



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 102077233 A

(43) 申请公布日 2011. 05. 25

(21) 申请号 200980124801. 6

代理人 杨洁 钱静芳

(22) 申请日 2009. 05. 23

(51) Int. Cl.

(30) 优先权数据

G06Q 50/00 (2006. 01)

12/147, 514 2008. 06. 27 US

G06F 17/40 (2006. 01)

(85) PCT申请进入国家阶段日

2010. 12. 24

(86) PCT申请的申请数据

PCT/US2009/045098 2009. 05. 23

(87) PCT申请的公布数据

W02009/158093 EN 2009. 12. 30

(71) 申请人 微软公司

地址 美国华盛顿州

(72) 发明人 J·D·J·金 C·巴斯特

R·比尔莱因 H·谭 J·布鲁诺

(74) 专利代理机构 上海专利商标事务所有限公
司 31100

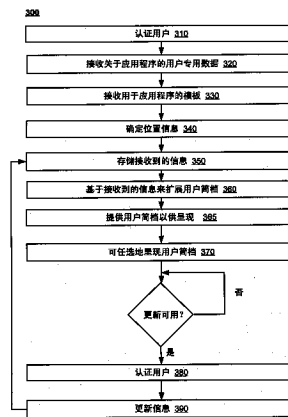
权利要求书 2 页 说明书 9 页 附图 5 页

(54) 发明名称

扩展的用户简档

(57) 摘要

一种扩展用户简档的方法 (300)。接收 (320) 并存储与应用程序相关的用户专用数据以便与用户简档集成。接收 (330) 并存储用于该应用程序的模板。该模板基于用户的审美偏好来定制用户专用数据以生成定制的用户专用数据。基于关于应用程序的用户专用数据和用于该应用程序的模板来扩展用户简档 (360)。可提供包括定制的用户专用数据的用户简档以便呈现 (365)。可确定用户的场所信息 (例如, 地理位置) 以便基于该场所信息来定制用户简档。用户专用数据和 / 或模板可具有标记语言格式。可以在可用时推送对用户专用数据和 / 或模板的更新 (380、390)。



1. 一种扩展用户简档的方法,所述方法包括:

接收与应用程序相关的用户专用数据 (320),其中所述用户专用数据可供在用户简档中呈现和集成;

接收用于所述应用程序的模板 (330),其中所述模板可用于基于所述用户的审美偏好来定制所述用户专用数据以生成定制的用户专用数据;

基于关于所述应用程序的所述用户专用数据以及用于所述应用程序的所述模板,将所述用户简档扩展成包括所述定制的用户专用数据 (360);以及

基于所述扩展,提供所述用户简档以便呈现 (365),其中所述用户简档包括所述定制的用户专用数据。

2. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,还包括:

基于所述用户的地理位置来确定关于所述用户的位置信息,其中所述用户简档还基于所述位置信息来定制。

3. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,所述用户专用数据具有标记语言格式。

4. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,还包括:

存储所述用户专用数据;以及

存储用于所述应用程序的所述模板。

5. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,还包括:

呈现所述用户简档。

6. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,还包括:

认证所述用户。

7. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,所述模板具有标记语言格式。

8. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,还包括:

接收对关于所述应用程序的所述用户专用数据的更新;以及

基于对所述用户专用数据的所述更新,提供包括对基于所述模板来定制的所述用户专用数据的所述更新的已更新的用户简档,其中所述已更新的用户简档可供呈现。

9. 如权利要求 8 所述的方法,其特征在于,还包括:

存储对所述用户专用数据的所述更新。

10. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,还包括:

接收对用于所述应用程序的所述模板的更新;以及

基于对所述模板的所述更新,提供包括基于对所述模板的所述更新来定制的所述专用数据的已更新的用户简档,其中所述已更新的用户简档可供呈现。

11. 如权利要求 10 所述的方法,其特征在于,还包括:

存储对所述模板的所述更新。

12. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,还包括:

接收更新与所述应用程序相关的所述用户专用数据的应用程序编程接口 (API) 调用,其中对所述用户专用数据的更新可供在所述用户简档中呈现和集成,其中所述更新可用于产生已更新的用户专用数据;

认证所述用户;

响应于所述认证,存储所述已更新的用户专用数据;

基于所述已更新的用户专用数据和用于所述应用程序的所述模板来生成已更新的用户简档,其中所述模板基于所述用户的审美偏好来定制所述已更新的用户专用数据以生成已更新的定制的用户专用数据;以及

提供所述已更新的用户简档,其中所述已更新的用户简档可供呈现。

13. 如权利要求 12 所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:

还基于所述用户的地理位置来定制所述已更新的用户专用数据。

14. 如权利要求 12 所述的方法,其特征在于,所述已更新的用户专用数据具有可扩展标记语言 (XML) 格式。

15. 如权利要求 12 所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:

呈现所述已更新的用户简档。

扩展的用户简档

[0001] 背景

[0002] 因特网的广泛使用和逐渐开发已经允许以先前不可能的方式交换信息。因特网已经允许社交网络现在变得在线可用。社交网络使用户能够发布信息并与他们关心的人共享信息,例如,他们的姓名、学校、都市组、事件、活动、兴趣等,并在线与其他用户交互。例如,诸如 MySpace™、Facebook™、Orkut™ 等商业社交网站现在是在线用户的公共场所,尤其是在年轻一代当中。

[0003] 一般而言,社交网站的用户可基于社交网站的能力和限制来发布并定制其简档。例如,用户可通过填写社交网站提供的具体框来发布信息。此外,用户可以重新安排如何发布和呈现所输入的信息,由此在给定商业社交网站的能力的情况下针对他们的个人偏好来定制所发布的简档。

[0004] 不幸的是,用户无法超越社交网站所提供的限制来定制他们的简档。例如,如果社交网络不提供用于输入和发布最新结果(例如,他们的分数和完成的等级)的输入手段,则希望在玩诸如例如 X-Box™、PlayStation™、Nintendo™ 等机顶控制台游戏设备时发布该信息的用户无法这样做。换言之,由给定社交网站呈现和发布的应用程序被限于该站点的具体实现并且是不可扩展的。由此,难以超越社交网站所提供的能力来聚集附加信息以变成用户简档的一部分。

[0005] 发布典型的用户简档要求用户手动输入信息以便作为用户简档的一部分来发布。例如,用户被要求手动输入将作为用户简档的一部分来发布的关于给定应用程序的信息,例如,在特定游戏中取得的等级和分数。换言之,除了要求用户手动输入将由社交网站发布和呈现的关于给定应用程序的信息之外,不存在捕捉该信息的自动手段。

[0006] 此外,用户被要求手动输入已更新的信息以反映新进展以便更新用户简档。例如,用户被要求手动输入关于给定游戏的新结果(例如,完成等级 4 且分数为 613),以便更新先前完成的结果(例如,完成等级 3 且分数为 200)。换言之,更新用户简档在新信息变得可用时手动执行。

[0007] 概述

[0008] 提供本概述是为了以精简的形式介绍将在以下详细描述中进一步描述的一些概念。本概述并不旨在标识所要求保护的的主题的关键特征或必要特征,也不旨在用于限制所要求保护的的主题的范围。

[0009] 出现了超越社交网站所提供的能力来扩展和聚集附加信息以变成用户简档的一部分的需求。此外,出现了自动捕捉信息以便由社交网络作为用户简档的一部分来发布和重现的需求。此外,出现了自动更新社交网络上的用户简档的需求。此处所描述的是特别用于扩展社交网络上的用户简档以及自动捕捉关于各种应用程序的用户专用数据并自动更新用户简档的技术。因此,用户现在能够超越社交网络所支持的功能将他们的简档扩展至应用程序。此外,用户现在免于手动输入各种信息,包括在各种用户专用数据变得可用时更新它们。

[0010] 在一个实施例中,用户可能希望包括他们玩特定控制台游戏的表现作为用户简档

的一部分。可接收并存储关于应用程序（例如，控制台游戏）的用户专用数据（例如，诸如完成的等级和分数等用户表现）。用于应用程序的模板也可由该应用程序（例如，控制台视频游戏）发送并由服务器接收。模板可用于根据用户的审美偏好来定制用户专用数据。可以理解，虽然用户专用数据可以经常改变，但模板是相对静态的并且不改变，除非用户改变模板。

[0011] 用户专用数据可基于模板来定制并作为用户的扩展简档的一部分来添加。由此，用户简档被扩展成包括用户选择的应用程序。可以理解，根据一个实施例，用户专用数据还可基于用户的地理位置来定制。例如，如果用户在西班牙，则包括关于应用程序的用户专用数据的用户简档或用户简档的一部分可以用西班牙语来定制和呈现。可以理解，在一个实施例中，可以在扩展用户简档之前认证用户。可以理解，已更新的用户专用数据和 / 或模板可以在它们变得可用时由应用程序推送。

[0012] 由此，此处所描述的技术提供了一种扩展社交网络中的用户简档的方法。此外，可以自动提供用户专用信息以便作为用户简档的一部分来重现。此外，用户专用信息可基于用户的审美偏好和 / 或地理位置来自动更新和定制。结果，还可改进服务质量和页面加载时间。

[0013] 附图简述

[0014] 合并在本说明书中并形成其一部分的附图示出了各个实施例，并且与说明书一起用于解释它们的原理：

[0015] 图 1 示出了用于实现一实施例的示例性计算系统环境的框图。

[0016] 图 2 示出了根据一实施例的用于扩展用户简档的示例性系统的框图。

[0017] 图 3 示出了根据一实施例的用于扩展用户简档的示例性过程的流程图。

[0018] 图 4 示出了根据一实施例的用于更新用户简档的示例性过程的流程图。

[0019] 图 5 示出了根据一实施例的用于更新用户简档的数据流的示例性图示。

[0020] 详细描述

[0021] 现将对附图中示出了其各个示例的所要求保护的主题的各实施例作出详细参考。尽管将结合各实施例来描述本发明，但可以理解，其并不旨在将所要求保护的主题限于这些实施例。相反，所要求保护的主题旨在涵盖可被包括在权利要求书所定义的所要求保护的主题的精神和范围内的替换、修改和等效技术方案。此外，在本发明的详细描述中，阐明了众多具体细节以提供对所要求保护的主题的全面理解。然而，本领域普通技术人员显然可以理解，无须这些具体细节也可以实现所要求保护的主题。在其它情况下，未详细描述公知的方法、过程、组件和电路以免不必要地使所要求保护的主题的各方面显得晦涩难懂。

[0022] 以下本详细描述的某些部分按照过程、逻辑块、处理、和对计算机或数字系统存储器中的数据位的操作的其它符号表示来呈现。这些描述和表示是数据处理领域技术人员用来将其工作的实质最有效地传达给本领域的其他技术人员的手段。过程、逻辑块、处理等在此处且通常被认为是导致所需结果的自相一致的步骤或指令的序列。步骤是需要对物理量的物理操纵的那些步骤。尽管并非必须，但这些物理操纵通常采用能在计算机系统或类似的电子计算系统中被存储、传输、组合、比较、或以其它方式操纵的电或磁信号的形式。出于方便的原因，并参考常见用法，这些信号被称为参考所要求保护的主题的位、值、元素、符号、字符、项、数字等。

[0023] 然而,应当记住,所有这些术语应被解释为涉及物理操纵和物理量,且仅仅是方便的标记并应考虑到本领域通常使用的术语来进一步解释。如从此处的讨论中清楚的,除非具体地另外指明,否则可以理解,贯穿本实施例的讨论,利用诸如“确定”或“输出”或“发送”或“记录”或“定位”或“存储”或“显示”或“接收”或“识别”或“利用”或“生成”或“提供”或“访问”或“检查”或“通知”或“传递”或“发送”或“扩展”或“存储”或“呈现”或“认证”或“定制”等术语的讨论涉及操纵和变换数据的计算机系统的或类似的电子计算设备的动作和处理。数据被表示为计算机系统的寄存器和存储器内的物理(电子)量并被变换成计算机系统存储器或寄存器或其它此类信息存储、传输或显示设备内类似地被表示为物理量的其它数据。

[0024] 概览

[0025] 出现了超越社交网站所提供的能力来扩展和聚集附加信息以变成用户简档的一部分的需求。此外,出现了自动捕捉信息以便由社交网络作为用户简档的一部分来发布和重现的需求。此外,出现了自动更新社交网络上的用户简档的需求。此处所描述的是特别用于扩展社交网络上的用户简档以及自动捕捉关于各种应用程序的用户专用数据并自动更新用户简档的技术。因此,用户现在能够超越社交网络所支持的功能将他们的简档扩展至应用程序。此外,用户现在免于手动输入各种信息,包括在各种用户专用数据变得可用时更新它们。

[0026] 在一个实施例中,接收可以与应用程序相关的用户专用数据。例如,用户在玩控制台游戏时的表现可发自控制台视频游戏并由服务器接收。用户表现可以是例如完成的等级和分数。在该示例中,用户可能希望包括玩控制台游戏时的表现作为用户简档的一部分。由此,接收到的用户专用数据可供在用户简档中重现和集成。可以理解,用户专用数据可以按标记语言格式(例如,可扩展标记语言(XML))接收。可存储用户专用数据。

[0027] 用于应用程序的模板也可由该应用程序(例如,控制台视频游戏)发送并由服务器接收。模板可用于根据用户的审美偏好来定制用户专用数据。可以理解,虽然用户专用数据可以经常改变,但模板是相对静态的并且不改变,除非用户改变模板。换言之,模板对于应用程序的许多用户而言可以是通用且公共的。可以存储模板以供后续使用。

[0028] 用户专用数据可基于模板来定制并作为用户的扩展简档的一部分来添加。由此,用户简档被扩展成包括用户所选应用程序。可以提供定制的用户专用数据以便作为用户简档的一部分来重现,由此扩展用户简档。可以理解,显示器,例如液晶显示器(LCD)可以呈现定制的用户专用数据。

[0029] 可以理解,根据一个实施例,用户专用数据还可基于用户的地理位置来定制。例如,如果用户在西班牙,则包括关于应用程序的用户专用数据的用户简档或用户简档的一部分可以用西班牙语来定制和呈现。类似地,如果用户在说英语的国家,则包括关于应用程序的用户专用数据的用户简档或用户简档的一部分可以用英语来定制和呈现。

[0030] 在一个实施例中,可以在扩展用户简档之前认证用户。可以理解,已更新的用户专用数据和/或模板可以在它们变得可用时由应用程序推送。例如,一旦用户完成控制台游戏的新等级,新用户专用数据就可被推送到社交网络上以使得能够更新用户简档。可以理解,在更新用户简档之前,可通过认证用户来确认用户的身份。模板可以不像用户专用数据那样频繁地改变。由此,可以存储模板并且一旦推送新用户专用数据,就使用模板来定制已

更新的用户专用数据。然而,可以理解,一旦接收到新模板,该新模板就可替换旧模板,以使得用户专用数据,无论新或旧,都可根据用户审美偏好来基于新模板定制和呈现。

[0031] 由此,此处所描述的技术提供了一种用于扩展社交网络中的用户简档的方法。此外,可以自动提供用户专用信息以便作为用户简档的一部分来重现。此外,用户专用信息可基于用户的审美偏好和 / 或地理位置来自动更新和定制。

[0032] 示例操作环境

[0033] 参考图 1,用于实现各实施例的示例性系统包括通用计算系统环境,如计算系统环境 100。计算系统环境 100 可包括但不限于服务器、台式计算机、膝上型计算机、图形输入板 PC、移动设备和智能电话。在一基本配置中,计算系统环境 100 通常包括至少一个处理单元 102 和存储器 104。取决于计算系统环境的确切配置和类型,存储器 104 可以是易失性的(诸如 RAM)、非易失性的(诸如 ROM、闪存等)或是两者的某种组合。该基本配置在图 1 中由虚线 106 来例示。

[0034] 系统存储器 104 可以特别包括操作系统 118(OS)、应用程序 120 和内容管理器。内容管理器 122 可以方便管理公共、访问受限的、和隐私内容,例如网站、家庭相册、财务文档、视频游戏中的成就等。内容管理器 122 还可包括用户内容接收器 124,该用户内容接收器处理对关于给定应用程序的用户专用数据(例如,控制台视频游戏中的用户表现)的接收和存储。控制台视频游戏可以是 X-Box™、PlayStation™、Nintendo™ 等。此外,应用程序可包括任何应用程序,例如照片管理器、新闻更新等。内容管理器 122 还可接收用于各种应用程序的模板并将这些模板存储在应用程序模板接收器 126 中。应用程序模板接收器存储可以是用于应用程序的通用模板的模板,该通用模板基于用户的审美偏好来定制用户专用内容。内容管理器 122 还可包括本地化处理器 128,该本地化处理器处理关于用户的地理位置的信息,例如,当用户居住在西班牙时,内容用西班牙语发布,等等。简档处理器 130 可用于定制用户专用数据以便作为用户简档的一部分来呈现。定制的用户专用数据可以基于存储在用户内容接收器 124、应用程序模板接收器 126 和本地化处理器 128 中的信息。

[0035] 另外,计算系统环境 100 还可具有附加的特征 / 功能。例如,计算系统环境 100 还可包含附加存储(可移动和 / 或不可移动),包括但不限于磁或光盘或磁带。这样的附加存储在图 1 中由可移动存储 108 和不可移动存储 110 示出。计算机存储介质包括以用于存储诸如计算机可读指令、数据结构、程序模块或其他数据等的任何方法或技术实现的易失性和非易失性、可移动和不可移动介质。存储器 104、可移动存储 108 和不可移动存储 110 都是计算机存储介质的示例。计算机存储介质包括,但不限于,RAM、ROM、EEPROM、闪存或其它存储器技术、CD-ROM、数字多功能盘(DVD)或其它光盘存储、磁带盒、磁带、磁盘存储或其它磁性存储设备、或能用于存储所需信息且可以由计算系统环境 100 访问的任何其它介质。任何这样的计算机存储介质都可以是计算系统环境 100 的一部分。

[0036] 计算系统环境 100 还可包含允许其与其它设备进行通信的通信连接 112。通信连接 112 是通信介质的一个示例。通信介质通常以诸如载波或其他传输机制等已调制数据信号来体现计算机可读指令、数据结构、程序模块或其他数据,并包括任意信息传送介质。术语“已调制数据信号”指的是其一个或多个特征以在信号中编码信息的方式被设定或更改的信号。作为示例而非限制,通信介质包括有线介质,如有线网络或直接线连接,以及诸如声学、RF、红外线及其他无线介质之类的无线介质。如此处所使用的术语“计算机可读介质”

包括存储介质和通信介质两者。

[0037] 通信连接 112 可允许计算系统环境 100 通过各种网络类型来通信,包括但不限于:蓝牙、以太网、Wi-fi、红外数据关联 (IrDA)、局域网 (LAN)、无线局域网 (WLAN)、诸如因特网等广域网 (WAN)、串行和通用串行总线 (USB)。可以理解,通信连接 112 连接到的各种网络类型可以运行多种网络协议,包括但不限于:传输扩展协议 (TCP)、网际协议 (IP)、实时传输协议 (RTP)、实时传输控制协议 (RTCP)、文件传输协议 (FTP) 以及超文本传输协议 (HTTP)。

[0038] 计算系统环境 100 还可具有输入设备 114,诸如键盘、鼠标、笔、语音输入设备、触摸输入设备、遥控器等。还可包括输出设备 116,诸如显示器、扬声器等。所有这些设备在本领域是众知的并且不必在此详细讨论。

[0039] 示例系统

[0040] 以下讨论阐述了本发明的用于网络通信管理的技术系统的细节。图 2 示出了本发明的技术的各实施例所使用的示例组件。系统 200 包括在各实施例中由处理器在计算机可读和计算机可执行指令的控制下实现的各种组件或模块。计算机可读和计算机可执行指令驻留在例如诸如图 1 的计算机可使用存储器 104、可移动存储 108 和 / 或不可移动存储 110 等数据存储特征中。

[0041] 图 2 示出了根据一实施例的用于扩展用户简档的示例性系统的框图。系统 200 可包括用户内容接收器模块 210、应用程序模板模块 220、本地化处理器模块 230、认证模块 240、应用程序编程接口 (API) 处理器 250、以及简档处理器 260。

[0042] 根据一个实施例,系统 200 通过应用程序 (例如, X-Box™ 视频游戏) 接收用户专用数据 (例如完成的分数和等级)。可以理解,当应用程序由用户安装以启动发布模型时,可以存在对应用程序提供者的可选的调用。基于该可选的调用,可以获取各种信息,例如特定用户、关于将要发布的信息的用户偏好、可用于 API 的令牌以及地理位置。还可理解,各种示例性实施例将 X-Box™ 视频游戏作为应用程序的示例来引用。然而,各实施例不应被解释为限于 X-Box™ 视频游戏,因为 X-Box™ 视频游戏是作为示例来提供的。例如,其他应用程序可包括例如 PlayStation™、Nintendo™、照片管理器等其他视频控制台游戏和 / 或诸如照片管理器、新闻更新管理等非视频控制台游戏应用程序。由此,对 X-Box™ 和 / 或视频游戏控制台的使用是示例性的并且不应被解释为限制此处所呈现的实施例的范围。

[0043] 此外,系统 200 可接收基于用户的审美偏好来定制用户专用数据的模板。由此,当正在呈现用户简档中涉及应用程序的部分时,用户专用数据可基于模板来定制。模板在使用相同应用程序的许多用户当中可以是通用的。用户专用数据还可基于用户的地理位置来定制,例如,如果用户居住在西班牙,则用户简档中涉及应用程序的部分用西班牙语来呈现。可以理解,用户专用数据和 / 或模板可具有标记语言格式,例如可扩展标记语言 (XML)、超文本标记语言 (HTML)、可扩展 HTML (XHTML) 等。

[0044] 在一个实施例中,API 处理器 250 可用于处理各种 API 调用。例如,API 处理器 250 可处理更新用户专用数据的 API 调用。可以理解,API 调用可以在对用户专用数据的更新可用时接收。例如,用户专用数据可由应用程序 (例如,X-Box™ 游戏) 推送到系统 200。可以理解,推送数据可使用各种方法,例如代表性状态传输 (REST) 样式程序 API 调用来实现。API 处理器 250 可以类似地处理更新用于基于用户的审美偏好来定制用户简档中的用户专用数据的模板的 API 调用。

[0045] 在一个实施例中,当 API 处理器 250 接收到更新用户专用数据的 API 调用时,认证模块 240 可以认证用户和 / 或正在接收的用户专用数据与其相关的应用程序。例如,当接收到该 API 调用时,认证模块 240 可认证用户以确认该用户的身份并且该用户已同意更新作为用户简档的一部分的用户专用数据。类似地,认证模块 240 可认证应用程序以确保用户专用数据的格式符合 API 标准。

[0046] 在认证后,用户内容接收器模块 210 可接收并存储新提供的用户专用数据。简档处理器 260 可使用专用数据和模板来呈现该信息作为用户简档的一部分。例如,简档处理器 260 可通过使用从应用程序模板模块 220 接收到的模板来定制从 API 处理器 250 和 / 或用户内容接收器模块 210 接收到的新提供的用户专用数据。由此,定制的用户专用数据可作为用户简档的一部分来呈现。换言之,简档处理器 260 可使用来自应用程序模板模块 220 的模板来定制接收到的用户专用数据并集成该定制的用户专用数据作为用户简档的一部分。

[0047] 可以理解,模板可能已经在接收到已更新的用户专用数据之前存储。然而,可以理解,对模板的更新可以按与接收用户专用数据的方式类似的方式接收。模板还可以存储在应用程序模板模块 220 中以供后续使用。可以理解,简档处理器模块 260 可使用 API 处理器模块 250 来将响应发回应用程序。响应可以是简档已被成功扩展和 / 或更新并且准备好重现的信号。

[0048] 可以理解,与模板相比,用户专用数据可以频繁改变。例如,每一次用户启动应用程序,例如 X-Box™ 视频游戏,用户专用数据可以改变,例如完成新阶段和新分数。相比而言,模板对于利用相同应用程序的许多用户而言可以是通用的。还可以理解,可以存储模板以便在稍后呈现用户简档时使用,只要该模板保持不变。

[0049] 可以理解,用户专用数据还可基于用户的地理位置来定制。例如,本地化处理器模块 230 可允许基于用户的地理位置(例如,地点)来本地化来自模板和 / 或用户专用数据的串、文本和 / 或图像。在一个示例性实施例中,当用户居住在西班牙时,用户专用数据和 / 或模板包括定义资源名称和本地化资源值的一组名值对,以便将西班牙标识为地理位置。由此,可使用西班牙语来呈现包括作为用户简档的一部分的用户专用数据和模板的应用程序。

[0050] 示例操作

[0051] 以下讨论详细阐述了用于内容管理的本发明技术的操作。参考图 3 和 4,流程图 300 和 400 各自示出了本发明技术的各实施例所使用的示例框。流程图 300 和 400 包括在各实施例中由处理器在计算机可读和计算机可执行指令的控制下实现的各种过程。计算机可读和计算机可执行指令驻留在例如诸如图 1 的计算机可使用存储器 104、可移动存储 108 和 / 或不可移动存储 110 等数据存储特征中。

[0052] 现在参考图 3,示出了根据一实施例的用于扩展用户简档的示例性过程的流程图 300。用户希望发布关于应用程序的用户专用数据作为用户简档的一部分。例如,用户可能希望发布关于 X-Box™ 视频游戏的最近完成的阶段和对应的分数。在步骤 310,可认证用户以确保应用程序(例如, X-Box™ 视频游戏)所提供的信息基于来自该用户的请求并且该用户已同意发布该信息作为用户简档的一部分。

[0053] 在认证用户后,在步骤 320,可接收关于应用程序的用户专用数据。例如,用户

专用数据可以是由用户在 X-Box™ 视频游戏中完成的等级和分数。可以理解,用户专用数据可具有标记语言格式,例如可扩展标记语言 (XML)、超文本标记语言 (HTML)、可扩展 HTML (XHTML) 等。还可理解,接收到的用户专用数据可以发自应用程序并由 API 处理器模块 250 接收。用户专用数据可以存储在用户内容接收器模块 210 处以供稍后使用。由此,用户专用数据还可从用户内容接收器模块 210 接收。

[0054] 在步骤 330,接收用于关于应用程序的用户专用数据的模板。模板可以是基于用户的审美偏好来定制用户专用数据的通用模板。在一个实施例中,模板可以是对于多个用户的通用模板,而用户专用数据是特定于每一个用户的。例如,模板可基于特定字体、背景图像、背景颜色等来定制用户专用数据,以便将用户专用数据定制成具有特定“外观和感觉”。模板可具有标记语言格式,例如可扩展标记语言 (XML)、超文本标记语言 (HTML)、可扩展 HTML (XHTML) 等。可以理解,模板可由 API 处理器模块 250 接收并存储在应用程序模板模块 220 处以供后续使用。由此,模板还可以在存储模板后从应用程序模块 220 接收。

[0055] 可以理解,即使步骤 330 被描述为在步骤 320 之后,但该流程的次序可以是不同的。例如,首先在步骤 330,可接收用于关于应用程序的用户专用数据的模板,并且然后在步骤 320,可接收关于应用程序的用户专用数据。由此,所述流程图的次序不应被解释为限制各实施例的范围。

[0056] 在步骤 340,可确定用户的地理位置。例如,本地化处理器模块 230 可允许基于用户的地理位置来本地化来自模板和 / 或用户专用数据的串、文本和 / 或图像。在一个示例性实施例中,当用户居住在西班牙时,用户专用数据和 / 或模板包括定义资源名称和本地化资源值的一组名值对,以便将西班牙标识为地理位置。由此,可使用西班牙语来呈现用户简档中包括包含用户专用数据和模板的应用程序的部分。

[0057] 在步骤 350,可存储接收到的信息。例如,用户专用数据可以存储在用户内容接收器模块 210 中,并且模板 (如果是已更新的模板的话) 可以存储在应用程序模板模块 220 中。由此,已更新的模板可以替换原始模板。

[0058] 在步骤 360,可基于接收到的信息来扩展用户简档。例如,用户简档现在可包括应用程序 (例如, X-Box™ 视频游戏) 以及用户专用数据 (例如,最近完成的等级和对应的分数)。可以理解,在一个实施例中,简档处理器 260 可使用模板来基于用户的审美偏好定制接收到的用户专用数据。还可以理解,简档处理器 260 还可基于用户的场所来定制用户专用数据。简档处理器 260 可将响应发回应用程序,例如 X-Box™ 视频游戏,通知该应用程序用户简档已经被成功更新和 / 或扩展并且该用户简档准备好重现。

[0059] 在步骤 365,提供包括应用程序的扩展的用户简档以便重现。例如,扩展的用户简档可由简档处理器 260 提供给用户以便重现。在步骤 370,扩展的用户简档可任选地在显示器,例如液晶显示器 (LCD) 上呈现。

[0060] 可以在对用户专用数据和 / 或模板的更新可用时将更新数据推送到系统 200。例如,当已更新的用户专用数据可用时,用户专用数据可通过使用代表性状态传输 (REST) 样式程序 API 调用来推送。当更新可用时,在步骤 380,可认证用户的身份。例如,认证确保用户已经同意并且已经授权用推送用户专用内容的应用程序来更新用户简档。可以理解,认证还可包括认证应用程序以及正在推送的数据的一致性。

[0061] 当用户通过认证时,在步骤 390,可接收已更新的信息以更新数据。例如,当更新信

息是关于用户专用数据的时候,已更新的用户专用数据替换旧用户专用数据。然后可以存储更新信息以供后续使用。可以理解,模板可以按类似的方式更新。

[0062] 现在参考图 4,示出了根据一实施例的用于更新用户简档的示例性过程的流程图 400。在步骤 410,系统 200 可接收更新用户专用数据的 API 调用。例如,API 调用可以在对用户专用数据的更新可用时接收,此时作出 API 调用的应用程序将该更新推送到系统 200。用户专用数据可使用代表性状态传输 (REST) 样式程序 API 调用来推送。

[0063] 在步骤 420,认证用户以验证 API 调用来自授权的应用程序和授权的用户。在步骤 430,可以在认证用户时访问服务 API。由此,在步骤 440,可通过使用服务 API 来生成和更新用户专用数据,例如,提供元数据和用户设置并且接收用户专用数据并更新旧的用户专用数据。

[0064] 在步骤 450,可以存储已更新的用户专用数据以供后续作为用户简档的一部分来使用和重现。可以理解,用户专用数据可具有标记语言格式,例如可扩展标记语言 (XML)、超文本标记语言 (HTML)、可扩展 HTML (XHTML) 等。可任选地,在步骤 460,API 处理器可回头响应作出 API 调用的应用程序接收到的信息已用于更新用户专用数据并且新信息可供作为用户简档的一部分来重现。

[0065] 已更新的信息(例如,已更新的用户专用数据)以及来自应用程序模板模块 220 的模板可由简档处理器 260 用来基于用户的审美偏好定制经更新的用户简档。在步骤 470,可以提供定制的已更新的用户专用数据以供作为用户简档的一部分来重现。可以理解,简档处理器 260 还可使用本地化处理器模块 230 来根据用户的地理位置来本地化定制的用户专用数据。例如,如果用户居住在意大利,则定制的用户专用数据还可被定制成用意大利语重现。在步骤 480,可任选地呈现,例如使用 LCD 显示器来呈现已更新的用户简档。

[0066] 可以理解,可以使用类似的流程图来更新模板。已更新的模板随后可以存储在应用程序模板模块 220 中,以供稍后使用。

[0067] 现在参考图 5,示出了根据一实施例的用于更新用户简档的数据流的示例性图示。在步骤 508,从应用程序,例如 X-Box™ 视频游戏,接收 API 调用。API 调用可以在对用户专用数据的更新可用,例如完成新等级和分数时接收。API 调用可以是推送用户专用数据的代表性状态传输 (REST) 样式程序 API 调用。可以理解,API 调用可包括 REST API 统一资源定位符 (URL)、参数和委托令牌。API 前端 510 接收 API 调用并发送查询以检查 API 访问 512。

[0068] 应用程序认证平台 520 接收该查询以检查 API 访问 512。应用程序认证平台 520 可发送查询以访问来自存储 530 的元数据和用户设置 522,例如应用程序标识、用户调用者标识 (CID)。响应于该查询,存储 530 提供元数据和用户设置 532,例如应用程序元数据、用户专用数据等。基于接收到的元数据和用户设置 532,应用程序认证平台 520 决定是否应将访问权授予作出 API 调用的应用程序。访问结果 524 被传递至 API 前端 510。

[0069] 如果授予访问权,则 API 前端 510 将 API 调用 514 查询传送至 API 后端 540。例如,API 调用 514 可以是调用服务 API,并且包括 API URL、参数、用户专用数据、模板、用户的场所、应用程序标识、用户 CID、护照唯一标识符 (PUID) 等。由此,API 后端 540 可发送查询以通过将更新信息存储在存储 530 中来更新信息 542,例如用户专用数据。包括用户专用数据的更新的结果,例如已更新的结果 538 可被发回 API 后端 540。API 后端 540 可将 API

响应 544 发送到 API 前端 510。API 前端 510 可任选地通过发送 API 调用响应 516 来回头响应应用程序。API 调用响应 516 可以是信息（例如，用户专用数据）已被更新并且已更新的用户简档可供作为用户简档的一部分来重现的指示。

[0070] 可以理解，一旦更新了信息（例如，用户专用数据），简档处理器 260 就可更新简档，如上所述。由此，提供已更新的简档以便重现并且可使用显示器来呈现该简档。在一个实施例中，已更新的用户专用数据基于模板来定制以便根据用户的审美偏好来提供应用程序的“外观和感觉”。可以理解，定制的信息也可基于用户的场所来定制，如上文中呈现和讨论的。

[0071] 可以理解，用户专用信息、模板等可具有标记语言格式，例如可扩展标记语言 (XML)、超文本标记语言 (HTML)、可扩展 HTML (XHTML) 等。由此，简档处理器 260 可将标记语言解析成 HTML 并将经解析的信息作为用户简档的一部分呈现到查看浏览器。

[0072] 结果，用户简档可以在社交网站中扩展。此外，可以自动提供用户专用信息以便作为用户简档的一部分来重现。此外，用户专用信息可基于用户的审美偏好和 / 或地理位置来自动更新和定制。

[0073] 提供所公开的各实施例的先前描述以使得本领域的任何技术人员能够做出或使用本发明。对这些实施例的各种修改对本领域技术人员来说是显而易见的，且此处所定义的一般原理可被应用于其它实施例而不背离本发明的精神或范围。因此，本发明不是旨在限于本文所示的各实施例，而是按照与本文所公开的原理和新颖特征相一致的最宽范围。

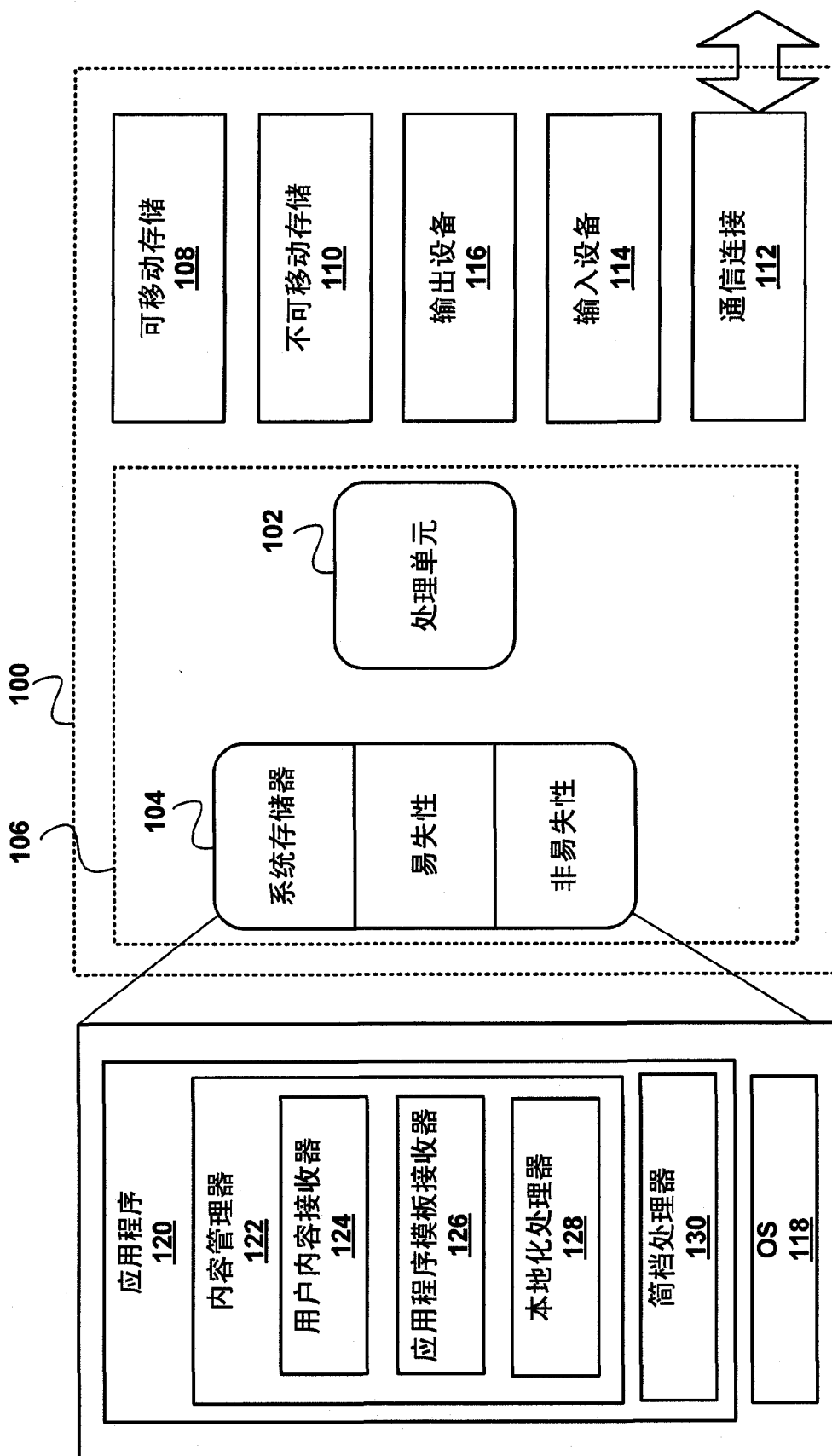


图 1

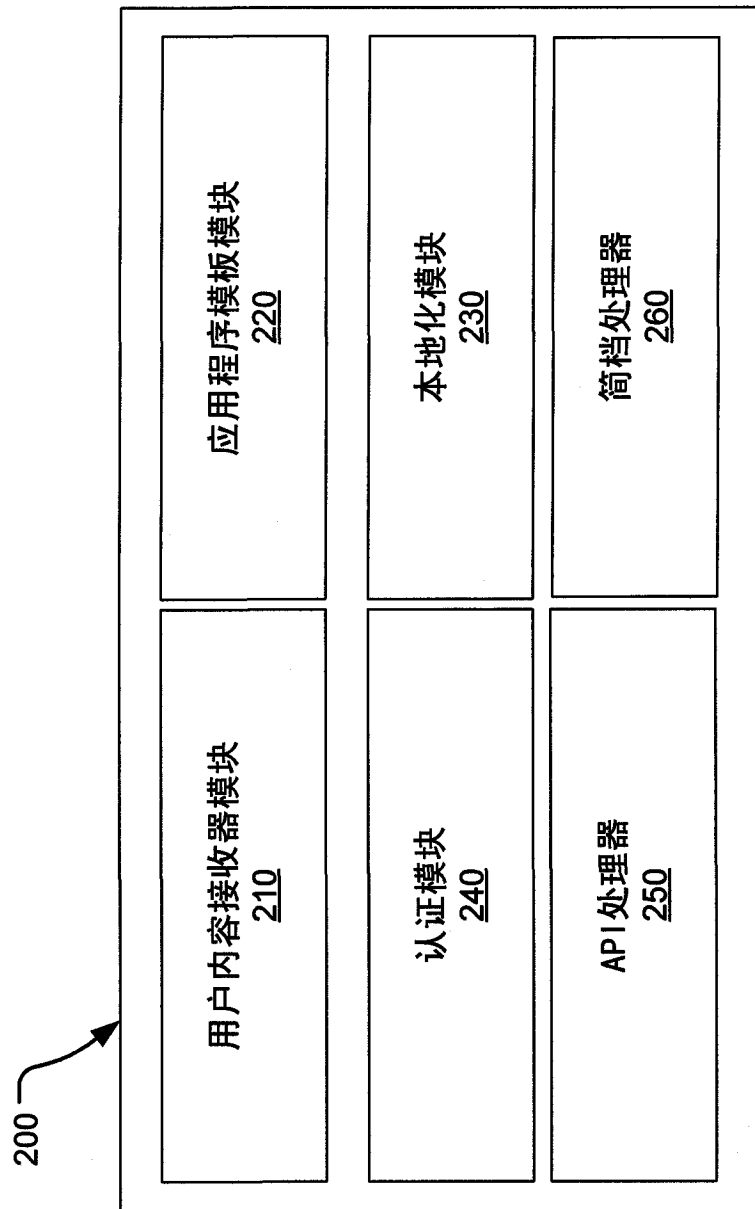


图 2

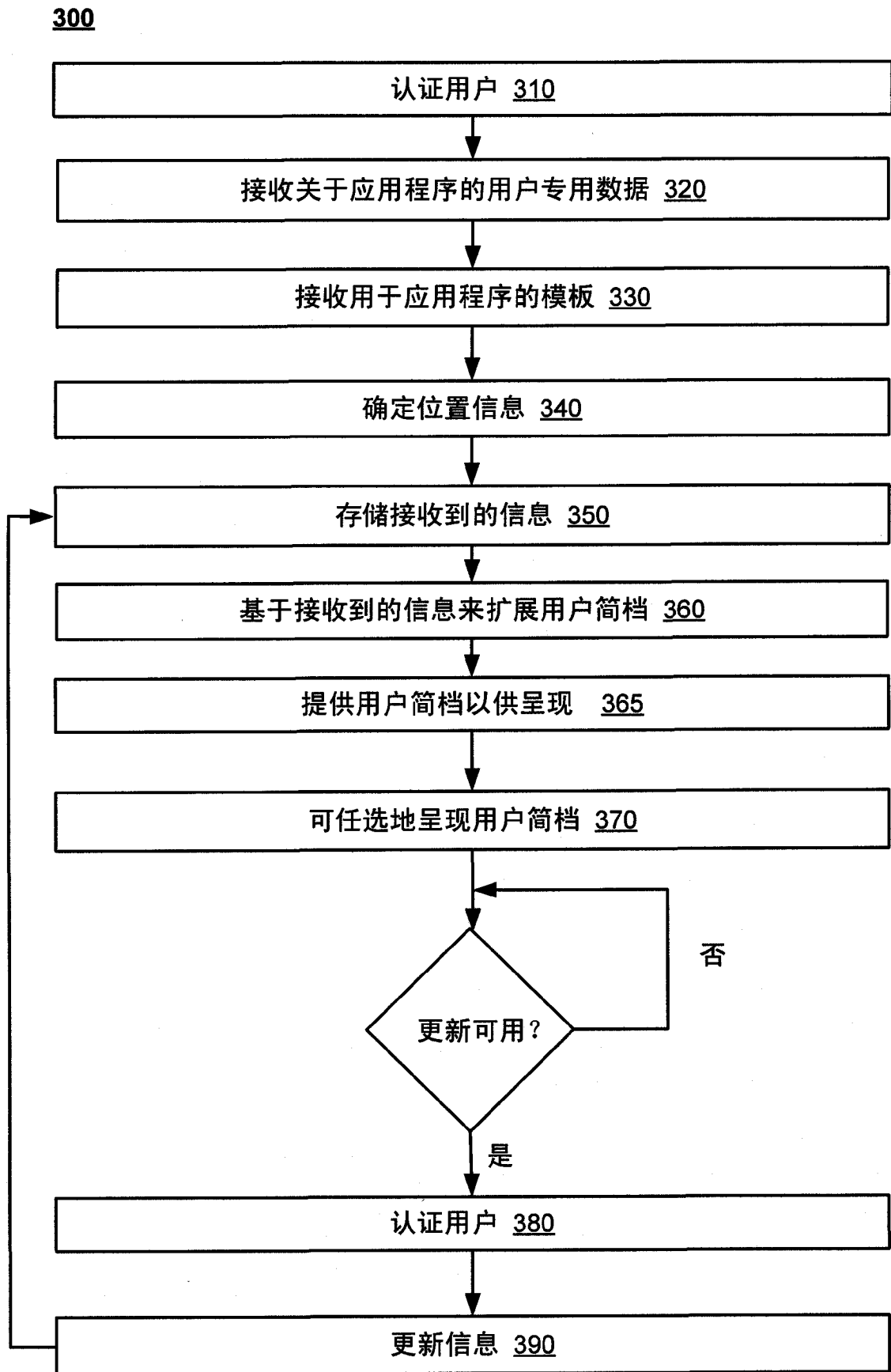


图 3

400

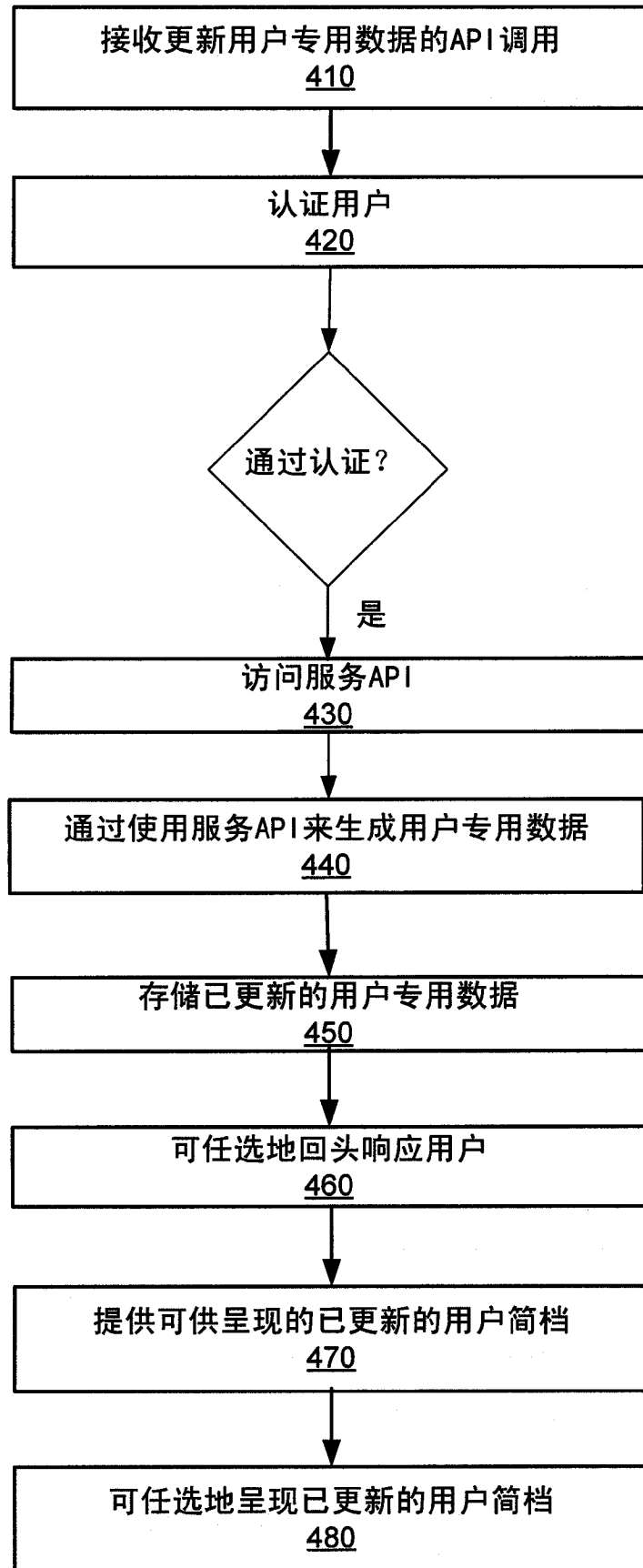


图 4

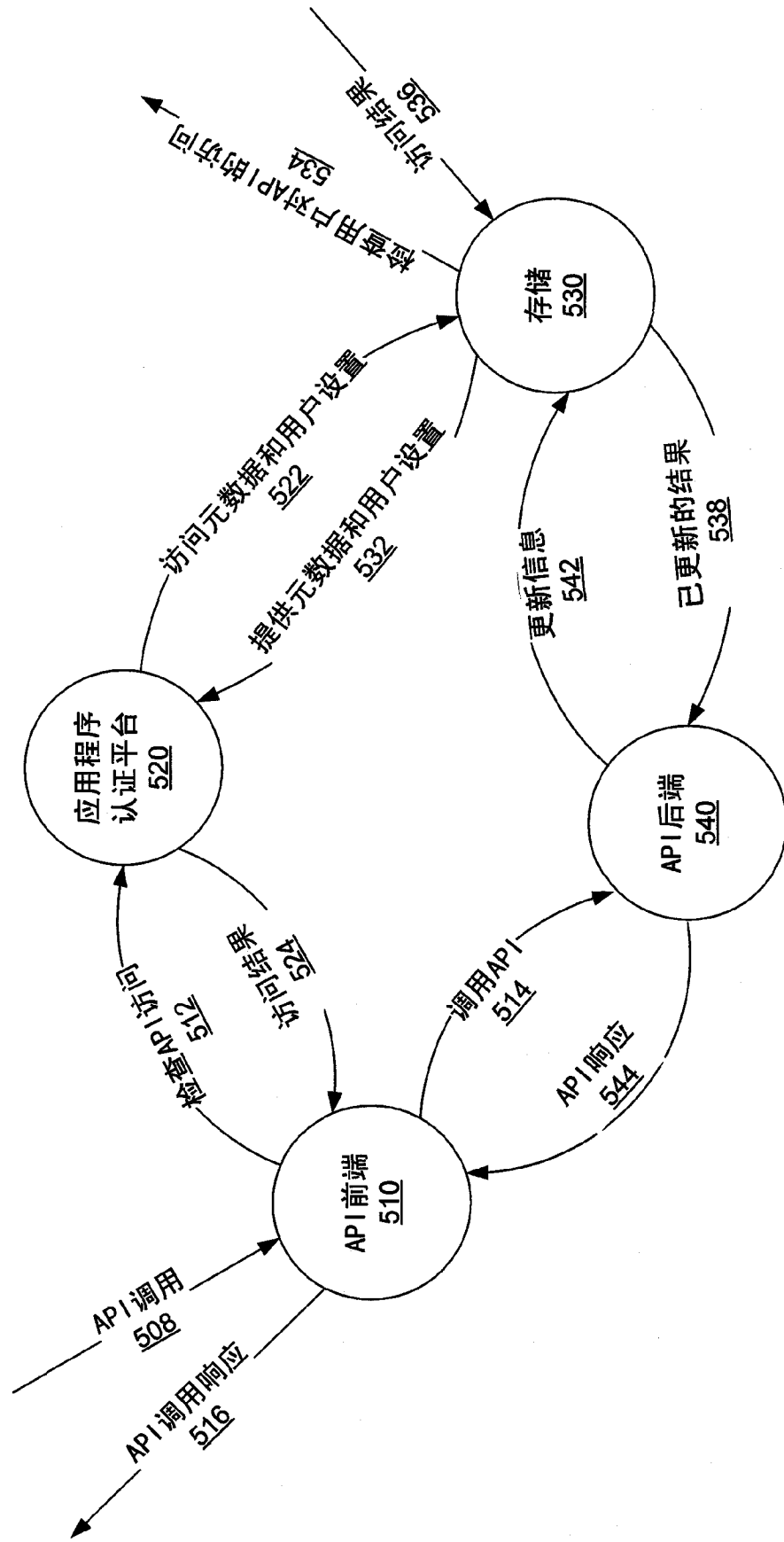


图 5