电子装置,以至少解决相关技术中因界面承载较多信息量而影响界面美观度,或者需要打开子界面才可以看到信息的问题。

[0007] 根据本公开的一个实施例,提供了一种信息显示方法,包括:确定对显示器上显示的预定控件执行拖拽操作所产生的拖拽方向及拖拽距离;在拖拽过程中,依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表,其中,所述信息列表包含多项信息条目。

[0008] 可选地,所述确定对显示器上显示的预定控件执行拖拽操作所产生的拖拽方向及拖拽距离,包括:检测作用于所述预定控件的所述拖拽操作;确定所述拖拽操作的起始触控点和当前触控点;根据所述起始触控点和所述当前触控点确定所述拖拽操作的拖拽方向及拖拽距离。

[0009] 可选地,依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表包括:依据所述起始触控点的位置与所述当前触控点的位置显示所述信息列表。

[0010] 可选地,所述方法还包括:依据拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器的预设区域中显示所述信息列表。

[0011] 可选地,依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表包括:按照预设的拖拽距离与透明度的第一对应关系确定与所述拖拽距离对应的用于显示所述信息列表的透明度;在与所述拖拽方向对应的方向上按照确定的所述透明度对所述信息列表中包含的所述多项信息条目进行显示。

[0012] 可选地,依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表包括:按照预设的拖拽距离与显示距离的第二对应关系确定与所述拖拽距离对应的所述信息列表中包含的所述多项信息条目间的显示距离;在与所述拖拽方向对应的方向上按照所述多项信息条目间的显示距离对所述信息列表中包含的所述多项信息条目进行显示。

[0013] 可选地,所述方法还包括以下至少之一:在所述预定控件中未关联所述信息列表的情况下,接收输入的设置指令,根据所述设置指令设置与所述预定控件关联的所述信息列表;在所述预定控件关联了所述信息列表的情况下,接收输入的更新指令,根据所述更新指令对所述信息列表包含的所述多项信息条目进行更新,并将更新后的多项信息条目作为所述信息列表包含的多项信息条目。

[0014] 可选地,所述方法还包括:在所述起始触控点的位置上显示预设的第一标识,在所述当前触控点的位置上显示预设的第二标识,其中,所述第一标识和所述第二标识用于标识所述预定控件。

[0015] 可选地,在依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表之后,所述方法还包括:在确定对所述预定控件的拖拽操作结束之后,合并所述第一标识和所述第二标识,并将合并后的标识还原为所述拖拽操作之前所述预定控件的初始显示标识。

[0016] 可选地,在依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表之后,所述方法还包括:在确定对所述预定控件的所述拖拽操作结束之后,隐藏所述信息列表。

[0017] 根据本公开的另一个实施例,提供了一种信息显示方法装置,包括:确定模块,用于确定对显示器上显示的预定控件执行拖拽操作所产生的拖拽方向及拖拽距离;显示模块,用于在拖拽过程中,依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表,其中,所述信息列表包含多项信息条目。

[0018] 可选地,所述确定模块包括:检测单元,用于检测作用于所述预定控件的所述拖拽操作;第一确定单元,用于确定所述拖拽操作的起始触控点和当前触控点;第二确定单元,用于根据所述起始触控点和所述当前触控点确定所述拖拽操作的拖拽方向及拖拽距离。

[0019] 可选地,所述显示模块包括以下至少之一:第一显示单元,用于依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述起始触控点的位置与所述当前触控点的位置之间展开显示所述信息列表;第二显示单元,用于依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器的固定区域中显示所述信息列表。

[0020] 根据本公开的又一个实施例,还提供了一种存储介质,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上述任一项方法实施例中的步骤。

[0021] 根据本公开的又一个实施例,还提供了一种电子装置,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上述任一项

方法实施例中的步骤。

[0022] 通过本公开,将可以在显示器上显示信息列表隐藏在预定控件中,依据对显示器上显示的预定控件执行拖拽操作所产生的拖拽方向及拖拽距离,对显示器上显示的信息列表所包含的多项信息条目进行展示及隐藏。因此,可以解决相关技术中因界面承载较多信息量而影响界面美观度以及需要打开子界面才可以看到信息的问题,进而达到了隐藏界面上信息量,提高了界面美观度及用户体验的效果。

### 附图说明

[0023] 此处所说明的附图用来提供对本公开的进一步理解,构成本申请的一部分,本公开的示意性实施例及其说明用于解释本公开,并不构成对本公开的不当限定。在附图中:

[0024] 图1是现有技术中新增信息的界面示意图;

[0025] 图2是现有技术中的将信息放在相应的界面里的示意图;

[0026] 图3是现有技术中点开一界面显示相应信息的示意图;

[0027] 图4是根据本公开实施例的一种信息显示方法的移动终端的硬件结构框图;

[0028] 图5是根据本公开实施例的一种信息显示方法的流程图;

[0029] 图6是根据本公开实施例的一种信息显示方法的结构示意图;

[0030] 图7是根据本公开提供的一具体实施例的主界面示意图;

[0031] 图8是根据本公开提供的一具体实施例的显示隐藏信息的界面示意图;

[0032] 图9是根据本公开提供的一具体实施例的信息显示的透明度变化的示意图;

[0033] 图10是根据本公开提供的一具体实施例的信息显示的位置变化示意图;

[0034] 图11是根据本公开提供的一具体实施例的信息隐藏的示意图;

[0035] 图12是根据本公开实施例的一种信息显示装置的结构框图;

[0036] 图13是根据本公开实施例提供的一种电子装置的结构框图。

### 具体实施方式

[0037] 下文中将参考附图并结合实施例来详细说明本公开。需要说明的是,在不冲突的情况下,本申请中的实施例及实施例中的特征可以相互组合。

[0038] 需要说明的是,本公开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。

[0039] 本申请实施例所提供的方法可以在移动终端、计算机终端或者类似的运算装置中执行。以运行在移动终端上为例,图4是本公开实施例的一种信息显示方法的移动终端的硬件结构框图。如图4所示,移动终端40可以包括一个或多个(图4中仅示出一个)处理器402(处理器402可以包括但不限于微处理器MCU或可编程逻辑器件FPGA等的处理装置)和用于存储数据的存储器404,可选地,上述移动终端还可以包括用于通信功能的传输设备406以及输入输出设备408。本领域普通技术人员可以理解,图4所示的结构仅为示意,其并不对上述移动终端的结构造成限定。例如,移动终端40还可包括比图4中所示更多或者更少的组件,或者具有与图1所示不同的配置。

[0040] 存储器404可用于存储计算机程序,例如,应用程序的软件程序以及模块,如本公开实施例中的信息显示方法对应的计算机程序,处理器402通过运行存储在存储器404内的

计算机程序,从而执行各种功能应用以及数据处理,即实现上述的方法。存储器404可包括高速随机存储器,还可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404可进一步包括相对于处理器402远程设置的存储器,这些远程存储器可以通过网络连接至移动终端40。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。

[0041] 传输装置406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移动终端40的通信供应商提供的无线网络。在一个实例中,传输装置406包括一个网络适配器(Network Interface Controller,简称为NIC),其可通过基站与其他网络设备相连从而可与互联网进行通讯。在一个实例中,传输装置406可以为射频(Radio Frequency,简称为RF)模块,其用于通过无线方式与互联网进行通讯。

[0042] 本公开的核心方案是通过点击滑动的操作方式,让隐藏在某一区域内的信息显示出来。下面结合本公开提供的一种信息显示方法的流程图进一步说明。图5是根据本公开实施例的一种信息显示方法的流程图,如图5所示,该流程包括如下步骤:

[0043] 步骤S502,确定对显示器上显示的预定控件执行拖拽操作所产生的拖拽方向及拖拽距离;

[0044] 步骤S504,在拖拽过程中,依据拖拽方向及拖拽距离在显示器上显示与预定控件关联的信息列表,其中,信息列表包含多项信息条目。

[0045] 可选地,上述步骤的执行主体可以为前述的移动终端,但不限于此。在上述实施例中,可以根据拖拽操作的拖拽轨迹来确定信息列表中多项信息条目的显示位置,其中,当拖拽轨迹为非直线时(例如,弧形的拖拽轨迹,折线形的拖拽)时,信息列表中的信息条目可以沿拖拽轨迹进行展示,其中,包括在拖拽轨迹上进行显示,也可以在除拖拽区域之外的其他区域中按照该拖拽轨迹进行显示。

[0046] 通过上述步骤,将可以在显示器上显示信息列表隐藏在预定控件中,依据对显示器上显示的预定控件执行拖拽操作所产生的拖拽方向及拖拽距离,对显示器上显示的信息列表所包含的多项信息条目进行展示及隐藏。因此,可以解决相关技术中因界面承载较多信息量而影响界面美观度以及需要打开子界面才可以看到信息的问题,进而达到了隐藏界面上信息量,提高了界面美观度及用户体验的效果。

[0047] 在一个可选的实施例中,可以依据拖拽操作的起始触控点和当前触控点来确定拖拽方向和拖拽距离,具体步骤如下所示:所述确定对显示器上显示的预定控件执行拖拽操作所产生的拖拽方向及拖拽距离,包括:检测作用于所述预定控件的所述拖拽操作;确定所述拖拽操作的起始触控点和当前触控点;根据所述起始触控点和所述当前触控点确定所述拖拽操作的拖拽方向及拖拽距离。

[0048] 在本示例性实施例中,依据拖拽方向及拖拽距离在显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表包括:依据所述起始触控点的位置与所述当前触控点的位置显示所述信息列表。可选地,可以依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述起始触控点的位置与所述当前触控点的位置之间显示所述信息列表。

[0049] 例如,在本发明一可选实施例中,依据起始触控点的位置与当前触控点的位置之间展开显示所述信息列表,包括:获取拖拽操作的起始触控点和当前触控点,依据起始触控点的位置与当前触控点的位置展开显示所述信息列表。在实际应用场景中,获取拖拽操作

的起始触控点和当前触控点,根据起始触控点和当前触控点确定拖拽方向及拖拽距离,依据拖拽方向及拖拽距离在显示器上显示与预定控件关联的信息列表。即,在本实施例中,可以仅考虑拖拽之后,起始触控点和当前触控点的位置,并按二者的位置显示信息列表,因此,在本实施例中信息列表的显示方式为直线排列显示,并且显示位置可以是起始触控点和当前触控点之间的位置,也可以是显示器上的其他显示位置。

[0050] 又如,在本发明另一可选实施例中,依据起始触控点的位置与当前触控点的位置之间展开显示所述信息列表,包括:获取拖拽操作的起始触控点、第一触控点和第二触控点,依据起始触控点的位置、第一触控点和第二触控点的位置展开显示所述信息列表。其中,第一触控点和第二触控点是拖拽轨迹上的点,在本实施例中是以获取两个拖拽轨迹上的点为例进行说明的,在实际应用中,也可以获取更多个拖拽轨迹上的点。在实际应用场景中,获取拖拽操作的起始触控点、第一触控点和第二触控点;根据起始触控点和第一触控点确定第一拖拽方向及第一拖拽距离,根据第一触控点和第二触控点确定第二拖拽方向及第二拖拽方向;依据第一拖拽方向、第一拖拽距离和第二拖拽方向、第二拖拽距离,在显示器上显示与预定控件关联的信息列表。即,在本实施例中,信息列表的显示方式与拖拽操作的拖拽轨迹相关联。

[0051] 在本示例性实施例中,该方法还包括:依据拖拽方向及拖拽距离在显示器的预设区域中显示信息列表。在对显示器上的预定控件执行拖拽操作时,可以在一预设区域显示信息列表。其中,上述的预设区域可以是预先设置的一部分区域,且该区域是不会遮挡当前屏幕上的场景的主要内容的一块区域,例如,可以是当前屏幕的右上角部分区域,或者左上角部分区域,且只有在拖拽预定控件时,该预设区域才会显示信息列表,在不拖拽预定控件的时候是不会显示的。即,在游戏中的表现为:依据起始触控点的位置与当前触控点的位置在预设区域内展开显示信息列表,并且当拖拽操作超出预设区域时,信息列表显示于预设区域内。在本实施例中,该预设区域除了可以是拖拽操作所经过的区域之外,还可以是显示器上的其他区域。

[0052] 在一个可选的实施例中,依据拖拽方向及拖拽距离在显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表包括:按照预设的拖拽距离与透明度的第一对应关系确定与拖拽距离对应的用于显示信息列表的透明度;在与拖拽方向对应的方向上按照确定的透明度对信息列表中包含的所述多项信息条目进行显示。在本实施例中,随着拖拽所述预定控件的幅度的增大,隐藏在该预定控件中的信息列表中的多项信息条目会渐渐显示出来,且拖拽幅度越大(即,拖拽的距离越远)该多项信息条目显示的会更明显,当拖拽幅度达到预定值之后,该透明度为0,即多项信息条目会完全显示出来。另外,在本实施例中,还可以对预设的拖拽距离与透明度的第一对应关系进行调整。例如,调整前的第一对应关系可以为0像素的拖拽距离对应100%透明度,200像素的拖拽距离对应50%透明度,400像素的拖拽距离对应0%透明度(上述几个具体的对应关系仅是所有对应关系中的几个例子),按照第一调整指令调整之后,该第一对应关系可能会变更为0像素的拖拽距离对应100%透明度,100像素的拖拽距离对应50%透明度,200像素的拖拽距离对应0%透明度(同样地,该具体的对应关系也仅是所有对应关系中的几个例子)。

[0053] 在一个可选的实施例中,依据拖拽方向及拖拽距离在显示器上显示与预定控件关联的信息列表包括:按照预设的拖拽距离与显示距离的第二对应关系确定与拖拽距离对应



的信息列表中包含的多项信息条目间的显示距离;在与拖拽方向对应的方向上按照多项信息条目间的显示距离对信息列表中包含的多项信息条目进行显示。在本实施例中,该信息列表中可以包括多项信息条目,该多项信息条目在进行显示时,是分布显示的,即各信息条目之间是有间隔的,该多项信息条目在进行显示时,是按照预定的间隔进行分布显示。在本实施例中,拖拽距离与各个信息条目之间的间隔也是有对应关系的,该关系是可以预先设置的,可选的,当拖拽距离超过一个预设的最大值(例如,300像素,400像素)之后,各个信息条目之间的间隔会保持不变,即,各个信息条目之间的间隔是有最大值的,从而保证信息分布显示时不至于过于离散。此外,上述的拖拽距离与各个信息条目之间的间隔的对应关系也是可以根据调整指令进行灵活调整的,其中,该调整指令可以是用户输入的指令,也可以是由终端根据实际情况自动触发的调整指令。另外,在本实施例中,还可以对预设的拖拽距离与显示距离的第二对应关系进行调整。预定控件的拖拽距离越大,多项信息条目之间的显示距离(其中,多项信息条目之间的显示距离为信息列表显示区域的中心之间的距离)就越大。该第二对应关系可以是预先设置的,可以将拖拽距离的预设值按照信息列表的多项信息条目的个数对应均分为信息列表之间的距离,比如,拖拽距离为100像素,隐藏有5项信息条目时,相邻之间的信息条目之间的距离为20像素。但是预定控件的拖拽的最大距离(该距离是以预定控件所在的起始触控点为原点的半径距离)有限制的,当拖拽距离达到预值时,继续拖动预定控件,其中的多项信息条目之间的距离是不变的。

[0054] 在一个可选的实施例中,上述方法还包括以下至少之一:在预定控件中未关联信息列表的情况下,接收输入的设置指令,根据设置指令设置与预定控件关联的信息列表;在预定控件中关联了信息列表的情况下,接收输入的更新指令,根据更新指令对信息列表包含的多项信息条目进行更新,并将更新后的多项信息条目作为信息列表包含的多项信息条目。在本实施例中,如果预定控件中未设置信息列表,可以按照玩家需要,通过接收玩家输入的设置指令,来设置需要的多项信息条目,例如,可以在信息列表中增加新的信息条目,可以对信息列表中已有的信息条目进行更新,也可以删除信息列表中已有的部分信息条目。下面对更新的操作进行说明:例如,参见图2和图3所示,点击打开图2中的主界面的内政按钮,图3中显示有势力信息,名望信息,领地信息武勋信息等,如果玩家仅需势力信息和领地信息,那么玩家可以自己设置内政按钮中仅隐藏有势力信息和领地信息,并通过更新指令更新内政按钮中的信息列表中的多项信息条目。

[0055] 在一个可选的实施例中,上述方法还包括:在所述起始触控点的位置上显示预设的第一标识,在所述当前触控点的位置上显示预设的第二标识,其中,第一标识和第二标识均是用于标识预定控件的。在本实施例中,且第一标识和第二标识相同或不同,在本实施例中,在对预定控件执行拖拽操作的过程中,将预定控件拖动到任意区域后,预定控件的起始触控点设为第一标识,当前拖拽所在的位置为第二标识,第一标识和第一标识可以相同,也可以不同。例如,在一游戏主界面上,对某一任务按钮进行拖拽移动后,该任务按钮的起始触控点仅设有相应的视觉设计,可以在起始触控点按照一定的透明度或者其他标准设计一个视觉效果,该视觉效果可以与该任务按钮是相同的图样,也可以是不同的图样。

[0056] 在一个可选的实施例中,在依据拖拽方向及拖拽距离在显示器上显示与预定控件关联的信息列表之后,上述方法还包括:在确定对所述预定控件的拖拽操作结束之后,合并所述第一标识和所述第二标识,并将合并后的标识还原为所述拖拽操作之前所述预定控件

的初始显示标识。在本实施例中,拖动预定控件后,隐藏的多项信息条目会在起始触控点和当前触控点之间展示出来;停止拖动预定控件,松开该预定控件后,所述预定控件会自动回归至原始位置(起始触控点),且第二标识会还原为第一标识的图样。

[0057] 在一个可选的实施例中,在依据拖拽方向及拖拽距离在显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表之后,上述方法还包括:在确定对上述预定控件的拖拽操作结束之后,隐藏信息列表。在本实施例中,在确定松开预定控件之后,所述预定控件自动回归起始触控点位置,此时展示出来的多项信息条目图样也会随着预定控件的回归渐渐变透明并渐渐收缩,直至隐藏消失。

[0058] 本公开是通过点击滑动相关控件,展现所隐藏的相应的信息;松开相关控件后,该控件归位,隐藏相应的信息。如图6是根据本公开实施例的一种信息显示方法的结构示意图。

[0059] 如图6所示,步骤S601,点击相关按钮(即上述预定控件),并且按住拖动。其中,“相关按钮”有两种应用场景。(1)游戏内的相关按钮是固定的,隐藏的信息(即上述信息列表中包含的多项信息条目)由游戏设计者确定,玩家不能自己设置,且在第一次使用时应增加新手引导演示。(2)游戏内的相关按钮是固定的,但玩家可以自主设置相关按钮内所隐藏的内容,可在设置界面内进行编辑,且在第一次使用时应增加新手引导演示。

[0060] 步骤S602,拖动相关按钮到任意区域,相关隐藏信息显示出来,信息位置会根据拖拽的位置变动而变动。在本实施例中,拖动相关按钮后的原始位置需要有相应的视觉设计,而不是空白。即在相关按钮的原始位置(即上述起始触控点)设置预设的第一标识。

[0061] 拖动相关按钮后,按钮中所隐藏的信息列表会按照拖动方向展开,且信息列表的位置会随着拖拽方向变动而变动,拖拽幅度变大,信息列表之间的展开距离也会变大。本实施例中所述的信息列表的位置的展开方向是指信息列表的显示区域的中心点连线方向。

[0062] 步骤S603,松开手,按钮回归原位,同时信息隐藏。停止拖拽相关按钮后,松开按钮,之前展示的信息列表也会渐渐收缩且变透明直至隐藏消失。

[0063] 下面结合一种游戏的具体应用场景对本公开提供的方案进一步说明。

[0064] 如图7是根据本公开提供的一具体实施例的主界面示意图。如图7所示,点击主界面上的左上角的任务按钮,不松手,按住拖动。

[0065] 如图8是根据本公开提供的一具体实施例的显示隐藏信息的界面示意图。如图8所示,拖动任务按钮到屏幕其他区域,拖动的同时所隐藏的相应信息渐渐显示出来(信息透明度从100%变为0%的过程)。提示:透明度数值为100%则信息完全透明,透明度数值为0%则信息完全显示。

[0066] 如图9是根据本公开提供的一具体实施例的信息显示的透明度变化的示意图。如图9所示,拖拽任务按钮的幅度越大,信息显示的透明度越小,信息越清晰。比如任务按钮距离原位置直线距离为150像素时,信息透明度值为50%(半透明),按钮距离原位置直线距离300像素时,信息透明度值为0%(完全显示),这个数值和距离的对应关系(上述第一对应关系)需要程序提前设置好。

[0067] 如图10是根据本公开提供的一具体实施例的信息显示的位置变化示意图。如图10所示,任务按钮可拖动到屏幕任意位置,信息位置也会随着按钮位置的变化而变化,拖拽按钮的幅度越大,信息的间隔越大。

[0068] 提示:任务按钮拖动的最大距离有限制,建议不超多屏幕尺寸的1/3(以按钮原位置(即上述起始触控点)为原点的半径距离),如果到达最大数值时继续拖拽任务按钮,信息列表之间的距离则不会增加。

[0069] 如图11是根据本公开提供的一具体实施例的信息隐藏的示意图。如图11所示,松手后,任务按钮回归原始位置,之前展示的相应信息也渐渐隐藏。

[0070] 通过本公开实施例所能达到的有益效果如下:

[0071] 1)、解决了界面上因画面信息过多放不下,使得信息隐藏过深的问题。通过本公开实施例,把相关信息隐藏在现有的任务按钮当中,不需要增加新的任务按钮或者信息位置,可以在保持原有画面简洁的基础上,让玩家通过简单的操作快速看到相关信息,始终保持信息在第一层级。

[0072] 2)、解决了画面中因信息过多从而影响画面美观度以及需要打开子界面才可以看到信息的问题。通常,玩家是看不到相关隐藏信息的,只有通过点滑操作才会显示出来,这样可以让更多的信息隐藏在极少数的按钮当中,保持画面的简洁、干净。

[0073] 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,本公开的技术方案本质上或者说对现有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)执行本公开各个实施例所述的方法。

[0074] 在本公开实施例中还提供了一种信息显示装置,该装置用于实现上述实施例及优选实施方式,已经进行过说明的不再赘述。如以下所使用的,术语“模块”可以实现预定功能的软件和/或硬件的组合。尽管以下实施例所描述的装置较佳地以软件来实现,但是硬件,或者软件和硬件的组合的实现也是可能并被构想的。

[0075] 图12是根据本公开实施例的一种信息显示装置的结构框图,如图12所示,该装置包括:确定模块122,用于确定对显示器上显示的预定控件执行拖拽操作所产生的拖拽方向及拖拽距离;显示模块124,连接至上述确定模块122,用于在拖拽过程中,依据,拖拽方向及拖拽距离在显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表,其中,所述信息列表包含多项信息条目。

[0076] 可选地,上述确定模块122包括:检测单元,用于检测作用于所述预定控件的所述拖拽操作;第一确定单元,用于确定所述拖拽操作的起始触控点和当前触控点;第二确定单元,用于根据所述起始触控点和所述当前触控点确定所述拖拽操作的拖拽方向及拖拽距离。

[0077] 可选地,显示模块124包括:显示单元,用于依据所述起始触控点的位置与所述当前触控点的位置显示所述信息列表。

[0078] 可选地,显示模块124还用于:依据拖拽方向及拖拽距离在显示器的预设区域中显示信息列表。

[0079] 可选地,显示模块124用于按照预设的拖拽距离与透明度的第一对应关系确定与拖拽距离对应的用于显示信息列表的明度;在与拖拽方向对应的方向上按照确定的透明度对信息列表中包含的多项信息条目进行显示。

[0080] 可选地,显示模块124可以通过如下方式依据所述拖拽方向及所述拖拽距离在所述显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表:按照预设的拖拽距离与显示距离的第二对应关系确定与拖拽距离对应的信息列表中包含的多项信息条目间的显示距离;在与拖拽方向对应的方向上按照多项信息条目间的显示距离对信息列表中包含的多项信息条目进行显示。

[0081] 在一个可选的实施例中,上述装置还用于执行以下操作至少之一:在预定控件中未关联信息列表的情况下,接收输入的设置指令,根据设置指令设置与预定控件关联的信息列表;在预定控件中关联了信息列表的情况下,接收输入的更新指令,根据更新指令对信息列表包含的多项信息条目进行更新,并将更新后的多项信息条目作为信息列表包含的多项信息条目。

[0082] 在一个可选的实施例中,上述装置还用于在起始触控点上显示预设的第一标识,在当前触控点上显示预设的第二标识,其中,第一标识和第二标识均是用于标识预定控件的。在本实施例中,第一标识和第二标识相同或不同。

[0083] 在一个可选的实施例中,上述装置还用于在确定对预定控件的拖拽操作结束之后,合并第一标识和第二标识,并将合并后的标识还原为拖拽操作之前所述预定控件的初始显示标识。

[0084] 在一个可选的实施例中,上述装置还用于在依据拖拽方向及拖拽距离在显示器上显示与所述预定控件关联的信息列表之后,在确定对预定控件的拖拽操作结束之后,隐藏信息列表。

[0085] 需要说明的是,上述各个模块是可以通过软件或硬件来实现的,对于后者,可以通过以下方式实现,但不限于此:上述模块均位于同一处理器中;或者,上述各个模块以任意组合的形式分别位于不同的处理器中。

[0086] 本公开的实施例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,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。

[0087] 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(Read-Only Memory,简称为ROM)、随机存取存储器(Random Access Memory,简称为RAM)、移动硬盘、磁碟或者光盘等各种可以存储计算机程序的介质。

[0088] 本公开的实施例还提供了一种电子装置,图13是本公开实施例提供的一种电子装置的结构框图,如图13所示,包括存储器1302和处理器1304,该存储器1302中存储有计算机程序,该处理器1304被设置为运行计算机程序以执行上述任一项方法实施例中的步骤。

[0089] 可选地,上述电子装置还可以包括传输设备以及输入输出设备,其中,该传输设备和上述处理器1304连接,该输入输出设备和上述处理器1304连接。

[0090] 显然,本领域的技术人员应该明白,上述的本公开的各模块或各步骤可以用通用的计算装置来实现,它们可以集中在单个的计算装置上,或者分布在多个计算装置所组成的网络上,可选地,它们可以用计算装置可执行的程序代码来实现,从而,可以将它们存储在存储装置中由计算装置来执行,并且在某些情况下,可以以不同于此处的顺序执行所示出或描述的步骤,或者将它们分别制作成各个集成电路模块,或者将它们中的多个模块或步骤制作成单个集成电路模块来实现。这样,本公开不限制于任何特定的硬件和软件结合。

[0091] 以上所述仅为本公开的优选实施例而已,并不用于限制本公开,对于本领域的技

术人员来说,本公开可以有各种更改和变化。凡在本公开的原则之内,所作的任何修改、等同替换、改进等,均应包含在本公开的保护范围之内。



图1



图2



图3

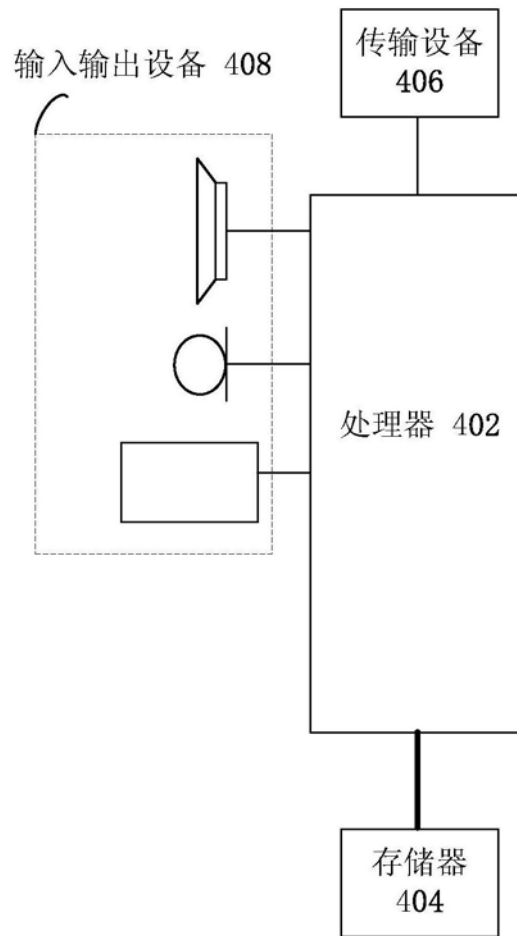


图4

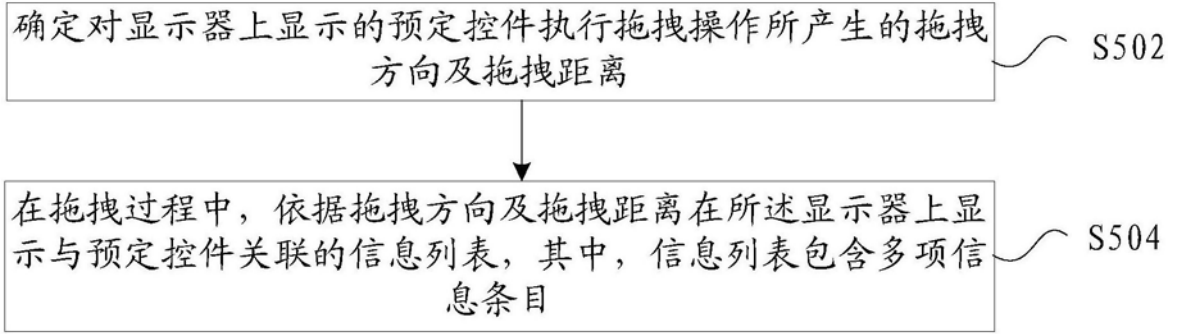


图5

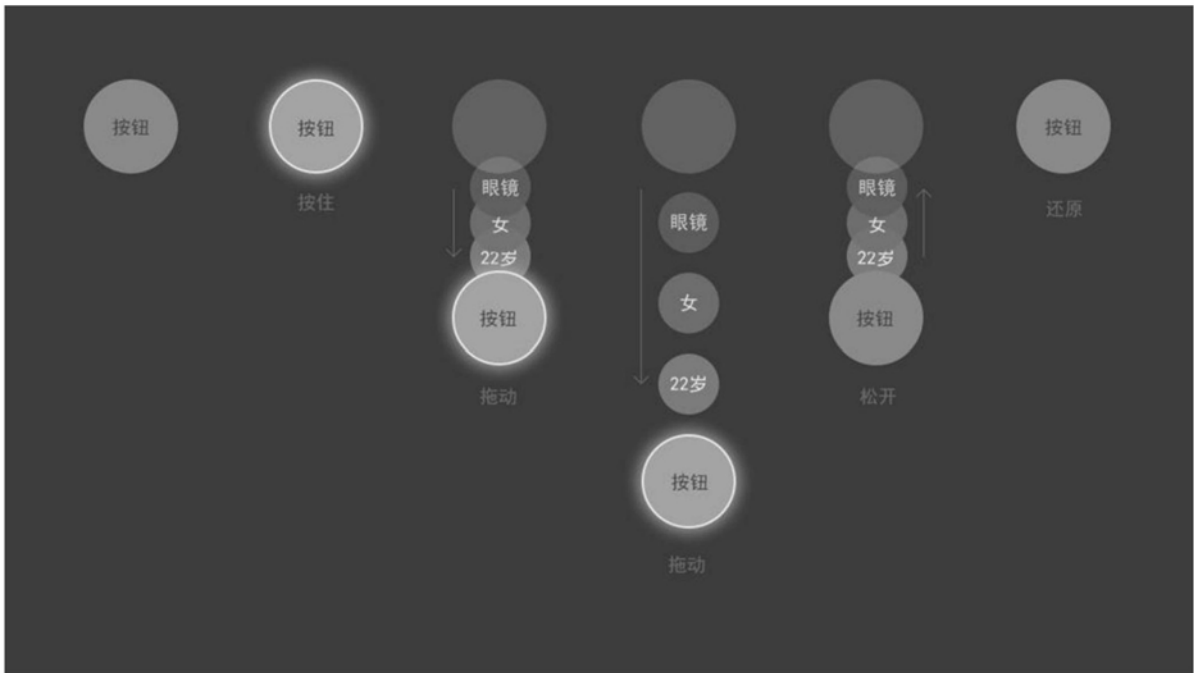


图6





图7



图8



图9



图10



图11

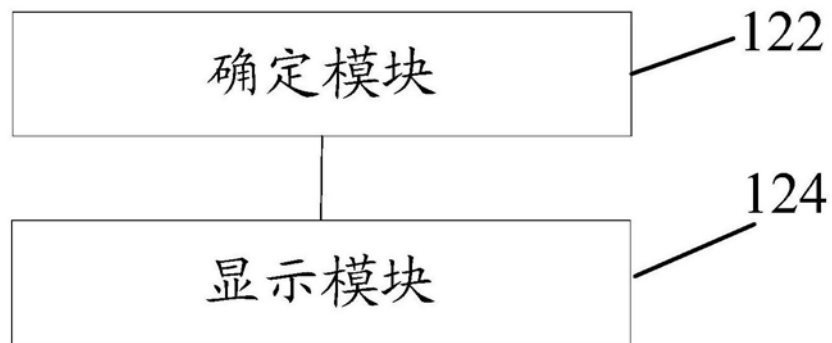


图12

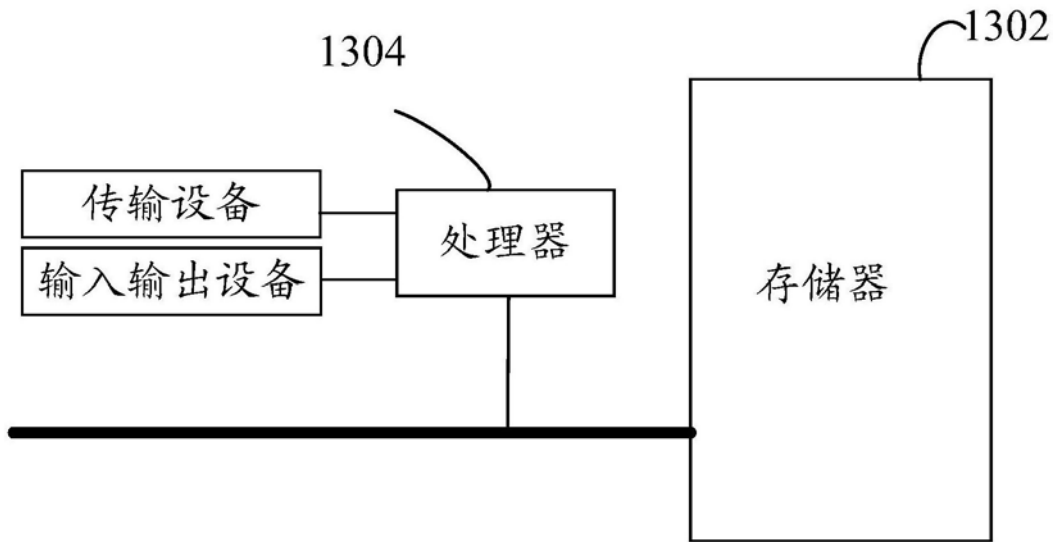


图13