



(12)发明专利

(10)授权公告号 CN 103946770 B

(45)授权公告日 2017.04.19

(21)申请号 201180074981.9

(72)发明人 宁宝江

(22)申请日 2011.12.29

(74)专利代理机构 北京友联知识产权代理事务所(普通合伙) 11343

(65)同一申请的已公布的文献号
申请公布号 CN 103946770 A

代理人 尚志峰 汪海屏

(43)申请公布日 2014.07.23

(51)Int.Cl.

G06F 3/01(2006.01)

(85)PCT国际申请进入国家阶段日
2014.05.21

(56)对比文件

CN 101763219 A,2010.06.30,
CN 101763219 A,2010.06.30,
CN 1475962 A,2004.02.18,
CN 101546233 A,2009.09.30,
JP 特开2010-102375 A,2010.05.06,

(86)PCT国际申请的申请数据
PCT/CN2011/084943 2011.12.29

(87)PCT国际申请的公布数据
W02013/097154 ZH 2013.07.04

审查员 黄旭光

(73)专利权人 宇龙计算机通信科技(深圳)有限公司

地址 518040 广东省深圳市车公庙天安数码城创新科技广场B座8楼

权利要求书3页 说明书13页 附图5页

(54)发明名称

终端、服务器和终端操作指令的处理方法

(57)摘要

本发明提供了一种使用自定义操作指令的终端,包括:存储区域设置模块,在终端中设置独立存储区;存储模块,将终端操作指令存储至独立存储区;命令关联模块,将独立存储区中存储的终端操作指令与处理命令进行关联;命令生成模块,根据终端感应到的用户的操作动作,生成对应于操作动作的实时操作指令;搜索模块,搜索与实时操作指令相匹配的终端操作指令;执行模块,若搜索到与实时操作指令相匹配的终端操作指令,执行对应于该终端操作指令的处理命令。相应地,本发明还提供了一种终端操作指令的处理方法。通过本发明的技术方案,可以不用对操作系统进行刷新,而直接使用自定义的操作指令。



1. 一种使用自定义操作指令的终端,其特征在于,包括:
存储区域设置模块,在所述终端中设置独立存储区;
存储模块,将终端操作指令存储至所述存储区域设置模块设置的所述独立存储区;
命令关联模块,将所述独立存储区中存储的所述终端操作指令与处理命令进行关联;
命令生成模块,根据所述终端感应到的用户的操作动作,生成对应于所述操作动作的实时操作指令;
搜索模块,搜索与所述实时操作指令相匹配的终端操作指令;
执行模块,在所述搜索模块搜索到与所述实时操作指令相匹配的终端操作指令的情况下,执行对应于所述终端操作指令的处理命令;
所述命令关联模块还用于:根据用户的选择,将所述处理命令关联至所述终端操作指令或系统操作指令,其中,所述系统操作指令被包含于所述终端的操作系统中。
2. 根据权利要求1所述的使用自定义操作指令的终端,其特征在于,还包括:
文件关联模块,将所述终端操作指令或处理命令与动画特效文件进行关联;
播放模块,在所述处理命令被所述执行模块执行之前或被执行时,播放所述动画特效文件。
3. 根据权利要求2所述的使用自定义操作指令的终端,其特征在于,还包括:
状态设置模块,将所述动画特效文件设置为开启状态或关闭状态;以及
所述播放模块还用于:在所述处理命令被所述执行模块执行之前或被执行时,播放处于开启状态的动画特效文件。
4. 根据权利要求2所述的使用自定义操作指令的终端,其特征在于,还包括:
通信模块,将所述实时操作指令发送至服务器;以及
所述执行模块还用于:若所述服务器中存在与所述实时操作指令相匹配的远程操作指令,则在线执行所述服务器中对应于所述远程操作指令的远程处理命令。
5. 根据权利要求4所述的使用自定义操作指令的终端,其特征在于,
所述播放模块还用于:在线播放所述服务器中与所述远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件。
6. 根据权利要求2所述的使用自定义操作指令的终端,其特征在于,还包括:
通信模块,从服务器中下载远程操作指令及相应的远程处理命令,并保存至所述独立存储区;以及
所述执行模块还用于:在所述独立存储区中,若存在与所述实时操作指令相匹配的远程操作指令,则执行对应于所述远程操作指令的远程处理命令。
7. 根据权利要求6所述的使用自定义操作指令的终端,其特征在于,
所述通信模块还用于:从所述服务器中下载与所述远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件,并保存至所述独立存储区;以及
所述播放模块还用于:根据所述动画特效文件的开启或关闭状态,播放处于开启状态的动画特效文件。
8. 根据权利要求1所述的使用自定义操作指令的终端,其特征在于,还包括:
获取模块,获取所述操作动作中包含的动作参数;
比较模块,将所述获取模块获取的所述动作参数与预设参数阈值范围进行比较,使所

述命令生成模块根据所述动作参数落入的预设参数阈值范围,生成对应的实时操作指令;

计数模块,计算所述动作参数落入边缘参数范围中的次数,其中,所述边缘参数范围被包括于所述预设参数阈值范围;

校正模块,在所述计数模块得到的次数超过预设的次数阈值的情况下,对所述预设参数阈值范围及对应的边缘参数范围进行校正。

9. 一种服务器,其特征在于,包括:

服务器存储模块,对应地存储远程操作指令与远程处理命令;

服务器关联模块,将所述远程操作指令或远程处理命令与动画特效文件进行关联,使所述远程处理命令被执行之前或被执行时,播放所述动画特效文件;

接收模块,接收来自终端的实时操作指令;

服务器搜索模块,在所述接收模块接收到所述实时操作指令时,在所述服务器存储模块中进行搜索;以及

发送模块,若所述服务器搜索模块搜索到与所述实时操作指令相匹配的远程操作指令,则将对应用于所述远程操作指令的远程处理命令发送至所述终端,使所述终端执行所述对应于所述远程操作指令的远程处理命令。

10. 根据权利要求9所述的服务器,其特征在于,

所述发送模块还用于:将对应用于所述远程操作指令的远程处理命令发送至所述终端的同时,还将与所述远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件发送至所述终端,使所述终端播放所述动画特效文件。

11. 一种终端操作指令的处理方法,其特征在于,包括:

步骤202,在终端中设置独立存储区,用于存储终端操作指令,并将所述终端操作指令与处理命令关联;

步骤204,所述终端感应到用户的操作动作,并生成对应于所述操作动作的实时操作指令;

步骤206,搜索与所述实时操作指令相匹配的终端操作指令,若搜索到,则执行对应于所述终端操作指令的处理命令;

在所述步骤204中,还包括:

根据用户的选择,将所述处理命令关联至所述终端操作指令或系统操作指令,其中,所述系统操作指令被包含于所述终端的操作系统中。

12. 根据权利要求11所述的终端操作指令的处理方法,其特征在于,在所述步骤204中,还包括:

将所述终端操作指令或处理命令与动画特效文件进行关联,使所述处理命令被执行之前或被执行时,播放所述动画特效文件。

13. 根据权利要求12所述的终端操作指令的处理方法,其特征在于,在所述步骤204中,还包括:

将所述动画特效文件设置为开启状态或关闭状态,其中,在所述处理命令被执行之前或被执行时,播放处于开启状态的动画特效文件。

14. 根据权利要求11所述的终端操作指令的处理方法,其特征在于,所述步骤206具体包括:

终端将所述实时操作指令发送至服务器,并在所述服务器中搜索,若存在与所述实时操作指令相匹配的远程操作指令,则所述终端在线执行所述服务器中对应于所述远程操作指令的远程处理命令。

15. 根据权利要求14所述的终端操作指令的处理方法,其特征在于,所述步骤206还包括:所述终端在线播放所述服务器中与所述远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件。

16. 根据权利要求11所述的终端操作指令的处理方法,其特征在于,所述方法包括:所述终端从服务器中下载远程操作指令及相应的远程处理命令,保存至所述独立存储区,所述步骤206具体包括:

在所述独立存储区中搜索,若存在与所述实时操作指令相匹配的远程操作指令,则执行对应于所述远程操作指令的远程处理命令。

17. 根据权利要求16所述的终端操作指令的处理方法,其特征在于,所述方法还包括:所述终端从服务器中下载与所述远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件下载,保存至所述独立存储区,并根据所述动画特效文件的开启或关闭状态,播放处于开启状态的动画特效文件。

18. 根据权利要求11所述的终端操作指令的处理方法,其特征在于,所述步骤204具体包括:

获取所述操作动作中包含的动作参数,并将所述动作参数与预设参数阈值范围进行比较,根据所述动作参数落入的预设参数阈值范围,生成对应的实时操作指令;以及

所述终端操作指令的处理方法还包括:

所述预设参数阈值范围包括边缘参数范围,在所述动作参数落入所述边缘参数范围中的次数超过预设的次数阈值时,对所述预设参数阈值范围及对应的边缘参数范围进行校正。

终端、服务器和终端操作指令的处理方法

技术领域

[0001] 本发明涉及指令处理技术,具体而言,涉及一种使用自定义操作指令的终端、一种服务器和一种终端操作指令的处理方法。

背景技术

[0002] 在终端上进行相关操作时,往往伴随着各种各样的指令,比如在进行“删除”操作时,可以采用长按桌面应用图标,激活图标,并把它拖入垃圾箱;或者通过点击程序图标上出现的“x”标记的方式等。但是,目前终端上出现的所有指令形式,都是和系统整合一起的,如果想要使用自定义的指令,比如希望通过点击程序图标后,在终端屏幕上划出“x”的形状,从而卸载之前选中的程序,则需要刷新系统,而这一过程无疑对于普通用户而言是极为复杂的,并且还可能造成终端出现损坏。

[0003] 因此,需要一种新的终端操作指令的处理技术,可以不用对操作系统进行刷新,而直接使用自定义的操作指令。

发明内容

[0004] 本发明正是基于上述问题,提出了一种新的终端操作指令的处理技术,可以不用对操作系统进行刷新,而直接使用自定义的操作指令。

[0005] 有鉴于此,本发明提出了一种使用自定义操作指令的终端,包括:存储区域设置模块,在所述终端中设置独立存储区;存储模块,将终端操作指令存储至所述存储区域设置模块设置的所述独立存储区;命令关联模块,将所述独立存储区中存储的所述终端操作指令与处理命令进行关联;命令生成模块,根据所述终端感应到的用户的操作动作,生成对应于所述操作动作的实时操作指令;搜索模块,搜索与所述实时操作指令相匹配的终端操作指令;执行模块,在所述搜索模块搜索到与所述实时操作指令相匹配的终端操作指令的情况下,执行对应于所述终端操作指令的处理命令。在该技术方案中,不再使用终端中操作系统所在的系统存储区,而是使用不同于该系统存储区的独立存储区,由于不是直接对系统进行的修改,因而避免了每次更换时都需要重新刷新系统。处理命令是最终用户希望产生的操作效果,而实时操作指令则是终端对用户的操作手势的识别后,生成的对应的终端可识别的指令,若终端中存在对应于该实时操作指令的终端操作指令时,则说明用户的操作手势有效,并通过调用对应的处理命令,对终端中的文件或应用程序等进行操作,如删除、修改等,从而达到用户最终的操作意愿,比如原来是通过长按后在菜单中进行选择“删除”后,实现删除对应的应用程序,而现在可以通过长按应用程序的图标后,将其拖动至出现在屏幕上的垃圾桶里,从而同样可以实现删除对应的应用程序。

[0006] 在上述技术方案中,优选地,所述命令关联模块还用于:根据用户的选择,将所述处理命令关联至所述终端操作指令或系统操作指令,其中,所述系统操作指令被包含于所述终端的操作系统中。在该技术方案中,终端中的操作系统本身还存在一套操作指令,即系统操作指令,而通过将处理命令与系统操作指令或是自定义的终端操作指令进行关联后,

则可以实现在两者之间切换,也实现了在不刷新系统的前提下,就可以进行操作指令的替换。

[0007] 在上述技术方案中,优选地,还包括:文件关联模块,将所述终端操作指令或处理命令与动画特效文件进行关联;播放模块,在所述处理命令被所述执行模块执行之前或被执行时,播放所述动画特效文件。在该技术方案中,可以在通过处理命令进行处理操作的同时,产生相应的动画效果,提升用户的体验效果。比如处理命令对应着“删除”操作时,产生将被删除文件变为“沙粒”后被风吹散的效果。

[0008] 在上述技术方案中,优选地,还包括:状态设置模块,将所述动画特效文件设置为开启状态或关闭状态;以及所述播放模块还用于:在所述处理命令被所述执行模块执行之前或被执行时,播放处于开启状态的动画特效文件。在该技术方案中,可以为同一个操作指令设置多个动画,然后由用户为每个动画设置开关状态,当然,这里对于处于开启状态或是关闭状态的数量并没有限制,可以同时播放多个动画。

[0009] 在上述技术方案中,优选地,还包括:通信模块,将所述实时操作指令发送至服务器;以及所述执行模块还用于:若所述服务器中存在与所述实时操作指令相匹配的远程操作指令,则在线执行所述服务器中对应于所述远程操作指令的远程处理命令。在该技术方案中,除了采用在终端上创建独立存储区,以存储用户自行设计或下载的操作指令,并完全在终端上完成所有操作外,还可以进行远程操作。通过将终端上产生的实时操作指令与服务器中存储的远程操作指令进行比较和搜索后,若存在对应的远程操作指令,则可以通过在线操作,以完成本次对用户手势操作的响应。

[0010] 在上述技术方案中,优选地,所述播放模块还用于:在线播放所述服务器中与所述远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件。在该技术方案中,动画特效文件也可以通过终端与服务器的连接后,进行在线搜索和播放。

[0011] 在上述技术方案中,优选地,还包括:通信模块,从服务器中下载远程操作指令及相应的远程处理命令,并保存至所述独立存储区;以及所述执行模块还用于:在所述独立存储区中,若存在与所述实时操作指令相匹配的远程操作指令,则执行对应于所述远程操作指令的远程处理命令。在该技术方案中,用户可以通过终端登录服务器,并从服务器上下载操作指令后存储在独立存储区中,作为终端操作指令,还可以上传操作指令至服务器作为远程操作指令或供其他用户进行下载。

[0012] 在上述技术方案中,优选地,所述通信模块还用于:从所述服务器中下载与所述远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件,并保存至所述独立存储区;以及所述播放模块还用于:根据所述动画特效文件的开启或关闭状态,播放处于开启状态的动画特效文件。

[0013] 在上述技术方案中,优选地,还包括:获取模块,获取所述操作动作中包含的动作参数;比较模块,将所述获取模块获取的所述动作参数与预设参数阈值范围进行比较,使所述命令生成模块根据所述动作参数落入的预设参数阈值范围,生成对应的实时操作指令;计数模块,计算所述动作参数落入边缘参数范围中的次数,其中,所述边缘参数范围被包括于所述预设参数阈值范围;校正模块,在所述计数模块得到的次数超过预设的次数阈值的情况下,对所述预设参数阈值范围及对应的边缘参数范围进行校正。在该技术方案中,每个用户都存在自己的使用习惯,包括进行手势操作时,比如对于“长按”,假定预设参数阈值范

围为按压的时间为1.5秒至3秒,并且存在边缘参数范围为1.2秒至1.8秒,而如果用户每次都按压在1.5秒左右,则可以将预设参数阈值校正为1秒至2.5秒。

[0014] 这里的动作参数包括:用户在终端上的滑动方向、滑动距离、点击时间等,根据终端对用户习惯的收集和整理,并将对每一项操作进行的校正生成为校正参数。

[0015] 用户可以使用唯一的用户身份登录服务器,服务器将会参考针对该用户的校正参数,并向该用户推荐更符合其操作习惯的操作指令。

[0016] 根据本发明的又一方面,还提出了一种服务器,包括:服务器存储模块,对应地存储远程操作指令与远程处理命令;服务器关联模块,将所述远程操作指令或远程处理命令与动画特效文件进行关联,使所述远程处理命令被执行之前或被执行时,播放所述动画特效文件。在该技术方案中,可以通过终端与服务器之间进行配合,由于服务器具有比终端更大的存储空间和更高的运算速度,只要网络传输速度允许,便可以实现操作指令的处理。

[0017] 在上述技术方案中,优选地,还包括:接收模块,接收来自终端的实时操作指令;服务器搜索模块,在所述接收模块接收到所述实时操作指令时,在所述服务器存储模块中进行搜索;以及发送模块,若所述服务器搜索模块搜索到与所述实时操作指令相匹配的远程操作指令,则将对应用于所述远程操作指令的远程处理命令发送至所述终端,使所述终端执行所述对应于所述远程操作指令的远程处理命令。

[0018] 在上述技术方案中,优选地,所述发送模块还用于:将对应于所述远程操作指令的远程处理命令发送至所述终端的同时,还将与所述远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件发送至所述终端,使所述终端播放所述动画特效文件。

[0019] 根据本发明的又一方面,还提出了一种终端操作指令的处理方法,用于具有感应触摸装置的终端,包括:步骤202,在所述终端中设置独立存储区,用于存储终端操作指令,并将所述终端操作指令与处理命令关联,所述独立存储区区别于所述终端的操作系统系统存储区;步骤204,所述终端感应到用户的操作动作,并生成对应于所述操作动作的实时操作指令;步骤206,搜索与所述实时操作指令相匹配的终端操作指令,若搜索到,则执行对应于所述终端操作指令的处理命令。在该技术方案中,不再使用终端中操作系统所在的系统存储区,而是使用不同于该系统存储区的独立存储区,由于不是直接对系统进行的修改,因而避免了每次更换时都需要重新刷新系统。处理命令是最终用户希望产生的操作效果,而实时操作指令则是终端对用户的操作手势的识别后,生成的对应的终端可识别的指令,若终端中存在对应于该实时操作指令的终端操作指令时,则说明用户的操作手势有效,并通过调用对应的处理命令,对终端中的文件或应用程序等进行操作,如删除、修改等,从而达到用户最终的操作意愿,比如原来是通过长按后在菜单中进行选择“删除”后,实现删除对应的应用程序,而现在可以通过长按应用程序的图标后,将其拖动至出现在屏幕上的垃圾桶里,从而同样可以实现删除对应的应用程序。

[0020] 在上述技术方案中,优选地,在所述步骤204中,还包括:根据用户的选择,将所述处理命令关联至所述终端操作指令或系统操作指令,其中,所述系统操作指令被包含于所述终端的操作系统中,且被存储于所述系统存储区。在该技术方案中,终端中的操作系统本身还存在一套操作指令,即系统操作指令,而通过将处理命令与系统操作指令或是自定义的终端操作指令进行关联后,则可以实现在两者之间切换,也实现了在不刷新系统的前提下,就可以进行操作指令的替换。

[0021] 在上述技术方案中,优选地,在所述步骤204中,还包括:将所述终端操作指令或处理命令与动画特效文件进行关联,使所述处理命令被执行之前或被执行时,播放所述动画特效文件。在该技术方案中,可以在通过处理命令进行处理操作的同时,产生相应的动画效果,提升用户的体验效果。比如处理命令对应着“删除”操作时,产生将被删除文件变为“沙粒”后被风吹散的效果。

[0022] 在上述技术方案中,优选地,在所述步骤204中,还包括:将所述动画特效文件设置为开启状态或关闭状态,其中,在所述处理命令被执行之前或被执行时,播放处于开启状态的动画特效文件。在该技术方案中,可以为同一个操作指令设置多个动画,然后由用户为每个动画设置开关状态,当然,这里对于处于开启状态或是关闭状态的数量并没有限制,可以同时播放多个动画。

[0023] 在上述技术方案中,优选地,所述步骤206具体包括:终端将所述实时操作指令发送至服务器,并在所述服务器中搜索,若存在与所述实时操作指令相匹配的远程操作指令,则所述终端在线执行所述服务器中对应于所述远程操作指令的远程处理命令。在该技术方案中,除了采用在终端上创建独立存储区,以存储用户自行设计或下载的操作指令,并完全在终端上完成所有操作外,还可以进行远程操作。通过将终端上产生的实时操作指令与服务器中存储的远程操作指令进行比较和搜索后,若存在对应的远程操作指令,则可以通过在线操作,以完成本次对用户手势操作的响应。

[0024] 在上述技术方案中,优选地,所述步骤206还包括:所述终端在线播放所述服务器中与所述远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件。在该技术方案中,动画特效文件也可以通过终端与服务器的连接后,进行在线搜索和播放。

[0025] 在上述技术方案中,优选地,所述方法包括:所述终端从服务器中下载远程操作指令及相应的远程处理命令,保存至所述独立存储区,所述步骤206具体包括:在所述独立存储区中搜索,若存在与所述实时操作指令相匹配的远程操作指令,则执行对应于所述远程操作指令的远程处理命令。在该技术方案中,用户可以通过终端登录服务器,并从服务器上下载操作指令后存储在独立存储区中,作为终端操作指令,还可以上传操作指令至服务器作为远程操作指令或供其他用户进行下载。

[0026] 在上述技术方案中,优选地,所述方法还包括:所述终端从服务器中下载与所述远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件下载,保存至所述独立存储区,并根据所述动画特效文件的开启或关闭状态,播放处于开启状态的动画特效文件。

[0027] 在上述技术方案中,优选地,所述步骤204具体包括:获取所述操作动作中包含的动作参数,并将所述动作参数与预设参数阈值范围进行比较,根据所述动作参数落入的预设参数阈值范围,生成对应的实时操作指令;以及所述终端操作指令的处理方法还包括:所述预设参数阈值范围包括边缘参数范围,在所述动作参数落入所述边缘参数范围中的次数超过预设的次数阈值时,对所述预设参数阈值范围及对应的边缘参数范围进行校正。在该技术方案中,每个用户都存在自己的使用习惯,包括进行手势操作时,比如对于“长按”,假定预设参数阈值范围为按压的时间为1.5秒至3秒,并且存在边缘参数范围为1.2秒至1.8秒,而如果用户每次都按压在1.5秒左右,则可以将预设参数阈值校正为1秒至2.5秒。

[0028] 这里的动作参数包括:用户在终端上的滑动方向、滑动距离、点击时间等,根据终端对用户习惯的收集和整理,并将对每一项操作进行的校正生成为校正参数。

[0029] 用户可以使用唯一的用户身份登录服务器,服务器将会参考针对该用户的校正参数,并向该用户推荐更符合其操作习惯的操作指令。

[0030] 通过以上技术方案,可以不用对操作系统进行刷新,而直接使用自定义的操作指令。

附图说明

[0031] 图1示出了根据本发明的实施例的使用自定义操作指令的终端的框图;

[0032] 图2示出了根据本发明的实施例的使用自定义操作指令的终端操作指令的处理方法的流程图;

[0033] 图3示出了根据本发明的实施例的使用自定义操作指令的终端处理操作指令的示意图;

[0034] 图4示出了根据本发明的实施例的使用自定义操作指令的终端处理操作指令的具体流程图;

[0035] 图5示出了根据本发明的实施例的获取或分享操作指令的示意图;

[0036] 图6示出了根据本发明的实施例的指令与动画文件的对应关系的示意图;

[0037] 图7示出了根据本发明的实施例的远程处理操作指令的流程图;

[0038] 图8示出了根据本发明的实施例的服务器的框图;

[0039] 图9示出了根据本发明的实施例的终端操作指令的处理系统的框图。

具体实施方式

[0040] 为了能够更清楚地理解本发明的上述目的、特征和优点,下面结合附图和具体实施方式对本发明进行进一步的详细描述。

[0041] 在下面的描述中阐述了很多具体细节以便于充分理解本发明,但是,本发明还可以采用其他不同于在此描述的方式来实施,因此,本发明并不限于下面公开的具体实施例的限制。

[0042] 图1示出了根据本发明的实施例的使用自定义操作指令的终端的框图。

[0043] 如图1所示,根据本发明的实施例的使用自定义操作指令的终端100,包括:存储区域设置模块102,在终端100中设置独立存储区;存储模块104,将终端操作指令存储至存储区域设置模块102设置的独立存储区;命令关联模块106,将独立存储区中存储的终端操作指令与处理命令进行关联;命令生成模块108,根据终端100感应到的用户的操作动作,生成对应于操作动作的实时操作指令;搜索模块110,搜索与实时操作指令相匹配的终端操作指令;执行模块112,在搜索模块110搜索到与实时操作指令相匹配的终端操作指令的情况下,执行对应于终端操作指令的处理命令。在该技术方案中,不再使用终端100中操作系统所在的系统存储区,而是使用不同于该系统存储区的独立存储区,由于不是直接对系统进行的修改,因而避免了每次更换时都需要重新刷新系统。处理命令是最终用户希望产生的操作效果,而实时操作指令则是终端100对用户的操作手势的识别后,生成的对应的终端100可识别的指令,若终端100中存在对应于该实时操作指令的终端操作指令时,则说明用户的操作手势有效,并通过调用对应的处理命令,对终端100中的文件或应用程序等进行操作,如删除、修改等,从而达到用户最终的操作意愿,比如原来是通过长按后在菜单中进行选择

“删除”后,实现删除对应的应用程序,而现在可以通过长按应用程序的图标后,将其拖动至出现在屏幕上的垃圾桶里,从而同样可以实现删除对应的应用程序。

[0044] 在上述技术方案中,命令关联模块106还用于:根据用户的选择,将处理命令关联至终端操作指令或系统操作指令,其中,系统操作指令被包含于终端100的操作系统中,且被存储于系统存储区。在该技术方案中,终端100中的操作系统本身还存在一套操作指令,即系统操作指令,而通过将处理命令与系统操作指令或是自定义的终端操作指令进行关联后,则可以实现在两者之间切换,也实现了在不刷新系统的前提下,就可以进行操作指令的替换。

[0045] 在上述技术方案中,还包括:文件关联模块114,将终端操作指令或处理命令与动画特效文件进行关联;播放模块116,在处理命令被执行模块112执行之前或被执行时,播放动画特效文件。在该技术方案中,可以在通过处理命令进行处理操作的同时,产生相应的动画效果,提升用户的体验效果。比如处理命令对应着“删除”操作时,产生将被删除文件变为“沙粒”后被风吹散的效果。

[0046] 在上述技术方案中,还包括:状态设置模块118,将动画特效文件设置为开启状态或关闭状态;以及播放模块116还用于:在处理命令被执行模块112执行之前或被执行时,播放处于开启状态的动画特效文件。在该技术方案中,可以为同一个操作指令设置多个动画,然后由用户为每个动画设置开关状态,当然,这里对于处于开启状态或是关闭状态的数量并没有限制,可以同时播放多个动画。

[0047] 在上述技术方案中,还包括:通信模块120,将实时操作指令发送至服务器;以及执行模块112还用于:若服务器中存在与实时操作指令相匹配的远程操作指令,则在线执行服务器中对应于该远程操作指令的远程处理命令。在该技术方案中,除了采用在终端100上创建独立存储区,以存储用户自行设计或下载的操作指令,并完全在终端100上完成所有操作外,还可以进行远程操作。通过将终端100上产生的实时操作指令与服务器中存储的远程操作指令进行比较和搜索后,若存在对应的远程操作指令,则可以通过在线操作,以完成本次对用户手势操作的响应。

[0048] 在上述技术方案中,播放模块116还用于:在线播放服务器中与远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件。在该技术方案中,动画特效文件也可以通过终端100与服务器的连接后,进行在线搜索和播放。

[0049] 在上述技术方案中,还包括:通信模块120,从服务器中下载远程操作指令及相应的远程处理命令,并保存至独立存储区;以及执行模块112还用于:在独立存储区中,若存在与实时操作指令相匹配的远程操作指令,则执行对应于该远程操作指令的远程处理命令。在该技术方案中,用户可以通过终端100登录服务器,并从服务器上下载操作指令后存储在独立存储区中,作为终端操作指令,还可以上传操作指令至服务器作为远程操作指令或供其他用户进行下载。

[0050] 在上述技术方案中,通信模块120还用于:从服务器中下载与远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件,并保存至独立存储区;以及播放模块116还用于:根据动画特效文件的开启或关闭状态,播放处于开启状态的动画特效文件。

[0051] 在上述技术方案中,还包括:获取模块122,获取操作动作中包含的动作参数;比较模块124,将获取模块122获取的动作参数与预设参数阈值范围进行比较,使命令生成模块

108根据动作参数落入的预设参数阈值范围,生成对应的实时操作指令;计数模块126,计算动作参数落入边缘参数范围中的次数,其中,边缘参数范围被包括于预设参数阈值范围;校正模块128,在计数模块126得到的次数超过预设的次数阈值的情况下,对预设参数阈值范围及对应的边缘参数范围进行校正。在该技术方案中,每个用户都存在自己的使用习惯,包括进行手势操作时,比如对于“长按”,假定预设参数阈值范围为按压的时间为1.5秒至3秒,并且存在边缘参数范围为1.2秒至1.8秒,而如果用户每次都按压在1.5秒左右,则可以将预设参数阈值校正为1秒至2.5秒。

[0052] 这里的动作参数包括:用户在终端100上的滑动方向、滑动距离、点击时间等,根据终端100对用户习惯的收集和整理,并将对每一项操作进行的校正生成校正参数。

[0053] 用户可以使用唯一的用户身份登录服务器,服务器将会参考针对该用户的校正参数,并向该用户推荐更符合其操作习惯的操作指令。

[0054] 图2示出了根据本发明的实施例的使用自定义操作指令的终端操作指令的处理方法的流程图。

[0055] 如图2所示,根据本发明的实施例的使用自定义操作指令的终端操作指令的处理方法,用于具有感应触摸装置的终端,包括:步骤202,在终端中创建独立存储区,独立存储区区别于终端的操作系统的系统存储区;步骤204,将终端操作指令与处理命令关联后,将终端操作指令存储至独立存储区;步骤204,终端通过感应触摸装置感应到用户的操作动作,并生成对应于操作动作的实时操作指令;步骤206,在独立存储区中进行搜索,若存在与实时操作指令相匹配的终端操作指令,则执行对应于终端操作指令的处理命令。在该技术方案中,不再使用终端中操作系统所在的系统存储区,而是使用不同于该系统存储区的独立存储区,由于不是直接对系统进行的修改,因而避免了每次更换时都需要重新刷新系统。处理命令是最终用户希望产生的操作效果,而实时操作指令则是终端对用户的操作手势的识别后,生成的对应的终端可识别的指令,若终端中存在对应于该实时操作指令的终端操作指令时,则说明用户的操作手势有效,并通过调用对应的处理命令,对终端中的文件或应用程序等进行操作,如删除、修改等,从而达到用户最终的操作意愿,比如原来是通过长按后在菜单中进行选择“删除”后,实现删除对应的应用程序,而现在可以通过长按应用程序的图标后,将其拖动至出现在屏幕上的垃圾桶里,从而同样可以实现删除对应的应用程序。

[0056] 在上述技术方案中,在步骤204中,还包括:根据接收到的用户的选择命令,将处理命令关联至终端操作指令或系统操作指令,其中,系统操作指令被包含于终端的操作系统中,且被存储于系统存储区。在该技术方案中,终端中的操作系统本身还存在一套操作指令,即系统操作指令,而通过将处理命令与系统操作指令或是自定义的终端操作指令进行关联后,则可以实现在两者之间切换,也实现了在不刷新系统的前提下,就可以进行操作指令的替换。

[0057] 在上述技术方案中,在步骤204中,还包括:将终端操作指令、处理命令与动画特效文件进行关联,使处理命令被执行之前或被执行时,播放动画特效文件。在该技术方案中,可以在通过处理命令进行处理操作的同时,产生相应的动画效果,提升用户的体验效果。比如处理命令对应着“删除”操作时,产生将被删除文件变为“沙粒”后被风吹散的效果。

[0058] 在上述技术方案中,在步骤204中,还包括:将动画特效文件设置为开启状态或关闭状态,其中,在处理命令被执行之前或被执行时,播放处于开启状态的动画特效文件。在

该技术方案中,可以为同一个操作指令设置多个动画,然后由用户为每个动画设置开关状态,当然,这里对于处于开启状态或是关闭状态的数量并没有限制,可以同时播放多个动画。

[0059] 在上述技术方案中,步骤206具体包括:终端将实时操作指令发送至服务器,并在服务器中搜索,若存在与实时操作指令相匹配的远程操作指令,则终端在线执行服务器中对应于远程操作指令的远程处理命令。在该技术方案中,除了采用在终端上创建独立存储区,以存储用户自行设计或下载的操作指令,并完全在终端上完成所有操作外,还可以进行远程操作。通过将终端上产生的实时操作指令与服务器中存储的远程操作指令进行比较和搜索后,若存在对应的远程操作指令,则可以通过在线操作,以完成本次对用户手势操作的响应。

[0060] 在上述技术方案中,步骤206还包括:终端在线播放服务器中与远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件。在该技术方案中,动画特效文件也可以通过终端与服务器的连接后,进行在线搜索和播放。

[0061] 在上述技术方案中,该方法包括:终端从服务器中下载远程操作指令及相应的远程处理命令,保存至独立存储区,步骤206具体包括:在独立存储区中搜索,若存在与实时操作指令相匹配的远程操作指令,则执行对应于远程操作指令的远程处理命令。在该技术方案中,用户可以通过终端登录服务器,并从服务器上下载操作指令后存储在独立存储区中,作为终端操作指令,还可以上传操作指令至服务器作为远程操作指令或供其他用户进行下载。

[0062] 在上述技术方案中,该方法还包括:终端从服务器中下载与远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件下载,保存至独立存储区,并根据动画特效文件的开启或关闭状态,播放处于开启状态的动画特效文件。

[0063] 在上述技术方案中,步骤204具体包括:获取操作动作中包含的动作参数,并将动作参数与预设参数阈值范围进行比较,根据动作参数落入的预设参数阈值范围,生成对应的实时操作指令;以及终端操作指令的处理方法还包括:预设参数阈值范围包括边缘参数范围,在动作参数落入边缘参数范围中的次数超过预设的次数阈值时,对预设参数阈值范围及对应的边缘参数范围进行校正。在该技术方案中,每个用户都存在自己的使用习惯,包括进行手势操作时,比如对于“长按”,假定预设参数阈值范围为按压的时间为1.5秒至3秒,并且存在边缘参数范围为1.2秒至1.8秒,而如果用户每次都按压在1.5秒左右,则可以将预设参数阈值校正为1秒至2.5秒。

[0064] 这里的动作参数包括:用户在终端上的滑动方向、滑动距离、点击时间等,根据终端对用户习惯的收集和整理,并将对每一项操作进行的校正生成为校正参数。

[0065] 用户可以使用唯一的用户身份登录服务器,服务器将会参考针对该用户的校正参数,并向该用户推荐更符合其操作习惯的操作指令。

[0066] 图3示出了根据本发明的实施例的使用自定义操作指令的终端处理操作指令的示意图。

[0067] 如图3所示,根据本发明的实施例的使用自定义操作指令的终端处理操作指令的过程包括:

[0068] 步骤302,接收指令。用户通过在终端的屏幕上按压、点击、滑动等手势动作进行操

作,而终端在感应到用户的手势动作后,根据比如按压时间的长短、点击的次数、滑动的形状或距离等等,从而判断出用户的操作意图,并得到对应的处理命令。

[0069] 这里,通过对用户的手势动作进行解析,可以生成对应的操作指令,而终端本身存储有预设操作指令和处理命令,通过将实时生成的操作指令在终端中进行搜索,若存在相匹配的预设操作指令,则获取对应的处理命令。

[0070] 用户希望对手势动作产生的处理命令进行更改,或者说,使得用户可以通过自定义的其他手势动作来使终端生成原来的处理命令,但由于终端默认使用的是操作系统中绑定的预设操作指令,这使得想要更换其他预设操作指令时,必须对系统进行刷新。此时,可以通过在终端中建立一个不同于系统存储区的独立存储区,并且将希望使用的任意预设操作指令放置于该独立存储区中,并将该独立存储区中的预设操作指令与处理命令进行一一对应的关联,这样,便可以在不刷新系统的前提下,同样实现用户更换手势动作的目的。

[0071] 步骤304,播放动画特效。比如用户通过按压屏幕上的应用程序图标超过2秒,并将该图标拖动至屏幕上出现的“垃圾箱”图标中,从而终端判断用户希望将该应用程序卸载,而为了将该过程体现出来,并且尽可能地使得卸载的过程更符合用户的使用心理,可以播放一些特效动画,比如显示出该图标被“沙化”后,被“风”吹散的动画。当然,这里的动画特效显然并不是必须的,在终端生成指令后,直接执行处理命令,即可达到用户的所需的结果。

[0072] 步骤306,产生处理效果。执行步骤302得到的处理命令,比如用户希望进行卸载,则实现该卸载的效果。

[0073] 图4示出了根据本发明的实施例的使用自定义操作指令的终端处理操作指令的具体流程图。

[0074] 如图4所示,根据本发明的实施例的使用自定义操作指令的终端处理操作指令的具体流程如下:

[0075] 步骤402,设计编码。用户在对触屏终端进行操作时,通过在终端的屏幕上划出相应的手势动作,则终端根据手势动作生成对应的操作指令,然后在终端中进行查找,看是否存在与该操作指令对应的预设操作指令,若存在,则获取对应于该预设操作指令的处理命令,并执行该处理命令,实现用户的操作目的。因而,用户可以通过自行设计预设操作指令,从而在完成同一个操作目的时,可以使用其他的手势动作。

[0076] 步骤404,生成操作指令和/或动画文件。由编码生成操作指令和/或动画文件。这里的动画文件是指比如用户通过按压屏幕上的应用程序图标超过2秒,并将该图标拖动至屏幕上出现的“垃圾箱”图标中,从而终端判断用户希望将该应用程序卸载,而为了将该过程体现出来,并且尽可能地使得卸载的过程更符合用户的使用心理,可以播放一些特效动画,比如显示出该图标被“沙化”后,被“风”吹散的动画。当然,这里的动画特效显然并不是必须的,在终端生成指令后,直接执行处理命令,即可达到用户的所需的结果。

[0077] 步骤406,判断是进行新上传还是进行更新。若为新上传,则进入步骤408,若更新,则进入步骤414。

[0078] 步骤408,生成数据包。由于要将用户自定义的操作指令或是动画文件上传至服务器,因此为了节省网络资源,可以先打包生成数据包。

[0079] 步骤410,将数据包上传至服务器。

[0080] 步骤412,解压获取操作指令和/或动画文件。被上传至服务器中的操作指令和动画文件,都可以被用于其他用户下载或远程使用。比如其他用户可以登录服务器后,选择自己喜欢的操作指令或动画文件后进行下载;或是其他用户将终端连接至服务器后,在终端上通过手势动作进行操作后,生成实时操作指令,然后将该实时操作指令发送至服务器,通过在服务器上进行搜索,若存在对应的操作指令,则使用对应于该操作指令的处理命令,在该用户的终端上进行相应的处理。

[0081] 步骤414,是否大版本更新。这里的大版本更新,是指对原有的指令或动画文件进行微小的修改,或是较大的更新,若更新较大,则需要进入步骤408,即通过打包生成数据包,从而节省网络资源,若更新微小,则只需要将进行更新的小部分文件进行上传。

[0082] 步骤416,上传操作指令和/或动画文件至服务器。这就是指将进行更新的小部分文件进行上传。

[0083] 图5示出了根据本发明的实施例的获取或分享操作指令的示意图。

[0084] 如图5所示,根据本发明的实施例的获取或分享操作指令的过程示意如下:

[0085] 在该过程中,可能涉及到电脑502、服务器504和手机506这三个方面。一方面,可以由用户在电脑502对操作指令或是动画文件进行设计编程,从而得到自定义的操作指令或动画文件,并将其上传至服务器504,以便其他用户可以进行下载使用或是通过远程操作进行使用。

[0086] 另外,用户可以利用手机506连接至服务器504,并从服务器504上进行下载其中的操作指令或是动画文件,从而保存在手机506上区别于系统存储区的独立存储区,并通过与手机506上的处理命令相关联,使得用户可以使用这些操作指令或动画文件。

[0087] 同时,用户还可以通过手机506连接至服务器504,将手机506中的操作指令或动画文件上传至服务器504端进行分享,使其他用户可以进行下载使用或是通过远程操作进行使用。

[0088] 图6示出了根据本发明的实施例的指令与动画文件的对应关系的示意图。

[0089] 如图6所示,根据本发明的实施例中,在进行动画文件604的播放过程中,可以同时多个动画文件604关联至同一个指令602,则比如用户希望将终端上的一个应用程序进行卸载时,可以通过长按后,将该应用程序的图标拖动至屏幕上出现的垃圾桶的图标,则可以播放多个动画文件604,使得在终端屏幕上出现如将该图标撕碎以及将碎片扔进垃圾桶中。

[0090] 图7示出了根据本发明的实施例的远程处理操作指令的流程图。

[0091] 如图7所示,根据本发明的实施例的远程处理操作指令的流程如下:

[0092] 步骤702,终端感应到用户的操作动作。比如用户在终端上进行按压、点击、滑动等动作,从而希望达到一定的操作目的。

[0093] 步骤704,终端生成实时操作指令。终端通过感应到用户做出的操作动作,从而生成对应于该操作动作的实时操作指令。

[0094] 步骤706,终端将生成的实时操作指令上传至服务器中。

[0095] 步骤708,在服务器中查找与该上传的实时操作指令相匹配的预设操作指令。

[0096] 步骤710,判断是否存在相匹配的的预设操作指令。若存在,则进入步骤712,否则结束。

[0097] 步骤712,将对应于预设操作指令的处理命令发送至手机。这里在服务器端首先存

储了预设操作指令和处理命令,并且采用了对应存储的方式,则当用户上传的实时操作指令与预设操作指令相匹配时,即判定该用户希望进行对应的操作,则发送对应的处理命令至用户的手机,从而完成该操作目的。当然,显然也可以不在服务器中存储处理命令,而是由服务器向手机发送调用指令,直接调用手机中的某个处理命令,完成操作目的。

[0098] 步骤714,执行处理命令。

[0099] 图8示出了根据本发明的实施例的服务器的框图。

[0100] 如图8所示,根据本发明的实施例的服务器800,包括:服务器存储模块802,对应地存储远程操作指令与远程处理命令;服务器关联模块804,将远程操作指令或远程处理命令与动画特效文件进行关联,使远程处理命令被执行之前或被执行时,播放动画特效文件。在该技术方案中,可以通过终端与服务器800之间进行配合,由于服务器800具有比终端更大的存储空间和更高的运算速度,只要网络传输速度允许,便可以实现操作指令的处理。

[0101] 在上述技术方案中,还包括:接收模块806,接收来自终端的实时操作指令;服务器搜索模块808,在接收模块806接收到实时操作指令时,在服务器存储模块802中进行搜索;以及发送模块810,若服务器搜索模块808搜索到与实时操作指令相匹配的远程操作指令,则将对应于远程操作指令的远程处理命令发送至终端,使终端执行对应于远程操作指令的远程处理命令。

[0102] 在上述技术方案中,发送模块810还用于:将对应于远程操作指令的远程处理命令发送至终端的同时,还将与远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件发送至终端,使终端播放该动画特效文件。

[0103] 图9示出了根据本发明的实施例的终端操作指令的处理系统的框图。

[0104] 如图9所示,根据本发明的实施例的终端操作指令的处理系统900,包括如图1所示的终端100和如图8所示的服务器800,其中,

[0105] 终端100,包括:存储区域设置模块102,在终端100中设置独立存储区,该独立存储区区别于终端100的操作系统的系统存储区;存储模块104,将终端操作指令存储至存储区域设置模块102设置的独立存储区;命令关联模块106,将独立存储区中存储的终端操作指令与处理命令进行关联;命令生成模块108,根据终端100感应到的用户的操作动作,生成对应于操作动作的实时操作指令;搜索模块110,搜索与实时操作指令相匹配的终端操作指令;执行模块112,在搜索模块110搜索到与实时操作指令相匹配的终端操作指令的情况下,执行对应于终端操作指令的处理命令。在该技术方案中,不再使用终端100中操作系统所在的系统存储区,而是使用不同于该系统存储区的独立存储区,由于不是直接对系统进行的修改,因而避免了每次更换时都需要重新刷新系统。处理命令是最终用户希望产生的操作效果,而实时操作指令则是终端100对用户的操作手势的识别后,生成的对应的终端100可识别的指令,若终端100中存在对应于该实时操作指令的终端操作指令时,则说明用户的操作手势有效,并通过调用对应的处理命令,对终端100中的文件或应用程序等进行操作,如删除、修改等,从而达到用户最终的操作意愿,比如原来是通过长按后在菜单中进行选择“删除”后,实现删除对应的应用程序,而现在可以通过长按应用程序的图标后,将其拖动至出现在屏幕上的垃圾桶里,从而同样可以实现删除对应的应用程序。

[0106] 在上述技术方案中,命令关联模块106还用于:根据用户的选择,将处理命令关联至终端操作指令或系统操作指令,其中,系统操作指令被包含于终端100的操作系统中,且

被存储于系统存储区。在该技术方案中,终端100中的操作系统本身还存在一套操作指令,即系统操作指令,而通过将处理命令与系统操作指令或是自定义的终端操作指令进行关联后,则可以实现在两者之间切换,也实现了在不刷新系统的前提下,就可以进行操作指令的替换。

[0107] 在上述技术方案中,还包括:文件关联模块114,将终端操作指令或处理命令与动画特效文件进行关联;播放模块116,在处理命令被执行模块112执行之前或被执行时,播放动画特效文件。在该技术方案中,可以在通过处理命令进行处理操作的同时,产生相应的动画效果,提升用户的体验效果。比如处理命令对应着“删除”操作时,产生将被删除文件变为“沙粒”后被风吹散的效果。

[0108] 在上述技术方案中,还包括:状态设置模块118,将动画特效文件设置为开启状态或关闭状态;以及播放模块116还用于:在处理命令被执行模块112执行之前或被执行时,播放处于开启状态的动画特效文件。在该技术方案中,可以为同一个操作指令设置多个动画,然后由用户为每个动画设置开关状态,当然,这里对于处于开启状态或是关闭状态的数量并没有限制,可以同时播放多个动画。

[0109] 在上述技术方案中,还包括:通信模块120,将实时操作指令发送至服务器800;以及执行模块112还用于:若服务器800中存在与实时操作指令相匹配的远程操作指令,则在线执行服务器800中对应于该远程操作指令的远程处理命令。在该技术方案中,除了采用在终端100上创建独立存储区,以存储用户自行设计或下载的操作指令,并完全在终端100上完成所有操作外,还可以进行远程操作。通过将终端100上产生的实时操作指令与服务器中存储的远程操作指令进行比较和搜索后,若存在对应的远程操作指令,则可以通过在线操作,以完成本次对用户手势操作的响应。

[0110] 在上述技术方案中,播放模块116还用于:在线播放服务器800中与远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件。在该技术方案中,动画特效文件也可以通过终端100与服务器800的连接后,进行在线搜索和播放。

[0111] 在上述技术方案中,还包括:通信模块120,从服务器800中下载远程操作指令及相应的远程处理命令,并保存至独立存储区;以及执行模块112还用于:在独立存储区中,若存在与实时操作指令相匹配的远程操作指令,则执行对应于该远程操作指令的远程处理命令。在该技术方案中,用户可以通过终端100登录服务器800,并从服务器800上下载操作指令后存储在独立存储区中,作为终端操作指令,还可以上传操作指令至服务器800作为远程操作指令或供其他用户进行下载。

[0112] 在上述技术方案中,通信模块120还用于:从服务器800中下载与远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件,并保存至独立存储区;以及播放模块116还用于:根据动画特效文件的开启或关闭状态,播放处于开启状态的动画特效文件。

[0113] 在上述技术方案中,还包括:获取模块122,获取操作动作中包含的动作参数;比较模块124,将获取模块122获取的动作参数与预设参数阈值范围进行比较,使命令生成模块108根据动作参数落入的预设参数阈值范围,生成对应的实时操作指令;计数模块126,计算动作参数落入边缘参数范围中的次数,其中,边缘参数范围被包括于预设参数阈值范围;校正模块128,在计数模块126得到的次数超过预设的次数阈值的情况下,对预设参数阈值范围及对应的边缘参数范围进行校正。在该技术方案中,每个用户都存在自己的使用习惯,包

括进行手势操作时,比如对于“长按”,假定预设参数阈值范围为按压的时间为1.5秒至3秒,并且存在边缘参数范围为1.2秒至1.8秒,而如果用户每次都按压在1.5秒左右,则可以将预设参数阈值校正为1秒至2.5秒。

[0114] 这里的动作参数包括:用户在终端100上的滑动方向、滑动距离、点击时间等,根据终端100对用户习惯的收集和整理,并将对每一项操作进行的校正生成校正参数。

[0115] 用户可以使用唯一的用户身份登录服务器800,服务器800将会参考针对该用户的校正参数,并向该用户推荐更符合其操作习惯的操作指令。

[0116] 服务器800,包括:服务器存储模块802,对应地存储远程操作指令与远程处理命令;服务器关联模块804,将远程操作指令或远程处理命令与动画特效文件进行关联,使远程处理命令被执行之前或被执行时,播放动画特效文件。在该技术方案中,可以通过终端100与服务器800之间进行配合,由于服务器800具有比终端100更大的存储空间和更高的运算速度,只要网络传输速度允许,便可以实现操作指令的处理。

[0117] 在上述技术方案中,还包括:接收模块806,接收来自终端100的实时操作指令;服务器搜索模块808,在接收模块806接收到实时操作指令时,在服务器存储模块802中进行搜索;以及发送模块810,若服务器搜索模块808搜索到与实时操作指令相匹配的远程操作指令,则将对应用于远程操作指令的远程处理命令发送至终端100,使终端100执行对应于远程操作指令的远程处理命令。

[0118] 在上述技术方案中,发送模块810还用于:将对应于远程操作指令的远程处理命令发送至终端的同时,还将与远程操作指令或远程处理命令相关联的动画特效文件发送至终端,使终端100播放该动画特效文件。

[0119] 以上结合附图详细说明了本发明的技术方案,考虑到相关技术中,在更换操作指令时,必须重新刷新系统。因此,本发明提供了一种终端、一种服务器和一种终端操作指令的处理方法,可以不用对操作系统进行刷新,而直接使用自定义的操作指令。

[0120] 以上所述仅为本发明的优选实施例而已,并不用于限制本发明,对于本领域的技术人员来说,本发明可以有各种更改和变化。凡在本发明的精神和原则之内,所作的任何修改、等同替换、改进等,均应包含在本发明的保护范围之内。



图1

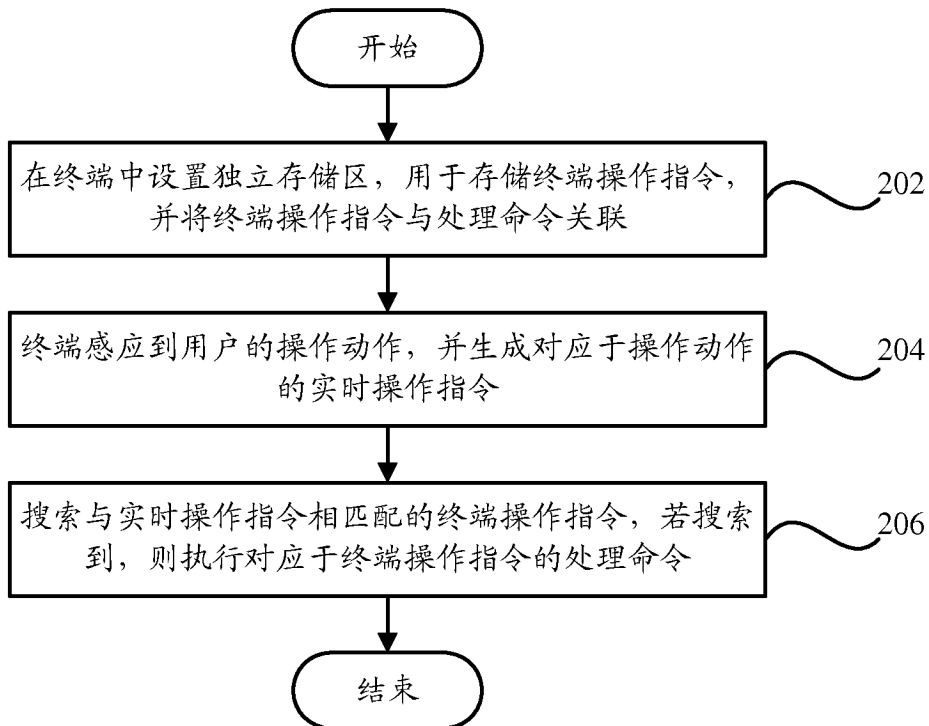


图2



图3

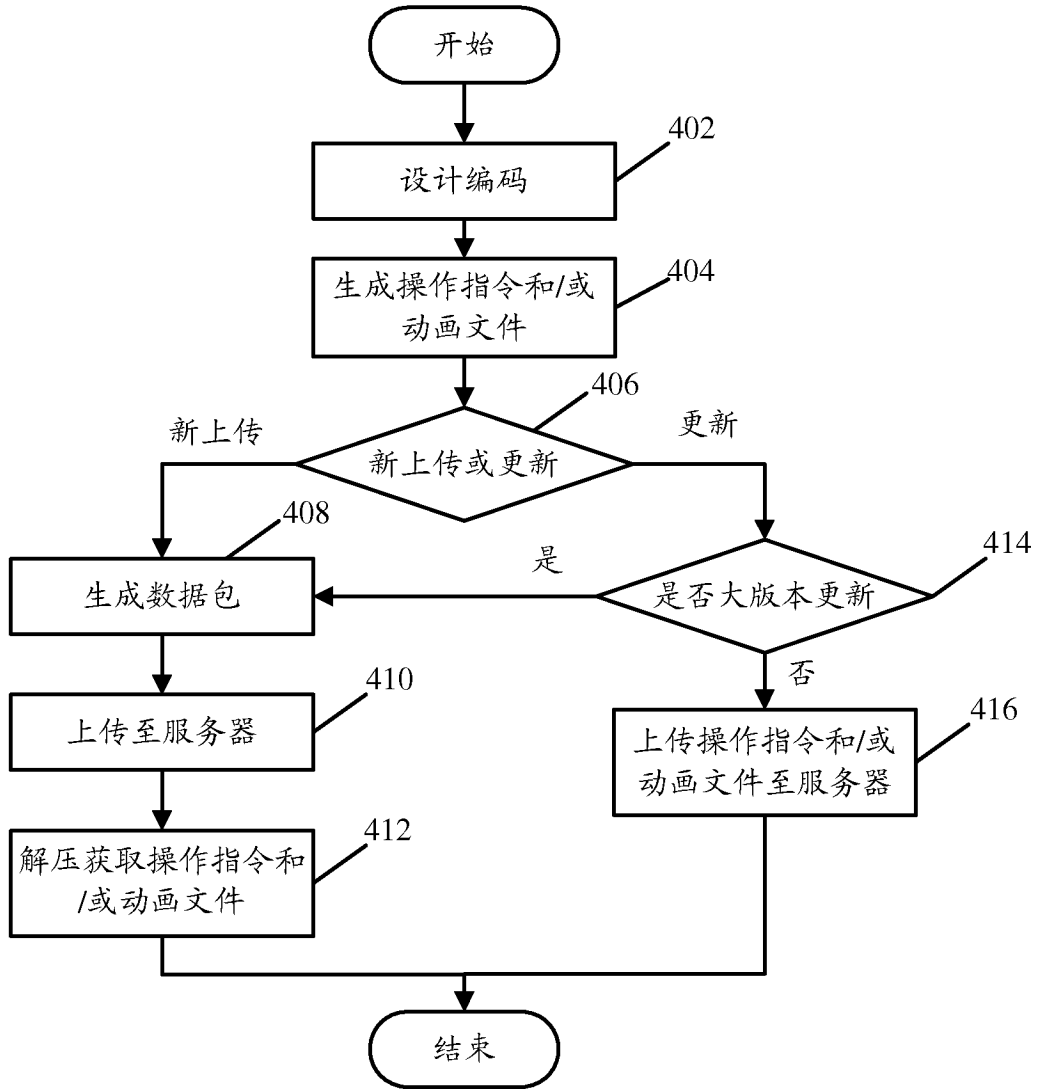


图4



图5

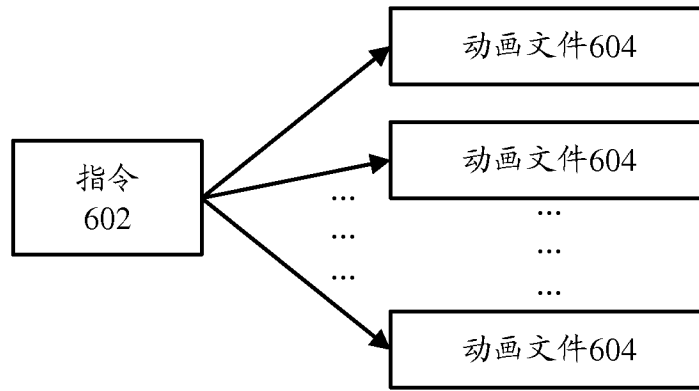


图6

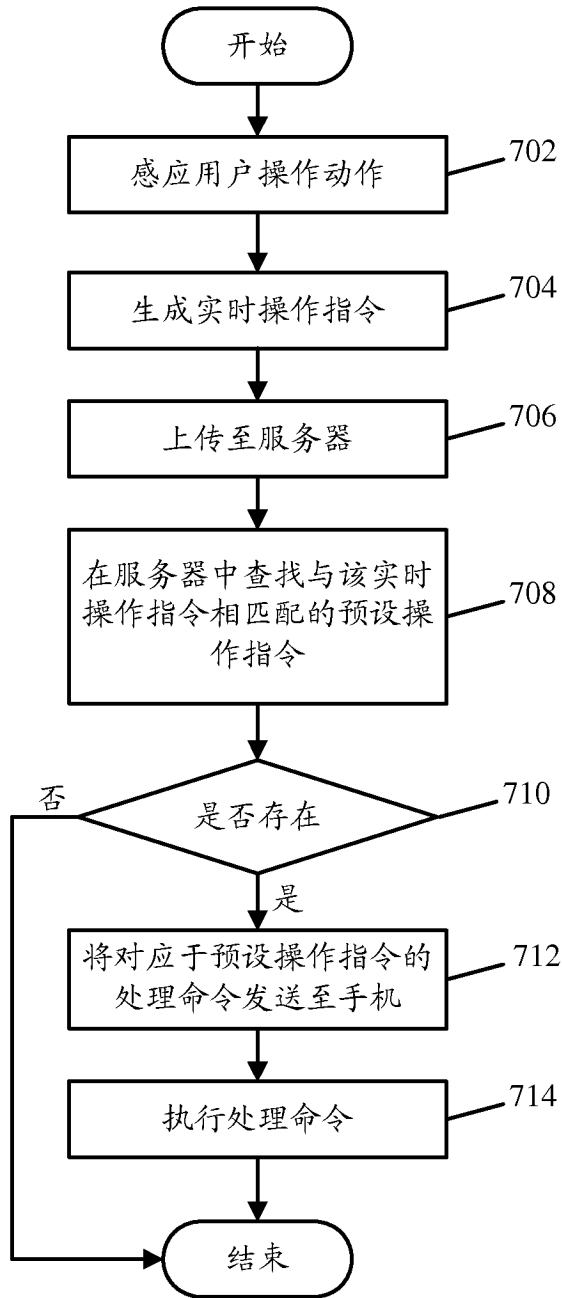


图7

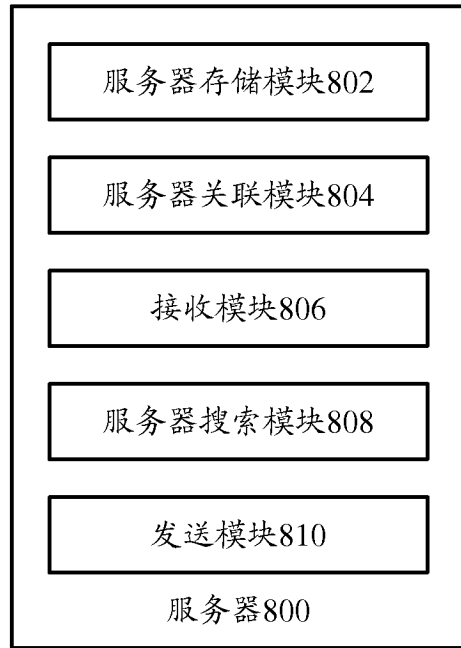


图8

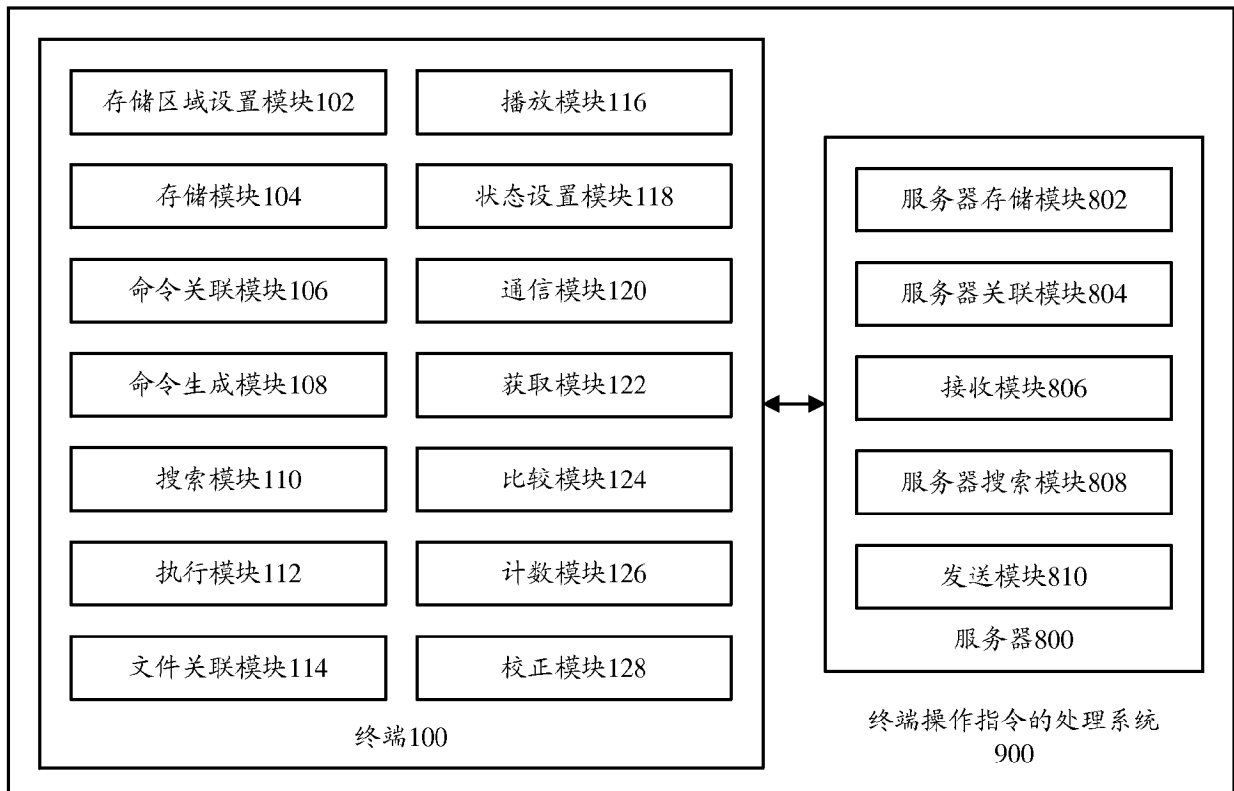


图9