



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 104052655 A

(43) 申请公布日 2014. 09. 17

(21) 申请号 201410301779. 0

(22) 申请日 2014. 06. 27

(71) 申请人 上海梦获网络科技有限公司
地址 201199 上海市闵行区沪闵路 6088 号
龙之梦 2704

(72) 发明人 刘岩 姜洪

(74) 专利代理机构 北京博思佳知识产权代理有限公司 11415
代理人 林祥

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

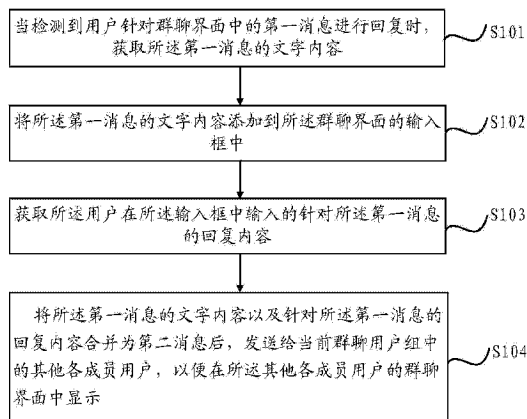
权利要求书2页 说明书7页 附图5页

(54) 发明名称

一种群聊方法以及即时通信客户端

(57) 摘要

本发明实施例提供一种群聊方法,应用于便携式用户终端上,包括:当检测到用户针对群聊界面中的第一消息进行回复时,获取所述第一消息的文字内容;将所述第一消息的文字内容添加到所述群聊界面的输入框中;获取所述用户在该输入框中输入的针对所述第一消息的回复内容;将所述第一消息的文字内容以及针对所述第一消息的回复内容合并为第二消息后,发送给当前群聊用户组中的其他各成员用户,以便在所述其他各成员用户的群聊界面中显示。通过本发明,实现了用户在群聊过程中可以针对某一条消息进行回复,当群聊界面中消息刷新速率过快时,不至于使用户消息产生混乱。



1. 一种群聊方法,应用于便携式用户终端上,其特征在于,所述方法包括:
当检测到用户针对群聊界面中的第一消息进行回复时,获取所述第一消息的文字内容;
将所述第一消息的文字内容添加到所述群聊界面的输入框中;
获取所述用户在所述输入框中输入的针对所述第一消息的回复内容;
将所述第一消息的文字内容以及针对所述第一消息的回复内容合并为第二消息后,发送给当前群聊用户组中的其他各成员用户,以便在所述其他各成员用户的群聊界面中显示。
2. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,所述将所述第一消息的文字内容添加到所述群聊界面的输入框中包括:
为所述第一消息的文字内容添加预设字符以及对应的发送者 ID;
将添加了所述预设字符以及所述发送者 ID 的所述第一消息的文字内容添加到所述群聊界面的输入框中;
其中所述第一消息的文字内容、所述预设字符以及所述对应的发送者 ID 的位置关系为预设位置关系。
3. 如权利要求 1 所述的方法,其特征在于,所述获取所述用户在所述输入框中输入的针对所述第一消息的回复内容具体包括:
将所述输入框中的输入光标移动至所述第一消息的文字内容的最前端;
获取所述输入光标前面的输入内容作为所述用户针对所述第一消息的回复内容。
4. 如权利要求 2 所述的方法,其特征在于,所述预设位置关系具体为:
所述预设字符以及所述发送者 ID 位于所述第一消息的文字内容的前端;
所述预设字符位于所述对应的发送者 ID 的前端;或
当所述预设字符为字符组合时,所述发送者 ID 位于所述预设字符的中间。
5. 如权利要求 2 所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:
接收当前群聊用户组中的其他各成员用户发送的所述第二消息,并检查所述第二消息中是否携带所述预设字符;
当所述第二消息中携带所述预设字符时,根据所述预设位置关系,获取所述第二消息中携带的发送者 ID、所述第一消息以及针对所述第一消息的回复内容;
判断所述第二消息中携带的发送者 ID 与本端的用户 ID 是否相同;
如果是,将针对所述第一消息的回复内容按照默认显示模式在群聊界面中进行显示;将所述预设字符和所述发送者 ID 按照区别于默认显示模式的第二显示模式在群聊界面中进行显示;将所述第一消息按照区别于默认显示模式的第三显示模式在群聊界面中进行显示;其中所述第二显示模式与所述第三显示模式不同;
如果否,将所述针对所述第一消息的回复内容按照默认显示模式在群聊界面中进行显示;将所述预设字符、所述发送者 ID 以及所述第一消息按照所述第三显示模式在群聊界面中进行显示。
6. 一种即时通信客户端,应用于便携式用户终端上,所述装置包括:
第一获取模块,用于在检测到用户针对群聊界面中的第一消息进行回复时,获取所述第一消息的文字内容;

添加模块,用于将所述第一消息的文字内容添加到所述群聊界面的输入框中;

第二获取模块,用于获取所述用户在所述输入框中输入的针对所述第一消息的回复内容;

发送模块,用于将所述第一消息的文字内容以及针对所述第一消息的回复内容合并为第二消息后,将所述第二消息分别发送给当前群聊用户组中的其他各成员用户,以便在所述其他各成员用户的群聊界面中显示。

7. 如权利要求 6 所述的客户端,其特征在于,所述添加模块进一步用于:

为所述第一消息的文字内容添加预设字符以及对应的发送者 ID;

将添加了所述预设字符以及所述发送者 ID 的所述第一消息的文字内容添加到所述群聊界面中的输入框中;

其中所述第一消息的文字内容、所述预设字符以及所述对应的发送者 ID 的位置关系为预设位置关系。

8. 如权利要求 6 所述的客户端,其特征在于,所述第二获取模块进一步用于:

将所述输入框中的输入光标移动至所述第一消息的文字内容的最前端;

获取所述输入光标前面的输入内容作为所述用户针对所述第一消息的回复内容。

9. 如权利要求 7 所述的客户端,其特征在于,所述预设位置关系具体为:

所述预设字符以及所述发送者 ID 位于所述第一消息的文字内容的前端;

所述预设字符位于所述对应的发送者 ID 的前端;或

当所述预设字符为字符组合时,所述发送者 ID 位于所述预设字符的中间。

10. 如权利要求 6 所述的客户端,其特征在于,所述客户端还包括:

接收模块,用于接收当前群聊用户组中的其他各成员用户发送的所述第二消息,并检查所述第二消息中是否携带所述预设字符;

第三获取模块,用于在所述第二消息中携带所述预设字符时,根据所述预设位置关系,获取所述第二消息中携带的发送者 ID、所述第一消息以及针对所述第一消息的回复内容;

判断单元,用于判断所述第二消息中携带的发送者 ID 与本端的用户 ID 是否相同;

如果是,将针对所述第一消息的回复内容按照默认显示模式在群聊界面中进行显示;将所述预设字符和所述发送者 ID 按照区别于默认显示模式的第二显示模式在群聊界面中进行显示;将所述第一消息按照区别于默认显示模式的第三显示模式在群聊界面中进行显示;其中所述第二显示模式与所述第三显示模式不同;

如果否,将所述针对所述第一消息的回复内容按照默认显示模式在群聊界面中进行显示;将所述预设字符、所述发送者 ID 以及所述第一消息按照所述第三显示模式在群聊界面中进行显示。

一种群聊方法以及即时通信客户端

技术领域

[0001] 本发明涉及即时通信领域,尤其涉及一种群聊方法以及即时通信客户端。

背景技术

[0002] 在互联网技术进入普通民众生活之后,即时通信技术给民众带来了各种工作与生活的便利。从早期的 ICQ 以及 OICQ(今日广泛使用的 QQ)到如今更新一代的微信以及来往等,即时通信技术正在不断地向着更加便利用户的方向演进。

[0003] 目前,很多即时通信客户端都开始支持群聊技术,群聊技术可以允许一些对共同话题关注的用户聚集在一起进行信息的交互与分享。由于群聊应用特点就是共同话题与事件需要很多的用户一起参与,因此当一个包含用户数很多的用户群中,在某一时间段用户发言异常活跃的情况下,群聊界面中可能会产生由于消息数目暴涨而导致消息刷新速率过快,从而则有可能会造成群聊界面中用户消息产生混乱的问题;

[0004] 例如,当用户 A 在用户群中询问某个事件,此时用户 B 针对 A 的询问在群聊界面中进行应答,如果此时群聊界面中消息刷新速率很快的话,很可能导致用户 B 在输入框中输入应答内容的过程中,用户 A 发出询问的那条消息已经被刷新,因此当用户 B 将应答内容输入完成并最终显示到群聊界面中后,用户 A 很可能会误认为这条消息并不是针对之前发出的询问消息的应答内容,再次在群聊界面中发出同样的询问消息,从而导致用户消息产生混乱,影响用户体验。

发明内容

[0005] 有鉴于此,本发明提供一种群聊方法,应用于便携式用户终端上,所述方法包括:

[0006] 当检测到用户针对群聊界面中的第一消息进行回复时,获取所述第一消息的文字内容;

[0007] 将所述第一消息的文字内容添加到所述群聊界面的输入框中;

[0008] 获取所述用户在所述输入框中输入的针对所述第一消息的回复内容;

[0009] 将所述第一消息的文字内容以及针对所述第一消息的回复内容合并为第二消息后,发送给当前群聊用户组中的其他各成员用户,以便在所述其他各成员用户的群聊界面中显示。

[0010] 本发明还提供一种即时通信客户端,应用于便携式用户终端上,所述装置包括:

[0011] 第一获取模块,用于在检测到用户针对群聊界面中的第一消息进行回复时,获取所述第一消息的文字内容;

[0012] 添加模块,用于将所述第一消息的文字内容添加到所述群聊界面的输入框中;

[0013] 第二获取模块,用于获取所述用户在所述输入框中输入的针对所述第一消息的回复内容;

[0014] 发送模块,用于将所述第一消息的文字内容以及针对所述第一消息的回复内容合并为第二消息后,发送给当前群聊用户组中的其他各成员用户,以便在所述其他各成员用

户的群聊界面中显示。

[0015] 相较于现有技术,本发明通过在检测到用户针对群聊界面中的某条消息进行回复时,获取所述该消息的文字内容以及所述用户针对该消息的回复内容,并将二者合并为一个新的消息后发送给所述群聊用户组中的其他各成员用户,实现了用户在群聊过程中可以针对某一条消息进行回复,并将回复的内容与被回复的消息在聊天界面作为一条消息进行显示,从而在群聊界面中消息刷新速率过快时,不至于使用户消息产生混乱。

附图说明

- [0016] 图 1 是根据一示例性实施例示出的一种群聊方法的方法流程图；
[0017] 图 2 是根据一示例性实施例示出的一种用户在群聊界面上的操作示意图；
[0018] 图 3 是根据一示例性实施例示出的另一种用户在群聊界面上的操作示意图；
[0019] 图 4 是根据一示例性实施例示出的另一种用户在群聊界面上的操作示意图；
[0020] 图 5 是根据一示例性实施例示出的一种群聊消息在群聊界面中显示的示意图；
[0021] 图 6 是根据一示例性实施例示出的另一种群聊消息在群聊界面中显示的示意图；
[0022] 图 7 是根据一示例性实施例示出的一种即时通信客户端的逻辑结构图；
[0023] 图 8 是根据一示例性实施例示出的承载所述即时通信客户端的便携式用户终端设备的硬件结构图。

具体实施方式

[0024] 针对背景技术中提出的问题,在优选的方式中,本发明实施例提供一种一种群聊方法,应用于便携式用户终端上,通过在检测到用户针对群聊界面中的某条消息进行回复时,获取所述该消息的文字内容以及所述用户针对该消息的回复内容,并将二者合并为一个新的消息后发送给服务端,由服务端将所述新的消息分别发送给所述群聊用户组中的各成员用户,实现了用户在群聊过程中可以针对某一条消息进行回复,并将回复消息与被回复消息在聊天界面作为一条消息进行显示,从而解决了在群聊界面中消息刷新速率过快时,由于回复消息和被回复消息分离显示而造成的用户消息混乱的问题。

[0025] 请参见图 1,本发明实施例提供一种群聊方法,应用于便携式用户终端上,所述方法执行如下步骤:

[0026] S101、当检测到用户针对群聊界面中的第一消息进行回复时,获取所述第一消息的文字内容;

[0027] 在本实施例中,所述用户终端可以通过检测用户的操作来确定用户需要进行回复的所述第一消息;例如,当所述用户终端为计算机时,可以通过检测用户通过鼠标点击操作来确定用户需要进行回复的第一消息;当所述用户终端为智能手机时,可以通过检测用户通过手指触摸屏幕的操作来确定用户需要进行回复的第一消息。

[0028] S102、将所述第一消息的文字内容添加到所述群聊界面的输入框中;

[0029] 在本实施例中,在将所述第一消息的文字内容添加到所述输入框中时,可以为所述第一消息的文字内容添加预设字符以及所述第一消息的发送者 ID,以方便后续用户可以区分回复消息和被回复消息。

[0030] 其中,所述第一消息的文字内容、预设字符以及所述第一消息的发送者 ID 的位置

关系为预设位置关系,在一种优选的实施方式中,所述预设位置关系可以是将所述预设字符和所述第一消息的发送者 ID 放置在所述第一消息的文字内容的前端,然后将所述预设字符再放置到所述第一消息的发送者 ID 的前端;当所述预设字符为字符组合时,也可以将所述预设字符放置到所述预设字符的中间;

[0031] 例如,在具体实现时,所述预设字符可以是“//@”或者“//@:”,可以将所述发送者 ID 放置到“//@”后面(比如“//@发送者 ID”),也可以将所述发送者 ID 放置到“//@:”中间(比如“//@发送者 ID:”),从而使得当前群聊用户组的成员收到该消息后,可以根据所述预设字符和发送者 ID 之间的位置关系准确获取到所述消息中携带的发送者 ID。

[0032] 在本实施例中,所述用户终端将所述第一消息的文字内容添加到所述输入框中,具体可以通过检测到的用户操作来触发一条内部指令来实现;

[0033] 例如,当所述用户终端在后台检测到用户针对所述第一消息的某一操作行为后(例如长按操作),则自动触发一条将所述第一消息的文字内容添加到所述输入框中的内部指令。在本实施例中,不对所述操作行为进行特别限定。

[0034] S103、获取所述用户在所述输入框中输入的针对所述第一消息的回复内容;

[0035] 在本实施例中,在获取针对所述第一消息的回复内容时,可以首先将输入光标移动到所述第一消息的文字内容的前端,然后获取所述输入光标前面的输入内容作为所述用户针对所述第一消息的回复内容。

[0036] S104、将所述第一消息的文字内容以及针对所述第一消息的回复内容合并为第二消息后,发送给当前群聊用户组中的其他各成员用户,以便在所述其他各成员用户的群聊界面中显示。

[0037] 在本实施例中,在对所述第一消息的文字内容和针对所述第一消息的回复内容进行合并时,具体由所述用户终端在后台执行,在具体实现时可以按照所述预设位置关系对所述第一消息的文字内容和针对所述第一消息的回复内容进行合并,即将针对所述第一消息的回复内容设置于所述第一消息的文字内容的前面,将所述预设字符和所述第一消息的发送者 ID 设置于所述第一消息的文字内容的前面。当然,所述第一消息的文字内容和针对所述第一消息的回复内容的位置顺序,在具体实现时也可以根据用户的习惯进行调整,在本实施例中不进行特别限定。

[0038] 在本实施例中,客户端将所述第二消息发送给当前群聊用户组中的其他各成员用户通常是通过服务器进行中转,当用户组中的其他成员用户的用户终端收到来自服务器的所述第二消息时,首先需要检查该消息中是否携带所述预设字符;如果所述第二消息中携带所述预设字符,表明该条消息可能是对端用户针对本端用户的某条消息的回复消息,于是根据所述预设位置关系获取所述第二消息中携带的发送者 ID,并判断所述第二消息中携带的发送者 ID 与本端用户在聊天群组中的用户 ID 是否相同;

[0039] 如果相同,按照三种不同的显示模式对所述第二消息中携带的内容分别进行显示;具体地,首先根据所述预设位置关系获取所述第二消息中携带的所述第一消息以及针对所述第一消息的回复内容后,将针对所述第一消息的回复内容按照默认显示模式在群聊界面中进行显示;将所述预设字符和所述发送者 ID 按照区别于默认显示模式的第二显示模式在群聊界面中进行显示;将所述第一消息按照区别于默认显示模式的第三显示模式在群聊界面中进行显示;

[0040] 如果不同,按照两种不同的显示模式对所述第二消息中携带的内容分别进行显示;具体地,将针对所述第一消息的回复内容按照默认显示模式在群聊界面中进行显示;将所述预设字符、所述发送者 ID 以及所述第一消息按照所述第三显示模式在群聊界面中进行显示。

[0041] 其中,所述第二显示模式与所述第三显示模式不同;在优选的实施方式中,以上三种显示模式可以按照不同的显示颜色在群聊界面中加以区分。

[0042] 以下以所述群聊方法以即时通信客户端的形式运行于智能手机上为例,对本发明进行更加详细的描述;

[0043] 值得说明的是,将所述即时通信客户端运行于智能手机,仅为示例性描述,并不用于限定本发明,在具体实现时,运行所述即时通信客户端的设备也可以是诸如计算机、平板电脑等硬件资源足以运行所述即时通信客户端的设备,在本发明中不对此进行特别限定。

[0044] 首先,用户在智能手机上安装好所述客户端之后,可以向所述服务端进行注册,当注册成功后即可以成功上线。在用户登录过程中,客户端获取用户输入的身份认证信息(比如用户名与密码)发送给服务端,服务端对该身份认证信息进行验证,若通过则允许用户上线。当用户首次登陆时,其可能没有加入任何用户群,在登录后可以通过在用户界面上搜索,创建或者以其他方式加入某个用户群中,服务端记录该用户的群属性信息,群属性信息一般包括该用户所属用户群 ID 以及在各个用户群中的角色等。这部分的处理与实现可以参考现有技术,本发明不再详述。

[0045] 当本端用户通过所述客户端软件开启一个群会话时,此时群内所有的成员用户均通过服务端与所述本端用户建立了会话连接。所述本端用户可以通过服务端已经建立的会话连接与所述用户群组中的其他成员用户进行即时聊天通信。其中,服务端为所述本端用户与该用户群中其他各成员用户建立会话连接的过程,可以参考现有技术,本发明不再详述。

[0046] 当所述本端用户需要对群聊界面中的某一条消息进行回复时,可以通过在触摸屏上用手指对该消息进行操作来实现,例如用户可以在触摸屏上长按该消息或者在该消息上进行滑动来进行回复,当所述智能手机在后台检测到该用户这一操作后,自动在后台运行一条将该消息的文字内容添加到当前群聊界面的输入框中的内部指令,同时将该消息的文字内容缓存到后台。

[0047] 当然,在具体实现时,本端用户针对群聊界面中的某一条消息进行回复的功能可以通过功能选项的形式呈现给用户,然后根据用户的选择再进一步进行后续的处理。

[0048] 例如,请参见图 2 和图 3,在具体实现时,当本端用户用手指在触摸屏上长按某条消息所处的位置时,可以在群聊界面中弹出一个功能选项界面,在现有技术中,该功能选项界面通常包括“复制”、“回复”、“@TA”等选项,因此在本实施例中可以再添加一个“回复”选项;当用户选择了所述“回复”选项时,客户端在后台将该消息的文字内容进行缓存,并自动在该消息的文字内容的前面增加发送者的 ID 以及预设字符后,再将该消息的文字内容添加到群聊界面的输入框中。其中在具体实现时,所述预设字符可以位于所述发送者 ID 的前面。

[0049] 请参考图 4,当本端用户需要针对成员用户“Daniel”的一条“明天我们去跑步吧”的消息进行回复时,此时在输入框中可以将输入光标移动到该消息文字内容的最前端,然

后本端用户在所述输入光标指示的位置输入针对该消息的回复内容。例如,本端用户针对成员用户“Daniel”的一条“明天我们去跑步吧”的消息的回复是“好的”,当本端用户输入完成时,客户端可以在后台缓存输入光标前面的内容作为针对该消息的回复内容。

[0050] 此时,所述客户端的后台已经缓存了两条消息,一条为“明天我们去跑步吧”,另一条为“好的”,于是所述客户端可以按照这两条消息在所述输入框中的位置关系进行合并后发送给服务端。服务端收到合并后的消息后,将该消息发送给当前群聊用户组中的其他各成员用户,从而在所述其他各成员用户的群聊界面中显示;

[0051] 进一步的,所述其他各成员用户在将该合并后的消息在群聊界面中进行显示时,由于在本实施例中所述预设字符后的文字内容为本端用户的原始消息,而预设字符前面的文字内容则是对端用户针对所述原始消息的回复消息,因此为了在群聊界面中显示该消息时方便用户查看,可以对所述合并后的消息中携带的内容按照不同的显示模式进行显示;

[0052] 例如,请参见图 5,当所述群聊用户组中的用户 Daniel 的用户终端收到一条“好的 //@Daniel:明天我们去跑步吧”的消息,则可以将该消息中的文字内容“好的”使用第一颜色在群聊界面中显示;将该消息中的文字内容“明天我们去跑步吧”按照第二颜色在群聊界面中显示;将该消息中的文字内容“//@Daniel:”按照第三颜色进行高亮显示;此时,文本“好的 //@Daniel:明天我们去跑步吧”呈现三种不同的颜色。

[0053] 请参见图 6,当所述群聊用户组中除了用户 Daniel 以外的其他成员收到该条消息后,由于该消息中携带的发送者 ID 与自身的用户 ID 不相同,于是可以将该消息中的文字内容“好的”使用第一颜色在群聊界面中显示;将该消息中的文字内容“//@Daniel:明天我们去跑步吧”按照第三颜色在群聊界面中高亮显示;此时,文本“好的 //@Daniel:明天我们去跑步吧”呈现两种不同的颜色。

[0054] 等同的,当客户端收到服务端发送的来自所述群聊用户组中其他成员用户的群聊消息时,首先也需要检查该消息中是否携带所述预设字符,如果是,表明该条消息可能是对端用户针对本端用户的某条消息的回复消息,于是在进一步判断该消息中携带的发送者 ID 与自身用户 ID 是否相同,并根据判断结果对该消息中携带的内容按照不同的显示模式进行显示;其实对该消息中携带的内容按照不同的显示模式进行显示,与以上描述的内容相同,不再赘述。

[0055] 当然,在具体实现时,本端用户也可以按照以上方法针对自身的某条消息进行回复,其具体实现步骤与以上披露的具体步骤相同,不再赘述。

[0056] 通过以上描述可知,本发明通过在检测到用户针对群聊界面中的某条消息进行回复时,获取所述该消息的文字内容以及所述用户针对该消息的回复内容,并将二者合并为一个新的消息后发送给服务端,由服务端将所述新的消息分别发送给所述群聊用户组中的各成员用户,实现了用户在群聊过程中可以针对某一条消息进行回复,并将回复的内容与被回复的消息在聊天界面作为一条消息进行显示;同时,在群聊界面中对合并后的消息进行显示时,通过预设字符将所述合并后的消息分隔为原始消息部分和回复消息部分,并对其中原始消息部分进行高亮显示,从而实现了当群聊界面中消息刷新速率过快时,也不至于使用户消息产生混乱,提升了用户体验。

[0057] 请参见图 7,本发明实施例还提供一种即时通信客户端 70,应用于便携式用户终端(比如智能手机)上;其中,请参见图 8,作为承载所述客户端 70 的便携式用户终端所涉

及的硬件架构中,通常包括 CPU、内存、非易失性存储器、网络接口以及内部总线等。以软件实现为例,本发明所述客户端 40 通常可以理解为加载在内存中的计算机程序,通过 CPU 运行之后形成的软硬件相结合的逻辑装置;所述即时通信客户端 70 包括第一获取模块 701、添加模块 702、第二获取模块 703、发送模块 704、接收模块 705、第三获取模块 706 以及判断模块 707;其中:

[0058] 第一获取模块 701,用于在检测到用户针对群聊界面中的第一消息进行回复时,获取所述第一消息的文字内容;

[0059] 添加模块 702,用于将所述第一消息的文字内容添加到所述群聊界面的输入框中;

[0060] 第二获取模块 703,用于获取所述用户在所述输入框中输入的针对所述第一消息的回复内容;

[0061] 发送模块 704,用于将所述第一消息的文字内容以及针对所述第一消息的回复内容合并为第二消息后,发送给当前群聊用户组中的其他各成员用户,以便在所述其他各成员用户的群聊界面中显示。

[0062] 在本实施例中,所述添加模块 702 进一步用于:

[0063] 为所述第一消息的文字内容添加预设字符以及对应的发送者 ID;

[0064] 将添加了所述预设字符以及所述发送者 ID 的所述第一消息的文字内容添加到所述群聊界面中的输入框中;

[0065] 其中,所述第一消息的文字内容、所述预设字符以及所述对应的发送者 ID 的位置关系为预设位置关系。

[0066] 在本实施例中,所述第二获取模块 703 进一步用于:

[0067] 将所述输入框中的输入光标移动至所述第一消息的文字内容的最前端;

[0068] 获取所述输入光标前面的输入内容作为所述用户针对所述第一消息的回复内容。

[0069] 在本实施例中,所述预设位置关系具体为:

[0070] 所述预设字符以及所述发送者 ID 位于所述第一消息的文字内容的前端;

[0071] 所述预设字符位于所述对应的发送者 ID 的前端;或

[0072] 当所述预设字符为字符组合时,所述发送者 ID 位于所述预设字符的中间。

[0073] 在本实施例中,所述客户端还包括:

[0074] 接收模块 705,用于接收当前群聊用户组中的其他各成员用户发送的所述第二消息,并检查所述第二消息中是否携带所述预设字符;

[0075] 第三获取模块 706,用于在所述第二消息中携带所述预设字符时,根据所述预设位置关系,获取所述第二消息中携带的发送者 ID、所述第一消息以及针对所述第一消息的回复内容;

[0076] 判断模块 707,用于判断所述第二消息中携带的发送者 ID 与本端的用户 ID 是否相同;

[0077] 如果是,将针对所述第一消息的回复内容按照默认显示模式在群聊界面中进行显示;将所述预设字符和所述发送者 ID 按照区别于默认显示模式的第二显示模式在群聊界面中进行显示;将所述第一消息按照区别于默认显示模式的第三显示模式在群聊界面中进行显示;其中所述第二显示模式与所述第三显示模式不同;

[0078] 如果否,将所述针对所述第一消息的回复内容按照默认显示模式在群聊界面中进行显示;将所述预设字符、所述发送者 ID 以及所述第一消息按照所述第三显示模式在群聊界面中进行显示。

[0079] 通过以上实施例的描述,本领域技术人员可以理解实施例中装置中的单元可以合并为一个单元,也可以进一步拆分成多个子单元。

[0080] 以上所述仅为本发明的较佳实施例而已,并不用以限制本发明,凡在本发明的精神和原则之内,所做的任何修改、等同替换、改进等,均应包含在本发明保护的范围之内。

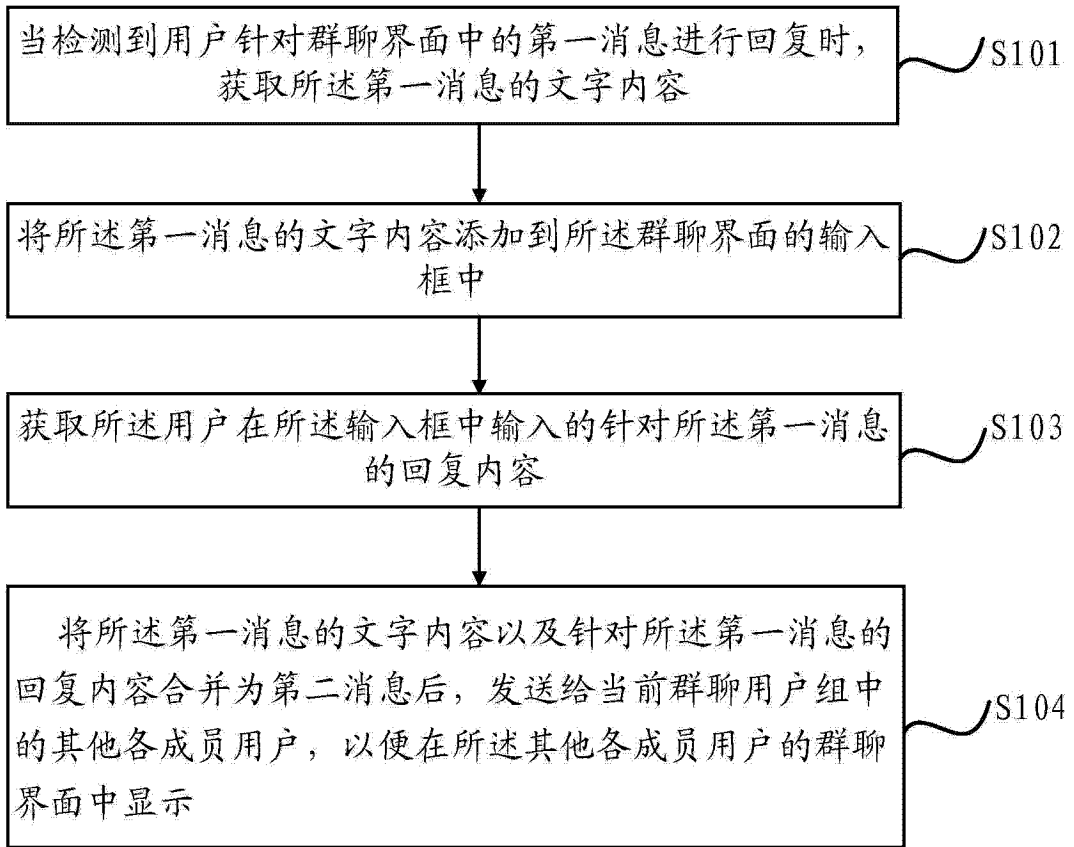


图 1



图 2



图 3



图 4

文本呈现两种不同的颜色



图 5

文本呈现三种不同的颜色



图 6

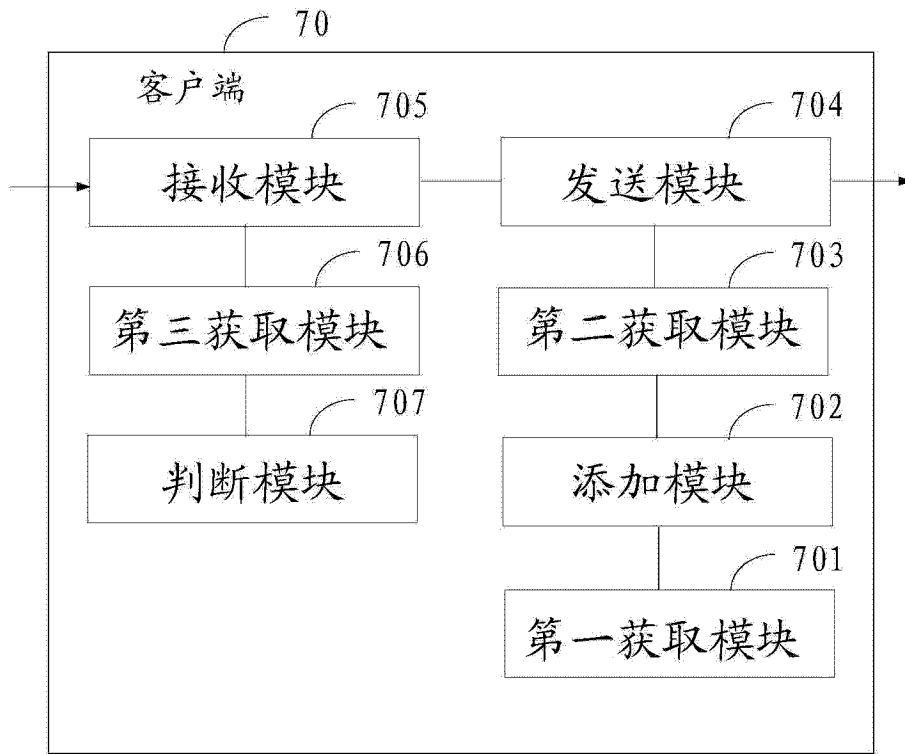


图 7

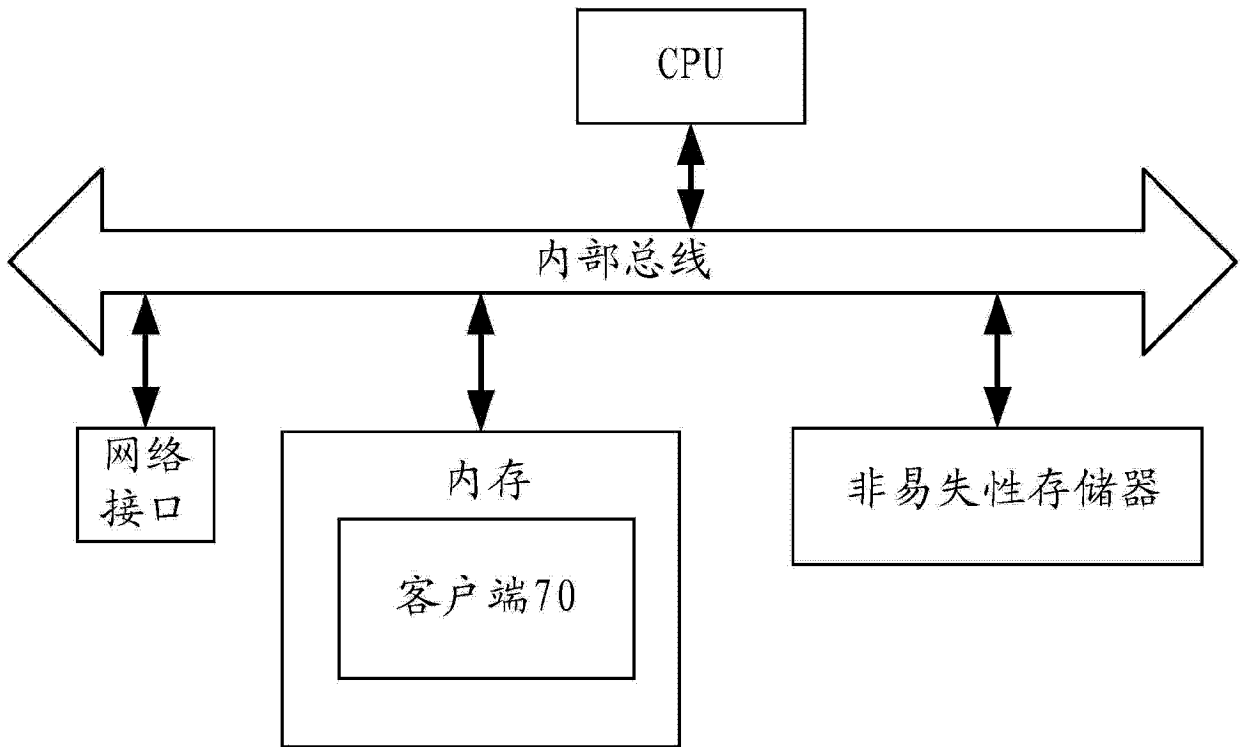


图 8