



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 106375178 B

(45) 授权公告日 2021.06.29

(21) 申请号 201510438327.1

审查员 张改红

(22) 申请日 2015.07.23

(65) 同一申请的已公布的文献号

申请公布号 CN 106375178 A

(43) 申请公布日 2017.02.01

(73) 专利权人 小米科技有限责任公司

地址 100085 北京市海淀区清河中街68号

华润五彩城购物中心二期13层

(72) 发明人 罗吉喜 林锦滨 石晓建

(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

代理人 滕一斌

(51) Int. Cl.

H04L 12/58 (2006.01)

G06F 16/957 (2019.01)

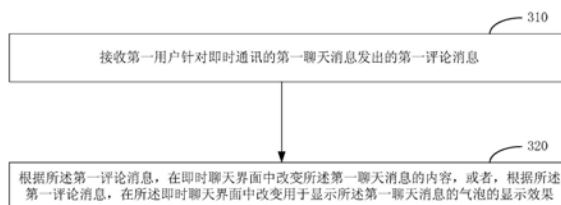
权利要求书2页 说明书11页 附图9页

(54) 发明名称

基于即时通讯的消息显示方法及装置

(57) 摘要

本公开是关于一种基于即时通讯的消息显示方法及装置。其中,所述方法包括:接收第一用户针对即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息;根据所述第一评论消息,在即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果。由于用户的评论可以使被评论的聊天消息在界面显示上产生变化,增强了评论者与被评论者之间的互动,使用户之间易于形成互动性较强的交流。



1. 一种基于即时通讯的消息显示方法,其特征在于,应用于用户终端,所述方法包括:
接收第一用户针对即时通讯界面中的第一聊天消息发出的第一评论消息;
将所述第一评论消息携带的评论内容添加到所述第一聊天消息的气泡内,或者,将所述即时聊天界面中的所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容;
或者,
在接收所述第一用户针对所述即时通讯界面中的第一聊天消息发出的第一评论消息之后,在所述即时聊天界面中,为用于显示所述第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情;
在被评论的第一聊天消息在即时聊天界面显示的内容发生改变后,所述方法还包括:
在继续接收到针对所述第一评论消息的评论消息的情况下,将新接收到的评论消息对应的评论内容置于之前接收到的评论内容之下;
对所述第一聊天消息修改后的持续时长进行计时;在所述持续时长达到预设持续时长的情况下,将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容恢复为修改之前的内容。
2. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述接收第一用户针对即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息包括:接收群聊中的第一用户针对所述群聊中即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息;
其中,所述即时聊天界面为所述群聊的即时聊天界面。
3. 根据权利要求1或2所述的方法,其特征在于,所述方法还包括:
响应于第二用户在所述即时聊天界面中针对第二聊天消息发出第二评论消息,向所述即时聊天界面中的用户发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息。
4. 根据权利要求3所述的方法,其特征在于,所述响应于第二用户在所述即时聊天界面中针对第二聊天消息发出第二评论消息,向所述即时聊天界面中的用户发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息包括:
响应于第二用户在所述即时聊天界面中按下所述第二聊天消息的时长达到预设长按时长,弹出评论对话框;
获得用户在所述评论对话框中输入的评论内容;
生成携带有所述第二聊天消息的唯一标识以及所述评论内容的第二评论消息;
向所述即时聊天界面中的用户发送所述第二评论消息。
5. 一种基于即时通讯的消息显示装置,其特征在于,配置于用户终端,所述装置包括:
接收评论模块,被配置为接收第一用户针对即时通讯界面中的第一聊天消息发出的第一评论消息;
处理评论模块,被配置为将所述第一评论消息携带的评论内容添加到所述第一聊天消息的气泡内,或者,将所述即时聊天界面中的所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容;或者,在接收所述第一用户针对所述即时通讯界面中的第一聊天消息发出的第一评论消息之后,在所述即时聊天界面中,为用于显示所述第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情;
添加模块,被配置为在继续接收到针对所述第一评论消息的评论消息的情况下,将新接收到的评论消息对应的评论内容置于之前接收到的评论内容之下;
恢复模块,被配置为对所述第一聊天消息修改后的持续时长进行计时;在所述持续时

长达到预设持续时长的情况下,将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容恢复为修改之前的内容。

6. 根据权利要求5所述的装置,其特征在于,所述接收评论模块被配置为接收群聊中的第一用户针对所述群聊中即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息;

其中,所述即时聊天界面为所述群聊的即时聊天界面。

7. 根据权利要求5或6所述的装置,其特征在于,所述装置还包括:

评论发送模块,被配置为响应于第二用户在所述即时聊天界面中针对第二聊天消息发出第二评论消息,向所述即时聊天界面中的用户发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息。

8. 根据权利要求7所述的装置,其特征在于,所述评论发送模块包括:

评论对话框弹出子模块,被配置为响应于第二用户在所述即时聊天界面中按下所述第二聊天消息的时长达到预设长按时长,弹出评论对话框;

获得输入子模块,被配置为获得用户在所述评论对话框中输入的评论内容;

评论生成子模块,被配置为生成携带有所述第二聊天消息的唯一标识以及所述评论内容的第二评论消息;

评论发送子模块,被配置为向所述即时聊天界面中的用户发送所述第二评论消息。

9. 一种基于即时通讯的消息显示装置,其特征在于,包括:

处理器;

用于存储处理器可执行指令的存储器;

其中,所述处理器被配置为:

接收第一用户针对即时通讯界面中的第一聊天消息发出的第一评论消息;

将所述第一评论消息携带的评论内容添加到所述第一聊天消息的气泡内,或者,将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容;

或者,

在接收所述第一用户针对所述即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息之后,在所述即时聊天界面中,为用于显示所述第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情;

在被评论的第一聊天消息在界面显示的内容发生改变后,还包括:

在继续接收到针对所述第一评论消息的评论消息的情况下,将新接收到的评论消息对应的评论内容置于之前接收到的评论内容之下;

对所述第一聊天消息修改后的持续时长进行计时;在所述持续时长达到预设持续时长的情况下,将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容恢复为修改之前的内容。

基于即时通讯的消息显示方法及装置

技术领域

[0001] 本公开涉及即时通讯领域,尤其涉及一种基于即时通讯的消息显示方法及装置。

背景技术

[0002] 即时通讯,是目前广为流行的通讯方式,允许两人或多人使用网路即时的传递讯息。

[0003] 在相关技术提供的即时通讯工具的聊天界面中,通常会将用户发出的聊天消息放在从该用户头像引出的聊天气泡中进行显示。

[0004] 但是,这种显示聊天消息的方式缺乏互动性,导致用户之间不易形成互动性较强的交流。

发明内容

[0005] 为克服相关技术中存在的问题,本公开提供一种在聊天中使用的方法及装置。

[0006] 根据本公开实施例的第一方面,提供一种基于即时通讯的消息显示方法,包括接收第一用户针对即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息;根据所述第一评论消息,在即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果。

[0007] 根据本公开实施例的第二方面,提供一种基于即时通讯的消息显示装置,包括:接收评论模块,被配置为接收第一用户针对即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息。处理评论模块,被配置为根据所述第一评论消息,在即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果。

[0008] 根据本公开实施例的第三方面,提供一种基于即时通讯的消息显示装置,包括:处理器;用于存储处理器可执行指令的存储器;其中,所述处理器被配置为:接收第一用户针对即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息;根据所述第一评论消息,在即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果。

[0009] 本公开的实施例提供的技术方案可以包括以下有益效果:由于本公开的实施例接收第一用户针对即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息之后,根据所述第一评论消息,在即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果,因此,用户的评论可以使被评论的聊天消息在界面显示上产生变化,增强了评论者与被评论者之间的互动,使用户之间易于形成互动性较强的交流。

[0010] 本公开提供了所述基于即时通讯的消息显示方法的一个实施例,其中,所述接收第一用户针对即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息包括:接收群聊中的第一用户针对所述群聊中即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息;其中,所述即时聊天界面

为所述群聊的即时聊天界面。

[0011] 本公开提供了所述基于即时通讯的消息显示装置的一个实施例,其中,所述接收模块被配置为接收群聊中的第一用户针对所述群聊中即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息;其中,所述即时聊天界面为所述群聊的即时聊天界面。

[0012] 本实施例提供的技术方案可以包括以下有益效果:本实施例使群聊中被评论的聊天消息在界面显示上产生变化,增强了评论者与被评论者之间的互动,使群聊中的用户之间易于形成互动性较强的交流,从而让更多沉默的群成员,能够轻松的参与到聊天的互动中来。

[0013] 本公开提供了所述基于即时通讯的消息显示方法的一个实施例,其中,所述方法还包括:响应于第二用户在所述即时聊天界面中针对第二聊天消息发出第二评论消息,向所述即时聊天界面中的用户发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息。

[0014] 本公开提供了所述基于即时通讯的消息显示装置的一个实施例,其中,所述装置还包括:评论发送模块,被配置为响应于第二用户在所述即时聊天界面中针对第二聊天消息发出第二评论消息,向所述即时聊天界面中的用户发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息。

[0015] 本实施例提供的技术方案可以包括以下有益效果:由于本实施例不仅可以接收评论消息,根据接收的评论消息改变所述第一聊天消息的内容,或者,改变气泡的显示效果,还提供了向其他用户发出评论消息的实施方式,使群聊中的用户之间形成互动性更强的交流。

[0016] 本公开提供了所述基于即时通讯的消息显示方法的一个实施例,其中,所述响应于第二用户在所述即时聊天界面中针对第二聊天消息发出第二评论消息,向所述即时聊天界面中的用户发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息包括:响应于第二用户在所述即时聊天界面中按下所述第二聊天消息的时长达到预设长按时长,弹出评论对话框;获得用户在所述评论对话框中输入的评论内容;生成携带有所述第二聊天消息的唯一标识以及所述评论内容的第二评论消息;向所述即时聊天界面中的用户发送所述第二评论消息。

[0017] 本公开提供了所述基于即时通讯的消息显示装置的一个实施例,其中,所述评论发送模块包括:评论对话框弹出子模块,被配置为响应于第二用户在所述即时聊天界面中按下所述第二聊天消息的时长达到预设长按时长,弹出评论对话框。获得输入子模块,被配置为获得用户在所述评论对话框中输入的评论内容。评论生成子模块,被配置为生成携带有所述第二聊天消息的唯一标识以及所述评论内容的第二评论消息。评论发送子模块,被配置为向所述即时聊天界面中的用户发送所述第二评论消息。

[0018] 本实施例提供的技术方案可以包括以下有益效果:该实施方式使用户发出评论消息所执行的操作简单,效率较高。

[0019] 本公开提供了所述基于即时通讯的消息显示方法的一个实施例,其中,所述根据所述第一评论消息,在聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容包括:将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容。

[0020] 本公开提供了所述基于即时通讯的消息显示装置的一个实施例,其中,所述处理评论模块被配置为将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容。

[0021] 本实施例提供的技术方案可以包括以下有益效果：由于本实施例可以接收评论消息，将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容，从而可以使群聊中的用户将对第一聊天消息关注的焦点也投入到评论中，使群聊中的用户之间形成互动性更强的交流。

[0022] 本公开提供了所述基于即时通讯的消息显示方法的一个实施例，其中，在将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容之后，所述方法还包括：对所述第一聊天消息修改后的持续时长进行计时；在所述持续时长达到预设持续时长的情况下，将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容恢复为修改之前的内容。

[0023] 本公开提供了所述基于即时通讯的消息显示装置的一个实施例，其中，所述装置还包括：计时模块，被配置为对所述第一聊天消息修改后的持续时长进行计时。内容回复模块，被配置为在所述持续时长达到预设持续时长的情况下，将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容恢复为修改之前的内容。

[0024] 本实施例提供的技术方案可以包括以下有益效果：由于本实施例可以接收评论消息，将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容，而且在修改后的持续时长达到预设持续时长的情况下，将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容恢复为修改之前的内容，因此，既可以使群聊中的用户将对第一聊天消息关注的焦点也投入到评论中，又不会影响用户继续对第一聊天消息的查看，使群聊中的用户之间形成互动性更强的交流。

[0025] 本公开提供了所述基于即时通讯的消息显示方法的一个实施例，其中，所述根据所述第一评论消息，在所述即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果包括：在所述即时聊天界面中，为用于显示所述第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情。

[0026] 本公开提供了所述基于即时通讯的消息显示装置的一个实施例，其中，所述处理评论模块被配置为在所述即时聊天界面中，为用于显示所述第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情。

[0027] 本实施例提供的技术方案可以包括以下有益效果：由于本实施例可以接收评论消息，为用于显示所述第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情，从而可以使群聊中没有关注到第一聊天消息的用户将关注的焦点投入到第一聊天消息中，使群聊中的用户之间形成互动性更强的交流。

[0028] 应当理解的是，以上的一般描述和后文的细节描述仅是示例性和解释性的，并不能限制本公开。

附图说明

[0029] 此处的附图被并入说明书中并构成本说明书的一部分，示出了符合本公开的实施例，并与说明书一起用于解释本公开的原理。

[0030] 图1是根据一示例性实施例示出的一种实施环境的示意图。

[0031] 图2a是根据一示例性实施例示出的实施环境的一界面示意图。

[0032] 图2b是根据一示例性实施例示出的实施环境的另一界面示意图。

- [0033] 图3是根据一示例性实施例示出一种基于即时通讯的消息显示方法流程图。
- [0034] 图4是根据另一示例性实施例示出一种基于即时通讯的消息显示方法流程图。
- [0035] 图5是根据又一示例性实施例示出一种基于即时通讯的消息显示方法流程图。
- [0036] 图6是根据一示例性实施例示出用户终端与服务器之间的通信流程图。
- [0037] 图7是根据再一示例性实施例示出一种基于即时通讯的消息显示方法流程图。
- [0038] 图8是根据再一示例性实施例示出一种基于即时通讯的消息显示方法流程图。
- [0039] 图8a是根据一示例性实施例示出的一界面示意图。
- [0040] 图8b是根据一示例性实施例示出的另一界面示意图。
- [0041] 图9是根据再一示例性实施例示出一种基于即时通讯的消息显示方法流程图。
- [0042] 图10是根据一示例性实施例示出一种基于即时通讯的消息显示装置框图。
- [0043] 图11是根据另一示例性实施例示出一种基于即时通讯的消息显示装置框图。
- [0044] 图12是根据又一示例性实施例示出一种基于即时通讯的消息显示装置框图。
- [0045] 图13是根据一示例性实施例示出的服务器的框图。

具体实施方式

[0046] 这里将详细地对示例性实施例进行说明,其示例表示在附图中。下面的描述涉及附图时,除非另有表示,不同附图中的相同数字表示相同或相似的要素。以下示例性实施例中所描述的实施方式并不代表与本公开相一致的所有实施方式。相反,它们仅是与如所附权利要求书中所详述的、本公开的一些方面相一致的装置和方法的例子。

[0047] 图1是根据一示例性实施例示出的一种实施环境的示意图。该实施环境包括用户终端110,用户终端120。

[0048] 其中,用户终端110以及用户终端120可以是个人电脑,智能手机,平板电脑等用户终端。图1中以所述用户终端110以及所述用户终端120为智能手机示意。其中,用户终端110可以通过有线或无线技术如蓝牙技术、WIFI技术等、与用户终端120进行即时通讯。例如,一些可能的实施环境中,所述用户终端110可以经由服务器与用户终端120进行即时通讯。再例如,一些可能的实施环境中,所述用户终端110可以直接与用户终端120进行即时通讯。又例如,所述用户终端110与用户终端120可以通过如图2a所示的单聊的即时聊天界面进行一对一的即时通讯,也可以通过如图2b所示的群聊的即时聊天界面进行多对多的即时通讯。例如,在如图2a以及如图2b所示的即时聊天界面中,存在第一聊天消息210。

[0049] 图3是根据一示例性实施例示出的一种基于即时通讯的消息显示方法的流程图。本实施例以该方法应用于图1所示的用户终端来举例说明。该基于即时通讯的消息显示方法可以包括:

[0050] 在步骤310中,接收第一用户针对即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息。

[0051] 在步骤320中,根据所述第一评论消息,在即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果。

[0052] 综上所述,由于本实施例接收第一用户针对即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息之后,根据所述第一评论消息,在即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的

气泡的显示效果,因此,用户的评论可以使被评论的聊天消息在界面显示上产生变化,增强了评论者与条评论者之间的互动,使用户之间易于形成互动性较强的交流。

[0053] 图4是根据另一示例性实施例示出的一种基于即时通讯的消息显示方法的流程图。本实施例以该方法应用于图1所示的用户终端来举例说明。该基于即时通讯的消息显示方法可以包括:

[0054] 在步骤410中,接收群聊中的第一用户针对所述群聊中即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息。

[0055] 在步骤420中,根据所述第一评论消息,在所述群聊的即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述群聊的即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果。

[0056] 综上所述,由于本实施例接收群聊中的第一用户针对所述群聊中即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息之后,根据所述第一评论消息,在所述群聊的即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述群聊的即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果,因此,在群聊中,用户的评论可以使被评论的聊天消息在界面显示上产生变化,增强了评论者与条评论者之间的互动,使群聊中的用户之间易于形成互动性较强的交流,从而让更多沉默的群成员,能够轻松的参与到聊天的互动中来。

[0057] 可以理解的是,本公开提供的技术方案也可以接收单聊中的第一用户针对所述单聊中即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息,根据所述第一评论消息,在所述单聊的即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述单聊的即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果。在此,仅以群聊为例,对本公开提供的技术方案进行说明,并不用于对本公开进行限制。

[0058] 图5是根据另一示例性实施例示出的一种基于即时通讯的消息显示方法的流程图。本实施例以该方法应用于图1所示的用户终端来举例说明。该基于即时通讯的消息显示方法可以包括:

[0059] 在步骤510中,接收群聊中的第一用户针对所述群聊中即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息。

[0060] 在步骤520中,根据所述第一评论消息,在所述群聊的即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述群聊的即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果。

[0061] 在步骤530中,响应于第二用户在所述群聊的即时聊天界面中针对第二聊天消息发出第二评论消息,向所述即时聊天界面中的用户发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息。

[0062] 一些可能的实施环境中,所述用户终端可以经由服务器与其他用户终端进行即时通讯。在这种情况下,应用本公开提供的方法的用户终端还可以响应于第二用户在所述群聊的即时聊天界面中针对第二聊天消息发出第二评论消息,向服务器发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息,以便所述服务器向所述即时聊天界面中的用户发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息。

[0063] 例如,参见图6所示用户终端与服务器之间的通信流程图。用户终端610响应于第

二用户在所述群聊的即时聊天界面中针对第二聊天消息发出第二评论消息,向服务器630发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息,服务器630查询出所述群聊中的其他用户,向用户终端610返回针对第二评论消息的反馈,向所述其他用户对应的用户终端620发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息,以使用户终端610以及其他用户对应的用户终端620根据所述第二评论消息,在即时聊天界面中改变所述第二聊天消息的内容,或者,根据所述第二评论消息,在所述即时聊天界面中改变用于显示所述第二聊天消息的气泡的显示效果。

[0064] 另一些可能的实施环境中,所述用户终端可以直接与其他用户终端进行即时通讯。在这种情况下,应用本公开提供的方法的用户终端可以响应于第二用户在所述群聊的即时聊天界面中针对第二聊天消息发出第二评论消息,直接向所述即时聊天界面中的其他用户对应的用户终端发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息。

[0065] 在本实施例中,对第二用户发出第二评论消息所执行的操作的具体实施方式不限。例如,可以在所述即时聊天界面中为至少第二聊天消息,或者,可以为每条聊消息设置长按监听。用户终端可以响应于第二用户在所述即时聊天界面中按下所述第二聊天消息的时长达到预设长按时长,弹出评论对话框(例如,可以在弹出的对话框中设置评论选项,用户可以选择评论选项,输入评论内容),获得用户在所述评论对话框中输入的评论内容,生成携带有所述第二聊天消息的唯一标识以及所述评论内容的第二评论消息,向所述即时聊天界面中的用户发送所述第二评论消息。该实施方式使用户发出评论消息所执行的操作简单,效率较高。

[0066] 需要说明的是,本实施例中步骤530与其他步骤之间并无特定的执行顺序,可以同时执行,也可以以任意顺序先后执行。

[0067] 综上所述,由于本实施例不仅可以接收评论消息,根据接收的评论消息改变所述第一聊天消息的内容,或者,改变气泡的显示效果,还提供了向其他用户发出评论消息的实施方式,使群聊中的用户之间形成互动性更强的交流。

[0068] 图7是根据又一示例性实施例示出的一种基于即时通讯的消息显示方法的流程图。本实施例以该方法应用于图1所示的用户终端来举例说明。该基于即时通讯的消息显示方法可以包括:

[0069] 在步骤710中,接收群聊中的第一用户针对所述群聊中即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息。

[0070] 在步骤720中,将所述群聊的即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容。

[0071] 例如,所述第一评论消息可以携带有所述第一聊天消息的唯一标识以及评论内容。所述将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容可以包括:提取所述第一评论消息携带的唯一标识,在所述即时聊天界面中查找所述唯一标识所标识的聊天消息,将所述即时聊天界面中所述唯一标识所标识的第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容。

[0072] 例如,以所接收的第一评论消息的表现形式为“<message id=“id_31312312”><message_type>reply</message_type><source_id>id_abcd111</source_id><body>我是评论消息</body></message>”为例,可以从该评论消息中解析出第一聊天消息的唯一标识“id_abcd111”。进而查找如图2b所示的群聊的即时聊天界面中,是否存在“id_abcd111”所

标识的聊天消息。假设查找出的“id_abcd111”所标识的聊天消息为图2b所示第一聊天消息210,则将即时聊天界面中唯一标识“id_abcd111”所标识的第一聊天消息210的文本内容替换为上述评论消息的内容“我是评论消息”,替换后的即时聊天界面如图8a所示,第一聊天消息210的内容变为“我是评论消息”。

[0073] 再例如,在将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容之后,所述方法还可以包括:对所述第一聊天消息修改后的持续时长进行计时;在所述持续时长达到预设持续时长的情况下,将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容恢复为修改之前的内容。例如,可以将第一聊天消息的内容修改为评论内容的状态持续10秒,之后,又恢复到原来的消息内容。通过该实施方式,既可以使群聊中的用户将对第一聊天消息关注的焦点也投入到评论中,又不会影响用户继续对第一聊天消息的查看,使群聊中的用户之间形成互动性更强的交流。

[0074] 可以理解的是,将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容,仅为所述根据所述第一评论消息,在聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容的一种可能的实施方式。另一些可能的实施方式中,例如,所述根据所述第一评论消息,在聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容可以包括:将第一评论消息携带的评论内容添加到所述第一聊天消息的气泡内。例如,可以将评论内容置于原第一评论内容内容的下面。在继续接收到针对第一评论消息的评论消息的情况下,可以将新接收到的评论消息对应的评论内容置于之前接收到的评论内容之下,等等。当然,所述根据所述第一评论消息,在聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容还可以有其他可能的实施方式,在此不再一一列举。

[0075] 综上所述,由于本实施例可以接收评论消息,将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容,从而可以使群聊中的用户将对第一聊天消息关注的焦点也投入到评论中,使群聊中的用户之间形成互动性更强的交流。

[0076] 图8是根据再一示例性实施例示出的一种基于即时通讯的消息显示方法的流程图。本实施例以该方法应用于图1所示的用户终端来举例说明。该基于即时通讯的消息显示方法可以包括:

[0077] 在步骤810中,接收群聊中的第一用户针对所述群聊中即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息。

[0078] 在步骤820中,在即时聊天界面中,为用于显示所述第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情。

[0079] 例如,所述第一评论消息可以携带有所述第一聊天消息的唯一标识以及聊天表情,例如,“送花”、“点赞”、“踩一下”等聊天表情。所述在所述即时聊天界面中,为用于显示所述第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情可以包括:提取所述第一评论消息携带的唯一标识,在所述即时聊天界面中查找所述唯一标识所标识的聊天消息,为所述即时聊天界面中所述唯一标识所标识的第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情。

[0080] 例如,以所接收的第一评论消息的表现形式为“<message id=“id_31312312”><message_type>reply</message_type><source_id>id_abcd111</source_id><action>送花</action></message>”为例,可以从该评论消息中解析出第一聊天消息的唯一标识“id_

abcd111”。进而查找如图2b所示的群聊的即时聊天界面中,是否存在“id_abcd111”所标识的聊天消息。假设查找出的“id_abcd111”所标识的聊天消息为图2b所示第一聊天消息210,则将即时聊天界面中唯一标识“id_abcd111”所标识的第一聊天消息210的气泡里,添加上“送花”的聊天表情,添加后的即时聊天界面如图8b所示,第一聊天消息210的气泡中多了一朵花。

[0081] 综上所述,由于本实施例可以接收评论消息,为用于显示所述第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情,从而可以使群聊中没有关注到第一聊天消息的用户将关注的焦点投入到第一聊天消息中,使群聊中的用户之间形成互动性更强的交流。

[0082] 图9是根据再一示例性实施例示出的一种基于即时通讯的消息显示方法的流程图。本实施例以该方法应用于图1所示的用户终端来举例说明。该基于即时通讯的消息显示方法可以包括:

[0083] 在步骤910中,接收群聊中的第一用户针对所述群聊中即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息。

[0084] 在步骤920中,将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容,且,为用于显示所述第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情。

[0085] 综上所述,由于本实施例可以接收评论消息,将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容,为用于显示所述第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情,从而可以使群聊中没有关注到第一聊天消息的用户将关注的焦点投入到第一聊天消息中,同时还将关注的焦点也投入到评论中,使群聊中的用户之间形成互动性更强的交流。

[0086] 图10是根据一示例性实施例示出的一种基于即时通讯的消息显示装置框图。本实施例以该装置应用于图1所示的用户终端来举例说明。该基于即时通讯的消息显示装置可以包括接收评论模块1010以及处理评论模块1020:

[0087] 所述接收评论模块1010,可以被配置为接收第一用户针对即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息;

[0088] 所述处理评论模块1020,可以被配置为根据所述第一评论消息,在即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果。

[0089] 综上所述,由于本实施例接收第一用户针对即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息之后,根据所述第一评论消息,在即时聊天界面中改变所述第一聊天消息的内容,或者,根据所述第一评论消息,在所述即时聊天界面中改变用于显示所述第一聊天消息的气泡的显示效果,因此,用户的评论可以使被评论的聊天消息在界面显示上产生变化,增强了评论者与评论者之间的互动,使用户之间易于形成互动性较强的交流。

[0090] 一些可能的实施方式中,所述接收模块1010可以被配置为接收群聊中的第一用户针对所述群聊中即时通讯的第一聊天消息发出的第一评论消息。其中,所述即时聊天界面为所述群聊的即时聊天界面。

[0091] 图11是根据另一示例性实施例示出的一种基于即时通讯的消息显示装置框图。如图11所示,所述装置还可以包括:评论发送模块1030,可以被配置为响应于第二用户在所述

即时聊天界面中针对第二聊天消息发出第二评论消息,向所述即时聊天界面中的用户发送针对所述第二聊天消息的第二评论消息。

[0092] 一些可能的实施方式中,所述评论发送模块1030可以包括:评论对话框弹出子模块1031,可以被配置为响应于第二用户在所述即时聊天界面中按下所述第二聊天消息的时长达到预设长按时长,弹出评论对话框。获得输入子模块1032,可以被配置为获得用户在所述评论对话框中输入的评论内容。评论生成子模块1033,可以被配置为生成携带有所述第二聊天消息的唯一标识以及所述评论内容的第二评论消息。评论发送子模块1034,可以被配置为向所述即时聊天界面中的用户发送所述第二评论消息。

[0093] 一些可能的实施方式中,所述处理评论模块1020可以被配置为将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容修改为所述第一评论消息携带的评论内容。

[0094] 一些可能的实施方式中,所述装置还可以包括:计时模块1040,可以被配置为对所述第一聊天消息修改后的持续时长进行计时。内容回复模块1041,可以被配置为在所述持续时长达到预设持续时长的情况下,将所述即时聊天界面中所述第一聊天消息的内容恢复为修改之前的内容。

[0095] 一些可能的实施方式中,所述处理评论模块1020可以被配置为在所述即时聊天界面中,为用于显示所述第一聊天消息的气泡添加所述第一评论消息携带的聊天表情。

[0096] 关于上述实施例中的装置,其中各个模块执行操作的具体方式已经在有关该方法的实施例中进行了详细描述,此处将不做详细阐述说明。

[0097] 图12是根据一示例性实施例示出的一种基于即时通讯的消息显示装置1200的框图。例如,装置1200可以是移动电话,计算机,数字广播终端,消息收发设备,游戏控制台,平板设备,医疗设备,健身设备,个人数字助理等。

[0098] 参照图12,装置1200可以包括以下一个或多个组件:处理组件1202,存储器1204,电力组件1206,多媒体组件1208,音频组件1210,输入/输出(I/O)的接口1212,传感器组件1214,以及通信组件1216。

[0099] 处理组件1202通常控制装置1200的整体操作,诸如与显示,电话呼叫,数据通信,相机操作和记录操作相关联的操作。处理组件1202可以包括一个或多个处理器1220来执行指令,以完成上述基于即时通讯的消息显示方法的全部或部分步骤。此外,处理组件1202可以包括一个或多个模块,便于处理组件1202和其他组件之间的交互。例如,处理组件1202可以包括多媒体模块,以方便多媒体组件1208和处理组件1202之间的交互。

[0100] 存储器1204被配置为存储各种类型的数据以支持在装置1200的操作。这些数据的示例包括用于在装置1200上操作的任何应用程序或方法的指令,联系人数据,电话簿数据,消息,图片,视频等。存储器1204可以由任何类型的易失性或非易失性存储设备或者它们的组合实现,如静态随机存取存储器(SRAM),电可擦除可编程只读存储器(EEPROM),可擦除可编程只读存储器(EPROM),可编程只读存储器(PROM),只读存储器(ROM),磁存储器,快闪存储器,磁盘或光盘。

[0101] 电力组件1206为装置1200的各种组件提供电力。电力组件1206可以包括电源管理系统,一个或多个电源,及其他与为装置1200生成、管理和分配电力相关联的组件。

[0102] 多媒体组件1208包括在所述装置1200和用户之间提供一个输出接口的屏幕。在一些实施例中,屏幕可以包括液晶显示器(LCD)和触摸面板(TP)。如果屏幕包括触摸面板,

屏幕可以被实现为触摸屏,以接收来自用户的输入信号。触摸面板包括一个或多个触摸传感器以感测触摸、滑动和触摸面板上的手势。所述触摸传感器可以不仅感测触摸或滑动动作的边界,而且还检测与所述触摸或滑动操作相关的持续时间和压力。在一些实施例中,多媒体组件1208包括一个前置摄像头和/或后置摄像头。当装置1200处于操作模式,如拍摄模式或视频模式时,前置摄像头和/或后置摄像头可以接收外部的多媒体数据。每个前置摄像头和后置摄像头可以是一个固定的光学透镜系统或具有焦距和光学变焦能力。

[0103] 音频组件1210被配置为输出和/或输入音频信号。例如,音频组件1210包括一个麦克风(MIC),当装置1200处于操作模式,如呼叫模式、记录模式和语音识别模式时,麦克风被配置为接收外部音频信号。所接收的音频信号可以被进一步存储在存储器1204或经由通信组件1216发送。在一些实施例中,音频组件1210还包括一个扬声器,用于输出音频信号。

[0104] I/O接口1212为处理组件1202和外围接口模块之间提供接口,上述外围接口模块可以是键盘,点击轮,按钮等。这些按钮可包括但不限于:主页按钮、音量按钮、启动按钮和锁定按钮。

[0105] 传感器组件1214包括一个或多个传感器,用于为装置1200提供各个方面的状态评估。例如,传感器组件1214可以检测到装置1200的打开/关闭状态,组件的相对定位,例如所述组件为装置1200的显示器和小键盘,传感器组件1214还可以检测装置1200或装置1200一个组件的位置改变,用户与装置1200接触的存在或不存在,装置1200方位或加速/减速和装置1200的温度变化。传感器组件1214可以包括接近传感器,被配置用来在没有任何的物理接触时检测附近物体的存在。传感器组件1214还可以包括光传感器,如CMOS或CCD图像传感器,用于在成像应用中使用。在一些实施例中,该传感器组件1214还可以包括加速度传感器,陀螺仪传感器,磁传感器,压力传感器或温度传感器。

[0106] 通信组件1216被配置为便于装置1200和其他设备之间有线或无线方式的通信。装置1200可以接入基于通信标准的无线网络,如WiFi,2G或3G,或它们的组合。在一个示例性实施例中,通信组件1216经由广播信道接收来自外部广播管理系统的广播信号或广播相关信息。在一个示例性实施例中,所述通信组件1216还包括近场通信(NFC)模块,以促进短程通信。例如,在NFC模块可基于射频识别(RFID)技术,红外数据协会(IrDA)技术,超宽带(UWB)技术,蓝牙(BT)技术和其他技术来实现。

[0107] 在示例性实施例中,装置1200可以被一个或多个应用专用集成电路(ASIC)、数字信号处理器(DSP)、数字信号处理设备(DSPD)、可编程逻辑器件(PLD)、现场可编程门阵列(FPGA)、控制器、微控制器、微处理器或其他电子元件实现,用于执行上述基于即时通讯的消息显示方法。

[0108] 在示例性实施例中,还提供了一种包括指令的非临时性计算机可读存储介质,例如包括指令的存储器1204,上述指令可由装置1200的处理器1220执行以完成上述基于即时通讯的消息显示方法。例如,所述非临时性计算机可读存储介质可以是ROM、随机存取存储器(RAM)、CD-ROM、磁带、软盘和光数据存储设备等。

[0109] 图13是根据一示例性实施例示出的装置1300的框图。例如,装置1300可以被提供为一服务器。参照图13,装置1300包括处理组件1322,其进一步包括一个或多个处理器,以及由存储器1332所代表的存储器资源,用于存储可由处理组件1322的执行的指令,例如应用程序。存储器1332中存储的应用程序可以包括一个或一个以上的每一个对应于一组指令

的模块。此外,处理组件1322被配置为执行指令,以执行上述实施例中所提及的服务器所执行的步骤。

[0110] 装置1300还可以包括一个电源组件1326被配置为执行装置1300的电源管理,一个有线或无线网络接口1350被配置为将装置1300连接到网络,和一个输入输出(I/O)接口1358。装置1300可以操作基于存储在存储器1332的操作系统,例如Windows Server™,Mac OS X™,Unix™,Linux™,FreeBSD™或类似。

[0111] 本领域技术人员在考虑说明书及实践本公开后,将容易想到本公开的其它实施方案。本申请旨在涵盖本公开的任何变型、用途或者适应性变化,这些变型、用途或者适应性变化遵循本公开的一般性原理并包括本公开未公开的本技术领域中的公知常识或惯用技术手段。说明书和实施例仅被视为示例性的,本公开的真正范围和精神由下面的权利要求指出。

[0112] 应当理解的是,本公开并不局限于上面已经描述并在附图中示出的精确结构,并且可以在不脱离其范围进行各种修改和改变。本公开的范围仅由所附的权利要求来限制。

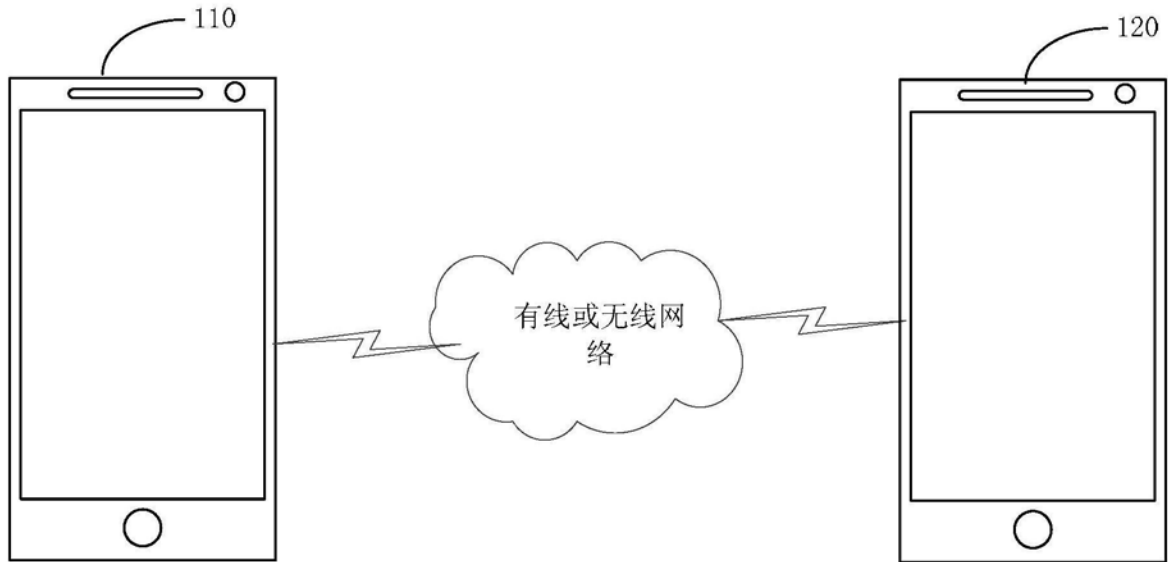


图1

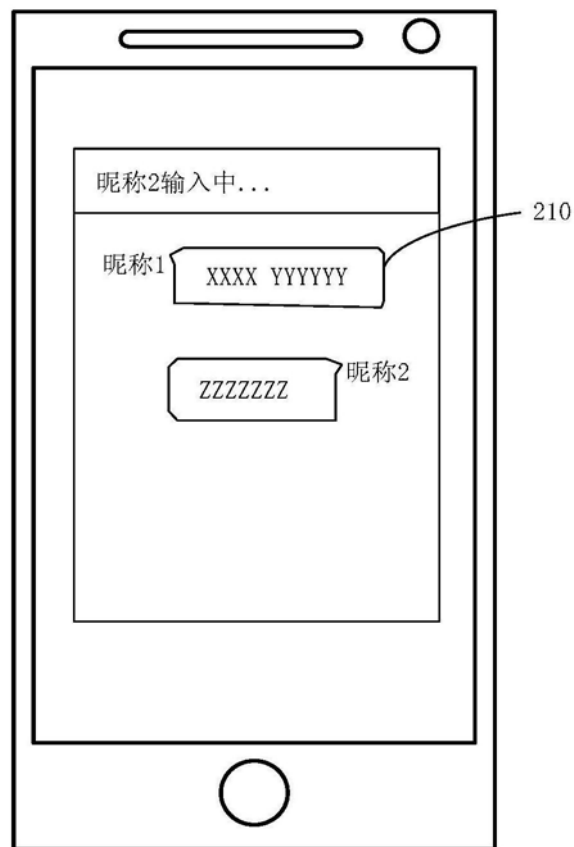


图2a

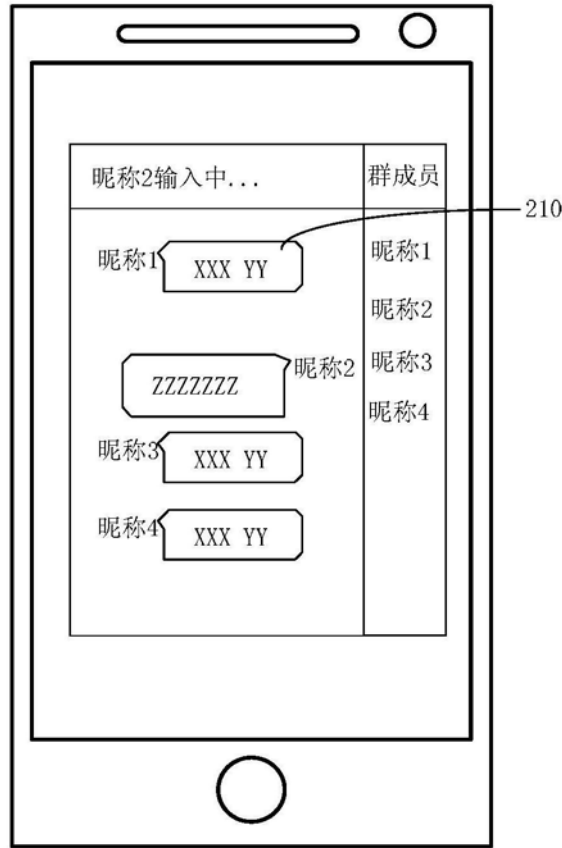


图2b

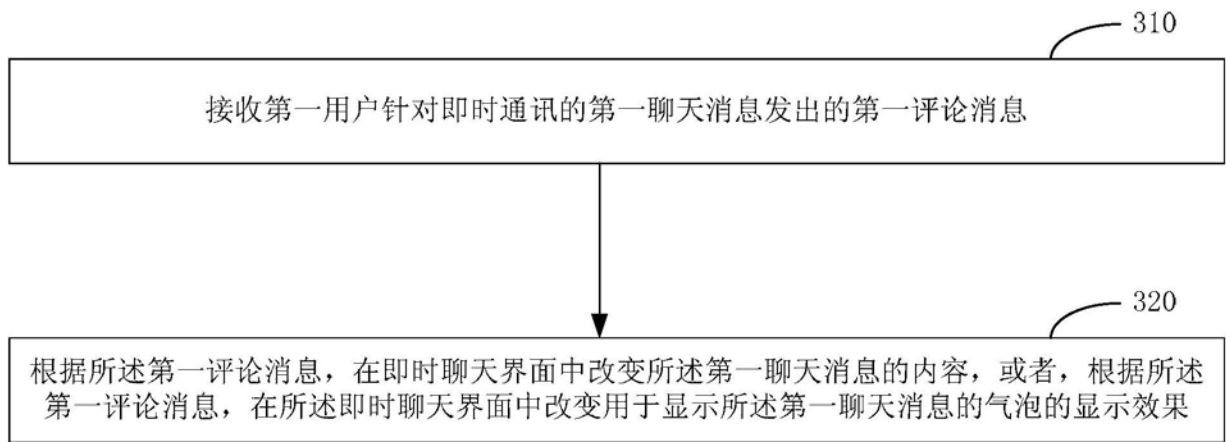


图3

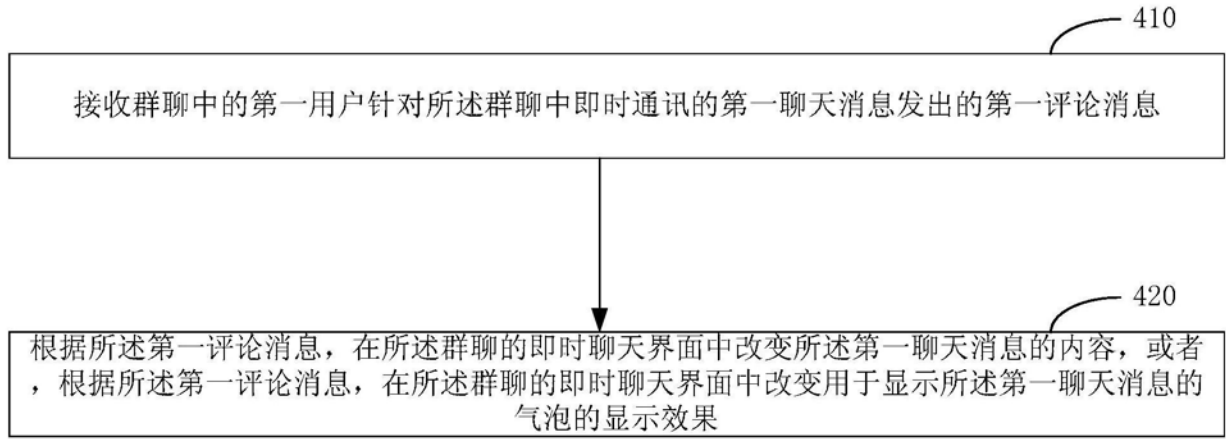


图4

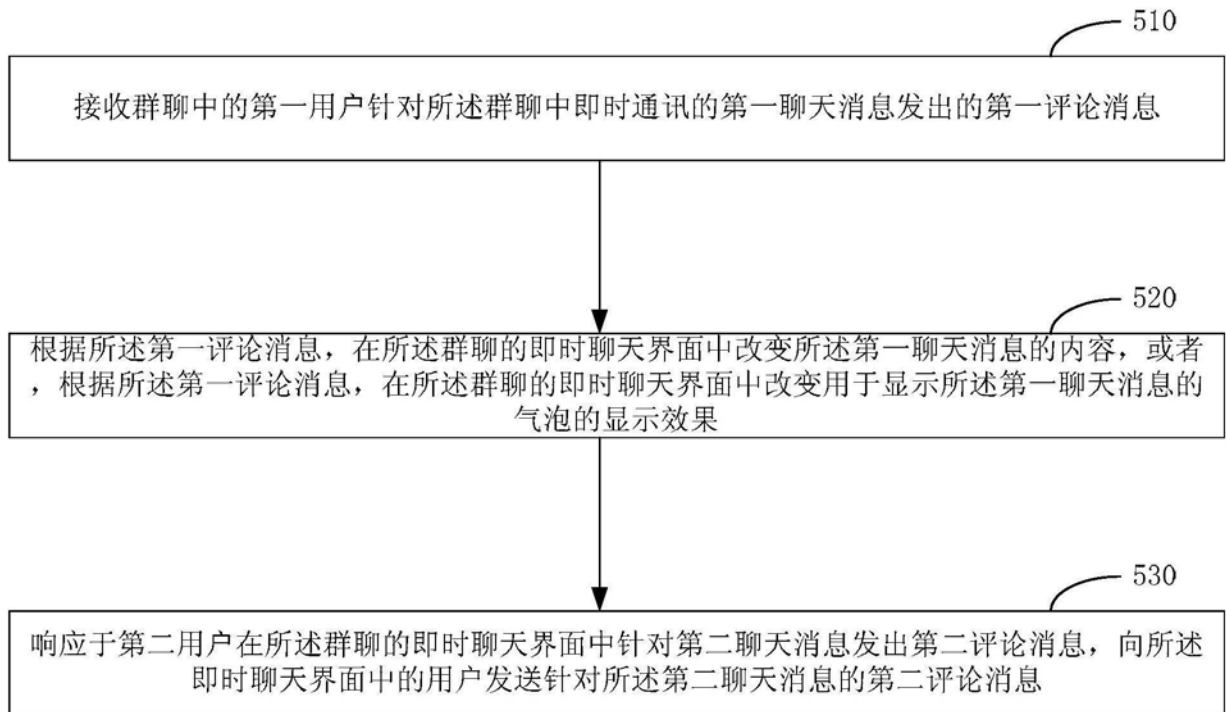


图5

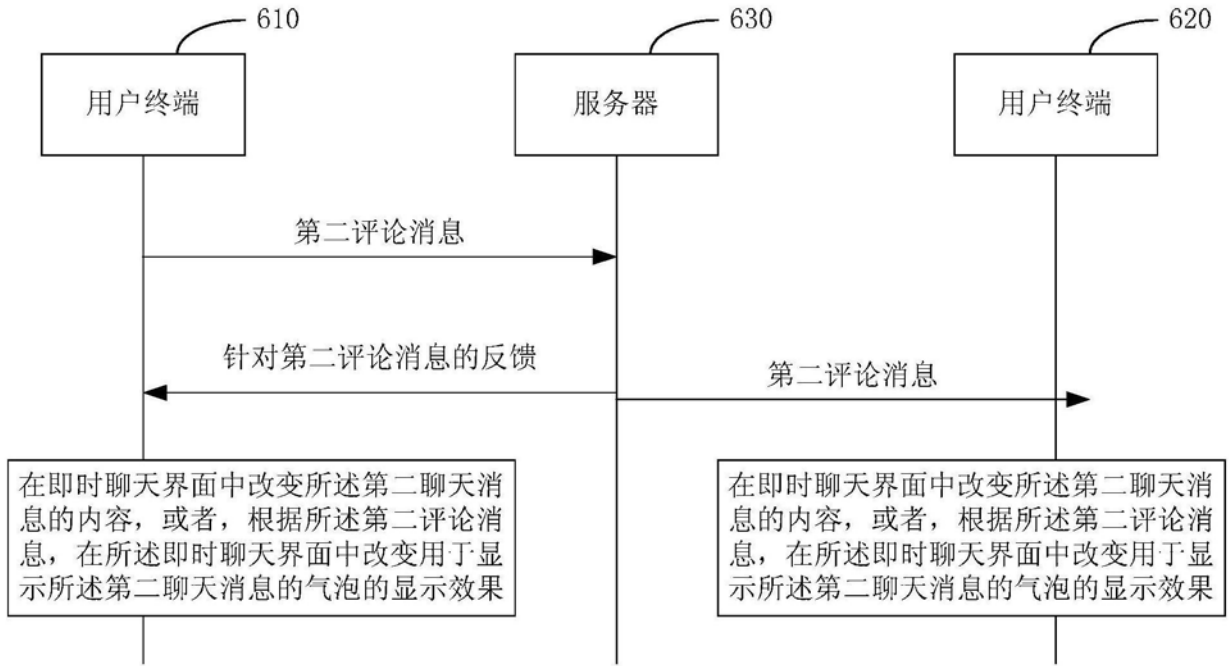


图6

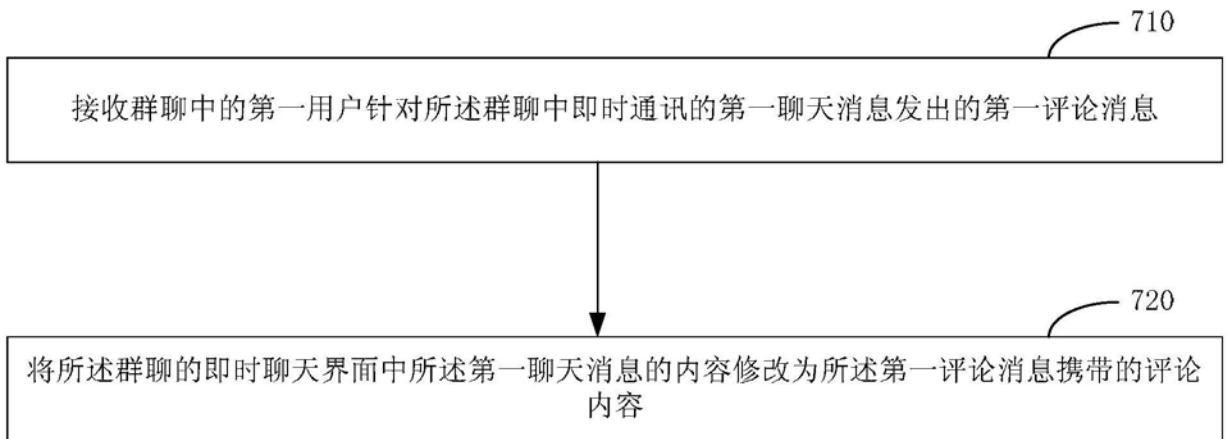


图7

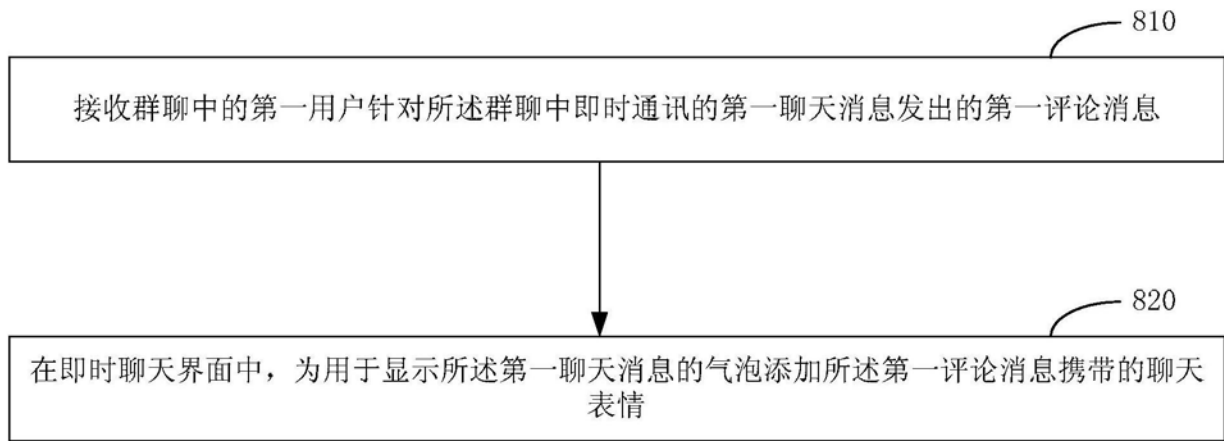


图8

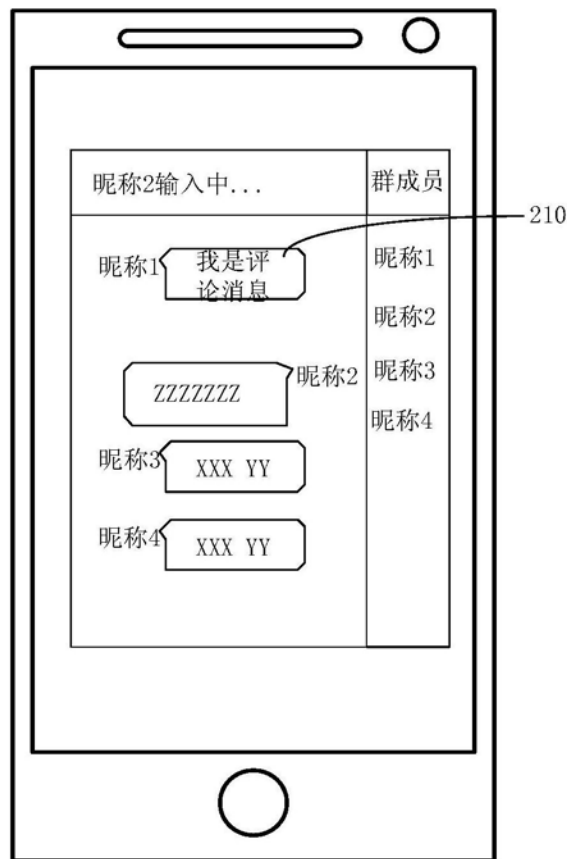


图8a

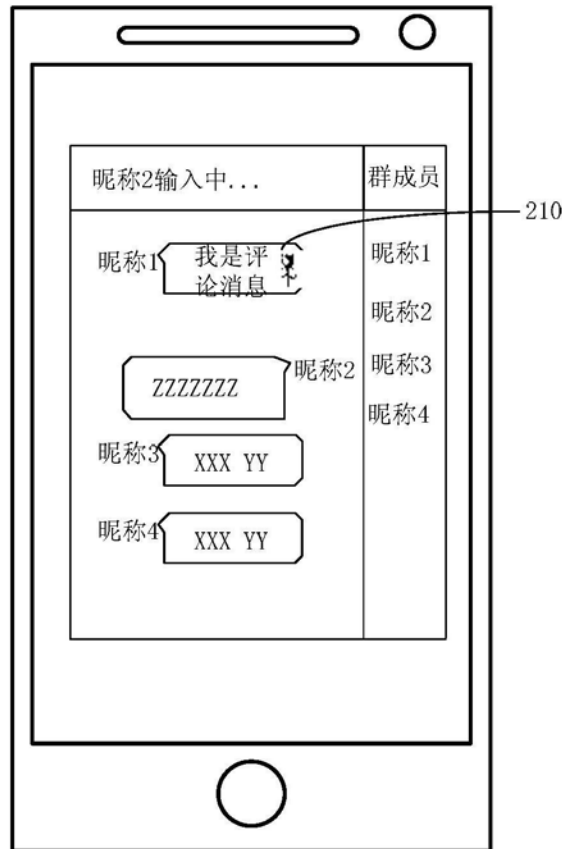


图8b

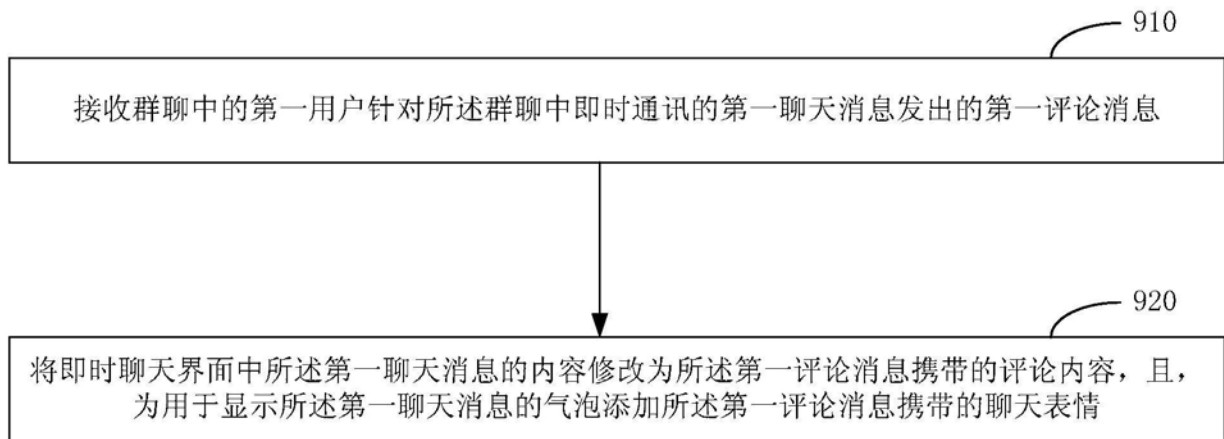


图9

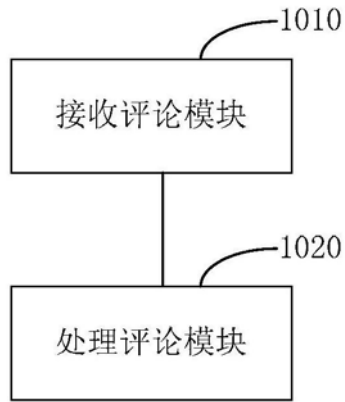


图10

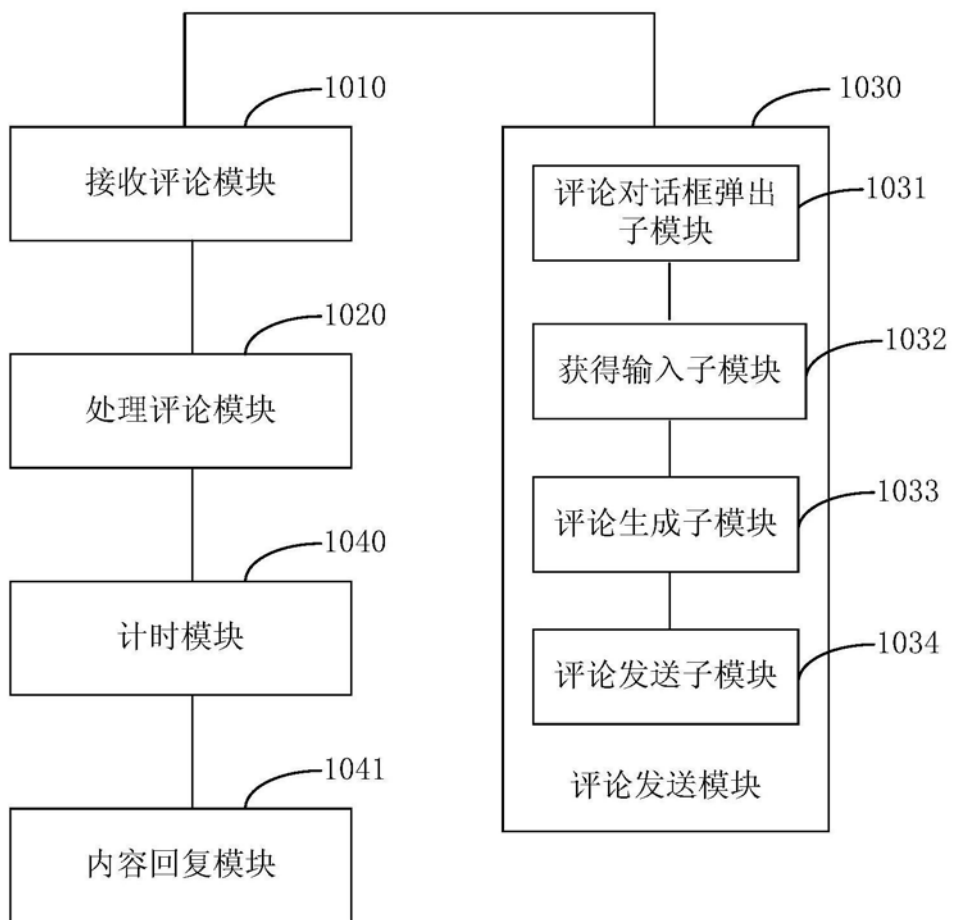


图11

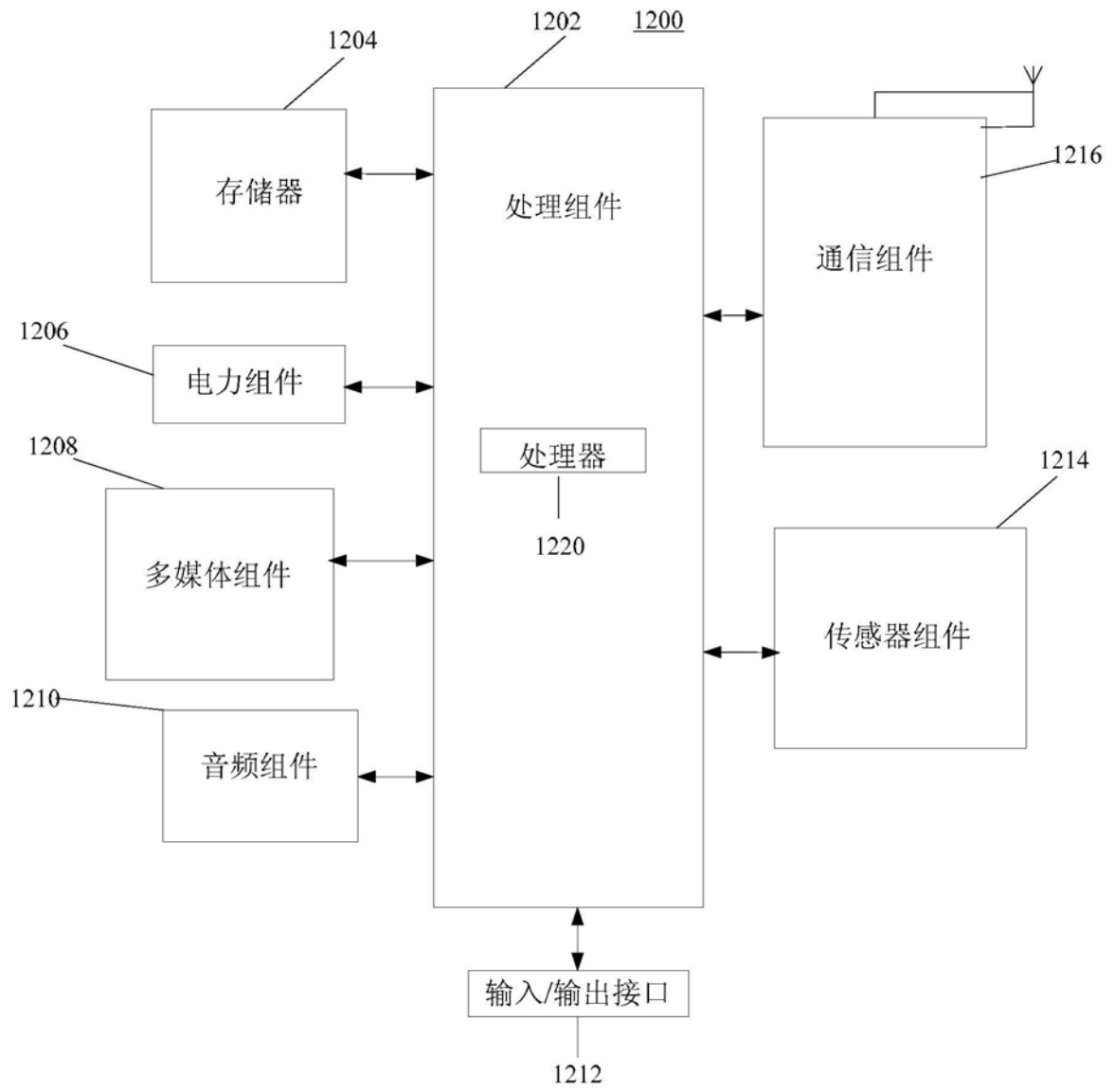


图12

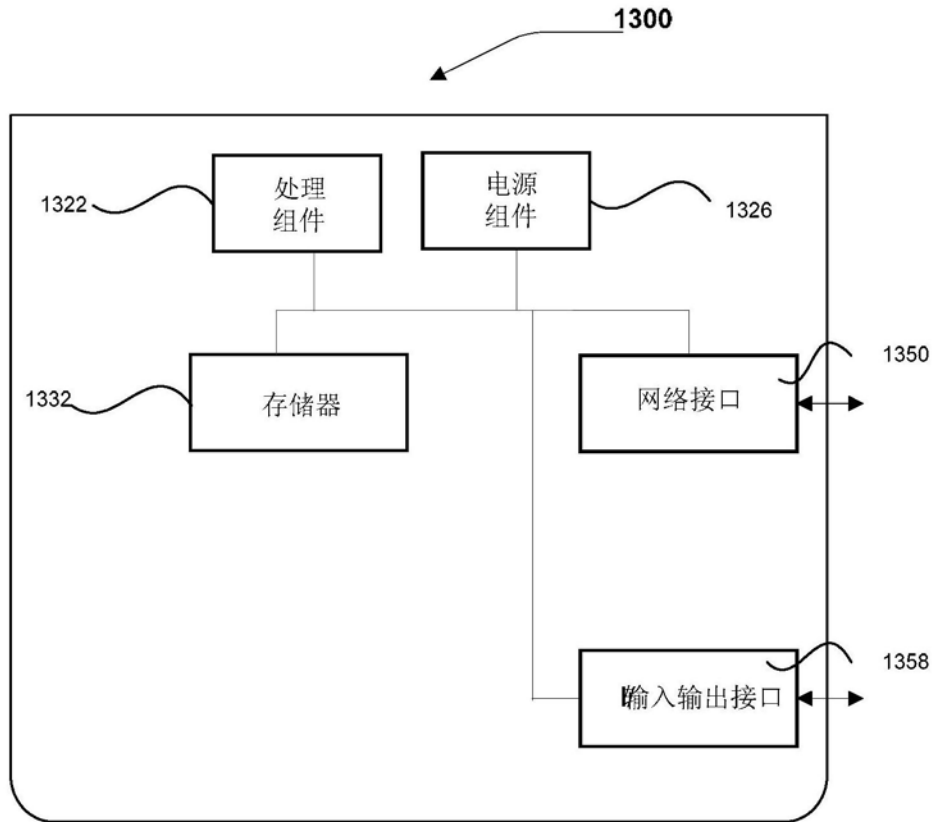


图13