



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 115845400 A

(43) 申请公布日 2023. 03. 28

(21) 申请号 202211584379.6

(22) 申请日 2022.12.09

(71) 申请人 网易(杭州)网络有限公司  
地址 310052 浙江省杭州市滨江区网商路  
599号网易大厦

(72) 发明人 陶欣怡 林智 刘勇成 胡志鹏  
袁思思 程龙

(74) 专利代理机构 北京超凡宏宇专利代理事务  
所(特殊普通合伙) 11463  
专利代理师 彭星

(51) Int. Cl.  
A63F 13/87(2014.01)

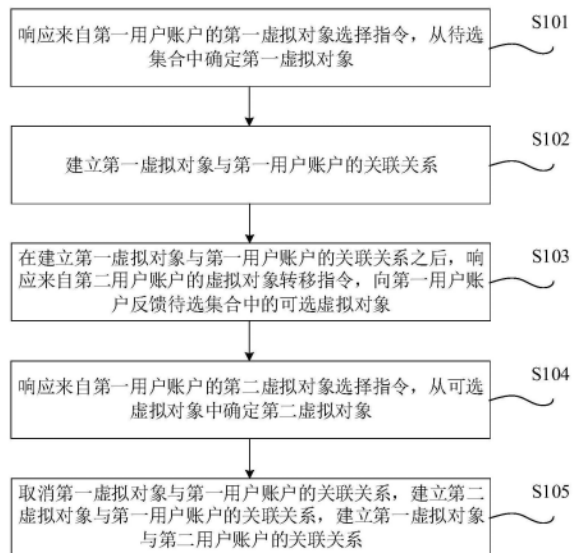
权利要求书3页 说明书15页 附图6页

(54) 发明名称

一种信息处理方法、装置、电子设备和存储  
介质

(57) 摘要

本申请提供一种信息处理方法、装置、电子  
设备和存储介质,涉及云游戏技术领域。该方法  
包括:响应来自第一用户账户的第一虚拟对象选  
择指令,从待选集合中确定第一虚拟对象;建立  
第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系;响应  
来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,向第一  
用户账户反馈待选集合中的可选虚拟对象;响应  
来自第一用户账户的第二虚拟对象选择指令,从  
可选虚拟对象中确定第二虚拟对象;取消第一虚  
拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第二虚  
拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第一虚  
拟对象与第二用户账户的关联关系。相对于现有  
技术,避免了交换时间紧张,且交换的可选择性  
较少的问题。



1. 一种信息处理方法,其特征在于,应用于服务器,所述方法包括:

响应来自第一用户账户的第一虚拟对象选择指令,从待选集合中确定第一虚拟对象,其中,所述待选集合中包含多个虚拟对象;

建立所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系;

在建立所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系之后,响应来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,向所述第一用户账户反馈所述待选集合中的可选虚拟对象;其中,第一用户和第二用户为同一阵营的用户;

响应来自所述第一用户账户的第二虚拟对象选择指令,从所述可选虚拟对象中确定第二虚拟对象;

取消所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第二虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第一虚拟对象与所述第二用户账户的关联关系。

2. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,所述响应来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,向所述第一用户账户反馈所述待选集合中可选虚拟对象之前,所述方法还包括:

响应于来自所述第二用户账户的第三虚拟对象选择指令,从所述待选集合中确定可选虚拟对象。

3. 一种信息处理方法,其特征在于,应用于第二用户账户对应的客户端,所述方法包括:

响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定所述第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象;

响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并向服务器发送虚拟对象转移指令;所述虚拟对象转移指令用于使得所述服务器向第一用户账户反馈所述可选虚拟对象,获取所述第一用户在所述可选虚拟对象中确定的第二虚拟对象,并取消第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第二虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系;其中,所述第一用户和所述第二用户为同一阵营的用户;

接收所述服务器发送的关联指令;所述关联指令包括:所述第一虚拟对象的信息;

为所述第二用户配置所述第二虚拟对象。

4. 如权利要求3所述的方法,其特征在于,所述响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定所述第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象之前,所述方法还包括:

响应于针对已配置虚拟对象的用户的第二选择操作,根据所述第二选择操作所选中的用户和所述第二用户,显示所述待选集合。

5. 如权利要求3所述的方法,其特征在于,所述响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,包括:

响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,根据所述拖动操作的结束位置确定所述第一用户。

6. 如权利要求3所述的方法,其特征在于,所述向服务器发送虚拟对象转移指令,包括:

若所述第一选择操作所选中的虚拟对象为自定义虚拟对象,则向所述服务器发送自定义虚拟对象转移请求,以使所述服务器指示所述第一用户自行确定所述第二虚拟对象。

7. 如权利要求3所述的方法,其特征在于,所述响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定所述第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象,包括:

响应于在所述待选集合中的第三选择操作,确定第三操作对应的虚拟对象的类型为目标类型;

所述响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并向服务器发送虚拟对象转移指令;包括:

若所述第一选择操作对应的虚拟对象为自定义虚拟对象,则向所述服务器发送目标类型下的自定义交换请求;以使所述服务器指示所述第一用户在目标类型下的虚拟对象中,自行确定第二虚拟对象。

8. 如权利要求3所述的方法,其特征在于,所述待选集合中所述第一用户和所述第二用户共有的虚拟对象以第一预设方式显示;其他虚拟对象以区别于第一预设方式的第二预设方式显示。

9. 如权利要求3所述的方法,其特征在于,所述待选集合中所述第一用户和所述第二用户共有的,且所述第一用户对其熟练度大于预设阈值的虚拟对象以第一预设方式显示;其他虚拟对象以区别于第一预设方式的第二预设方式显示。

10. 一种信息处理装置,其特征在于,所述装置包括:第一确定模块、建立模块和反馈模块,其中:

所述第一确定模块,用于响应来自第一用户账户的第一虚拟对象选择指令,从待选集合中确定第一虚拟对象,其中,所述待选集合中包含多个虚拟对象;

所述建立模块,用于建立所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系;

所述反馈模块,用于在建立所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系之后,响应来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,向所述第一用户账户反馈所述待选集合中的可选虚拟对象;其中,第一用户账户和第二用户账户为同一阵营的用户;

所述第一确定模块,用于响应来自所述第一用户账户的第二虚拟对象选择指令,从所述可选虚拟对象中确定第二虚拟对象;

所述建立模块,具体用于取消所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第二虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第一虚拟对象与所述第二用户账户的关联关系。

11. 一种信息处理装置,其特征在于,所述装置包括:第二确定模块、接收模块和配置模块,其中:

所述第二确定模块,用于响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定所述第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象;响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并向服务器发送虚拟对象转移指令;所述虚拟对象转移指令用于使得所述服务器向第一用户账户反馈所述可选虚拟对象,获取所述第一用户在所述可选虚拟对象中确定的第二虚拟对象,并取消第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第二虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系;其中,所述第一用户和所述第二用户为同一阵营的用户;

所述接收模块,用于接收所述服务器发送的关联指令;所述关联指令包括:所述第一虚拟对象的信息;

所述配置模块,用于为所述第二用户配置所述第二虚拟对象。

12. 一种电子设备,其特征在于,包括:处理器、存储介质和总线,所述存储介质存储有所述处理器可执行的机器可读指令,当电子设备运行时,所述处理器与所述存储介质之间通过总线通信,所述处理器执行所述机器可读指令,以执行如权利要求1至9中任一项所述一种信息处理方法的步骤。

13. 一种计算机可读存储介质,其特征在于,所述计算机可读存储介质上存储有计算机程序,所述计算机程序被处理器运行时执行如权利要求1至9中任一项所述一种信息处理方法的步骤。

## 一种信息处理方法、装置、电子设备和存储介质

### 技术领域

[0001] 本申请涉及游戏技术领域,具体而言,涉及一种信息处理方法、装置、电子设备和存储介质。

### 背景技术

[0002] 随着互联网技术的发展,游戏在人们生活中所占的比重越来越大,人们通过游戏来作为休闲娱乐时的消遣,其中,组队类游戏尤为受到人们的欢迎。

[0003] 现有技术中,玩家组队进入游戏,在准备界面各自选择使用的虚拟对象。很多玩法模式中不允许队友之间使用同一个虚拟对象,因此在选虚拟对象界面会有跟队友交换虚拟对象的操作。

[0004] 但是现有技术中一般是在队友各自选择完虚拟对象之后,才能进行虚拟对象的交换,此时交换时间比较紧张,且交换的可选择性较少。

### 发明内容

[0005] 有鉴于此,本申请实施例提供了一种信息处理方法、装置、电子设备和存储介质,以解决交换时间比较紧张,且交换的可选择性较少的问题。

[0006] 第一方面,本申请实施例提供了一种信息处理方法,应用于服务器,所述方法包括:

[0007] 响应来自第一用户账户的第一虚拟对象选择指令,从待选集合中确定第一虚拟对象,其中,所述待选集合中包含多个虚拟对象;

[0008] 建立所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系;

[0009] 在建立所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系之后,响应来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,向所述第一用户账户反馈所述待选集合中的可选虚拟对象;其中,第一用户账户和第二用户账户为同一阵营的用户;

[0010] 响应来自所述第一用户账户的第二虚拟对象选择指令,从所述可选虚拟对象中确定第二虚拟对象;

[0011] 取消所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第二虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第一虚拟对象与所述第二用户账户的关联关系。

[0012] 第二方面,本申请实施例还提供了一种信息处理方法,应用于第二用户账户对应的客户端,所述方法包括:

[0013] 响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定所述第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象;

[0014] 响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并向服务器发送虚拟对象转移指令;所述虚拟对象转移指令用于使得所述服务器向第一用户账户反馈所述可选虚拟对象,获取所述第一用户在所述可选虚拟对象中确定的第二虚拟对象,并取消所述

第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第二虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系;其中,所述第一用户和所述第二用户为同一阵营的用户;

[0015] 接收所述服务器发送的关联指令;所述关联指令包括:所述第一虚拟对象的信息;

[0016] 为所述第二用户配置所述第二虚拟对象。

[0017] 第三方面,本申请实施例还提供了一种信息处理装置,其包括:第一确定模块、建立模块和反馈模块,其中:

[0018] 所述第一确定模块,用于响应来自第一用户账户的第一虚拟对象选择指令,从待选集合中确定第一虚拟对象,其中,所述待选集合中包含多个虚拟对象;

[0019] 所述建立模块,用于建立所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系;

[0020] 所述反馈模块,用于在建立所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系之后,响应来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,向所述第一用户账户反馈所述待选集合中的可选虚拟对象;其中,第一用户账户和第二用户账户为同一阵营的用户;

[0021] 所述第一确定模块,用于响应来自所述第一用户账户的第二虚拟对象选择指令,从所述可选虚拟对象中确定第二虚拟对象;

[0022] 所述建立模块,具体用于取消所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第二虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第一虚拟对象与所述第二用户账户的关联关系。

[0023] 第四方面,本申请实施例还提供了一种信息处理装置,其包括:第二确定模块、接收模块和配置模块,其中:

[0024] 所述第二确定模块,用于响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定所述第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象;响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并向服务器发送虚拟对象转移指令;所述虚拟对象转移指令用于使得所述服务器向第一用户账户反馈所述可选虚拟对象,获取所述第一用户在所述可选虚拟对象中确定的第二虚拟对象,并取消所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第二虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系;其中,所述第一用户和所述第二用户为同一阵营的用户;

[0025] 所述接收模块,用于接收所述服务器发送的关联指令;所述关联指令包括:所述第一虚拟对象的信息;

[0026] 所述配置模块,用于为所述第二用户配置所述第二虚拟对象。

[0027] 第五方面,本申请实施例还提供了一种电子设备,包括:处理器、存储介质和总线,所述存储介质存储有所述处理器可执行的机器可读指令,当电子设备运行时,所述处理器与所述存储介质之间通过总线通信,所述处理器执行所述机器可读指令,以执行如第一方面或第二方面中任一项所述的一种信息处理方法的步骤。

[0028] 第六方面,本申请实施例还提供了一种计算机可读存储介质,所述计算机可读存储介质上存储有计算机程序,所述计算机程序被处理器运行时执行如第一方面或第二方面中任一项所述的一种信息处理方法的步骤。

[0029] 本申请的有益效果是:采用本申请提供的信息处理方法,可以在第一用户账户选择第一虚拟对象,并成功建立第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系之后,若接收到来

自第二用户账户的虚拟对象转移指令,则根据第一用户账户在待选集合中确定的第二虚拟对象,取消第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第二虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系,从而实现将已建立关联关系的第一用户账户的第一虚拟对象转移至第二用户账户,且交换操作更加便捷,第二用户与第一用户之间进行交换沟通更加方便快捷。

[0030] 为使本申请的上述目的、特征和优点能更明显易懂,下文特举较佳实施例,并配合所附附图,作详细说明如下。

### 附图说明

[0031] 为了更清楚地说明本申请实施例的技术方案,下面将对实施例中所需要使用的附图作简单地介绍,应当理解,以下附图仅示出了本申请的某些实施例,因此不应被看作是对范围的限定,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相关的附图。

[0032] 图1为本申请一实施例提供的信息处理方法的流程示意图;

[0033] 图2为本申请另一实施例提供的信息处理方法的流程示意图;

[0034] 图3为本申请另一实施例提供的信息处理方法的流程示意图;

[0035] 图4为本申请另一实施例提供的信息处理方法的流程示意图;

[0036] 图5为本申请一实施例提供的图形用户界面的界面示意图;

[0037] 图6为本申请另一实施例提供的图形用户界面的界面示意图;

[0038] 图7为本申请一实施例提供的信息处理装置的结构示意图;

[0039] 图8为本申请另一实施例提供的信息处理装置的结构示意图;

[0040] 图9为本申请另一实施例提供的信息处理装置的结构示意图;

[0041] 图10为本申请一实施例提供的信息处理设备的结构示意图。

### 具体实施方式

[0042] 为使本申请实施例的目的、技术方案和优点更加清楚,下面将结合本申请实施例中附图,对本申请实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述,显然,所描述的实施例仅仅是本申请一部分实施例,而不是全部的实施例。通常在此处附图中描述和示出的本申请实施例的组件可以以各种不同的配置来布置和设计。因此,以下对在附图中提供的本申请的实施例的详细描述并非旨在限制要求保护的本申请的范围,而是仅仅表示本申请的选定实施例。基于本申请的实施例,本领域技术人员在没有做出创造性劳动的前提下所获得的所有其他实施例,都属于本申请保护的范围。

[0043] 在本公开其中一种实施例中的信息处理方法可以运行于本地终端设备或者是服务器。当信息处理方法运行于服务器时,该方法则可以基于云交互系统来实现与执行,其中,云交互系统包括服务器和客户端设备。

[0044] 在一可选的实施方式中,云交互系统下可以运行各种云应用,例如:云游戏。以云游戏为例,云游戏是指以云计算为基础的游戏方式。在云游戏的运行模式下,游戏程序的运行主体和游戏画面呈现主体是分离的,信息处理方法的储存与运行是在云游戏服务器上完成的,客户端设备的作用用于数据的接收、发送以及游戏画面的呈现,举例而言,客户端设

备可以是靠近用户侧的具有数据传输功能的显示设备,如,移动终端、电视机、计算机、掌上电脑等;但是进行信息处理的为云端的云游戏服务器。在进行游戏时,玩家操作客户端设备向云游戏服务器发送操作指令,云游戏服务器根据操作指令运行游戏,将游戏画面等数据进行编码压缩,通过网络返回客户端设备,最后,通过客户端设备进行解码并输出游戏画面。

[0045] 在一可选的实施方式中,以游戏为例,本地终端设备存储有游戏程序并用于呈现游戏画面。本地终端设备用于通过图形用户界面与玩家进行交互,即,常规的通过电子设备下载安装游戏程序并运行。该本地终端设备将图形用户界面提供给玩家的方式可以包括多种,例如,可以渲染显示在终端的显示屏上,或者,通过全息投影提供给玩家。举例而言,本地终端设备可以包括显示屏和处理器,该显示屏用于呈现图形用户界面,该图形用户界面包括游戏画面,该处理器用于运行该游戏、生成图形用户界面以及控制图形用户界面在显示屏上的显示。

[0046] 在一种可能的实施方式中,本发明实施例提供了一种信息处理方法,通过终端设备提供图形用户界面,其中,终端设备可以是前述提到的本地终端设备,也可以是前述提到的云交互系统中的客户端设备。

[0047] 本申请的实施例应用在游戏中,各用户在进行虚拟对象的选择场景下,其中,第二用户在未选择自己对应的虚拟对象时,可以通过发起虚拟对象转移指令的方式,向已选择第一虚拟对象的第一用户发起虚拟对象的转移(交换)请求,并在第一用户同意后,由服务器将第一用户所选择的第一虚拟对象转移给第二用户,也即建立第二用户账户与第一虚拟对象之间的关联关系,并且服务器还会根据第一用户账户在可选虚拟对象中选择的第二虚拟对象,建立第一用户账户与第二虚拟对象之间的关联关系,从而实现了即使第二用户还没有选择自己对应的虚拟对象,仍可以通过发起虚拟对象的转移请求的方式,申请建立与第一用户账户选择的第一虚拟对象之间的关联关系,并且第一用户与第二用户之间的沟通方式简单快捷。

[0048] 如下结合多个具体的应用示例,对本申请实施例所提供的一种信息处理方法进行解释说明。图1为本申请一实施例提供的一种信息处理方法的流程示意图,应用于服务器侧,如图1所示,该方法包括:

[0049] S101:响应来自第一用户账户的第一虚拟对象选择指令,从待选集合中确定第一虚拟对象。

[0050] 其中,待选集合中包含多个虚拟对象;在一些可能的实施方式中,待选集合中包括的多个虚拟对象例如可以为第一用户账户在游戏中拥有的多个虚拟对象;或者,可以为当前游戏中的所有虚拟对象;或者,可以为第一用户账户在游戏中拥有的,或拥有其试用权限的多个虚拟对象;或者,可以为第一用户账户在游戏中拥有的,并且熟练度(使用该虚拟对象进行游戏的次数)大于预设阈值的多个虚拟对象;应当理解,上述实施例仅为示例性说明,具体待选集合中包括的多个虚拟对象的限制要求可以根据用户需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0051] S102:建立第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系。

[0052] 第一用户在选择第一虚拟对象后,则确定第一虚拟对象为第一用户选择的,在当前游戏对局中使用的第一虚拟对象。



[0053] S103:在建立第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系之后,响应来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,向第一用户账户反馈待选集合中的可选虚拟对象。

[0054] 其中,第一用户账户和第二用户账户为同一阵营的用户。

[0055] 在本申请的实施例中,可选虚拟对象的确定方式例如可以为:响应于来自第二用户账户的第三虚拟对象选择指令,从待选集合中确定可选虚拟对象。

[0056] 在本申请的实施例中,此处的待选集合例如可以为与S101中的待选集合相同的待选集合,也即此处的待选集合中包括的虚拟对象与S101中的待选集合中包括的虚拟对象相同;或者,此处的待选集合可以为与S101中不同的待选集合,例如此处的待选集合中包括的虚拟对象例如可以为第一用户和第二用户共有的虚拟对象;或者此处的待选集合中包括的虚拟对象例如可以为第一用户和第二用户共有的,且第一用户对其熟练度大于预设阈值的虚拟对象;应当理解,上述实施例仅为示例性说明,具体两个待选集合中包括的虚拟对象是否相同,以及包括的虚拟对象的限定,均可以根据用户需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0057] S104:响应来自第一用户账户的第二虚拟对象选择指令,从可选虚拟对象中确定第二虚拟对象。

[0058] 其中,第一用户例如可以根据自己的喜好,或根据自己对可选虚拟对象中各虚拟对象的熟练度,或者根据当前阵营的需要,在可选虚拟对象中确定第二虚拟对象为第一用户账户对应的待关联虚拟对象。

[0059] S105:取消第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第二虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系。

[0060] 至此,第二虚拟对象为第一用户所选择的虚拟对象,第一虚拟对象为第二用户所选择的虚拟对象,也即支持实现了将第一用户账户所选择的虚拟对象转移至第二用户账户。

[0061] 采用本申请提供的信息处理方法,可以在第一用户账户选择第一虚拟对象,并成功建立第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系之后,若接收到来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,则根据第一用户账户在待选集合中确定的第二虚拟对象,取消第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第二虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系,从而实现将已建立关联关系的第一用户账户的第一虚拟对象转移至第二用户账户,且交换操作更加便捷,第二用户与第一用户之间进行交换沟通更加方便快捷。

[0062] 如下结合多个具体的应用示例,对本申请实施例所提供的一种信息处理方法进行解释说明。图2为本申请一实施例提供的一种信息处理方法的流程示意图,应用于第二用户账户对应的客户端,如图2所示,该方法包括:

[0063] S111:响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象。

[0064] 在本申请的实施例中,第二用户在自身还没有选择虚拟对象,或者,第二用户已经在选择虚拟对象的过程中,但没有确定虚拟对象之前,均可以通过针对待选集合输入第一选择操作的方式,来进行虚拟对象的预配置,第一选择操作所选中的虚拟对象即为当前第二用户确定的可选虚拟对象。

[0065] 其中,第一选择操作所选中的虚拟对象可以为一个也可以为多个,也即第二用户可以预配置一个虚拟对象为自己的对应的可选虚拟对象;或者也可以配置一个类型的虚拟对象,也即配置该类型下的多个虚拟对象为可选虚拟对象;或者,也可以配置多个不同类型的虚拟对象为可选虚拟对象,具体第二用户针对可选虚拟对象的配置操作可以根据第二用户的需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0066] 在一些可能的实施例中,待选集合中包括的虚拟对象例如可以为第二用户所拥有的虚拟对象;或者,可以为第二用户所拥有的,且第二用户对其熟练度大于或等于预设阈值的虚拟对象,具体待选集合中包括的虚拟对象的类型,可以根据用户需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0067] 在一些可能的实施例中,第二用户对待选集合输入的第一选择操作例如可以有一定的冷却时间,例如在冷却时间内,第二用户只能进行一次第一选择操作(也即在冷却时间内,第二用户只能进行一次可选虚拟对象的选择,在该次选择中确定的可选虚拟对象可以为一个,也可以为多个),等待冷却时间过后,第二用户才可以重新进行第一选择操作;或者,第二用户对待选集合输入的第一选择操作可以没有冷却时间,第二用户可以不断重复对待选集合输入第一选择操作,每一次新的第一选择操作对应的可选虚拟对象,均会覆盖之前确定的可选虚拟对象,即若第二用户在第一次第一选择操作中选择了虚拟对象A作为可选虚拟对象,随后立马重新选择了虚拟对象B和虚拟对象C作为可选虚拟对象,则当前第二用户对应的可选对象为虚拟对象B和虚拟对象C,具体第二用户对可选虚拟对象进行选择的操作方式可以根据用户需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0068] S112:响应于与第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并向服务器发送虚拟对象转移指令。

[0069] 虚拟对象转移指令用于使得服务器向第一用户账户反馈待选集合中的可选虚拟对象,获取第一用户在可选虚拟对象中确定的第二虚拟对象,并取消第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第二虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系。

[0070] 其中,若可选虚拟对象为一个虚拟对象,则第一用户确定的第二虚拟对象即为可选虚拟对象本身;若可选虚拟对象为多个虚拟对象,则第一用户可以在可选虚拟对象包括的多个虚拟对象中进行选择,确定一个虚拟对象为第二虚拟对象。

[0071] 在本申请的实施例中,第一用户和第二用户为同一阵营的用户,并且第一用户为当前阵营中已经与第一虚拟对象建立关联关系的队友。

[0072] 确定第一用户的方式例如可以为:响应于与第一选择操作连续的拖动操作,根据拖动操作的结束位置确定第一用户;即在确定可选虚拟对象后,第二用户可以将可选虚拟对象的图标拖动到多个队友中第一用户的头像上,或第一用户的名称上,或第一用户的头像的预设范围内,随后根据确定拖动位置的结束位置在哪个第一用户的头像/名称上,来确定第一用户。

[0073] 确定第一用户之后,第一用户的终端上将会显示虚拟对象转移指令对应的提示信息,例如当前第二用户在队列中的位置为4楼,选择的可选虚拟对象为虚拟对象A,第一用户在队列中的位置为1楼,且已经配置虚拟对象B,则在第二用户向第一用户发送交换确认后,第一用户的终端上将会显示提示信息“四楼想用虚拟对象A跟你交换虚拟对象B,是否同

意”；应当理解，上述实施例仅为示例性说明，具体提示信息的提示内容可以根据用户需要灵活调整，并不以上述实施例给出的为限。

[0074] S113:接收服务器发送的关联指令。

[0075] 关联指令包括:第一虚拟对象的信息。

[0076] 在本申请的实施例中,若服务器接收到第一用户同意第二用户发起的虚拟对象转移指令,并且服务器接收到第一用户在可选虚拟对象中确定的第二虚拟对象,则仍以上述当前第二用户在队列中的位置为4楼,选择的可选虚拟对象为虚拟对象A,第一用户在队列中的位置为1楼,且已经配置虚拟对象B为例进行说明,在本申请的实施例中,提示信息上还可以包括确认控件和拒绝控件/取消控件,若第一用户选择确认控件,则表示第一用户同意第二用户发起的虚拟对象转移请求,也即第一用户同意与第二用户进行虚拟对象的交换,即触发针对虚拟对象转移指令的交换确认,此时,则将第二用户对应的可选虚拟对象确定为虚拟对象B,第一用户对应的虚拟对象确定为虚拟对象A,从而实现了同一队列中,已配置虚拟对象的队友和未配置虚拟对象队友之间的虚拟对象交换。

[0077] 在另一些可能的实施例中,若服务器在接收到第一用户返回的转移取消指令,则确定第一用户拒绝了第二用户发起的虚拟对象转移指令,此时服务器则向第二用户返回转移取消指令,收到转移取消指令的第二用户的终端设备的图形用户界面上则会输出提示信息,以指示第一用户拒绝交换虚拟对象。

[0078] 举例说明,在一些可能的实施例中,第一用户触发转移取消指令的方式例如可以为:若第一用户选择了提示信息上的拒绝控件/取消控件,则说明当前第一用户不想交换虚拟对象,此时则返回提示信息提示第二用户,例如可以返回“1楼拒绝与你交换”,第二用户在收到提示信息后,可以重新选择可选虚拟对象,并重新向第一用户发起虚拟对象转移指令,或者,第二用户可以重新选择第一用户,并向重新选择的第一用户发送虚拟对象转移指令;具体可以根据用户需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0079] S114:为第二用户配置第二虚拟对象。

[0080] 采用本申请提供的信息处理方法,可以在第二用户确定可选虚拟对象后,基于与第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并直接基于可选虚拟对象向第一用户发送交换确认,在接收到第一用户返回的交换确认消息后,将第二用户的可选虚拟对象和第一用户的已配置虚拟对象直接进行交换,使得第二用户在没有选择虚拟对象之前,就可以通过可选虚拟对象的方式,实现与第一用户之间的虚拟对象的交换,且交换操作更加便捷,与第一用户进行交换沟通更加方便快捷。

[0081] 在本申请的另一实施例中,在可选虚拟对象为一个虚拟对象时,确定可选虚拟对象和第一用户的方式例如还可以为:通过在待选集合中双击可选虚拟对象图标的方式,确定双击操作对应的虚拟对象为可选虚拟对象,此时进入待交换状态,随后响应于第二用户在已配置虚拟对象的队友中的单击操作,确定单击操作对应的队友为第一用户,应当理解,上述实施例仅为示例性说明,具体确定可选虚拟对象和第一用户的方式可以根据用户需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0082] 在本申请的一个实施例中,待选集合的确定方式和显示方式为:响应于针对已配置虚拟对象的用户的第二选择操作,根据第二选择操作所选中的用户和第二用户,显示待选集合;即玩家可以通过在已配置虚拟对象的用户中的第二选择操作,查看该第二选择操

作所选中的用户对应的待选集合,不同的用户对应的待选集合可能不同。

[0083] 在一些可能的实施例中,根据第二选择操作所选中的用户和第二用户确定待选集合的方式例如可以为:确定第二选择操作所选中的用户和第二用户的共同拥有的虚拟对象,并在待选集合中显示第二选择操作所选中的用户和第二用户的共有虚拟对象;或者,确定第二选择操作所选中的用户和第二用户的共有虚拟对象,以及各共有虚拟对象的操作熟练度,待选集合中显示第二选择操作所选中的用户和第二用户的共有虚拟对象中,操作熟练度大于预设阈值的虚拟对象;应当理解,上述实施例仅为示例性说明,具体待选集合中显示各虚拟对象的确定方式可以根据用户需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0084] 在一些可能的实施例中,待选集合中可以显示当前虚拟游戏中存在的所有虚拟对象,但是所有虚拟对象的显示方式不同,例如,待选集合中第一用户和第二用户共有的虚拟对象以第一预设方式显示;其他虚拟对象以区别于第一预设方式的第二预设方式显示。

[0085] 或者,待选集合中第一用户和第二用户共有的,且第一用户对其熟练度大于预设阈值的虚拟对象以第一预设方式显示;其他虚拟对象以区别于第一预设方式的第二预设方式显示。

[0086] 示例地,第一预设方式例如可以为根据各虚拟对象的标示颜色,对各虚拟对象进行正常显示,第二预设方式例如可以为,对各虚拟对象置灰显示,应当可理解上述实施例仅为示例性说明,并不以上述实施例给出的为限。

[0087] 这样的实施方式,使得第二用户在确定可选虚拟对象之前,可以通过查看各已配置虚拟对象的各用户对应的待选集合的方式,来查看第二用户与各已配置虚拟对象的各用户共有的虚拟对象,从而查看当前可交换虚拟对象,方便第二用户来决定确定哪个已配置虚拟对象的用户为第一用户,避免了第二用户确定的可选虚拟对象,第一用户无法使用的问题。

[0088] 在一些可能的实施例中,待选集合例如可以显示在第二选择操作所选中的队友的一侧,或者,待选集合也可以直接显示在原有的待选集合位置处,具体待选集合的显示位置可以根据用户需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0089] 可选地,在上述实施例的基础上,本申请实施例还可提供一种信息处理方法,如下结合附图对上述方法中发送虚拟对象转移指令的实现过程进行示例说明。图3为本申请另一实施例提供的一种信息处理方法的流程示意图,如图3所示,S112可包括:

[0090] S121:若第一选择操作所选中的虚拟对象为自定义虚拟对象,则向服务器发送自定义交换请求。

[0091] 以使服务器指示第一用户自行确定第二虚拟对象。

[0092] 则在进行虚拟对象交换之前,第一用户可以根据交换确认操作中自定义虚拟对象的信息,确定第二虚拟对象。

[0093] 在一些可能的实施例中,待选集合中例如可以包括多个分格,各虚拟对象例如可以显示在各分格中,例如可以将待选集合的第一个分格设置为一个特殊分格,该分格中不是常规虚拟对象,而是代表“受托可选虚拟对象的自由选择权”,第二用户在选择该特殊分格后,即确定第二用户选中的虚拟对象为自定义虚拟对象,此时则向第一用户发送自定义交换请求。

[0094] 其中,该特殊分格的显示方式例如可以为显示一个特殊图标,或显示特殊颜色,或

以区别于其他分格的显示方式进行显示,应当理解,上述实施例仅为示例性说明,具体特殊分格的显示方式可以根据用户需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0095] 可选地,在上述实施例的基础上,本申请实施例还可提供一种信息处理方法,如下结合附图对上述方法中发送虚拟对象转移指令的实现过程进行示例说明。图4为本申请另一实施例提供的一种信息处理方法的流程示意图,如图4所示,S111可包括:

[0096] S131:响应于在待选集合中的第三选择操作,确定第三操作对应的虚拟对象的类型为目标类型。

[0097] 其中,目标类型可以为仅选择一个虚拟对象的类型作为目标类型,也可以为选择多个虚拟对象的类型作为目标类型,具体目标类型的确定方式可以根据用户需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0098] 在一些可能的实施例中,虚拟对象可能具有不同的分类,例如上路虚拟对象、中路虚拟对象、下路虚拟对象、辅助虚拟对象和打野虚拟对象,同一阵营的队列中,需要有每个类型的虚拟对象,才是较为合理的阵营队列搭配,因此,第二用户可以根据当前阵营队列中的已配置虚拟对象,确定当前阵营队列中缺少什么类型的虚拟对象,就确定缺少的虚拟对象的类型为目标类型;或者,第二用户可以根据第一用户的擅长虚拟对象的类型,确定第一用户擅长的虚拟对象的类型为目标类型;应当理解,上述实施例仅为示例性说明,具体确定目标类型的方式可以根据用户需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0099] 举例说明,图5为本申请一实施例提供的图形用户界面的界面示意图,图6为本申请另一实施例提供的图形用户界面的界面示意图,在一些可能的实施例中,仍以待选集合中包括一个特殊分格为例进行说明,第二用户例如可以在选择特殊分格后,弹出虚拟对象类型的确定窗口,通过在多个虚拟对象的类型中勾选目标类型的方式,来确定可选虚拟对象;如图5所示,当前第二用户所确定的可选虚拟对象即为上路虚拟对象和中路虚拟对象的自定义虚拟对象;或者,待选集合中例如可以包括各类型虚拟对象对应的分列表,每个分列表中均有一个特殊分格,第二用户首先确定一个虚拟对象的类型为目标类型,随后拖动该目标类型下的特殊分格至第一用户处,来确定与第一用户交换的可选虚拟对象,如图6所示,此时第二用户确定的可选虚拟对象为中路虚拟对象的自定义虚拟对象;应当理解,上述实施例仅为示例性说明,具体图形用户界面中,待选集合和特殊分格的显示方式均可以根据用户需要灵活调整,并不以上述实施例给出的为限。

[0100] 对应的,S112,可包括:

[0101] S132:第一选择操作对应的虚拟对象为自定义虚拟对象,则向服务器发送目标类型下的自定义交换请求。

[0102] 以使服务器指示第一用户在目标类型下的虚拟对象中,自行确定一个虚拟对象为第二虚拟对象。

[0103] 采用本申请提供的信息处理方法,第二用户不需要等待自身选择完虚拟对象后再与第一用户进行虚拟对象的交换,而是在队列中存在队友选择完虚拟对象之后,就可以在选择完虚拟对象的队友中确定第一用户,并与第一用户进行虚拟对象的交换,从而使得队友之间对于虚拟对象的选择的沟通时间更加充裕;此外,本申请提出的方法,在第二用户确定可选虚拟对象之前,可以通过查看自己与不同队友的虚拟英雄列表的方式,来查看当前可交换英雄,再进行可选虚拟对象的选择,避免了第二用户确定的可选虚拟对象,第一用户

无法使用的问题;通过在待选集合中新增自定义虚拟对象(特殊分格)的设置,使得虚拟对象的交换由现有技术中的只能一对一交换,变为了支持一对多交换,第一用户在同意的已配置的虚拟对象交换给第二用户之后,可以自由选择新的虚拟对象,使得第一用户选择新的虚拟对象的自由度更高,从而提高虚拟对象交换成功的概率,也即本申请不但支持指定可选虚拟对象,来与第一用户的已配置虚拟对象进行交换,并且还可以通过特殊分格的设置,将选择权交给第一用户,让第一用户自行选择虚拟对象。

[0104] 下述结合附图对本申请所提供的信息处理装置进行解释说明,该信息处理装置可执行上述图1的信息处理方法。

[0105] 图7示出了本申请实施例所提供的一种信息处理装置的结构示意图,如图7所示,该装置包括:第一确定模块201、建立模块202和反馈模块203,其中:

[0106] 第一确定模块201,用于响应来自第一用户账户的第一虚拟对象选择指令,从待选集合中确定第一虚拟对象,其中,待选集合中包含多个虚拟对象;

[0107] 建立模块202,用于建立第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系;

[0108] 反馈模块203,用于在建立第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系之后,响应来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,向第一用户账户反馈待选集合中的可选虚拟对象;其中,第一用户账户和第二用户账户为同一阵营的用户;

[0109] 第一确定模块201,用于响应来自第一用户账户的第二虚拟对象选择指令,从可选虚拟对象中确定第二虚拟对象;

[0110] 建立模块202,具体用于取消第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第二虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系。

[0111] 可选地,第一确定模块201,具体用于响应于来自第二用户账户的第三虚拟对象选择指令,从待选集合中确定可选虚拟对象。

[0112] 采用本申请提供的信息处理装置,可以在第一用户账户选择第一虚拟对象,并成功建立第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系之后,若接收到来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,则根据第一用户账户在待选集合中确定的第二虚拟对象,取消第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第二虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系,从而实现将已建立关联关系的第一用户账户的第一虚拟对象转移至第二用户账户,且交换操作更加便捷,第二用户与第一用户之间进行交换沟通更加方便快捷。

[0113] 下述结合附图对本申请所提供的信息处理装置进行解释说明,该信息处理装置可执行上述图2-图6任一信息处理方法。

[0114] 图8示出了本申请实施例所提供的一种信息处理装置的结构示意图,如图8所示,该装置包括:第二确定模块301、接收模块302和配置模块303,其中:

[0115] 第二确定模块301,用于响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象;响应于与第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并向服务器发送虚拟对象转移指令;虚拟对象转移指令用于使得服务器向第一用户账户反馈可选虚拟对象,获取第一用户在可选虚拟对象中确定的第二虚拟对象,并取消第一虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第二虚拟对象与第一用户账户的关联关系,建立第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系;其中,第一用户和第二用户为

同一阵营的用户；

[0116] 接收模块302,用于接收服务器发送的关联指令;关联指令包括:第一虚拟对象的信息;

[0117] 配置模块303,用于为第二用户配置第二虚拟对象。

[0118] 采用本申请提供的信息处理装置,可以在第二用户确定可选虚拟对象后,基于与第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并直接基于可选虚拟对象向第一用户发送交换确认,在接收到第一用户返回的交换确认消息后,将第二用户的可选虚拟对象和第一用户的已配置虚拟对象直接进行交换,使得第二用户在没有选择虚拟对象之前,就可以通过可选虚拟对象的方式,实现与第一用户之间的虚拟对象的交换,且交换操作更加便捷,与第一用户进行交换沟通更加方便快捷。

[0119] 在一个可行的实施方案中,在上述实施例的基础上,本申请实施例还可提供一种信息处理装置,如下结合附图对上述图8给出的装置的实现过程进行示例说明。图9为本申请另一实施例提供的信息处理装置的结构示意图,如图9所示,该装置还包括:显示模块304,用于响应于针对已配置虚拟对象的用户的第二选择操作,根据第二选择操作所选中的用户和第二用户,显示待选集合。

[0120] 可选地,第二确定模块301,具体用于响应于与第一选择操作连续的拖动操作,根据拖动操作的结束位置确定第一用户。

[0121] 如图9所示,该装置还包括:发送模块305,用于若第一选择操作所选中的虚拟对象为自定义虚拟对象,则向服务器发送自定义虚拟对象转移请求,以使服务器指示第一用户自行确定第二虚拟对象。

[0122] 可选地,第二确定模块301,具体用于响应于在待选集合中的第三选择操作,确定第三操作对应的虚拟对象的类型为目标类型;若第一选择操作对应的虚拟对象为自定义虚拟对象,则向服务器发送目标类型下的自定义交换请求;以使服务器指示第一用户在目标类型下的虚拟对象中,自行确定第二虚拟对象。

[0123] 可选地,显示模块304,具体用于待选集合中第一用户和第二用户共有的虚拟对象以第一预设方式显示;其他虚拟对象以区别于第一预设方式的第二预设方式显示。

[0124] 可选地,显示模块304,具体用于待选集合中第一用户和第二用户共有的,且第一用户对其熟练度大于预设阈值的虚拟对象以第一预设方式显示;其他虚拟对象以区别于第一预设方式的第二预设方式显示。

[0125] 图10示出了本申请实施例所提供的一种电子设备的结构示意图,包括:处理器501、总线502和存储介质503,所述存储介质503存储有所述处理器501可执行的机器可读指令,当电子设备运行如实施例中的一种信息处理方法时,所述处理器501与所述存储介质503之间通过总线502通信,所述处理器501执行所述机器可读指令,所述处理器501方法项的前序部分,以执行以下步骤:

[0126] 响应来自第一用户账户的第一虚拟对象选择指令,从待选集合中确定第一虚拟对象,其中,所述待选集合中包含多个虚拟对象;

[0127] 建立所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系;

[0128] 在建立所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系之后,响应来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,向所述第一用户账户反馈所述待选集合中的可选虚拟对象;

其中,第一用户账户和第二用户账户为同一阵营的用户;

[0129] 响应来自第一用户账户的第二虚拟对象选择指令,从所述可选虚拟对象中确定第二虚拟对象;

[0130] 取消所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第二虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第一虚拟对象与所述第二用户账户的关联关系。

[0131] 在一个可行的实施方案中,所述处理器501在执行所述响应来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,向所述第一用户账户反馈所述待选集合中可选虚拟对象之前,还用于执行:

[0132] 响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定所述第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象;

[0133] 响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并向服务器发送虚拟对象转移指令;所述虚拟对象转移指令用于使得所述服务器向第一用户账户反馈所述可选虚拟对象,获取所述第一用户在所述可选虚拟对象中确定的第二虚拟对象,并取消所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第二虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系;其中,所述第一用户和所述第二用户为同一阵营的用户;

[0134] 接收所述服务器发送的关联指令;所述关联指令包括:所述第一虚拟对象的信息;

[0135] 为所述第二用户配置所述第二虚拟对象。

[0136] 在一个可行的实施方案中,所述处理器501在执行所述响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定所述第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象之前,还用于执行:

[0137] 响应于针对已配置虚拟对象的用户的第二选择操作,根据所述第二选择操作所选中的用户和所述第二用户,显示所述待选集合。

[0138] 在一个可行的实施方案中,所述处理器501在执行所述响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户时,具体用于:

[0139] 响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,根据所述拖动操作的结束位置确定所述第一用户。

[0140] 在一个可行的实施方案中,所述处理器501在执行所述向服务器发送虚拟对象转移指令时,具体用于:

[0141] 若所述第一选择操作所选中的虚拟对象为自定义虚拟对象,则向所述服务器发送自定义虚拟对象转移请求,以使所述服务器指示所述第一用户自行确定所述第二虚拟对象。

[0142] 在一个可行的实施方案中,所述处理器501在执行所述响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定所述第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象之前,还用于执行:

[0143] 响应于在所述待选集合中的第三选择操作,确定第三操作对应的虚拟对象的类型为目标类型;

[0144] 所述响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并向服务器发



送虚拟对象转移指令;包括:

[0145] 若所述第一选择操作对应的虚拟对象为自定义虚拟对象,则向所述服务器发送目标类型下的自定义交换请求;以使所述服务器指示所述第一用户在目标类型下的虚拟对象中,自行确定第二虚拟对象。

[0146] 在一个可行的实施方案中,所述处理器501还用于执行所述待选集合中所述第一用户和所述第二用户共有的虚拟对象以第一预设方式显示;其他虚拟对象以区别于第一预设方式的第二预设方式显示。

[0147] 在一个可行的实施方案中,所述处理器501还用于执行所述待选集合中所述第一用户和所述第二用户共有的,且所述第一用户对其熟练度大于预设阈值的虚拟对象以第一预设方式显示;其他虚拟对象以区别于第一预设方式的第二预设方式显示。

[0148] 通过上述方式,可以在第二用户确定可选虚拟对象后,基于与第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并直接基于可选虚拟对象向第一用户发送交换确认,在接收到第一用户返回的交换确认消息后,将第二用户的可选虚拟对象和第一用户的已配置虚拟对象直接进行交换,使得第二用户在没有选择虚拟对象之前,就可以通过可选虚拟对象的方式,实现与第一用户之间的虚拟对象的交换,且交换操作更加便捷,与第一用户进行交换沟通更加方便快捷。

[0149] 本申请实施例还提供了一种计算机可读存储介质,该计算机可读存储介质上存储有计算机程序,该计算机程序被处理器运行时执行,所述处理器执行以下步骤:

[0150] 响应来自第一用户账户的第一虚拟对象选择指令,从待选集合中确定第一虚拟对象,其中,所述待选集合中包含多个虚拟对象;

[0151] 建立所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系;

[0152] 在建立所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系之后,响应来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,向所述第一用户账户反馈所述待选集合中的可选虚拟对象;其中,第一用户账户和第二用户账户为同一阵营的用户;

[0153] 响应来自第一用户账户的第二虚拟对象选择指令,从所述可选虚拟对象中确定第二虚拟对象;

[0154] 取消所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第二虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第一虚拟对象与所述第二用户账户的关联关系。

[0155] 在一个可行的实施方案中,所述处理器在执行所述响应来自第二用户账户的虚拟对象转移指令,向所述第一用户账户反馈所述待选集合中可选虚拟对象之前,还用于执行:

[0156] 响应于来自所述第二用户账户的第三虚拟对象选择指令,从所述待选集合中确定可选虚拟对象。

[0157] 在一个可行的实施方案中,所述处理器还用于执行响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定所述第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象;

[0158] 响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并向服务器发送虚拟对象转移指令;所述虚拟对象转移指令用于使得所述服务器向第一用户账户反馈所述可选虚拟对象,获取所述第一用户在所述可选虚拟对象中确定的第二虚拟对象,并取消所述第一虚拟对象与所述第一用户账户的关联关系,建立所述第二虚拟对象与所述第一用户账

户的关联关系,建立所述第一虚拟对象与第二用户账户的关联关系;其中,所述第一用户和所述第二用户为同一阵营的用户;

[0159] 接收所述服务器发送的关联指令;所述关联指令包括:所述第一虚拟对象的信息;

[0160] 为所述第二用户配置所述第二虚拟对象。

[0161] 在一个可行的实施方案中,所述处理器在执行所述响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定所述第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象之前,还用于执行:

[0162] 响应于针对已配置虚拟对象的用户的第一选择操作,根据所述第一选择操作所选中的用户和所述第二用户,显示所述待选集合。

[0163] 在一个可行的实施方案中,所述处理器在执行所述响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户时,具体用于:

[0164] 响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,根据所述拖动操作的结束位置确定所述第一用户。

[0165] 在一个可行的实施方案中,所述处理器在执行所述向服务器发送虚拟对象转移指令时,具体用于:

[0166] 若所述第一选择操作所选中的虚拟对象为自定义虚拟对象,则向所述服务器发送自定义虚拟对象转移请求,以使所述服务器指示所述第一用户自行确定所述第二虚拟对象。

[0167] 在一个可行的实施方案中,所述处理器在执行所述响应于第二用户针对待选集合输入的第一选择操作,确定所述第一选择操作所选中的虚拟对象为可选虚拟对象之前,还用于执行:

[0168] 响应于在所述待选集合中的第三选择操作,确定第三操作对应的虚拟对象的类型为目标类型;

[0169] 所述响应于与所述第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并向服务器发送虚拟对象转移指令;包括:

[0170] 若所述第一选择操作对应的虚拟对象为自定义虚拟对象,则向所述服务器发送目标类型下的自定义交换请求;以使所述服务器指示所述第一用户在目标类型下的虚拟对象中,自行确定第二虚拟对象。

[0171] 在一个可行的实施方案中,所述处理器还用于执行所述待选集合中所述第一用户和所述第二用户共有的虚拟对象以第一预设方式显示;其他虚拟对象以区别于第一预设方式的第二预设方式显示。

[0172] 在一个可行的实施方案中,所述处理器还用于执行所述待选集合中所述第一用户和所述第二用户共有的,且所述第一用户对其熟练度大于预设阈值的虚拟对象以第一预设方式显示;其他虚拟对象以区别于第一预设方式的第二预设方式显示。

[0173] 通过上述方式,可以在第二用户确定可选虚拟对象后,基于与第一选择操作连续的拖动操作,确定第一用户,并直接基于可选虚拟对象向第一用户发送交换确认,在接收到第一用户返回的交换确认消息后,将第二用户的可选虚拟对象和第一用户的已配置虚拟对象直接进行交换,使得第二用户在没有选择虚拟对象之前,就可以通过可选虚拟对象的方式,实现与第一用户之间的虚拟对象的交换,且交换操作更加便捷,与第一用户进行交换沟

通更加方便快捷。

[0174] 在本申请实施例中,该计算机程序被处理器运行时还可以执行其它机器可读指令,以执行如实施例中其它所述的方法,关于具体执行的方法步骤和原理参见实施例的说明,在此不再详细赘述。

[0175] 在本申请所提供的实施例中,应该理解到,所揭露装置和方法,可以通过其它的方式实现。以上所描述的装置实施例仅仅是示意性的,例如,所述单元的划分,仅仅为一种逻辑功能划分,实际实现时可以有另外的划分方式,又例如,多个单元或组件可以结合或者可以集成到另一个系统,或一些特征可以忽略,或不执行。另一点,所显示或讨论的相互之间的耦合或直接耦合或通信连接可以是通过一些通信接口,装置或单元的间接耦合或通信连接,可以是电性,机械或其它的形式。

[0176] 所述作为分离部件说明的单元可以是或者也可以不是物理上分开的,作为单元显示的部件可以是或者也可以不是物理单元,即可以位于一个地方,或者也可以分布到多个网络单元上。可以根据实际的需要选择其中的部分或者全部单元来实现本实施例方案的目的。

[0177] 另外,在本申请提供的实施例中的各功能单元可以集成在一个处理单元中,也可以是各个单元单独物理存在,也可以两个或两个以上单元集成在一个单元中。

[0178] 所述功能如果以软件功能单元的形式实现并作为独立的产品销售或使用,可以存储在一个计算机可读取存储介质中。基于这样的理解,本申请的技术方案本质上或者说对现有技术做出贡献的部分或者该技术方案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中,包括若干指令用以使得一台计算机设备(可以是个人计算机,服务器,或者网络设备)执行本申请各个实施例所述方法的全部或部分步骤。而前述的存储介质包括:U盘、移动硬盘、只读存储器(ROM,Read-Only Memory)、随机存取存储器(RAM,Random Access Memory)、磁碟或者光盘等各种可以存储程序代码的介质。

[0179] 应注意到:相似的标号和字母在下面的附图中表示类似项,因此,一旦某一项在一个附图中被定义,则在随后的附图中不需要对其进行进一步定义和解释,此外,术语“第一”、“第二”、“第三”等仅用于区分描述,而不能理解为指示或暗示相对重要性。

[0180] 最后应说明的是:以上所述实施例,仅为本申请的具体实施方式,用以说明本申请的技术方案,而非对其限制,本申请的保护范围并不局限于此,尽管参照前述实施例对本申请进行了详细的说明,本领域的普通技术人员应当理解:任何熟悉本技术领域的技术人员在本申请揭露的技术范围内,其依然可以对前述实施例所记载的技术方案进行修改或可轻易想到变化,或者对其中部分技术特征进行等同替换;而这些修改、变化或者替换,并不使相应技术方案的本质的脱离本申请实施例技术方案的精神和范围。都应涵盖在本申请的保护范围之内。因此,本申请的保护范围应以所述权利要求的保护范围为准。

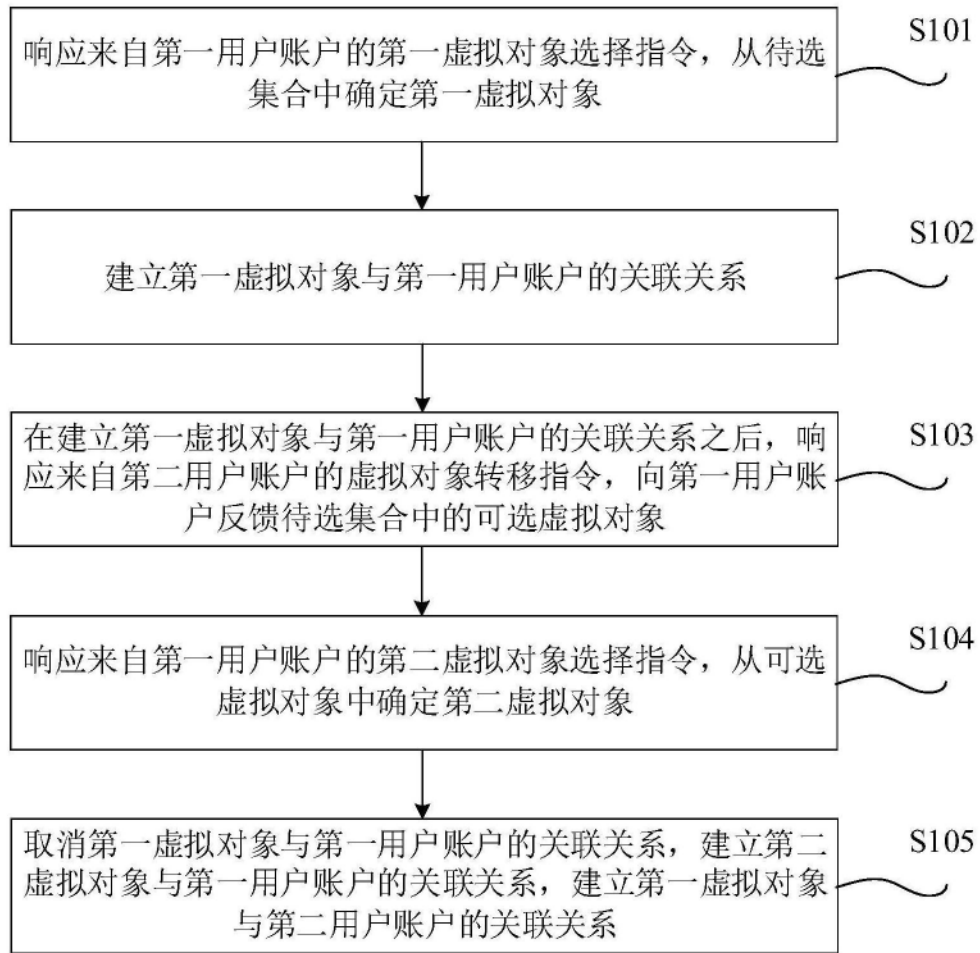


图1

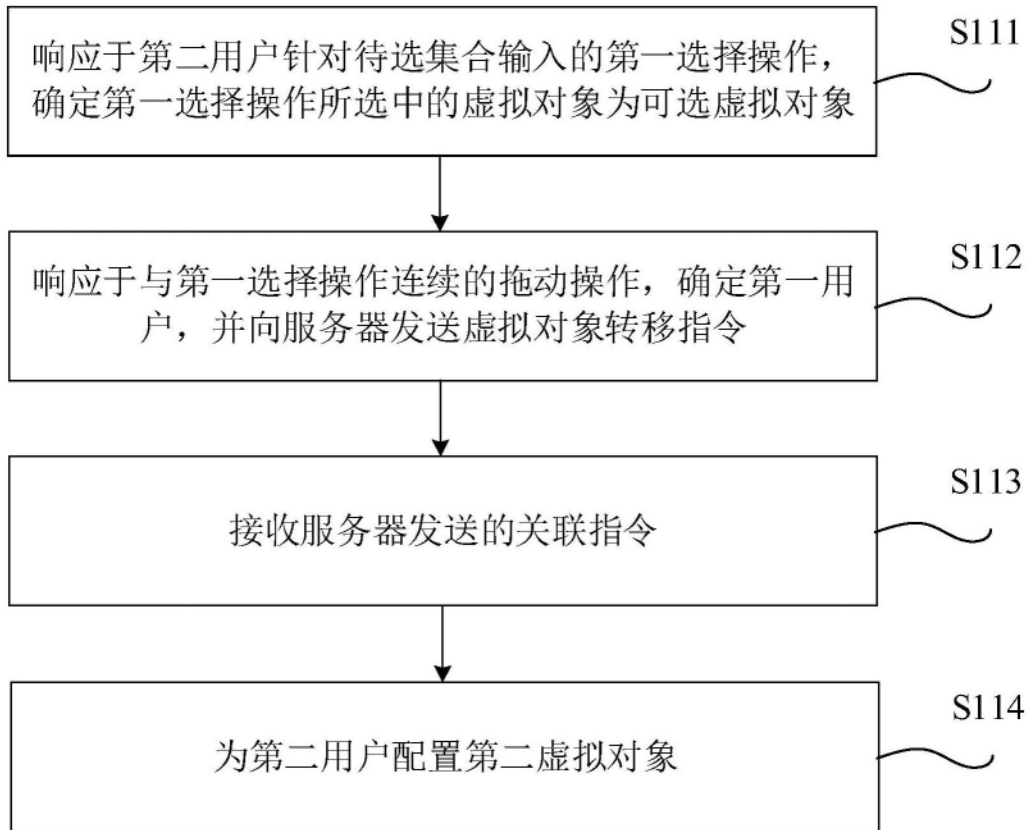


图2

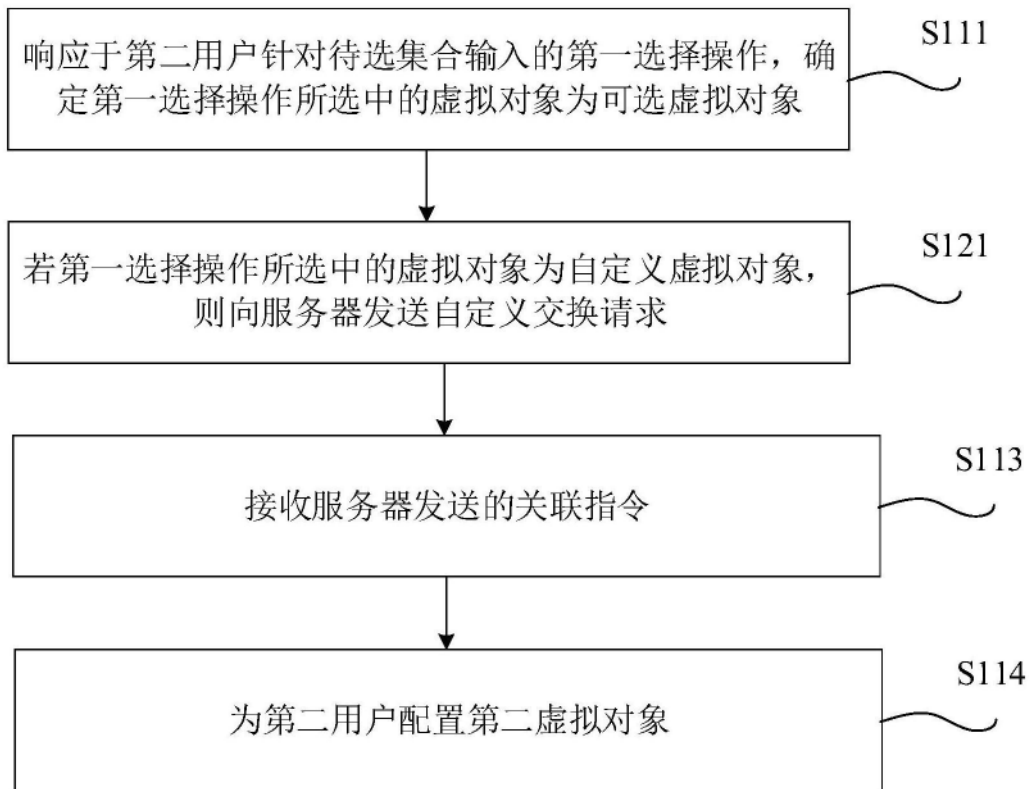


图3

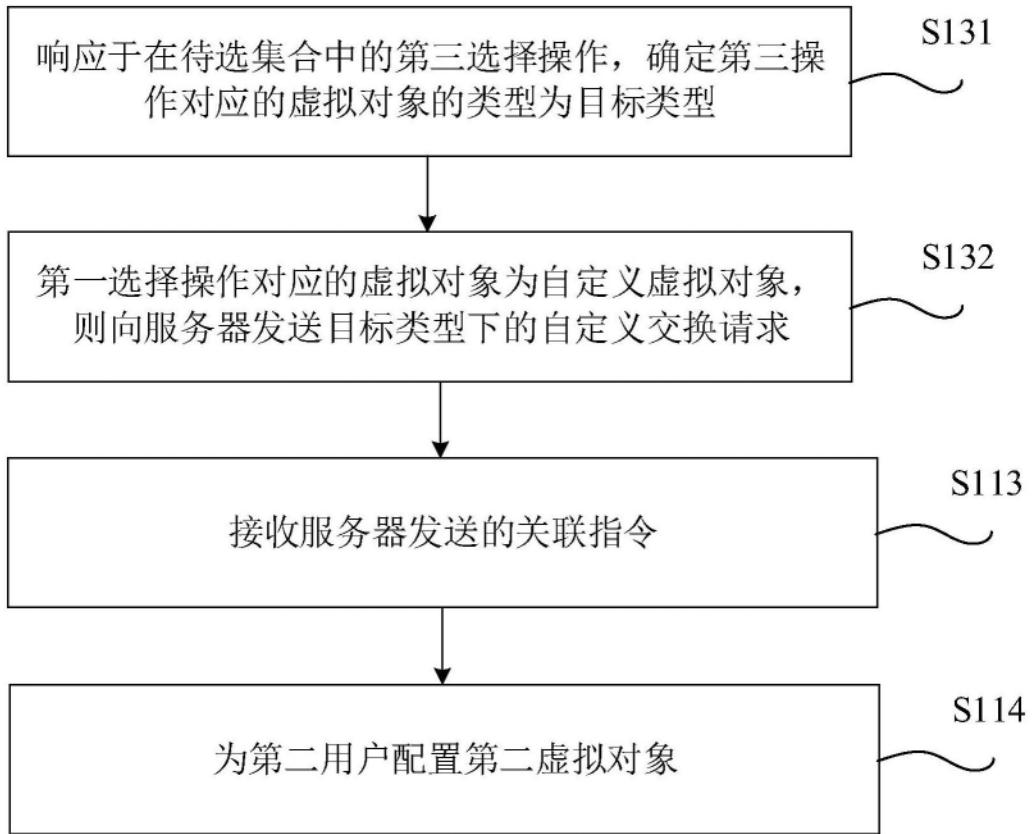


图4

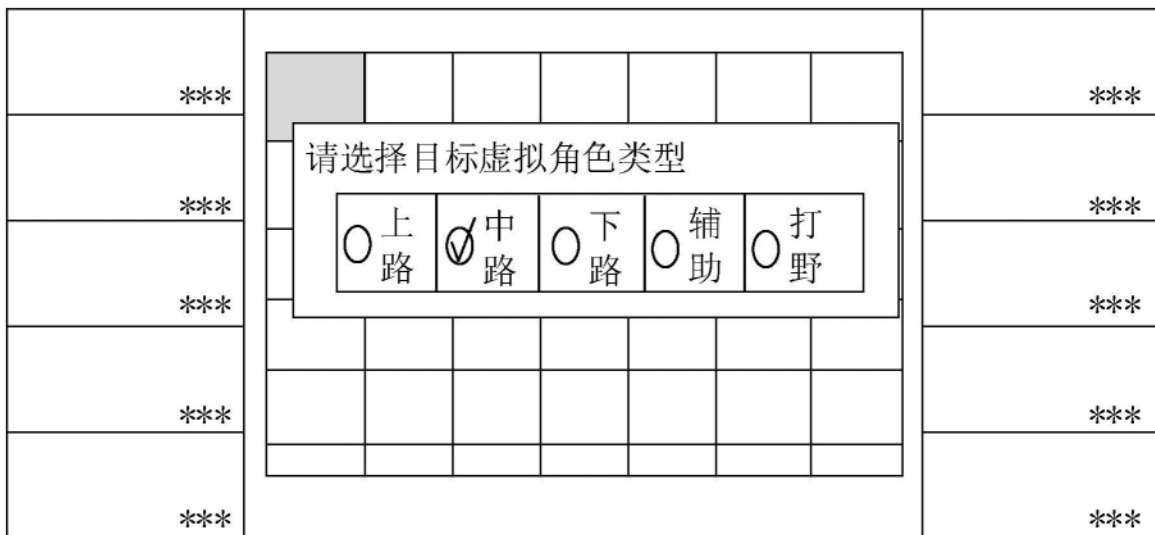


图5

|     | <input type="radio"/> 上路 | <input checked="" type="radio"/> 中路 | <input type="radio"/> 下路 | <input type="radio"/> 辅助 | <input type="radio"/> 打野 |     |
|-----|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-----|
| *** |                          |                                     |                          |                          |                          | *** |
| *** |                          |                                     |                          |                          |                          | *** |
| *** |                          |                                     |                          |                          |                          | *** |
| *** |                          |                                     |                          |                          |                          | *** |
| *** |                          |                                     |                          |                          |                          | *** |
| *** |                          |                                     |                          |                          |                          | *** |

图6

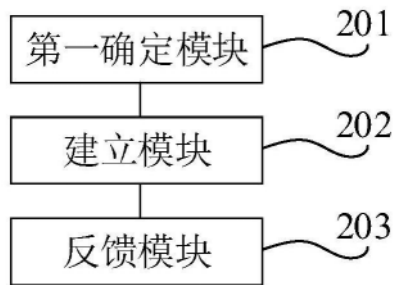


图7

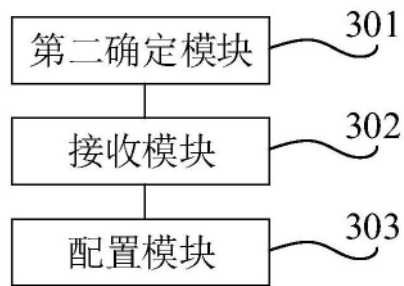


图8



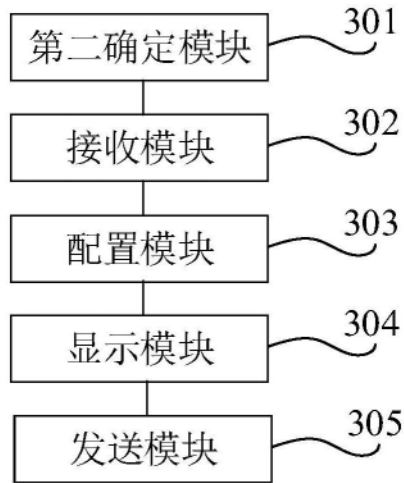


图9

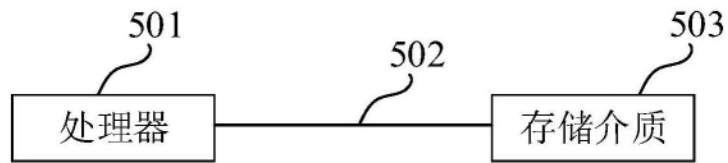


图10