



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 112734498 B

(45) 授权公告日 2023. 09. 26

(21) 申请号 202110089517.2

(22) 申请日 2021.01.22

(65) 同一申请的已公布的文献号  
申请公布号 CN 112734498 A

(43) 申请公布日 2021.04.30

(73) 专利权人 腾讯科技(深圳)有限公司  
地址 518057 广东省深圳市南山区高新区  
科技中一路腾讯大厦35层

(72) 发明人 崔行健 周传轩 黄哲勋

(74) 专利代理机构 北京三高永信知识产权代理  
有限责任公司 11138  
专利代理师 祝亚男

(51) Int. Cl.  
G06Q 30/0207 (2023.01)  
G06Q 10/0631 (2023.01)

(56) 对比文件

- CN 110807650 A, 2020.02.18
- CN 109543937 A, 2019.03.29
- CN 104915857 A, 2015.09.16
- CN 109345285 A, 2019.02.15
- CN 110956350 A, 2020.04.03
- CN 111744184 A, 2020.10.09
- US 2015087426 A1, 2015.03.26
- US 2020167814 A1, 2020.05.28
- US 10839446 B1, 2020.11.17
- US 8790185 B1, 2014.07.29
- US 2008270240 A1, 2008.10.30
- US 2006205461 A1, 2006.09.14
- US 2020311756 A1, 2020.10.01

审查员 李梦芸

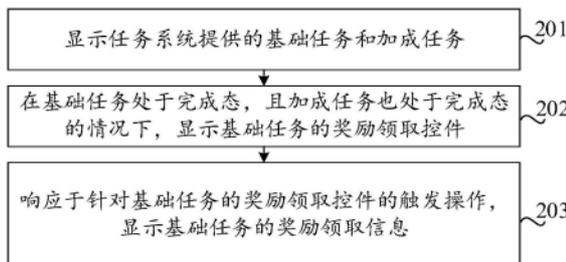
权利要求书4页 说明书13页 附图8页

(54) 发明名称

任务奖励获取方法、装置、终端及存储介质

(57) 摘要

本申请公开了一种任务奖励获取方法、装置、终端及存储介质,属于计算机和互联网技术领域。所述方法包括:显示任务系统提供的基础任务和加成任务;在基础任务处于完成态,且加成任务也处于完成态的情况下,显示基础任务的奖励领取控件;响应于针对基础任务的奖励领取控件的触发操作,显示基础任务的奖励领取信息。本申请中,通过任务系统向用户提供基础任务和加成任务,且加成任务的加成奖励具有针对基础任务的完成奖励的加成作用,在基础任务的基础奖励的基础上,为用户提供具有加成作用的加成任务,使得奖励获取方式更加多样,刺激用户活跃度,提高产品粘度。



1. 一种任务奖励获取方法,其特征在于,所述方法包括:

显示任务系统提供的基础任务和加成任务,所述基础任务的完成奖励为第一类型奖励,所述加成任务的完成奖励为第二类型奖励,所述第二类型奖励具有针对所述基础任务的完成奖励的加成作用;

在所述基础任务处于完成态,且所述加成任务也处于完成态的情况下,显示所述基础任务的奖励领取控件;

响应于针对所述基础任务的奖励领取控件的触发操作,显示所述基础任务的基础奖励信息和加成奖励信息,所述基础奖励信息是指完成所述基础任务所获得的未经加成的基础奖励,所述加成奖励信息是指完成所述基础任务所获得的加成奖励,所述加成奖励是基于所述加成任务所对应的加成系数和所述基础奖励确定的,所述加成系数基于所述基础任务的完成所耗时长确定,所述基础奖励基于所述基础任务的总奖励额度和所述基础任务的完成人数确定,或者,所述基础奖励基于用户账号的分配比例和所述基础任务的总奖励额度确定,所述用户账号的分配比例与所述用户账号的活跃度呈正比。

2. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述显示任务系统提供的基础任务和加成任务,包括:

显示包含第一任务展示区和第二任务展示区的任务展示界面,其中,所述第一任务展示区中包括至少一个所述基础任务的展示项,所述第二任务展示区中包括至少一个所述加成任务的展示项;

或者,

显示第一任务展示界面和第二任务展示界面,其中,所述第一任务展示界面中包括至少一个所述基础任务的展示项,所述第二任务展示界面中包括至少一个所述加成任务的展示项,且所述第一任务展示界面和所述第二任务展示界面之间是可切换的。

3. 根据权利要求2所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:

在所述第一任务展示区或所述第一任务展示界面中,显示基础任务快捷领取控件,所述基础任务快捷领取控件用于一键领取所有待领取的基础任务;

和/或,

在所述第二任务展示区或所述第二任务展示界面中,显示加成任务快捷领取控件,所述加成任务快捷领取控件用于一键领取所有待领取的加成任务。

4. 根据权利要求1至3任一项所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:

在所述基础任务处于未完成态的情况下,显示所述基础任务对应的执行控件和基础奖励说明,其中,所述基础任务对应的执行控件用于触发执行所述基础任务,所述基础任务对应的基础奖励说明用于指示完成所述基础任务所能够获得的未经加成的基础奖励;

和/或,

在所述加成任务处于未完成态的情况下,显示所述加成任务对应的执行控件和加成系数说明,其中,所述加成任务对应的执行控件用于触发执行所述加成任务,所述加成任务对应的加成系数说明用于指示完成所述加成任务所能够获得的针对所述基础任务的完成奖励的加成系数。

5. 一种任务奖励提供方法,其特征在于,所述方法包括:

获取用户帐号针对基础任务的完成参数,以及所述用户帐号针对加成任务的完成参

数;其中,所述基础任务的完成奖励为第一类型奖励,所述加成任务的完成奖励为第二类型奖励,所述第二类型奖励具有针对所述基础任务的完成奖励的加成作用;

在所述基础任务处于完成态,且所述加成任务也处于完成态的情况下,确定所述基础任务的基础奖励信息,所述基础奖励信息是指完成所述基础任务所获得的未经加成的基础奖励;基于所述加成任务所对应的加成系数和所述基础奖励,确定所述基础任务的加成奖励信息,所述加成奖励信息是指完成所述基础任务所获得的加成奖励,所述加成系数基于所述基础任务的完成所耗时长确定,所述基础奖励基于所述基础任务的总奖励额度和所述基础任务的完成人数确定,或者,所述基础奖励基于所述用户账号的分配比例和所述基础任务的总奖励额度确定,所述用户账号的分配比例与所述用户账号的活跃度呈正比;

向所述用户帐号登录的客户端发送所述基础奖励信息和所述加成奖励信息。

6. 根据权利要求5所述的方法,其特征在于,所述基于所述加成任务所对应的加成系数和所述基础奖励,确定所述基础任务的加成奖励信息,包括:

基于所述用户帐号已完成的加成任务的数量,以及各个所述已完成的加成任务分别对应的加成系数,确定总加成系数;

基于所述总加成系数和所述基础奖励,确定所述基础任务的加成奖励信息。

7. 根据权利要求5或6所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:

在所述用户帐号属于目标群组的群组成员的情况下,获取所述用户帐号在所述目标群组中的表现数据;其中,所述表现数据包括以下至少之一:活跃度、贡献度、等级;

基于所述表现数据,确定分配给所述用户帐号的群组任务,所述群组任务的完成奖励为第一类型奖励,且所述第二类型奖励还具有针对所述群组任务的完成奖励的加成作用;

向所述客户端发送所述群组任务的任务信息。

8. 根据权利要求5或6所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:

在所述用户帐号属于目标群组的群组成员的情况下,基于所述基础任务的奖励领取信息,以及所述用户帐号和所述目标群组之间的奖励分成规则,确定所述用户帐号所获得的奖励资源数值和所述目标群组所获得的奖励资源数值;

基于所述用户帐号所获得的奖励资源数值对所述用户帐号的资源账户进行更新,以及基于所述目标群组所获得的奖励资源数值对所述目标群组的资源账户进行更新。

9. 一种任务奖励获取装置,其特征在于,所述装置包括:

任务显示模块,用于显示任务系统提供的基础任务和加成任务,所述基础任务的完成奖励为第一类型奖励,所述加成任务的完成奖励为第二类型奖励,所述第二类型奖励具有针对所述基础任务的完成奖励的加成作用;

控件显示模块,用于在所述基础任务处于完成态,且所述加成任务也处于完成态的情况下,显示所述基础任务的奖励领取控件;

奖励显示模块,用于响应于针对所述基础任务的奖励领取控件的触发操作,显示所述基础任务的基础奖励信息和加成奖励信息,所述基础奖励信息是指完成所述基础任务所获得的未经加成的基础奖励,所述加成奖励信息是指完成所述基础任务所获得的加成奖励,所述加成奖励是基于所述加成任务所对应的加成系数和所述基础奖励确定的,所述加成系数基于所述基础任务的完成所耗时长确定,所述基础奖励基于所述基础任务的总奖励额度和所述基础任务的完成人数确定,或者,所述基础奖励基于用户账号的分配比例和所述基

基础任务的总奖励额度确定,所述用户账号的分配比例与所述用户账号的活跃度呈正比。

10. 根据权利要求9所述的装置,其特征在于,所述任务显示模块,用于显示包含第一任务展示区和第二任务展示区的任务展示界面,其中,所述第一任务展示区中包括至少一个所述基础任务的展示项,所述第二任务展示区中包括至少一个所述加成任务的展示项;或者,显示第一任务展示界面和第二任务展示界面,其中,所述第一任务展示界面中包括至少一个所述基础任务的展示项,所述第二任务展示界面中包括至少一个所述加成任务的展示项,且所述第一任务展示界面和所述第二任务展示界面之间是可切换的。

11. 根据权利要求10所述的装置,其特征在于,所述任务显示模块,还用于在所述第一任务展示区或所述第一任务展示界面中,显示基础任务快捷领取控件,所述基础任务快捷领取控件用于一键领取所有待领取的基础任务;和/或,在所述第二任务展示区或所述第二任务展示界面中,显示加成任务快捷领取控件,所述加成任务快捷领取控件用于一键领取所有待领取的加成任务。

12. 根据权利要求9至11任一所述的装置,其特征在于,所述装置还包括:

界面显示模块,用于在所述基础任务处于未完成态的情况下,显示所述基础任务对应的执行控件和基础奖励说明,其中,所述基础任务对应的执行控件用于触发执行所述基础任务,所述基础任务对应的基础奖励说明用于指示完成所述基础任务所能够获得的未经加成的基础奖励;和/或,在所述加成任务处于未完成态的情况下,显示所述加成任务对应的执行控件和加成系数说明,其中,所述加成任务对应的执行控件用于触发执行所述加成任务,所述加成任务对应的加成系数说明用于指示完成所述加成任务所能够获得的针对所述基础任务的完成奖励的加成系数。

13. 一种任务奖励提供装置,其特征在于,所述装置包括:

参数获取模块,用于获取用户帐号针对基础任务的完成参数,以及所述用户帐号针对加成任务的完成参数;其中,所述基础任务的完成奖励为第一类型奖励,所述加成任务的完成奖励为第二类型奖励,所述第二类型奖励具有针对所述基础任务的完成奖励的加成作用;

信息确定模块,用于在所述基础任务处于完成态,且所述加成任务也处于完成态的情况下,确定所述基础任务的基础奖励信息,所述基础奖励信息是指完成所述基础任务所获得的未经加成的基础奖励;基于所述加成任务所对应的加成系数和所述基础奖励,确定所述基础任务的加成奖励信息,所述加成奖励信息是指完成所述基础任务所获得的加成奖励,所述加成系数基于所述基础任务的完成所耗时长确定,所述基础奖励基于所述基础任务的总奖励额度和所述基础任务的完成人数确定,或者,所述基础奖励基于所述用户账号的分配比例和所述基础任务的总奖励额度确定,所述用户账号的分配比例与所述用户账号的活跃度呈正比;

信息发送模块,用于向所述用户帐号登录的客户端发送所述基础奖励信息和所述加成奖励信息。

14. 根据权利要求13所述的装置,其特征在于,所述信息确定模块,用于基于所述用户帐号已完成的加成任务的数量,以及各个所述已完成的加成任务分别对应的加成系数,确定总加成系数;基于所述总加成系数和所述基础奖励,确定所述基础任务的加成奖励信息。

15. 根据权利要求13或14所述的装置,其特征在于,所述装置还包括:任务发送模块,用

于在所述用户帐号属于目标群组的群组成员的情况下,获取所述用户帐号在所述目标群组中的表现数据;其中,所述表现数据包括以下至少之一:活跃度、贡献度、等级;基于所述表现数据,确定分配给所述用户帐号的群组任务,所述群组任务的完成奖励为第一类型奖励,且所述第二类型奖励还具有针对所述群组任务的完成奖励的加成作用;向所述客户端发送所述群组任务的任务信息。

16. 根据权利要求13或14所述的装置,其特征在于,所述装置还包括:

资源更新模块,用于在所述用户帐号属于目标群组的群组成员的情况下,基于所述基础任务的奖励领取信息,以及所述用户帐号和所述目标群组之间的奖励分成规则,确定所述用户帐号所获得的奖励资源数值和所述目标群组所获得的奖励资源数值;基于所述用户帐号所获得的奖励资源数值对所述用户帐号的资源账户进行更新,以及基于所述目标群组所获得的奖励资源数值对所述目标群组的资源账户进行更新。

17. 一种计算机设备,其特征在于,所述计算机设备包括处理器和存储器,所述存储器中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集,所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由所述处理器加载并执行以实现如权利要求1至4任一项所述的任务奖励获取方法,或实现如权利要求5至8任一项所述的任务奖励提供方法。

18. 一种计算机可读存储介质,其特征在于,所述存储介质中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集,所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由处理器加载并执行以实现如权利要求1至4任一项所述的任务奖励获取方法,或实现如权利要求5至8任一项所述的任务奖励提供方法。

## 任务奖励获取方法、装置、终端及存储介质

### 技术领域

[0001] 本申请涉及计算机和互联网技术领域,特别涉及一种任务奖励获取方法、装置、终端及存储介质。

### 背景技术

[0002] 目前,为了刺激用户的活跃度,市面上出现了许多任务奖励系统,用户通过完成固定的任务获取固定数值的奖励,奖励获取缺少激励,导致用户活跃度低。

### 发明内容

[0003] 本申请实施例提供了一种任务奖励获取方法、装置、终端及存储介质,使得奖励获取方式更加多样,刺激用户活跃度,提高产品粘度。所述技术方案如下:

[0004] 根据本申请实施例的一个方面,提供了一种任务奖励获取方法,所述方法包括:

[0005] 显示任务系统提供的基础任务和加成任务,所述基础任务的完成奖励为第一类型奖励,所述加成任务的完成奖励为第二类型奖励,所述第二类型奖励具有针对所述基础任务的完成奖励的加成作用;

[0006] 在所述基础任务处于完成态,且所述加成任务也处于完成态的情况下,显示所述基础任务的奖励领取控件;

[0007] 响应于针对所述基础任务的奖励领取控件的触发操作,显示所述基础任务的奖励领取信息,所述奖励领取信息包括经所述第二类型奖励加成后的所述基础任务的完成奖励。

[0008] 根据本申请实施例的一个方面,提供了一种任务奖励提供方法,所述方法包括:

[0009] 获取用户帐号针对基础任务的完成参数,以及所述用户帐号针对加成任务的完成参数;其中,所述基础任务的完成奖励为第一类型奖励,所述加成任务的完成奖励为第二类型奖励,所述第二类型奖励具有针对所述基础任务的完成奖励的加成作用;

[0010] 在所述基础任务处于完成态,且所述加成任务也处于完成态的情况下,确定所述基础任务的奖励领取信息,所述奖励领取信息包括经所述第二类型奖励加成后的所述基础任务的完成奖励;

[0011] 向所述用户帐号登录的客户端发送所述奖励领取信息。

[0012] 根据本申请实施例的一个方面,提供了一种任务奖励获取装置,所述装置包括:

[0013] 任务显示模块,用于显示任务系统提供的基础任务和加成任务,所述基础任务的完成奖励为第一类型奖励,所述加成任务的完成奖励为第二类型奖励,所述第二类型奖励具有针对所述基础任务的完成奖励的加成作用;

[0014] 控件显示模块,用于在所述基础任务处于完成态,且所述加成任务也处于完成态的情况下,显示所述基础任务的奖励领取控件;

[0015] 奖励显示模块,用于响应于针对所述基础任务的奖励领取控件的触发操作,显示所述基础任务的奖励领取信息,所述奖励领取信息包括经所述第二类型奖励加成后的所述

基础任务的完成奖励。

[0016] 根据本申请实施例的一个方面,提供了一种任务奖励提供装置,所述装置包括:

[0017] 获取用户帐号针对基础任务的完成参数,以及所述用户帐号针对加成任务的完成参数;其中,所述基础任务的完成奖励为第一类型奖励,所述加成任务的完成奖励为第二类型奖励,所述第二类型奖励具有针对所述基础任务的完成奖励的加成作用;

[0018] 在所述基础任务处于完成态,且所述加成任务也处于完成态的情况下,确定所述基础任务的奖励领取信息,所述奖励领取信息包括经所述第二类型奖励加成后的所述基础任务的完成奖励;

[0019] 向所述用户帐号登录的客户端发送所述奖励领取信息。

[0020] 根据本申请实施例的一个方面,提供了一种计算机设备,所述计算机设备包括处理器和存储器,所述存储器中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集,所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由所述处理器加载并执行以实现上述任务奖励获取方法,或实现上述任务奖励提供方法。

[0021] 可选地,计算机设备包括终端和服务器。

[0022] 根据本申请实施例的一个方面,提供了一种计算机可读存储介质,所述可读存储介质中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集,所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由处理器加载并执行以实现上述任务奖励获取方法,或实现上述任务奖励提供方法。

[0023] 根据本申请实施例的一个方面,提供了一种计算机程序产品或计算机程序,该计算机程序产品或计算机程序包括计算机指令,该计算机指令存储在计算机可读存储介质中。计算机设备的处理器从计算机可读存储介质读取该计算机指令,处理器执行该计算机指令,使得该计算机设备执行上述任务奖励获取方法,或执行上述任务奖励提供方法。

[0024] 本申请实施例提供的技术方案可以带来如下有益效果:

[0025] 通过任务系统向用户提供基础任务和加成任务,且加成任务的加成奖励具有针对基础任务的完成奖励的加成作用,在基础任务的基础奖励的基础上,为用户提供具有加成作用的加成任务,使得奖励获取方式更加多样,刺激用户活跃度,提高产品粘度。

## 附图说明

[0026] 为了更清楚地说明本申请实施例中的技术方案,下面将对实施例描述中所需要使用的附图作简单地介绍,显而易见地,下面描述中的附图仅仅是本申请的一些实施例,对于本领域普通技术人员来讲,在不付出创造性劳动的前提下,还可以根据这些附图获得其他的附图。

[0027] 图1是本申请一个实施例提供的任务获取系统的示意图;

[0028] 图2是本申请一个实施例提供的任务奖励获取方法的流程图;

[0029] 图3和图4示例性示出了用户界面的显示方式的示意图;

[0030] 图5示例性示出了一种奖励领取信息的示意图;

[0031] 图6示例性示出了一种加成任务的显示方式的示意图;

[0032] 图7是本申请一个实施例提供的任务奖励提供方法的流程图;

[0033] 图8示例性示出了一种任务奖励获取方式的示意图;

- [0034] 图9是本申请一个实施例提供的任务奖励获取装置的框图；
- [0035] 图10是本申请另一个实施例提供的任务奖励获取装置的框图；
- [0036] 图11是本申请一个实施例提供的任务奖励提供装置的框图；
- [0037] 图12是本申请另一个实施例提供的任务奖励提供装置的框图；
- [0038] 图13是本申请一个实施例提供的终端的结构框图；
- [0039] 图14是本申请一个实施例提供的服务器的结构框图。

### 具体实施方式

[0040] 为使本申请的目的、技术方案和优点更加清楚，下面将结合附图对本申请实施方式作进一步地详细描述。

[0041] 请参考图1，其示出了本申请一个实施例提供的任务获取系统的示意图。该任务获取系统可以包括：终端10和服务器20。

[0042] 终端10可以是诸如手机、平板电脑、游戏主机、电子书阅读器、多媒体播放设备、可穿戴设备、PC (Personal Computer, 个人计算机) 等电子设备。终端10中可以安装第一应用程序和第二应用程序的客户端。其中，该应用程序可以是需要下载安装的应用程序，也可以是即点即用的应用程序，本申请实施例对此不作限定。

[0043] 在本申请实施例中，上述第一应用程序可以是任意能够向用户提供任务奖励的应用程序，上述第二应用程序可以是任意能够向用户提供任务执行场景的应用程序。可选地，第一应用程序中可以包括多个不同的第二应用程序对应的任务。示例性地，第一应用程序为多个应用程序的任务展示平台和奖励结算平台，第二应用程序为各个类型的应用程序，如游戏应用程序、社交应用程序、音乐应用程序和购物应用程序等。

[0044] 可选地，上述任务包括基础任务和加成任务。其中，基础任务是上述第二应用程序对应的操作任务，用户需要在上述第二应用程序中执行对应的操作以完成该基础任务；加成任务是上述第一应用程序对应的，对基础任务的完成奖励具有加成作用的任务，用户需要在上述第一应用程序中执行对应的操作以执行上述加成任务。

[0045] 服务器20用于为终端10中的应用程序的客户端提供后台服务。例如，服务器20可以是上述第一应用程序和/或第二应用程序的后台服务器。服务器20可以是一台服务器，也可以是由多台服务器组成的服务器集群，或者是一个云计算服务中心。

[0046] 在一种可能的实施方式中，上述第一应用程序与上述第二应用程序对应不同的后台服务器，且第一应用程序对应的后台服务器用于记录用户的任务完成情况和奖励获取情况，第二应用程序对应的后台服务器用于记录用户的行为日志。

[0047] 在另一种可能的实施方式中，上述第一应用程序与上述第二应用程序对应同一后台服务器。可选地，第一应用程序将用户的任务完成数据和奖励获取数据发送至该后台服务器，且第二应用程序将用户的行为数据发送至该后台服务器，进一步地，由后台服务器对任务完成数据、奖励获取数据和行为数据进行整理记录，以存储用户的任务完成情况、奖励获取情况和行为日志。

[0048] 可选地，终端10和服务器20之间可通过网络30进行互相通信。

[0049] 需要说明的一点是，上述是以第一应用程序与第二应用程序为不同的应用程序的角度进行说明的，在实际运用中，上述第一应用程序和上述第二应用程序也可以是同一应

用程序,本申请实施例对此不作限定。

[0050] 请参考图2,其示出了本申请一个实施例提供的任务奖励获取方法的流程图。该方法可应用于图1所示的任务奖励获取系统的终端10,如各步骤的执行主体可以是上述终端10中第一应用程序的客户端。该方法可以包括以下几个步骤(201~203):

[0051] 步骤201,显示任务系统提供的基础任务和加成任务。

[0052] 任务系统是指为用户提供至少一个任务的系统。其中,该任务系统可以包括不同类型的任务,且不同类型的任务的数量可以是任意数值,本申请实施例对此不作限定。可选地,该任务系统为上述第一应用程序中的系统,用户可以通过该第一应用程序查看任务系统提供的各个任务。

[0053] 在本申请实施例中,客户端在接收到针对上述任务系统的查看操作之后,在用户界面中显示任务系统,并显示该任务系统向用户提供的各种任务。其中,上述查看操作可以针对任务系统的查看控件的触发操作,也可以是针对任务系统的页面切换操作;上述任务包括基础任务和加成任务,该基础任务的完成奖励为第一类型奖励(基础奖励),该加成任务的完成奖励为第二类型奖励(加成奖励)。

[0054] 可选地,上述加成任务是针对各个基础任务的奖励加成任务,上述第二类型奖励具有针对上述基础任务的完成奖励的加成作用。用户在完成基础任务的基础上,若客户端确定用户已完成加成任务,则为用户提供基础任务对应的第一类型奖励,并根据加成任务对应的第二类型奖励,为用户提供加成奖励。

[0055] 在一种可能的实施方式中,上述第二类型奖励的加成作用是对针对第一类型奖励的加成。可选地,在用户完成基础任务的情况下,客户端获取加成任务的完成情况,进而基于加成任务的完成情况,对第一类型奖励进行加成,确定第二类型奖励,进而确定用户所获取的总奖励。其中,该总奖励包括第一类型奖励,以及第一类型奖励的加成奖励。示例性地,假设第一类型奖励为奖金5,加成任务针对第一类型奖励的加成百分比为20%,则第二类型奖励为奖金1,用户所获取的总奖励为奖金6。

[0056] 在另一种可能的实施方式中,上述第二类型奖励的加成作用是独立于第一类型奖励的加成。可选地,在用户完成基础任务的情况下,客户端获取加成任务的完成情况,进而基于加成任务的完成情况,确定第二类型奖励,进而确定用户所获取的总奖励。其中,该总奖励包括第一类型奖励和第二类型奖励。示例性地,假设第一类型奖励为奖金5,加成任务针对基础任务的完成奖励的加成为积分5,则用户所获取的总奖励为奖金5和积分5。

[0057] 可选地,上述针对基础任务的完成奖励的加成方式,可以是基于基础任务的完成奖励,按照加成百分比确定第二类型奖励的具体数值,例如,第一类型奖励为奖金5,加成百分比为20%,则第二类型奖励为奖金1;或者,上述针对基础任务的完成奖励的加成方式,也可以是基于基础任务的完成奖励,按照加成数值确定第二类型奖励的具体数值,例如,第一类型奖励为奖金5,加成数值为2,则第二类型奖励为奖金2。当然,在实际运用中,可以根据实际情况对加成方式进行灵活调整,例如,将基础任务的完成所耗时长与加成比例相关联,且所耗时长与加成比例呈反比(若基础任务的完成所耗时长为10min,则加成百分比为50%,若基任务的完成所耗时长为20min,则加成百分比为25%)。

[0058] 需要说明的一点是,在本申请实施例中,上述第一类型奖励与上述第二类型奖励的奖励类型可以相同,也可以不同。示例性地,第一类型奖励为实际奖金(元),第二类型奖

励为积分、虚拟货币、针对目标应用程序的虚拟资源等。

[0059] 可选地,上述基础任务对应的基础奖励可以是固定数值,也可以是动态数值(如根据基础奖金总数和基础任务的完成人数确定用户对应的基础奖励),本申请实施例对此不作限定。

[0060] 步骤202,在基础任务处于完成态,且加成任务也处于完成态的情况下,显示基础任务的奖励领取控件。

[0061] 在本申请实施例中,客户端在显示上述基础任务和加成任务之后,对该基础任务和加成任务的状态进行检测,在基础任务处于完成态,且加成任务也处于完成态的情况下,显示基础任务的奖励领取控件。可选地,客户端通过第一应用程序的后台服务器确定基础任务和加成任务的状态;或者,客户端通过第二应用程序的后台服务器确定基础任务的状态,并通过第一应用程序的后台服务器确定加成任务的状态。

[0062] 当然,在实际运用中,客户端可以在确定基础任务处于完成态时,即向用户显示上述奖励领取控件。

[0063] 在一种可能的实施方式中,上述奖励领取控件以弹窗的形式显示在用户界面中。可选地,客户端在确定上述基础任务处于完成态,且加成任务也处于完成态的情况下,在用户界面中弹出奖励领取控件。示例性地,如图3所示,客户端在确定向用户发放基础任务的奖励时,在用户界面30中以弹窗的形式显示奖励领取控件31。

[0064] 在另一种可能的实施方式中,上述奖励领取控件以图标的形式显示在用户界面中。可选地,客户端的用户界面中显示基础任务的任务条目,并在确定上述基础任务处于完成态,且加成任务也处于完成态的情况下,在基础任务的任务条目中显示上述奖励领取控件。示例性地,如图4所示,客户端在确定向用户发放基础任务的奖励时,在用户界面40的基础任务的任务条目41中,显示奖励领取控件42。

[0065] 可选地,在本申请实施例中,客户端可以实时向用户发放上述第一类型奖励,也可以按照预设规则向用户发放上述第一类型奖励。

[0066] 在一种可能的实施方式中,上述基础任务的第一类型奖励实时发放。可选地,客户端在确定基础任务处于完成态后,实时确定第一类型奖励,并基于加成任务的完成态确定第二类型奖励,进而在用户界面中显示基础奖励的奖励领取控件。

[0067] 在另一种可能的实施方式中,上述基础任务的第一类型奖励按照预设规则发放。可选地,客户端在确定基础任务处于完成后,确定该基础任务的奖励是否满足发放条件。若该基础任务的奖励满足发放条件,则确定第一类型奖励,并基于加成任务的完成态确定第二类型奖励,进而在用户界面中显示基础任务的奖励领取控件;若基础任务的奖励未满足发放条件,则等待基础任务的奖励满足发放条件时,在执行奖励发放的具体步骤。其中,上述发放条件可以是预设条件,如基础任务的完成人数满足第一阈值、基础任务在第一应用程序中的出现时间满足第二阈值、当前时刻超过基础任务的奖励发放时刻,等等,本申请实施例对此不作限定。可选地,不同的基础任务对应的发放条件可以相同,也可以不同,本申请实施例对此不作限定。

[0068] 步骤203,响应于针对基础任务的奖励领取控件的触发操作,显示基础任务的奖励领取信息。

[0069] 在本申请实施例中,客户端在显示上述奖励领取控件之后,对该奖励领取控件进

行检测,在接收到针对奖励领取控件的触发操作时,在用户界面中显示基础任务的奖励领取信息。可选地,上述触发操作是单击操作、长按操作、滑动操作、双击操作等,本申请实施例对此不作限定。可选地,上述触发操作对应的检测区域是奖励领取控件的全部区域、奖励领取控件的部分区域、奖励领取控件的周围区域,等等,本申请实施例对此不作限定。

[0070] 可选地,在本申请实施例中,上述奖励领取信息包括经第二类型奖励加成后的基础任务的完成奖励。即,该奖励领取信息中包括基础奖励信息和加成奖励信息,客户端在显示上述奖励领取信息时,在用户界面中显示基础任务的基础奖励信息和加成奖励信息。其中,基础奖励信息是指完成基础任务所获得的未经加成的基础奖励。

[0071] 在一种可能的实施方式中,上述加成奖励信息是指完成基础任务所获得的加成奖励,加成奖励是基于加成任务所对应的加成系数和基础奖励确定的。示例性地,如图3所示,客户端在接收到针对奖励领取控件31的点击操作之后,在用户界面32中显示基础奖励信息33,该基础奖励信息33中包括基础奖励34和加成奖励35。示例性地,用户所获取的奖励总额 $M_m$ 为:

$$[0072] \quad M_m = b_m * \left( 1 + \sum_{i=1}^n X_i \right);$$

[0073] 其中, $b_m$ 用于表示基础奖金, $X_i$ 用于表示加成任务的加成系数。

[0074] 在另一种可能的实施方式中,上述加成奖励信息是指加成任务针对基础任务的完成奖励的加成系数。示例性地,如图5所示,基础奖励信息50中包括基础奖励51和加成系数52。

[0075] 需要说明的一点是,上述加成系数可以是加成百分比,也可以是具体的加成数值,还可以是根据加成规则确定的加成比例,本申请实施例对此不作限定。

[0076] 综上所述,本申请实施例提供的技术方案中,通过任务系统向用户提供基础任务和加成任务,且加成任务的加成奖励具有针对基础任务的完成奖励的加成作用,在基础任务的基础奖励的基础上,为用户提供具有加成作用的加成任务,使得奖励获取方式更加多样,刺激用户活跃度,提高产品粘度。

[0077] 下面,对基础任务和加成任务的展示方式进行介绍。

[0078] 在一种可能的实施方式中,客户端在显示基础任务和加成任务时,显示包含第一任务展示区和第二任务展示区的任务展示界面。其中,该第一任务展示区中包括至少一个基础任务的展示项,第二任务展示区中包括至少一个加成任务的展示项。其中,在任务展示区中,各个任务可以以列表的形式进行展示,也可以以卡片矩阵的形式进行展示,本申请实施例对此不作限定。

[0079] 示例性地,如图4所示,在用户界面40(任务展示界面40)中包括第一任务展示区43和第二任务展示区44。其中,第一任务展示区43中包括不同类型的基础任务:个人任务和组队任务。需要说明的一点是,上述第一任务展示区还可以包括特殊任务45,该特征任务45是指在满足任务展示条件的情况下,在用户界面40中显示的任务。其中,该展示条件可以根据实际情况进行灵活设置,如图4所示,在用户加入家族之后,在用户界面40中显示特征任务44。

[0080] 在另一种可能的实施方式中,客户端在显示基础任务和加成任务时,显示第一任

务展示界面和第二任务展示界面。其中,第一任务展示界面中包括至少一个基础任务的展示项,第二任务展示界面中包括至少一个加成任务的展示项,且第一任务展示界面和第二任务展示界面之间是可切换的。

[0081] 可选地,用户通过针对界面切换控件的触发操作来进行第一任务展示界面和第二任务展示界面之间的切换;或者,用户通过针对界面的滑动操作来进行第一任务展示界面和第二任务展示界面之间的切换。

[0082] 需要说明的一点是,上述任务展示界面中还可以包括其他内容。

[0083] 可选地,在本申请实施例中,在上述基础任务处于未完成态的情况下,显示基础任务对应的执行控件和基础奖励说明。其中,基础任务对应的执行控件用于触发执行该基础任务,如图4中的执行控件46;基础任务对应的基础奖励说明用于指示完成该基础任务所能够获得的未经加成的基础奖励,如图4中的基础奖励说明47。

[0084] 可选地,在本申请实施例中,在上述加成任务处于未完成态的情况下,显示加成任务对应的执行控件和加成系数说明。其中,加成任务对应的执行控件用于触发执行加成任务,加成任务对应的加成系数说明用于指示完成加成任务所能够获得的针对基础任务的完成奖励的加成系数。可选地,同一加成任务的不同完成方式对应的加成系数不同。示例性地,结合参考图6,用户在点击加成任务60对应的执行控件61之后,用户界面中显示针对加成任务60的提示信息62,该提示信息62中包括加成任务60对应的三种不同完成方式,且不同的完成方式对应的加成系数63不同。

[0085] 当然,在实际运用中,为了保证奖励领取方便,在第一任务展示区或第一任务展示界面中,显示基础任务快捷领取控件。其中,基础任务快捷领取控件用于一键领取所有待领取的基础任务。类似地,在第二任务展示区或第二任务展示界面中,显示加成任务快捷领取控件。其中,加成任务快捷领取控件用于一键领取所有待领取的加成任务。

[0086] 还需要说明的一点是,在本申请实施例中,用户在执行上述基础任务和上述加成任务之前,需要先执行对应的操作才可以获取基础任务和加成任务的执行资格。其中,该操作可以是任务操作,本申请实施例对此不作限定。示例性地,用户在执行第一游戏应用程序对应的基础任务和加成任务之前,需要向客户端提供第二游戏应用程序的虚拟资源,并在基础任务和加成任务执行之后,获取第一游戏应用程序对应的虚拟资源,以此来实现不同应用程序之间的资源转换,使得资源获取方式更加灵活。

[0087] 请参考图7,其示出了本申请一个实施例提供的任务奖励提供方法的流程图。该方法可应用于图1所示的任务奖励获取系统的服务器20,如各步骤的执行主体可以是上述第一应用程序对应的后台服务器(以下简称为“服务器”)。该方法可以包括以下几个步骤(701~703):

[0088] 步骤701,获取用户帐号针对基础任务的完成参数,以及用户帐号针对加成任务的完成参数。

[0089] 用户帐号用于指示用户的唯一性。可选地,同一用户在上述第一应用程序和上述第二应用程序中具有相同的用户帐号;或者,同一用户在上述第一应用程序和上述第二应用程序具有不同的帐号,但两个帐号相关联,服务器可以根据任一帐号查找到另一帐号。

[0090] 完成参数用于指示任务的完成情况。在本申请实施例中,服务器在确定用户的奖励领取信息之前,获取用户帐号针对基础任务的完成参数,以及用户帐号针对加成任务的

完成参数。

[0091] 可选地,服务器可以通过第一应用程序的客户端获取用户帐号针对加成任务的完成参数,通过第二应用程序的客户端获取用户帐号针对基础任务的完成参数。示例性地,第一应用程序的客户端在确定用户完成加成任务之后,向服务器发送该加成任务的完成参数,第二应用程序的客户端在确定用户完成基础任务之后,向第二应用程序对应的后台服务器发送基础任务的完成参数,进而由该后台服务器向服务器转发该基础任务的完成参数。

[0092] 其中,上述基础任务的完成奖励为第一类型奖励,上述加成任务的完成奖励为第二类型奖励,且第二类型奖励具有针对基础任务的完成奖励的加成作用。

[0093] 步骤702,在基础任务处于完成态,且加成任务也处于完成态的情况下,确定基础任务的奖励领取信息。

[0094] 在本申请实施例中,服务器在获取上述完成参数之后,根据完成参数确定各个任务的完成情况,进而在基础任务处于完成态,且加成任务也处于完成态的情况下,确定基础任务的奖励领取信息。其中,奖励领取信息包括经第二类型奖励加成后的基础任务的完成奖励。

[0095] 可选地,上述步骤702包括以下几个步骤:

[0096] 1、确定基础任务的基础奖励信息,基础奖励信息是指完成基础任务所获得的未经加成的基础奖励;

[0097] 2、基于加成任务所对应的加成系数和基础奖励,确定基础任务的加成奖励信息,加成奖励信息是指完成基础任务所获得的加成奖励。

[0098] 上述奖励领取信息包括基础奖励信息和加成奖励信息。在本申请实施例中,服务器在确定基础任务与加成任务均处于完成态时,确定基础任务的基础奖励信息,进而基于加成任务所对应的加成系数和该基础奖励,确定基础任务的加成奖励信息。可选地,上述基础奖励上述加成系数是通过预先设置的奖励规则确定的。

[0099] 可选地,服务器在获取上述加成奖励信息时,基于用户帐号已完成的加成任务的数量,以及各个已完成的加成任务分别对应的加成系数,确定总加成系数,进而基于总加成系数和基础奖励,确定基础任务的加成奖励信息。可选地,不同用户帐号针对同一加成任务的加成系数可以相同,也可以不同,本申请实施例对此不作限定。

[0100] 可选地,服务器在获取上述基础奖励信息时,获取基础任务的总奖励额度,并获取基础任务的完成人数,进而基于总奖励额度和完成人数,确定基础任务的基础奖励信息。在一种可能的实施方式中,不同用户帐号针对同一基础任务的基础奖励相同。服务器在获取上述总奖励额度和完成人数之后,向各个用户平均分配该总奖励额度。在另一种可能的实施方式中,不同用户帐号针对同一基础任务的基础奖励不同。服务器在获取上述总奖励额度和完成人数之后,确定各个用户的分配比例,进而基于该分配比例向各个用户分配上述总奖励额度。可选地,该分配比例与用户的活跃度呈正比。当然,在实际运用中,可以根据实际情况灵活配置分配比例的确定方式,本申请实施例对此不作限定。

[0101] 步骤703,向用户帐号登录的客户端发送奖励领取信息。

[0102] 在本申请实施例中,服务器在确定上述奖励领取信息之后,向用户帐号登录的客户端方法奖励领取信息,对应地,客户端在接收到该奖励领取信息之后,在用户界面中显示

奖励领取控件,并在检测到用户针对奖励领取控件的触发操作之后,在用户界面中显示上述奖励领取信息。

[0103] 综上所述,本申请实施例提供的技术方案中,向用户提供对基础任务的完成奖励具有加成作用的加成任务,使得用户在基础任务的基础奖励的基础上,通过加成任务能够获取额外的奖励,奖励获取方式更加多样,刺激用户活跃度,提高产品粘度。

[0104] 另外,在本申请实施例中,在用户帐号属于目标群组的群组成员的情况下,获取用户帐号在目标群组中的表现数据。其中,表现数据包括以下但不限于以下至少一项:活跃度、贡献度、等级。进一步地,基于该表现数据,确定分配给用户帐号的群组任务(特殊任务),且该群组任务的完成奖励为第一类型奖励,第二类型奖励还具有针对群组任务的完成奖励的加成作用。之后,服务器在确定用户帐号的群组任务之后,向客户端发送群组任务的任务信息。

[0105] 可选地,在用户帐号属于目标群组的群组成员的情况下,基于基础任务的奖励领取信息,以及用户帐号和目标群组之间的奖励分成规则,确定用户帐号所获得的奖励资源数值和目标群组所获得的奖励资源数值,进而基于用户帐号所获得的奖励资源数值对用户帐号的资源账户进行更新,以及基于目标群组所获得的奖励资源数值对目标群组的资源账户进行更新。

[0106] 示例性地,结合参考图8,对本申请中任务奖励的获取方式进行完整介绍。具体如下:在第二应用程序运行的过程中,第二应用程序的客户端向服务器发送用户行为数据,服务器根据用户行为数据,确定基础任务的完成情况,进而服务器在确定基础任务处于完成态的情况下,获取基础任务的基础奖励。在第一应用程序运行的过程中,第一应用程序的客户端向服务器发送加成任务的完成参数,进而服务器根据加成任务的完成参数确定加成任务的完成情况。之后,服务器根据加成任务的完成情况确定针对基础奖励的加成系数,并根据基础奖励,以及该基础奖励的加成系数,生成奖励领取信息。其中,该奖励领取信息中包括基础奖励,以及根据基础奖励个加成系数确定的加成奖励。进一步地,服务器将该奖励领取信息发送至第一应用程序的客户端,第一应用程序的客户端在检测到针对奖励的领取操作的情况下,显示奖励领取信息。

[0107] 下述为本申请装置实施例,可以用于执行本申请方法实施例。对于本申请装置实施例中未披露的细节,请参照本申请方法实施例。

[0108] 请参考图9,其示出了本申请一个实施例提供的任务奖励获取装置的框图。该装置具有实现上述任务奖励获取方法的功能,所述功能可以由硬件实现,也可以由硬件执行相应的软件实现。该装置可以是终端,也可以设置终端中。该装置900可以包括:任务显示模块910、控件显示模块920和奖励显示模块930。

[0109] 任务显示模块910,用于显示任务系统提供的基础任务和加成任务,所述基础任务的完成奖励为第一类型奖励,所述加成任务的完成奖励为第二类型奖励,所述第二类型奖励具有针对所述基础任务的完成奖励的加成作用。

[0110] 控件显示模块920,用于在所述基础任务处于完成态,且所述加成任务也处于完成态的情况下,显示所述基础任务的奖励领取控件。

[0111] 奖励显示模块930,用于响应于针对所述基础任务的奖励领取控件的触发操作,显示所述基础任务的奖励领取信息,所述奖励领取信息包括经所述第二类型奖励加成后的所

述基础任务的完成奖励。

[0112] 在示例性实施例中,所述奖励显示模块930,用于显示所述基础任务的基础奖励信息和加成奖励信息;其中,所述基础奖励信息是指完成所述基础任务所获得的未经加成的基础奖励,所述加成奖励信息是指完成所述基础任务所获得的加成奖励,所述加成奖励是基于所述加成任务所对应的加成系数和所述基础奖励确定的。

[0113] 在示例性实施例中,所述任务显示模块910,用于显示包含第一任务展示区和第二任务展示区的任务展示界面,其中,所述第一任务展示区中包括至少一个所述基础任务的展示项,所述第二任务展示区中包括至少一个所述加成任务的展示项;或者,显示第一任务展示界面和第二任务展示界面,其中,所述第一任务展示界面中包括至少一个所述基础任务的展示项,所述第二任务展示界面中包括至少一个所述加成任务的展示项,且所述第一任务展示界面和所述第二任务展示界面之间是可切换的。

[0114] 在示例性实施例中,所述任务显示模块910,还用于在所述第一任务展示区或所述第一任务展示界面中,显示基础任务快捷领取控件,所述基础任务快捷领取控件用于一键领取所有待领取的基础任务;和/或,在所述第二任务展示区或所述第二任务展示界面中,显示加成任务快捷领取控件,所述加成任务快捷领取控件用于一键领取所有待领取的加成任务。

[0115] 在示例性实施例中,如图10所示,所述装置900,还包括:界面显示模块940。

[0116] 界面显示模块940,用于在所述基础任务处于未完成态的情况下,显示所述基础任务对应的执行控件和基础奖励说明,其中,所述基础任务对应的执行控件用于触发执行所述基础任务,所述基础任务对应的基础奖励说明用于指示完成所述基础任务所能够获得的基础奖励;和/或,在所述加成任务处于未完成态的情况下,显示所述加成任务对应的执行控件和加成系数说明,其中,所述加成任务对应的执行控件用于触发执行所述加成任务,所述加成任务对应的加成系数说明用于指示完成所述加成任务所能够获得的针对所述基础任务的完成奖励的加成系数。

[0117] 综上所述,本申请实施例提供的技术方案中,通过任务系统向用户提供基础任务和加成任务,且加成任务的加成奖励具有针对基础任务的完成奖励的加成作用,在基础任务的基础奖励的基础上,为用户提供具有加成作用的加成任务,使得奖励获取方式更加多样,刺激用户活跃度,提高产品粘度。

[0118] 请参考图11,其示出了本申请一个实施例提供的任务奖励提供装置的框图。该装置具有实现上述任务奖励提供方法的功能,所述功能可以由硬件实现,也可以由硬件执行相应的软件实现。该装置可以是服务器,也可以设置服务器中。该装置1100可以包括:参数获取模块1110、信息确定模块1120和信息发送模块1130。

[0119] 参数获取模块1110,用于获取用户帐号针对基础任务的完成参数,以及所述用户帐号针对加成任务的完成参数;其中,所述基础任务的完成奖励为第一类型奖励,所述加成任务的完成奖励为第二类型奖励,所述第二类型奖励具有针对所述基础任务的完成奖励的加成作用。

[0120] 信息确定模块1120,用于在所述基础任务处于完成态,且所述加成任务也处于完成态的情况下,确定所述基础任务的奖励领取信息,所述奖励领取信息包括经所述第二类型奖励加成后的所述基础任务的完成奖励。

[0121] 信息发送模块1130,用于向所述用户帐号登录的客户端发送所述奖励领取信息。

[0122] 在示例性实施例中,所述信息确定模块1120,用于确定所述基础任务的基础奖励信息,所述基础奖励信息是指完成所述基础任务所获得的未经加成的基础奖励;基于所述加成任务所对应的加成系数和所述基础奖励,确定所述基础任务的加成奖励信息,所述加成奖励信息是指完成所述基础任务所获得的加成奖励;其中,所述奖励领取信息包括所述基础奖励信息和所述加成奖励信息。

[0123] 在示例性实施例中,所述信息确定模块1120,还用于基于所述用户帐号已完成的加成任务的数量,以及各个所述已完成的加成任务分别对应的加成系数,确定总加成系数;基于所述总加成系数和所述基础奖励,确定所述基础任务的加成奖励信息。

[0124] 在示例性实施例中,所述信息确定模块1120,还用于获取所述基础任务的总奖励额度;获取所述基础任务的完成人数;基于所述总奖励额度和所述完成人数,确定所述基础任务的基础奖励信息。

[0125] 在示例性实施例中,如图12所示,所述装置1100,还包括:任务发送模块1140。

[0126] 任务发送模块1140,用于在所述用户帐号属于目标群组的群组成员的情况下,获取所述用户帐号在所述目标群组中的表现数据;其中,所述表现数据包括以下至少之一:活跃度、贡献度、等级;基于所述表现数据,确定分配给所述用户帐号的群组任务,所述群组任务的完成奖励为第一类型奖励,且所述第二类型奖励还具有针对所述群组任务的完成奖励的加成作用;向所述客户端发送所述群组任务的任务信息。

[0127] 在示例性实施例中,如图12所示,所述装置1100,还包括:资源更新模块1150。

[0128] 资源更新模块1150,用于在所述用户帐号属于目标群组的群组成员的情况下,基于所述基础任务的奖励领取信息,以及所述用户帐号和所述目标群组之间的奖励分成规则,确定所述用户帐号所获得的奖励资源数值和所述目标群组所获得的奖励资源数值;基于所述用户帐号所获得的奖励资源数值对所述用户帐号的资源账户进行更新,以及基于所述目标群组所获得的奖励资源数值对所述目标群组的资源账户进行更新。

[0129] 综上所述,本申请实施例提供的技术方案中,向用户提供对基础任务的完成奖励具有加成作用的加成任务,使得用户在基础任务的基础奖励的基础上,通过加成任务能够获取额外的奖励,奖励获取方式更加多样,刺激用户活跃度,提高产品粘度。

[0130] 需要说明的是,上述实施例提供的装置,在实现其功能时,仅以上述各功能模块的划分进行举例说明,实际应用中,可以根据需要而将上述功能分配由不同的功能模块完成,即将设备的内部结构划分成不同的功能模块,以完成以上描述的全部或者部分功能。另外,上述实施例提供的装置与方法实施例属于同一构思,其具体实现过程详见方法实施例,这里不再赘述。

[0131] 请参考图13,其示出了本申请一个实施例提供的终端1300的结构框图。该终端1300可以是诸如手机、平板电脑、游戏主机、电子书阅读器、多媒体播放设备、可穿戴设备、PC等电子设备。该终端用于实施上述实施例中提供的任务奖励获取方法。该终端可以是图1所示游戏运行环境中的终端10。具体来讲:

[0132] 通常,终端1300包括有:处理器1301和存储器1302。

[0133] 处理器1301可以包括一个或多个处理核心,比如4核心处理器、8核心处理器等。处理器1301可以采用DSP(Digital Signal Processing,数字信号处理)、FPGA(Field

Programmable Gate Array,现场可编程门阵列)、PLA(Programmable Logic Array,可编程逻辑阵列)中的至少一种硬件形式来实现。处理器1301也可以包括主处理器和协处理器,主处理器是用于对在唤醒状态下的数据进行处理的处理单元,也称CPU(Central Processing Unit,中央处理器);协处理器是用于对在待机状态下的数据进行处理的低功耗处理器。在一些实施例中,处理器1301可以在集成有GPU(Graphics Processing Unit,图像处理器),GPU用于负责显示屏所需要显示的内容的渲染和绘制。一些实施例中,处理器1301还可以包括AI(Artificial Intelligence,人工智能)处理器,该AI处理器用于处理有关机器学习的计算操作。

[0134] 存储器1302可以包括一个或多个计算机可读存储介质,该计算机可读存储介质可以是非暂态的。存储器1302还可包括高速随机存取存储器,以及非易失性存储器,比如一个或多个磁盘存储设备、闪存存储设备。在一些实施例中,存储器1302中的非暂态的计算机可读存储介质用于存储至少一个指令,至少一段程序、代码集或指令集,所述至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集,且经配置以由一个或者一个以上处理器执行,以实现上述任务奖励获取方法。

[0135] 在一些实施例中,终端1300还可选包括有:外围设备接口1303和至少一个外围设备。处理器1301、存储器1302和外围设备接口1303之间可以通过总线或信号线相连。各个外围设备可以通过总线、信号线或电路板与外围设备接口1303相连。具体地,外围设备包括:射频电路1304、显示屏1305、摄像头组件1306、音频电路1307和电源1309中的至少一种。

[0136] 本领域技术人员可以理解,图13中示出的结构并不构成对终端1300的限定,可以包括比图示更多或更少的组件,或者组合某些组件,或者采用不同的组件布置。

[0137] 请参考图14,其示出了本申请一个实施例提供的服务器的结构框图。该服务器可用于实现上述任务奖励的提供方法的功能。该服务器可以是图1所示的三维效果生成系统中的服务器20。具体来讲:

[0138] 服务器1400包括中央处理单元(Central Processing Unit,CPU)1401、包括随机存取存储器(Random Access Memory,RAM)1402和只读存储器(Read Only Memory,ROM)1403的系统存储器1404,以及连接系统存储器1404和中央处理单元1401的系统总线1405。服务器1400还包括帮助计算机内的各个器件之间传输信息的基本输入/输出系统(Input/Output,I/O系统)1406,和用于存储操作系统1413、应用程序1414和其他程序模块1415的大容量存储设备1407。

[0139] 基本输入/输出系统1406包括有用于显示信息的显示器1408和用于用户输入信息的诸如鼠标、键盘之类的输入设备1409。其中显示器1408和输入设备1409都通过连接到系统总线1405的输入输出控制器1410连接到中央处理单元1401。基本输入/输出系统1406还可以包括输入输出控制器1410以用于接收和处理来自键盘、鼠标、或电子触控笔等多个其他设备的输入。类似地,输入输出控制器1410还提供输出到显示屏、打印机或其他类型的输出设备。

[0140] 大容量存储设备1407通过连接到系统总线1405的大容量存储控制器(未示出)连接到中央处理单元1401。大容量存储设备1407及其相关联的计算机可读介质为服务器1400提供非易失性存储。也就是说,大容量存储设备1407可以包括诸如硬盘或者CD-ROM(Compact Disc Read-Only Memory,只读光盘)驱动器之类的计算机可读介质(未示出)。

[0141] 不失一般性,计算机可读介质可以包括计算机存储介质和通信介质。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信息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。计算机存储介质包括RAM、ROM、EPROM(Erasable Programmable Read Only Memory,可擦除可编程只读存储器)、EEPROM(Electrically Erasable Programmable Read Only Memory,电可擦可编程只读存储器)、闪存或其他固态存储其技术,CD-ROM、DVD(Digital Video Disc,高密度数字视频光盘)或其他光学存储、磁带盒、磁带、磁盘存储或其他磁性存储设备。当然,本领域技术人员可知计算机存储介质不局限于上述几种。上述的系统存储器1404和大容量存储设备1407可以统称为存储器。

[0142] 根据本申请的各种实施例,服务器1400还可以通过诸如因特网等网络连接到网络上的远程计算机运行。也即服务器1400可以通过连接在系统总线1405上的网络接口单元1411连接到网络1412,或者说,也可以使用网络接口单元1411来连接到其他类型的网络或远程计算机系统(未示出)。

[0143] 所述存储器还包括计算机程序,该计算机程序存储于存储器中,且经配置以由一个或者一个以上处理器执行,以实现上述任务奖励的提供方法。

[0144] 在示例性实施例中,还提供了一种计算机可读存储介质,所述存储介质中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集,所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或所述指令集在被处理器执行时以实现上述任务奖励获取方法,或实现上述任务奖励的提供方法。

[0145] 可选地,该计算机可读存储介质可以包括:ROM(Read Only Memory,只读存储器)、RAM(Random Access Memory,随机存取记忆体)、SSD(Solid State Drives,固态硬盘)或光盘等。其中,随机存取记忆体可以包括ReRAM(Resistance Random Access Memory,电阻式随机存取记忆体)和DRAM(Dynamic Random Access Memory,动态随机存取存储器)。

[0146] 在示例性实施例中,还提供了一种计算机程序产品或计算机程序,该计算机程序产品或计算机程序包括计算机指令,该计算机指令存储在计算机可读存储介质中。终端的处理器从计算机可读存储介质读取该计算机指令,处理器执行该计算机指令,使得该计算机设备执行上述任务奖励获取方法,或执行上述任务奖励提供方法。

[0147] 应当理解的是,在本文中提及的“多个”是指两个或两个以上。“和/或”,描述关联对象的关联关系,表示可以存在三种关系,例如,A和/或B,可以表示:单独存在A,同时存在A和B,单独存在B这三种情况。字符“/”一般表示前后关联对象是一种“或”的关系。另外,本文中描述的步骤编号,仅示例性示出了步骤间的一种可能的执行先后顺序,在一些其它实施例中,上述步骤也可以不按照编号顺序来执行,如两个不同编号的步骤同时执行,或者两个不同编号的步骤按照与图示相反的顺序执行,本申请实施例对此不作限定。

[0148] 以上所述仅为本申请的示例性实施例,并不用以限制本申请,凡在本申请的精神和原则之内,所作的任何修改、等同替换、改进等,均应包含在本申请的保护范围之内。

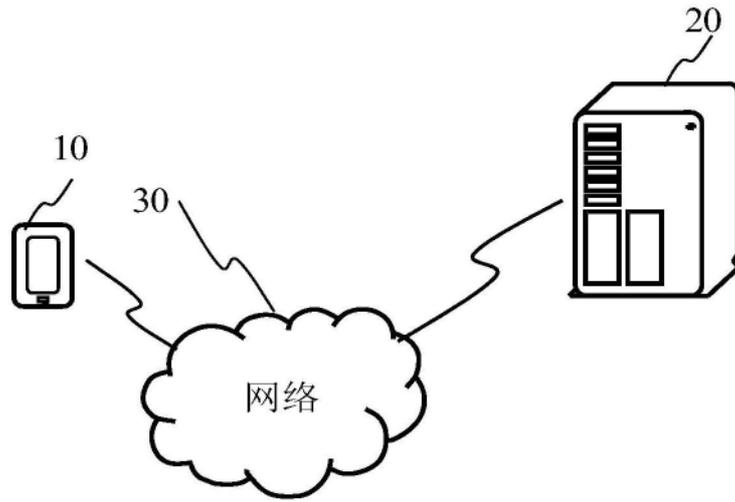


图1

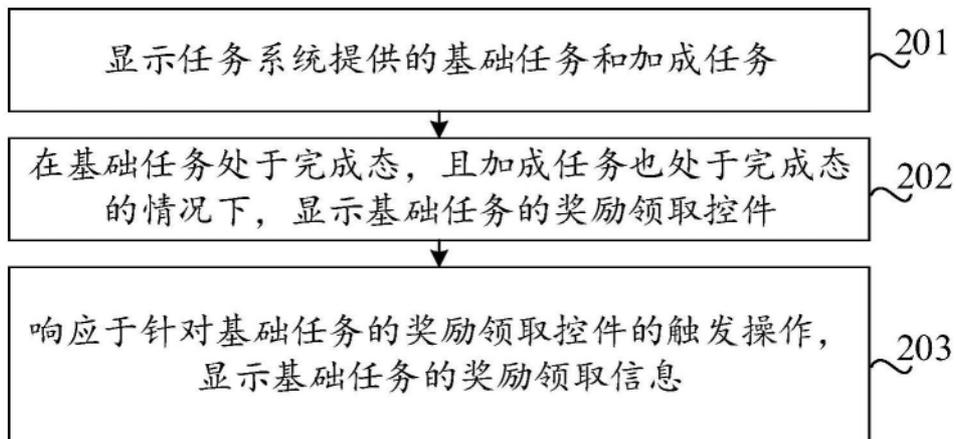


图2

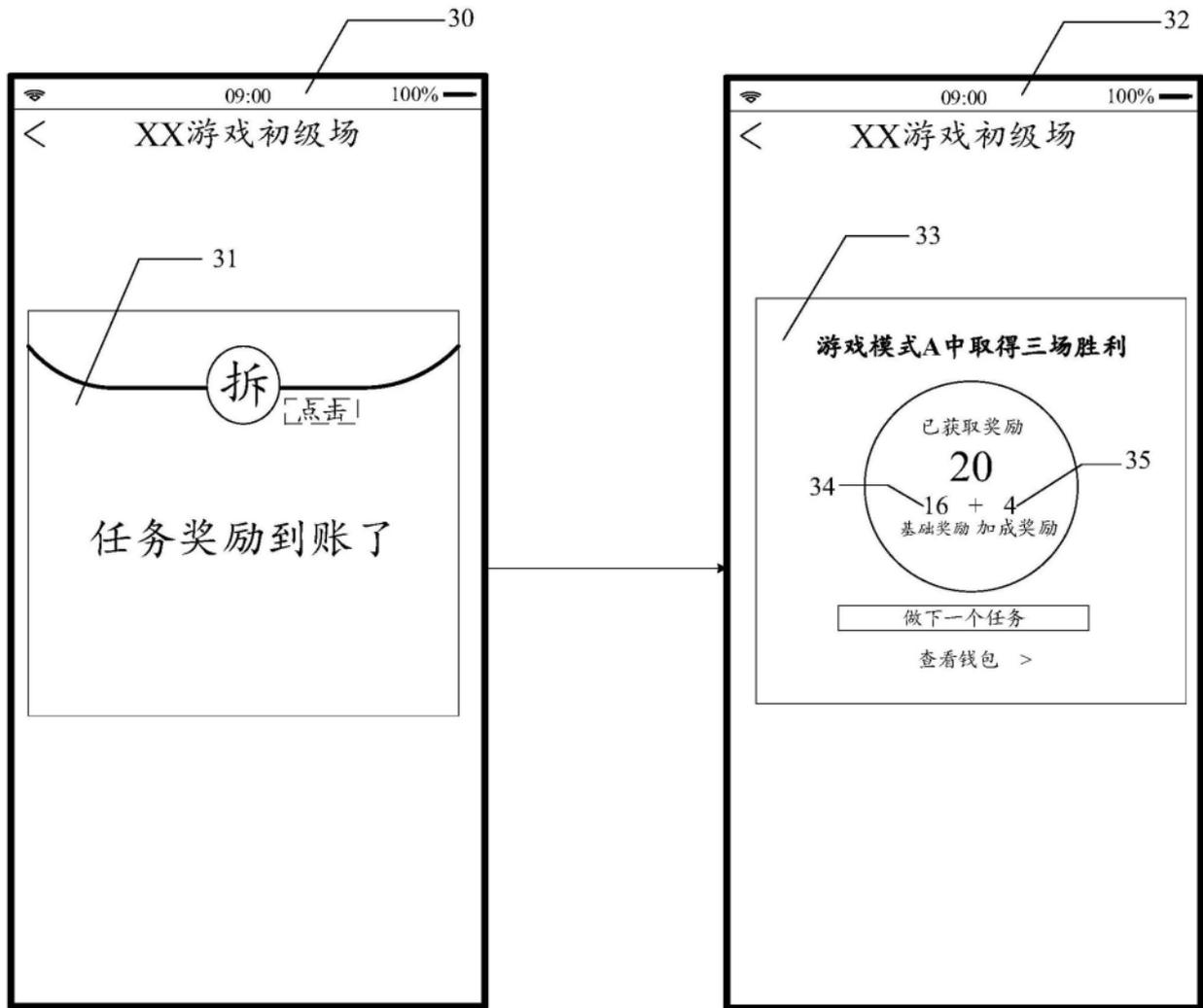


图3

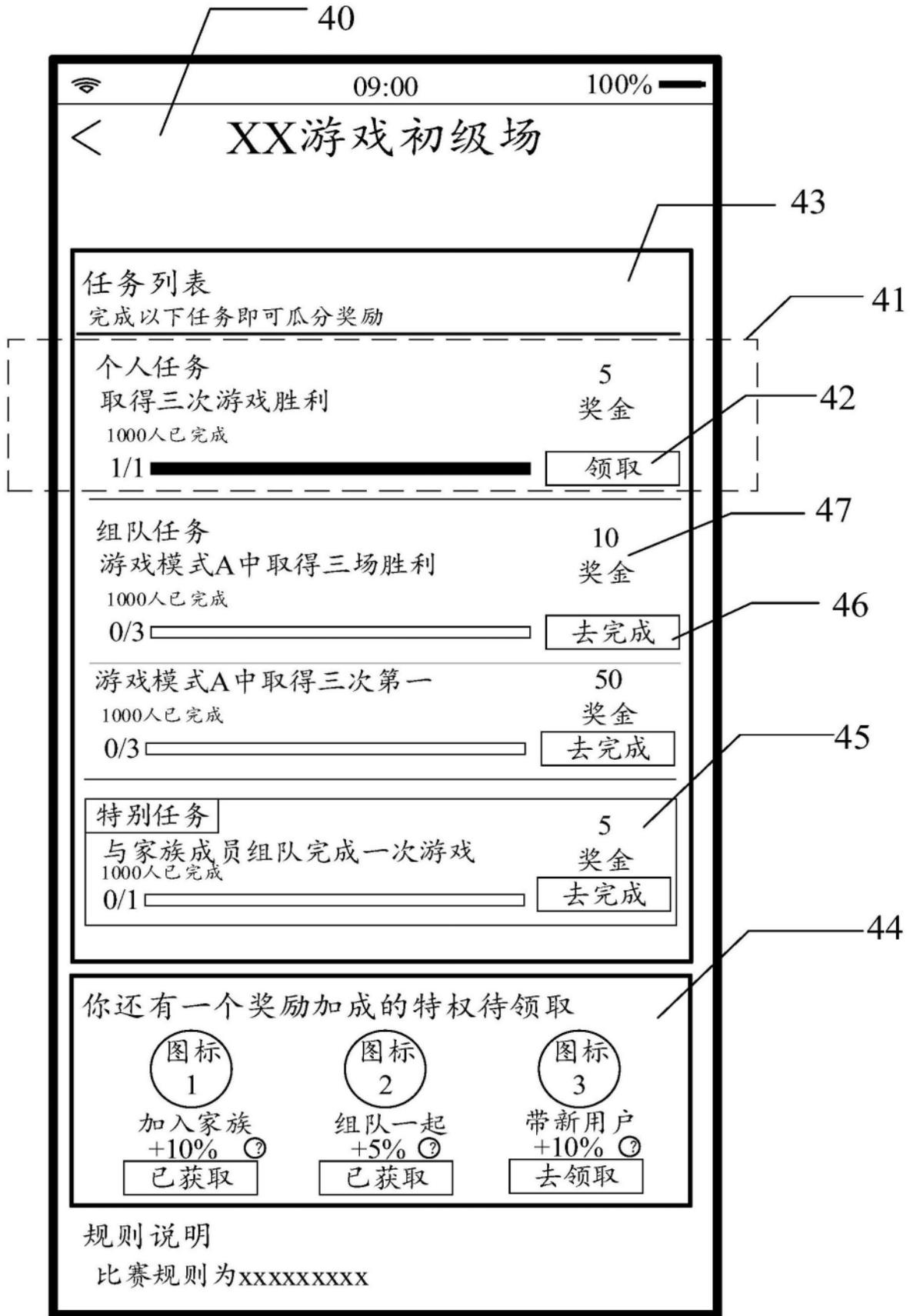


图4

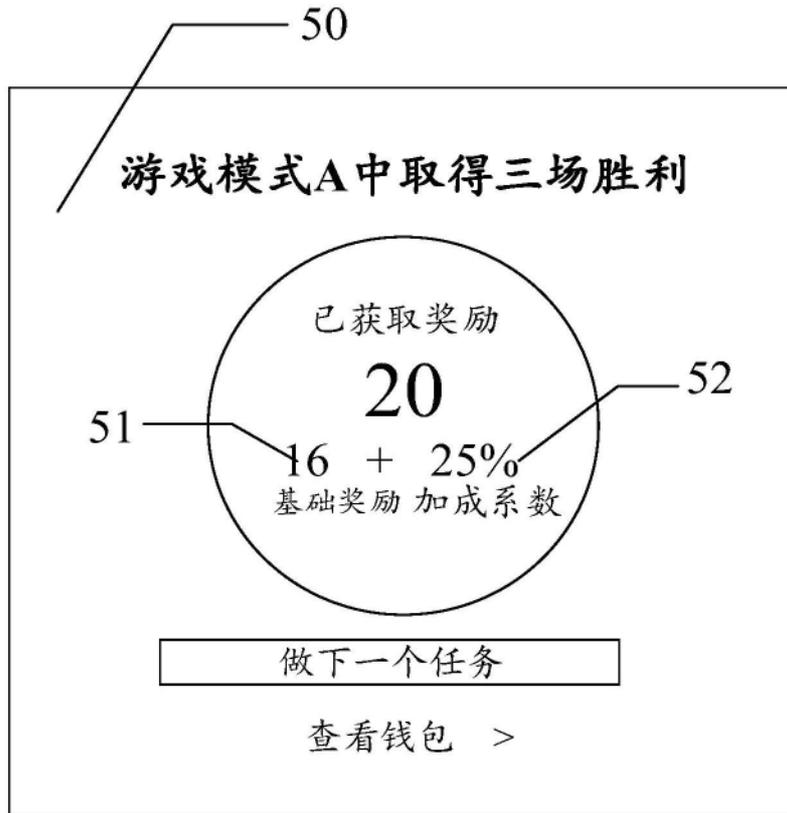


图5

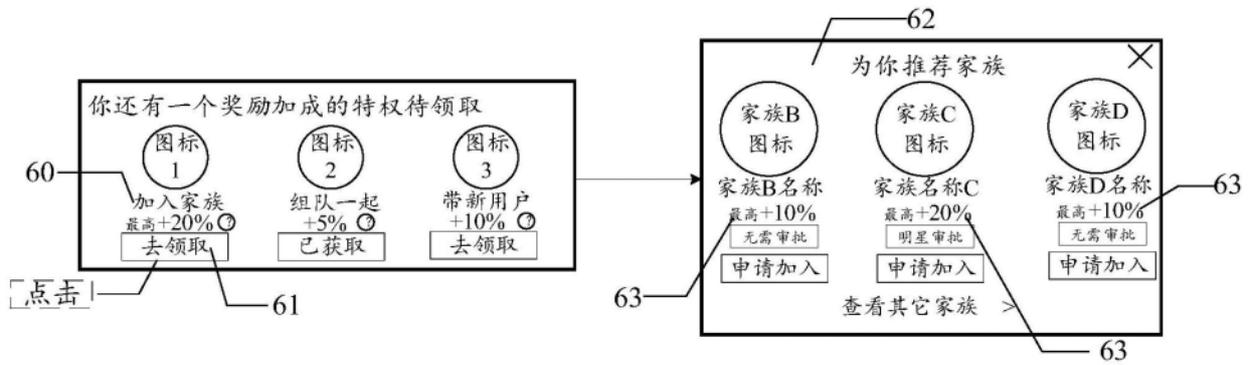


图6

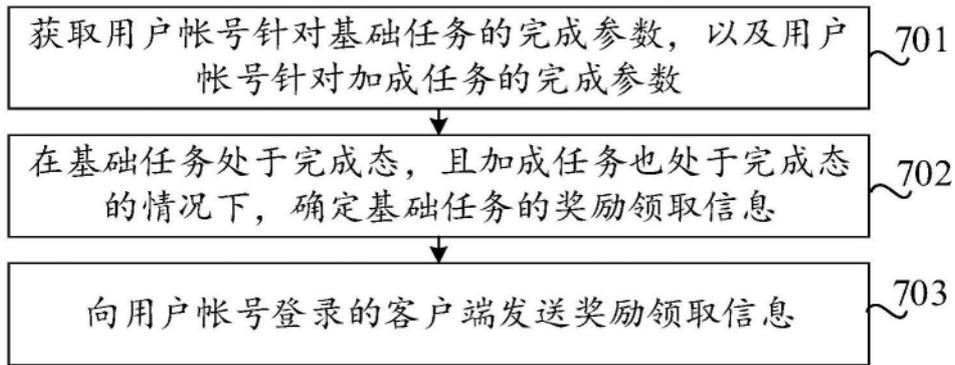


图7

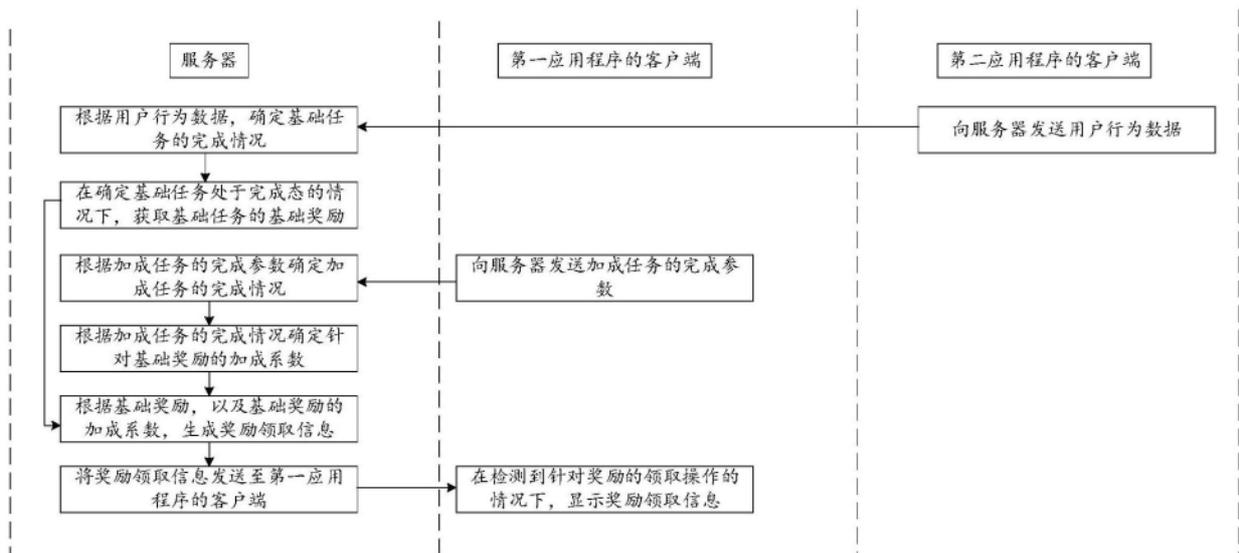


图8

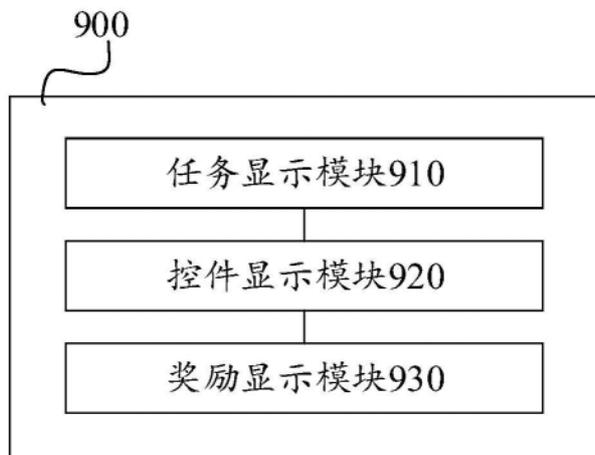


图9

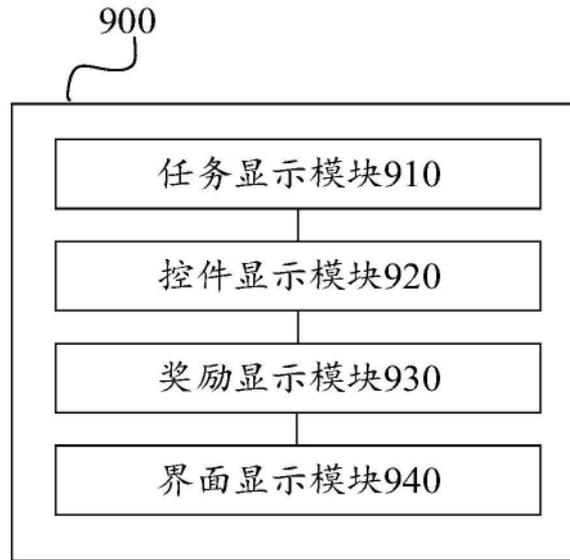


图10

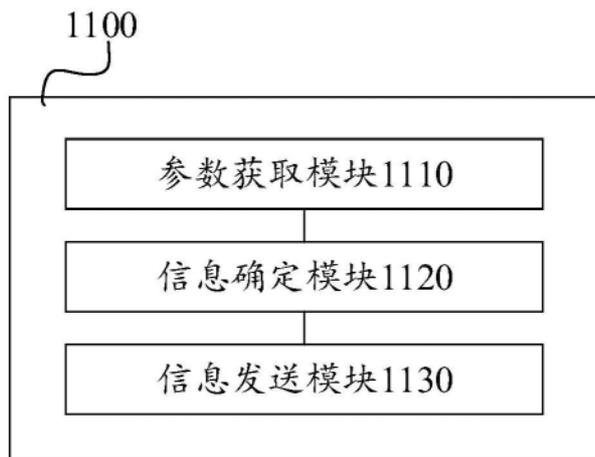


图11

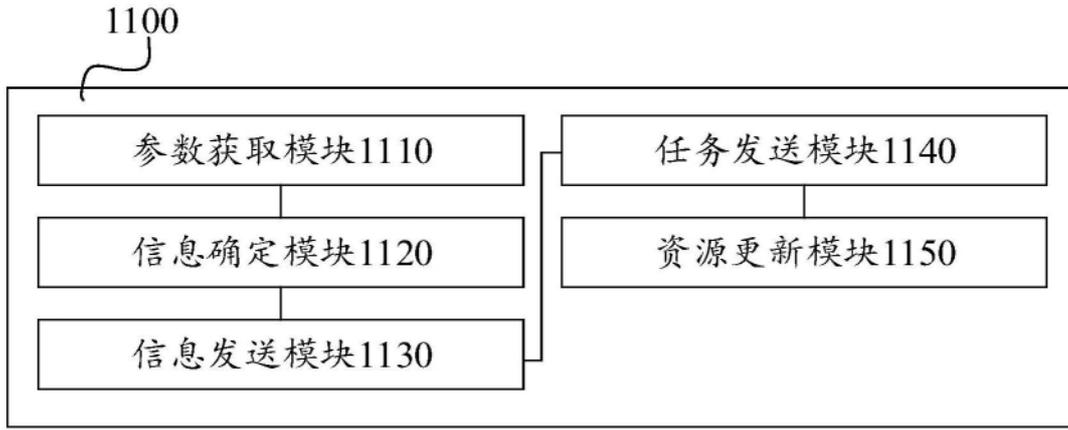


图12

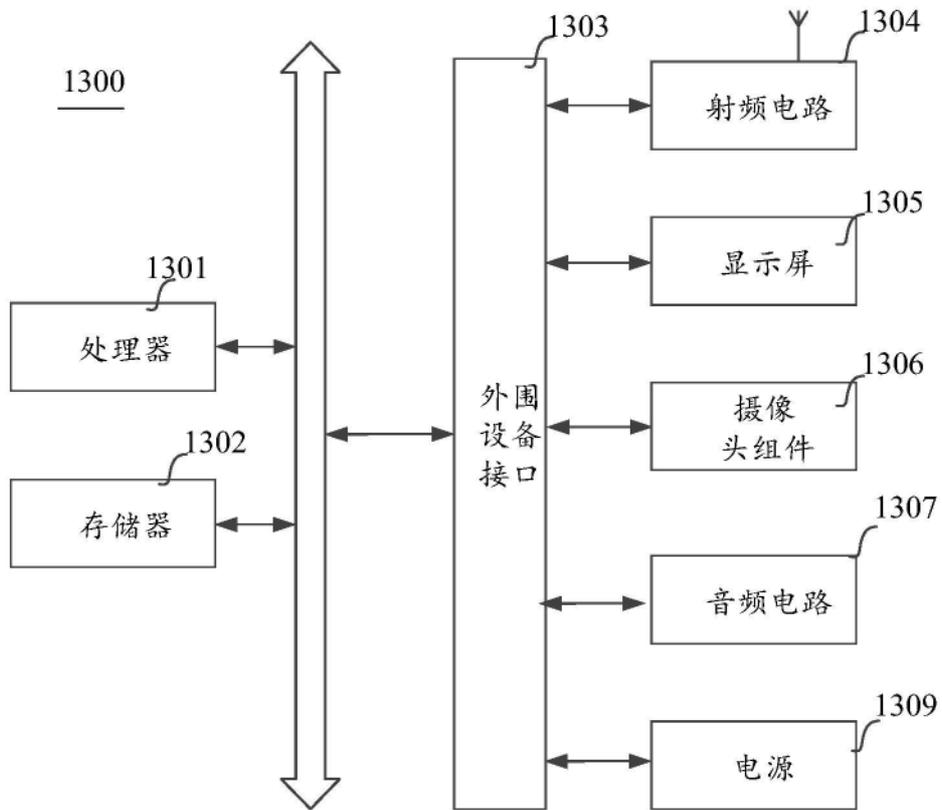


图13

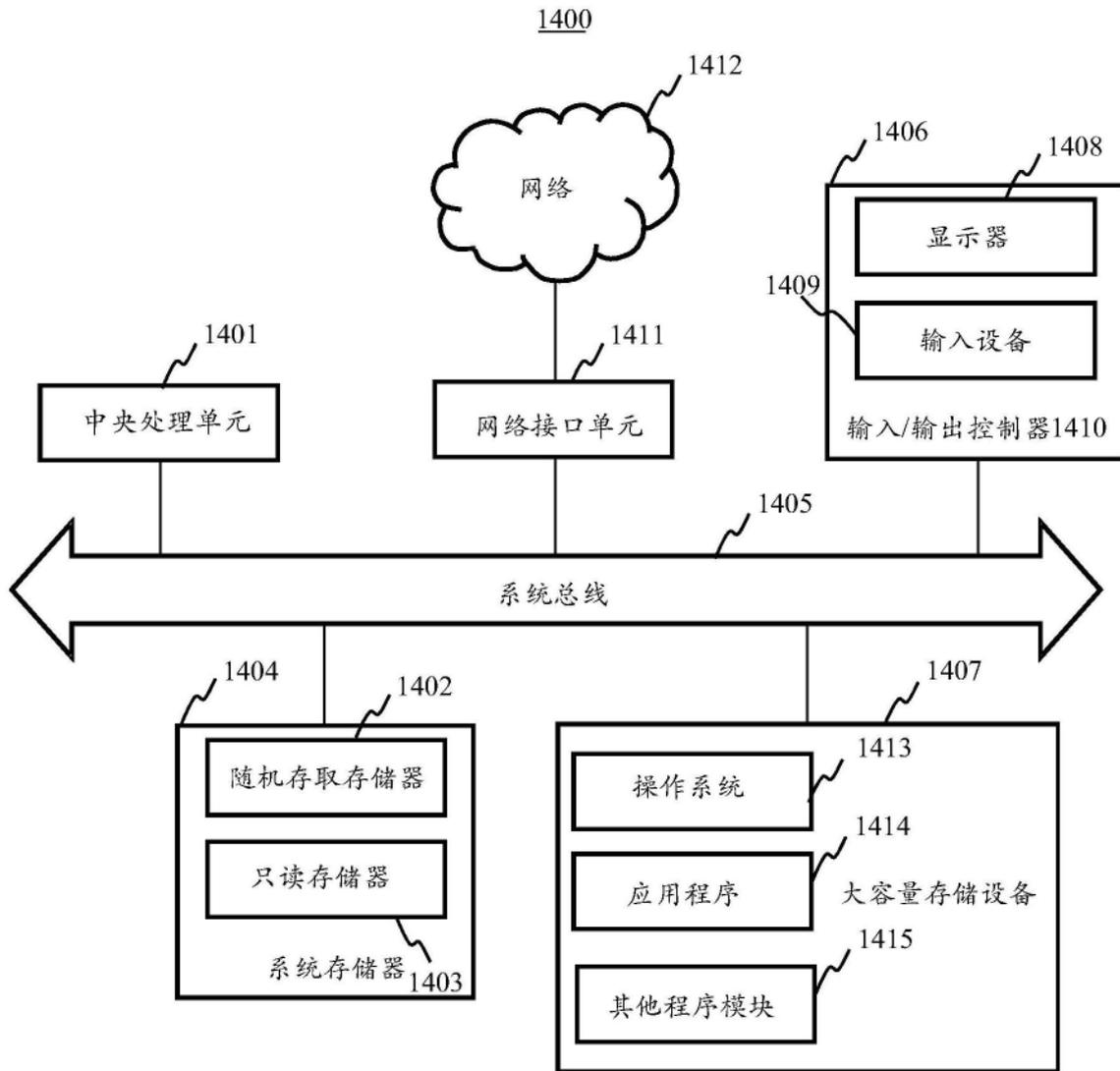


图14