



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 114053695 A

(43) 申请公布日 2022. 02. 18

(21) 申请号 202111321009.9

(22) 申请日 2021.11.09

(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长河街  
道网商路599号4幢7层

(72) 发明人 麦冠强

(74) 专利代理机构 北京润泽恒知识产权代理有  
限公司 11319

代理人 杨柳苑

(51) Int. Cl.

A63F 13/52 (2014.01)

A63F 13/2145 (2014.01)

A63F 13/533 (2014.01)

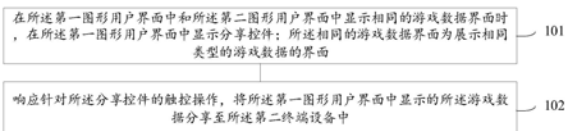
权利要求书2页 说明书12页 附图3页

(54) 发明名称

游戏数据分享方法、装置、电子设备及可读  
介质

(57) 摘要

本发明实施例提供了一种游戏数据分享方  
法、装置、电子设备及可读介质,通过第一终端设  
备提供第一图形用户界面,所述第一终端设备与  
第二终端设备互联,所述第二终端设备提供第二  
图形用户界面,所述方法包括:在所述第一图形  
用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相  
同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面  
中显示分享控件;所述相同的游戏数据界面为展  
示相同类型的游戏数据的界面;响应针对所述分  
享控件的触控操作,将所述第一图形用户界面中  
显示的所述游戏数据分享至所述第二终端设备  
中。本发明实施例中,玩家可以便利进行游戏数  
据的共享,提高了玩家的游戏体验。



1. 一种游戏数据分享方法,其特征在于,通过第一终端设备提供第一图形用户界面,所述第一终端设备与第二终端设备互联,所述第二终端设备提供第二图形用户界面,所述方法包括:

在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件;所述相同的游戏数据界面为展示相同类型的游戏数据的界面;

响应针对所述分享控件的触控操作,将所述第一图形用户界面中显示的所述游戏数据分享至所述第二终端设备中。

2. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件的步骤,包括:

在所述第一图形用户界面上显示游戏数据界面;

在所述第二图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

3. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件的步骤,包括:

在所述第二图形用户界面上显示游戏数据界面时,若所述第一图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面,则在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

4. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件的步骤,包括:

在所述第一终端设备与所述第二终端设备之间的距离在指定范围内,且所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

5. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,还包括:

响应针对所述第一图形用户界面中除所述分享控件之外区域的触控操作,隐藏所述分享控件。

6. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,还包括:

响应针对所述第一图形用户界面中所述分享控件的滑动操作,隐藏所述分享控件。

7. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,还包括:

接收所述第二终端设备分享的游戏数据;

其中,所述游戏数据为响应在所述第二图形用户界面中的分享控件的触控操作后分享,所述分享控件为在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第二图形用户界面中显示。

8. 根据权利要求7所述的方法,其特征在于,还包括:

在成功接收到所述第二终端设备分享的所述游戏数据后,在所述第一图形用户界面中显示所述游戏数据分享成功的提示信息。

9. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述在所述第一图形用户界面中显示分享控件的步骤,包括:

在所述第一图形用户界面中显示若干所述游戏数据对应的分享控件；

所述响应针对所述分享控件的触控操作，将所述第一图形用户界面中显示的所述游戏数据分享至所述第二终端设备中的步骤，包括：

响应针对所述分享控件的触控操作，确定所述分享控件对应的所述游戏数据为目标游戏数据；

将所述目标游戏数据分享至所述第二终端设备中。

10. 根据权利要求1所述的方法，其特征在于，

所述游戏数据至少包括装备搭配方案；

所述第一终端设备和所述第二终端设备之间通过近距离通信技术互联，所述近距离通信技术至少包括wifi、NFC和蓝牙。

11. 一种游戏数据分享装置，其特征在于，通过第一终端设备提供第一图形用户界面，所述第一终端设备与第二终端设备互联，所述第二终端设备提供第二图形用户界面，所述装置包括：

分享控件显示模块，用于在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时，在所述第一图形用户界面中显示分享控件；所述相同的游戏数据界面为展示相同类型的游戏数据的界面；

游戏数据分享模块，用于响应针对所述分享控件的触控操作，将所述第一图形用户界面中显示的所述游戏数据分享至所述第二终端设备中。

12. 一种电子设备，其特征在于，包括处理器、通信接口、存储器和通信总线，其中，所述处理器、所述通信接口以及所述存储器通过所述通信总线完成相互间的通信；

所述存储器，用于存放计算机程序；

所述处理器，用于执行存储器上所存放的程序时，实现如权利要求1-10任一项所述的方法。

13. 一个或多个计算机可读介质，其上存储有指令，当由一个或多个处理器执行时，使得所述处理器执行如权利要求1-10任一项所述的方法。

## 游戏数据分享方法、装置、电子设备及可读介质

### 技术领域

[0001] 本发明实施例涉及数据共享技术领域,特别是涉及一种游戏数据分享方法、一种游戏数据分享装置、一种电子设备以及一种计算机可读介质。

### 背景技术

[0002] 随着互联网技术的不断发展,智能手机、个人计算机、平板电脑等终端设备被广泛使用,网络游戏也逐渐的走入人们的生活,促使游戏成为了人们越来越重要的娱乐活动之一。

[0003] 为了提高游戏的通过速度和提高比赛胜率,玩家之间会互相分享游戏中的游戏数据。具体地,对于一些竞技类的游戏,例如MOBA (Multiplayer Online Battle Arena,多人在线战术竞技游戏),对于英雄的装备天赋等装配搭配方案有一定的要求,为了降低门槛,官方都会在游戏中提供一些推荐的装备搭配方案。然而,对于一些新的英雄,官方推荐的装备搭配方案更新不够及时,导致不能满足玩家的需求,玩家会下载技术高超的玩家(大神玩家)的装备搭配方案,或者寻求身边好友的装备搭配方案,所以,装备搭配方案分享成为这部分玩家的痛点需求。

[0004] 可见,如何便利实现游戏中的游戏数据的分享,是一个亟待解决的问题。

### 发明内容

[0005] 本发明实施例是提供一种游戏数据分享方法、装置、电子设备以及计算机可读存储介质,以解决无法便利实现游戏中的游戏数据的分享的问题。

[0006] 本发明实施例公开了一种游戏数据分享方法,通过第一终端设备提供第一图形用户界面,所述第一终端设备与第二终端设备互联,所述第二终端设备提供第二图形用户界面,所述方法包括:

[0007] 在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件;所述相同的游戏数据界面为展示相同类型的游戏数据的界面;

[0008] 响应针对所述分享控件的触控操作,将所述第一图形用户界面中显示的所述游戏数据分享至所述第二终端设备中。

[0009] 可选地,所述在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件的步骤,包括:

[0010] 在所述第一图形用户界面上显示游戏数据界面;

[0011] 在所述第二图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

[0012] 可选地,所述在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件的步骤,包括:

[0013] 在所述第二图形用户界面上显示游戏数据界面时,若所述第一图形用户界面中显

示相同的所述游戏数据界面,则在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

[0014] 可选地,所述在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件的步骤,包括:

[0015] 在所述第一终端设备与所述第二终端设备之间的距离在指定范围内,且所述第二图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

[0016] 可选地,还包括:响应针对所述第一图形用户界面中除所述分享控件之外区域的触控操作,隐藏所述分享控件。

[0017] 可选地,还包括:响应针对所述第一图形用户界面中所述分享控件的滑动操作,隐藏所述分享控件。

[0018] 可选地,还包括:接收所述第二终端设备分享的游戏数据;

[0019] 其中,所述游戏数据为响应在所述第二图形用户界面中的分享控件的触控操作后分享,所述分享控件为在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面时,在所述第二图形用户界面中显示。

[0020] 可选地,还包括:在成功接收到所述第二终端设备分享的所述游戏数据后,在所述第一图形用户界面中显示所述游戏数据分享成功的提示信息。

[0021] 可选地,所述在所述第一图形用户界面中显示分享控件的步骤,包括:

[0022] 在所述第一图形用户界面中显示若干所述游戏数据对应的分享控件;

[0023] 所述响应针对所述分享控件的触控操作,将所述第一图形用户界面中显示的所述游戏数据分享至所述第二终端设备中的步骤,包括:

[0024] 响应针对所述分享控件的触控操作,确定所述分享控件对应的所述游戏数据为目标游戏数据;

[0025] 将所述目标游戏数据分享至所述第二终端设备中。

[0026] 可选地,所述游戏数据至少包括装备搭配方案;所述第一终端设备和所述第二终端设备之间通过近距离通信技术互联,所述近距离通信技术至少包括wifi、NFC和蓝牙。

[0027] 本发明实施例还公开了一种游戏数据分享装置,通过第一终端设备提供第一图形用户界面,所述第一终端设备与第二终端设备互联,所述第二终端设备提供第二图形用户界面,所述装置包括:

[0028] 分享控件显示模块,用于在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件;所述相同的所述游戏数据界面为展示相同类型的所述游戏数据的界面;

[0029] 游戏数据分享模块,用于响应针对所述分享控件的触控操作,将所述第一图形用户界面中显示的所述游戏数据分享至所述第二终端设备中。

[0030] 可选地,所述分享控件显示模块,用于在所述第一图形用户界面上显示所述游戏数据界面;在所述第二图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

[0031] 可选地,所述分享控件显示模块,用于在所述第二图形用户界面上显示所述游戏数据界面时,若所述第一图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面,则在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

[0032] 可选地,所述分享控件显示模块,用于在所述第一终端设备与所述第二终端设备

之间的距离在指定范围内,且所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

[0033] 可选地,所述装置还包括:第一隐藏模块,用于响应针对所述第一图形用户界面中除所述分享控件之外区域的触控操作,隐藏所述分享控件。

[0034] 可选地,所述装置还包括:第二隐藏模块,用于响应针对所述第一图形用户界面中所述分享控件的滑动操作,隐藏所述分享控件。

[0035] 可选地,所述装置还包括:游戏数据接收模块,用于接收所述第二终端设备分享的游戏数据;其中,所述游戏数据为响应在所述第二图形用户界面中的分享控件的触控操作后分享,所述分享控件为在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第二图形用户界面中显示。

[0036] 可选地,所述装置还包括:提示信息显示模块,用于在成功接收到所述第二终端设备分享的所述游戏数据后,在所述第一图形用户界面中显示所述游戏数据分享成功的提示信息。

[0037] 可选地,所述分享控件显示模块,用于在所述第一图形用户界面中显示若干所述游戏数据对应的分享控件;所述游戏数据分享模块,用于响应针对所述分享控件的触控操作,确定所述分享控件对应的所述游戏数据为目标游戏数据;将所述目标游戏数据分享至所述第二终端设备中。

[0038] 可选地,所述游戏数据至少包括装备搭配方案;所述第一终端设备和所述第二终端设备之间通过近距离通信技术互联,所述近距离通信技术至少包括wifi、NFC和蓝牙。

[0039] 本发明实施例还公开了一种电子设备,包括处理器、通信接口、存储器和通信总线,其中,所述处理器、所述通信接口以及所述存储器通过所述通信总线完成相互间的通信;

[0040] 所述存储器,用于存放计算机程序;

[0041] 所述处理器,用于执行存储器上所存放的程序时,实现如本发明实施例所述的方法。

[0042] 本发明实施例还公开了一个或多个计算机可读介质,其上存储有指令,当由一个或多个处理器执行时,使得所述处理器执行如本发明实施例所述的方法。

[0043] 本发明实施例包括以下优点:

[0044] 在本发明实施例中,对于互联的第一终端设备与第二终端设备,在第一终端设备的第一图形用户界面中和第二终端设备的第二图形用户界面中显示包含相同类型的游戏数据的游戏数据界面时,在第一图形用户界面中显示分享控件,响应针对分享控件的触控操作,可以将第一图形用户界面中显示的游戏数据分享至第二终端设备中。本发明实施例在终端设备间的图形用户界面中显示的是相同类型的游戏数据的游戏数据界面时,在第一终端设备中提供一分享控件,此时玩家可以选择是否通过该分享控件,将游戏数据分享至第二终端设备,使得玩家可以便利进行游戏数据的共享,提高了玩家的游戏体验。

## 附图说明

[0045] 图1是本发明实施例中提供的一种游戏数据分享方法的步骤流程图;

[0046] 图2是本发明实施例中提供的一种分享控件的示意图;

- [0047] 图3是本发明实施例中提供的一种多个分享控件的示意图；
- [0048] 图4是本发明实施例的一种手机中的装备搭配方案的分享的示意图
- [0049] 图5是本发明实施例中提供的一种游戏数据分享装置的结构框图；
- [0050] 图6是本发明实施例中提供的一种电子设备的框图；
- [0051] 图7是本发明实施例中提供的一种计算机可读介质的示意图。

### 具体实施方式

[0052] 为使本发明的上述目的、特征和优点能够更加明显易懂，下面结合附图和具体实施方式对本发明作进一步详细的说明。

[0053] 以游戏数据为装备搭配方案为例，目前在游戏中比较常见的游戏数据的分享方式有以下两种：

[0054] 方式一(通过大神玩家)：由官方认可技术高超的大神玩家上传自己的装备搭配方案，在其它玩家需要的时候，可以在游戏中进入包含装备搭配方案的界面直接下载。

[0055] 方式二(通过好友玩家)：通过查看好友的个人档案的界面，从中找到自己需要的装备搭配方案并下载。

[0056] 上述分享方式存在的缺点有：

[0057] 1、部分新出的内容，例如游戏新版本、游戏新出英雄、新出装备等等，由于新出的内容时间较短，官方无法及时和准确更新大神玩家的装备搭配方案；

[0058] 2、好友玩家的装备搭配方案在游戏中隐藏得比较深，玩家难以发现；

[0059] 3、在玩家面对面组队的时候，仍然需要玩家自己在游戏中寻找大神玩家或者好友玩家的装备搭配方案，显得有些麻烦且没有人情味。

[0060] 针对上述问题，本发明实施例提供了一种游戏数据分享方法，在玩家在面对面的组队时候，如果玩家的终端设备打开了相同类型的游戏数据的游戏数据界面，则在图形用户界面中提供一分享控件，玩家可以通过分享控件，将游戏数据便利分享至其他玩家，提高了玩家的游戏体验。

[0061] 在本发明其中一种实施例中的游戏数据分享方法可以运行于本地终端设备或者是服务器。当游戏数据分享方法运行于服务器时，该游戏数据分享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。

[0062] 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，游戏数据分享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；但是进行游戏数据分享方法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。

[0063] 在一可选的实施方式中，终端设备可以为本地终端设备。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。

[0064] 参照图1,示出了本发明实施例中提供的一种游戏数据分享方法的步骤流程图,通过第一终端设备提供第一图形用户界面,所述第一终端设备与第二终端设备互联,所述第二终端设备提供第二图形用户界面,其中,第一终端设备和第二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。具体可以包括如下步骤:

[0065] 步骤101、在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件;所述相同的游戏数据界面为展示相同类型的游戏数据的界面。

[0066] 其中,游戏数据可以包括在游戏中的装备搭配方案,当然并不仅限于此,在游戏中玩家希望分享的数据均可,比如对于装备搭配方案的使用描述,例如“爆发性的装备搭配方案”、“消耗性的装备搭配方案”、“进攻性的装备搭配方案”等等,本发明实施例对此不加以限制。

[0067] 在本发明实施例中,第一终端设备和第二终端设备之间可以互联,从而可以互相进行游戏数据传输。可选地,第一终端设备和第二终端设备之间通过近距离通信技术互联,其中,所述近距离通信技术至少可以包括wifi (Wireless-Fidelity,无线网络)、NFC (Near Field Communication,近距离无线通讯技术)和蓝牙 (Bluetooth)。

[0068] 其中,游戏数据具有对应的类型,例如装备搭配方案均属于装备类型。

[0069] 在本发明实施例中,如果第一图形用户界面中和第二图形用户界面中显示相同类型的游戏数据的游戏数据界面时,例如都是属于装备类型的装备搭配方案的游戏数据界面,则可以在第一图形用户界面中显示一分享控件。可选地,此时在第二图形用户界面中也可以显示或者不显示分享控件。

[0070] 参照图2,是本发明实施例的一种分享控件的示意图,在两个玩家分别在终端设备上打开的都是关于装备搭配数据的游戏数据界面时,在游戏数据界面中可以显示一分享控件201。

[0071] 步骤102、响应针对所述分享控件的触控操作,将所述第一图形用户界面中显示的所述游戏数据分享至所述第二终端设备中。

[0072] 其中,触控操作可以包括但不限于点击操作、按压操作等。

[0073] 在本发明实施例中,在检测到对分享控件的触控操作时,响应该触控操作,将在第一图形用户界面中的游戏数据,分享至与第一终端设备互联的第二终端设备中。示例性地,参照图2,响应针对分享控件201的点击操作,可以将第一终端设备中英雄A的装备搭配方案分享至第二终端设备。

[0074] 在上述游戏数据分享方法中,对于互联的第一终端设备与第二终端设备,在第一终端设备的第一图形用户界面中和第二终端设备的第二图形用户界面中显示包含相同类型的游戏数据的游戏数据界面时,在第一图形用户界面中显示分享控件,响应针对分享控



件的触控操作,可以将第一图形用户界面中显示的游戏数据分享至第二终端设备中。本发明实施例在终端设备间的图形用户界面中显示的是相同类型的游戏数据的游戏数据界面时,在第一终端设备中提供一分享控件,此时玩家可以选择是否通过该分享控件,将游戏数据分享至第二终端设备,使得玩家可以便利进行游戏数据的共享,提高了玩家的游戏体验。

[0075] 在上述实施例的基础上,提出了上述实施例的变型实施例,在此需要说明的是,为了使描述简要,在变型实施例中仅描述与上述实施例的不同之处。

[0076] 在一示例性实施例中,所述在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,所述步骤102、在所述第一图形用户界面中显示分享控件的步骤,可以包括:

[0077] 在所述第一图形用户界面上显示游戏数据界面;

[0078] 在所述第二图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

[0079] 在本发明实施例中,如果第一终端设备的玩家首先打开了游戏数据界面,则在第一终端设备的第一图形用户界面中将显示游戏数据界面,接着,如果第二终端设备玩家也打开了游戏数据界面,并且,第一终端设备和第二终端设备打开了相同类型的游戏数据的游戏数据界面,比如都打开了为装备类型的装备搭配方案的游戏数据界面,则可以在第一图形用户界面中显示分享控件,则第一终端设备的玩家可以通过对分享控件的触控操作,将装备搭配方案分享至第二终端设备,实现游戏数据的共享。

[0080] 在上述可选实施例中,如果在第一终端设备的玩家打开了游戏数据界面时,在面对面组队时,第二终端设备的玩家看到游戏数据界面中的游戏数据对赢得游戏胜利有利,会希望第一终端设备的玩家分享在游戏数据界面中的游戏数据,则可以接着也打开相同的游戏数据界面,随后,在第一终端设备的第一图形用户界面中可以显示一分享控件,此时,第一终端设备的玩家可以通过对分享控件的触控操作,将游戏数据分享至第二终端设备,实现玩家间的游戏数据的共享。需要注意的是,此时是仅在第一终端设备中显示分享控件,在第二终端设备中可以不显示,以避免对第二终端设备的玩家造成不必要的干扰。

[0081] 在一示例性实施例中,所述在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件的步骤,可以包括:

[0082] 在所述第二图形用户界面上显示游戏数据界面时,若所述第一图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面,则在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

[0083] 在本发明实施例中,如果第二终端设备玩家首先打开了游戏数据界面,则在第二终端设备的第二图形用户界面中将显示游戏数据界面,接着,如果第一终端设备玩家也打开了游戏数据界面,并且,第一终端设备和第二终端设备打开了相同类型的游戏数据的游戏数据界面,比如都打开了为装备类型的装备搭配方案的游戏数据界面,则可以在第一图形用户界面中显示分享控件,使得第一终端设备的玩家可以通过对分享控件的触控操作,将装备搭配方案分享至第二终端设备。

[0084] 在上述可选实施例中,如果在第二终端设备的玩家打开了游戏数据界面时,在面对面组队时,发现没有对赢得游戏胜利有利的游戏数据,第二终端设备的玩家会希望第一终端设备的玩家分享在游戏数据界面中的游戏数据,则第一终端设备的玩家可以接着也打

开相同的游戏数据界面,随后,在第一终端设备的第一图形用户界面中可以显示一分享控件,此时,第一终端设备的玩家可以通过对分享控件的触控操作,将游戏数据分享至第二终端设备,实现玩家间的游戏数据的共享。需要注意的是,此时也是仅在第一终端设备上显示分享控件,在第二终端设备中可以不显示,可以避免对第二终端设备的玩家造成不必要的干扰。

[0085] 在一示例性实施例中,所述在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件的步骤,可以包括:

[0086] 在所述第一终端设备与所述第二终端设备之间的距离在指定范围内,且所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

[0087] 在本发明实施例中,可以实现面对面的游戏数据分享,比如,在第二终端设备加入到第二终端设备创建的游戏房间时,开始进行面对面的游戏数据分享。

[0088] 其中,指定范围可以由进行游戏数据分享的终端设备的玩家确定,例如,假设是第一终端设备向第二终端设备分享游戏数据,则第一终端设备的玩家可以设定指定范围为3m(米),则将允许在第一终端设备3m内的第二终端设备加入,此外,也可以是根据采用的近距离通信技术的通信距离确定,例如,假设是采用NFC技术,则指定范围可以是10cm(厘米),假设是采用wifi技术,则指定范围可以是50m,假设是采用NFC技术,则指定范围可以是20m。

[0089] 示例性地,在面对面的进行游戏数据分享时,假设终端设备之间已经采用了wifi技术,则指定范围可以是50m,在第一终端设备可以通过共享控件,将游戏数据分享至距离第一终端设备的50m内的第二终端设备中。

[0090] 可选地,在本发明实施例中,如果第一终端设备和第二终端设备已经组队,比如都已经加入到同一个游戏房间,此时第一终端设备或者第二终端设备的玩家,都可以将游戏数据分享至同一队伍中的其他玩家,通过上述方式,进行游戏数据分享的玩家无需选择分享的对象,而是只需要选择需要分享哪些游戏数据即可,提高了游戏数据的分享效率。举例来说,假设终端设备A、终端设备B、终端设备C、终端设备D和终端设备E在同一队伍中,在终端设备A确定分享装备搭配方案a1时,通过对装备搭配方案a1对于的分享控件进行触控操作,即可将装备搭配方案a1分享至终端设备B、终端设备C、终端设备D和终端设备E中。

[0091] 在上述可选实施例中,第一终端设备可以将游戏数据分享至在指定范围内的第二终端设备中,实现了面对面的游戏的游戏数据分享。

[0092] 在一示例性实施例中,所述方法还可以包括如下步骤:

[0093] 响应针对所述第一图形用户界面中除所述分享控件之外区域的触控操作,隐藏所述分享控件;或者,

[0094] 响应针对所述第一图形用户界面中所述分享控件的滑动操作,隐藏所述分享控件。

[0095] 其中,触控操作可以包括但不限于点击操作、按压操作和滑动操作等。

[0096] 在本发明实施例中,如果玩家并不想进行游戏数据的分享,则可以对第一图形用户界面中触控操作,例如对分享控件进行点击操作,响应触控操作,在第一图形用户界面中将隐藏该分享控件;

[0097] 或者,如果玩家并不想进行游戏数据的分享,也可以对第一图形用户界面中的分

享控件进行触控操作,例如对分享控件进行上滑的滑动操作,响应触控操作,在第一图形用户界面中将隐藏该分享控件。

[0098] 在上述可选实施例中,玩家可以通过在图形用户界面进行触控操作,从而在图形用户界面中隐藏分享控件,避免分享控件干扰玩家的正常游戏。

[0099] 在一示例性实施例中,所述方法还可以包括如下步骤:

[0100] 接收所述第二终端设备分享的游戏数据;

[0101] 其中,所述游戏数据为响应在所述第二图形用户界面中的分享控件的触控操作后分享,所述分享控件为在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第二图形用户界面中显示。

[0102] 在本发明实施例中,第一终端设备和第二终端设备互联,因此第一终端设备可以将游戏数据分享至第二终端设备,第二终端设备同样也可以将游戏数据分享至第一终端设备。如果在第一终端设备的第一图形用户界面和第二终端设备的第二图形用户界面中显示了相同的游戏数据界面,那么在第二图形用户界面上可以显示一分享控件,在检测到玩家对第二终端设备的触控操作后,可以将第二终端设备的游戏数据分享至第一终端设备。

[0103] 在上述可选实施例中,对于互联的第一终端设备和第二终端设备,均可以通过分享控件来实现游戏数据的共享。

[0104] 在一示例性实施例中,所述方法还可以包括如下步骤:

[0105] 在成功接收到所述第二终端设备分享的所述游戏数据后,在所述第一图形用户界面中显示所述游戏数据分享成功的提示信息。

[0106] 在本发明实施例中,如果在第一终端设备上成功接收到了第二终端设备发送的游戏数据,则可以在第一图形用户界面中显示游戏数据分享成功的提示信息,例如“分享成功”。此时,在第二终端设备上也可以显示游戏数据分享成功的提示信息。

[0107] 当然,如果在第一终端设备上未能成功接收到了第二终端设备发送的游戏数据,则可以在第一图形用户界面中显示游戏数据分享失败的提示信息,例如“网络故障,分享失败”。

[0108] 在一示例性实施例中,所述步骤101、在所述第一图形用户界面中显示分享控件的步骤,可以包括:

[0109] 在所述第一图形用户界面中显示若干所述游戏数据对应的分享控件。

[0110] 在具体实现中,如果游戏数据为装备搭配方案,装备搭配方案的数量可能有很多,以MOBA游戏为例,在MOBA游戏中可以有几十甚至上百的英雄,此外,每个英雄也可以有至少一套的装备搭配方案,在本发明实施例,玩家可以选择将所有英雄的装备搭配方案一次性全部分享至第二终端设备,但是如果分享的装备搭配方案过多,反而容易造成第二终端设备的玩家的混乱,并且,通常一个玩家不太可能精通所有的英雄,故对于玩家而言,自行搭配好所有的英雄的装备搭配方案并不现实。

[0111] 针对上述问题,在本发明实施例中,针对第一图形用户界面中显示的游戏数据,可以针对每个游戏数据分别设置一个对应的分享控件。具体地,参照图3,是本发明实施例的一种多个分享控件的示意图,在第一图形用户界面中包括有三个装备搭配方案,则可以针对这三个装备搭配方案分别设置一个对应的分享控件,分别为图3中的分享控件301、分享控件302、分享控件303。

[0112] 所述步骤102、响应针对所述分享控件的触控操作,将所述第一图形用户界面中显示的所述游戏数据分享至所述第二终端设备中的步骤,包括:

[0113] 响应针对所述分享控件的触控操作,确定所述分享控件对应的所述游戏数据为目标游戏数据;

[0114] 将所述目标游戏数据分享至所述第二终端设备中。

[0115] 其中,触控操作可以包括但不限于点击操作和按压操作等。

[0116] 参照图3,在第一终端设备的玩家在分享游戏数据时,如果玩家想要分享英雄B的装备搭配方案,则可以对分享控件302进行点击操作,则第一终端设备会英雄B的装备搭配方案,作为目标装备搭配方案,分享至第二终端设备中。

[0117] 为了使本领域技术人员更好地理解本发明实施例,下面采用一个具体的游戏数据分享过程进行进行说明。以手机为终端设备为例,参照图4,是本发明实施例的一种手机中的装备搭配方案的分享的示意图,具体分享过程包括:

[0118] 在手机A和手机B通过近距离通信技术互联的前提下,当两个手机的玩家在面对面打开相同的游戏数据界面,例如打开了显示装备搭配方案的装备界面时,如果将手机A靠近手机B时,手机A会在装备界面上显示“是否要分享方案给手机B”的提示信息(即分享控件),如果手机A点击该分享控件,则会装备界面中的装备搭配方案的分享给手机B,并在结束分享时,在手机B(或手机A)处显示分享成功。此外,如果手机A对空白区域进行点击操作,或者,对分享控件进行上滑的滑动操作,则可以取消进行装备搭配方案的分享。

[0119] 应用本发明实施例,相比于已有的游戏数据分享方案,可以减少面对面分享时需要繁琐的多步操作,提升面对面游戏社交的便利性;此外,通过面对面来互动分享游戏数据,满足了在游戏中对社交的属性要求。

[0120] 需要说明的是,对于方法实施例,为了简单描述,故将其都表述为一系列的动作组合,但是本领域技术人员应该知悉,本发明实施例并不受所描述的动作顺序的限制,因为依据本发明实施例,某些步骤可以采用其他顺序或者同时进行。其次,本领域技术人员也应该知悉,说明书中所描述的实施例均属于优选实施例,所涉及的动作并不一定是本发明实施例所必须的。

[0121] 参照图5,示出了本发明实施例中提供的一种游戏数据分享装置的结构框图,通过第一终端设备提供第一图形用户界面,所述第一终端设备与第二终端设备互联,所述第二终端设备提供第二图形用户界面,具体可以包括如下模块:

[0122] 分享控件显示模块501,用于在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件;所述相同的游戏数据界面为展示相同类型的游戏数据的界面;

[0123] 游戏数据分享模块502,用于响应针对所述分享控件的触控操作,将所述第一图形用户界面中显示的所述游戏数据分享至所述第二终端设备中。

[0124] 在一示例性实施例中,所述分享控件显示模块501,用于在所述第一图形用户界面上显示游戏数据界面;在所述第二图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

[0125] 在一示例性实施例中,所述分享控件显示模块501,用于在所述第二图形用户界面上显示游戏数据界面时,若所述第一图形用户界面中显示相同的所述游戏数据界面,则在

所述第一图形用户界面中显示分享控件。

[0126] 在一示例性实施例中,所述分享控件显示模块501,用于在所述第一终端设备与所述第二终端设备之间的距离在指定范围内,且所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第一图形用户界面中显示分享控件。

[0127] 在一示例性实施例中,所述装置还包括:第一隐藏模块,用于响应针对所述第一图形用户界面中除所述分享控件之外区域的触控操作,隐藏所述分享控件。

[0128] 在一示例性实施例中,所述装置还包括:第二隐藏模块,用于响应针对所述第一图形用户界面中所述分享控件的滑动操作,隐藏所述分享控件。

[0129] 在一示例性实施例中,所述装置还包括:游戏数据接收模块,用于接收所述第二终端设备分享的游戏数据;其中,所述游戏数据为响应在所述第二图形用户界面中的分享控件的触控操作后分享,所述分享控件为在所述第一图形用户界面中和所述第二图形用户界面中显示相同的游戏数据界面时,在所述第二图形用户界面中显示。

[0130] 在一示例性实施例中,所述装置还包括:提示信息显示模块,用于在成功接收到所述第二终端设备分享的所述游戏数据后,在所述第一图形用户界面中显示所述游戏数据分享成功的提示信息。

[0131] 在一示例性实施例中,所述分享控件显示模块501,用于在所述第一图形用户界面中显示若干所述游戏数据对应的分享控件;所述游戏数据分享模块502,用于响应针对所述分享控件的触控操作,确定所述分享控件对应的所述游戏数据为目标游戏数据;将所述目标游戏数据分享至所述第二终端设备中。

[0132] 在一示例性实施例中,所述游戏数据至少包括装备搭配方案;所述第一终端设备和所述第二终端设备之间通过近距离通信技术互联,所述近距离通信技术至少包括wifi、NFC和蓝牙。

[0133] 综上,在本发明实施例中,对于互联的第一终端设备与第二终端设备,在第一终端设备的第一图形用户界面中和第二终端设备的第二图形用户界面中显示包含相同类型的游戏数据的游戏数据界面时,在第一图形用户界面中显示分享控件,响应针对分享控件的触控操作,可以将第一图形用户界面中显示的游戏数据分享至第二终端设备中。本发明实施例在终端设备间的图形用户界面中显示的是相同类型的游戏数据的游戏数据界面时,在第一终端设备中提供一分享控件,此时玩家可以选择是否通过该分享控件,将游戏数据分享至第二终端设备,使得玩家可以便利进行游戏数据的共享,提高了玩家的游戏体验。

[0134] 对于装置实施例而言,由于其与方法实施例基本相似,所以描述的比较简单,相关之处参见方法实施例的部分说明即可。

[0135] 另外,本发明实施例还提供一种电子设备,如图6所示,包括处理器601、通信接口602、存储器603和通信总线604,其中,处理器601,通信接口602,存储器603通过通信总线604完成相互间的通信,

[0136] 存储器603,用于存放计算机程序;

[0137] 处理器601,用于执行存储器603上所存放的程序时,实现上述实施例中所述的游戏数据分享方法

[0138] 上述终端提到的通信总线可以是外设部件互连标准(Peripheral Component Interconnect,简称PCI)总线或扩展工业标准结构(Extended Industry Standard

Architecture, 简称EISA) 总线等。该通信总线可以分为地址总线、数据总线、控制总线等。为便于表示,图中仅用一条粗线表示,但并不表示仅有一根总线或一种类型的总线。

[0139] 通信接口用于上述终端与其他设备之间的通信。

[0140] 存储器可以包括随机存取存储器(Random Access Memory, 简称RAM),也可以包括非易失性存储器(non-volatile memory),例如至少一个磁盘存储器。可选的,存储器还可以是至少一个位于远离前述处理器的存储装置。

[0141] 上述的处理器可以是通用处理器,包括中央处理器(Central Processing Unit, 简称CPU)、网络处理器(Network Processor, 简称NP)等;还可以是数字信号处理器(Digital Signal Processing, 简称DSP)、专用集成电路(Application Specific Integrated Circuit, 简称ASIC)、现场可编程门阵列(Field-Programmable Gate Array, 简称FPGA)或者其他可编程逻辑器件、分立门或者晶体管逻辑器件、分立硬件组件。

[0142] 如图7所示,在本发明提供的又一实施例中,还提供了一种计算机可读存储介质701,该计算机可读存储介质中存储有指令,当其在计算机上运行时,使得计算机执行上述实施例中所述的游戏数据分享方法。

[0143] 在本发明提供的又一实施例中,还提供了一种包含指令的计算机程序产品,当其在计算机上运行时,使得计算机执行上述实施例中所述的游戏数据分享方法。

[0144] 在上述实施例中,可以全部或部分地通过软件、硬件、固件或者其任意组合来实现。当使用软件实现时,可以全部或部分地以计算机程序产品的形式实现。所述计算机程序产品包括一个或多个计算机指令。在计算机上加载和执行所述计算机程序指令时,全部或部分地产生按照本发明实施例所述的流程或功能。所述计算机可以是通用计算机、专用计算机、计算机网络、或者其他可编程装置。所述计算机指令可以存储在计算机可读存储介质中,或者从一个计算机可读存储介质向另一个计算机可读存储介质传输,例如,所述计算机指令可以从一个网站站点、计算机、服务器或数据中心通过有线(例如同轴电缆、光纤、数字用户线(DSL))或无线(例如红外、无线、微波等)方式向另一个网站站点、计算机、服务器或数据中心进行传输。所述计算机可读存储介质可以是计算机能够存取的任何可用介质或者是包含一个或多个可用介质集成的服务器、数据中心等数据存储设备。所述可用介质可以是磁性介质,(例如,软盘、硬盘、磁带)、光介质(例如,DVD)、或者半导体介质(例如固态硬盘 Solid State Disk (SSD))等。

[0145] 需要说明的是,在本文中,诸如第一和第二等之类的关系术语仅仅用来将一个实体或者操作与另一个实体或操作区分开来,而不一定要求或者暗示这些实体或操作之间存在任何这种实际的关系或者顺序。而且,术语“包括”、“包含”或者其任何其他变体意在涵盖非排他性的包含,从而使得包括一系列要素的过程、方法、物品或者设备不仅包括那些要素,而且还包括没有明确列出的其他要素,或者是还包括为这种过程、方法、物品或者设备所固有的要素。在没有更多限制的情况下,由语句“包括一个……”限定的要素,并不排除在包括所述要素的过程、方法、物品或者设备中还存在另外的相同要素。

[0146] 本说明书中的各个实施例均采用相关的方式描述,各个实施例之间相同相似的部分互相参见即可,每个实施例重点说明的都是与其他实施例的不同之处。尤其,对于系统实施例而言,由于其基本相似于方法实施例,所以描述的比较简单,相关之处参见方法实施例的部分说明即可。

[0147] 以上所述仅为本发明的较佳实施例而已,并非用于限定本发明的保护范围。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,均包含在本发明的保护范围内。

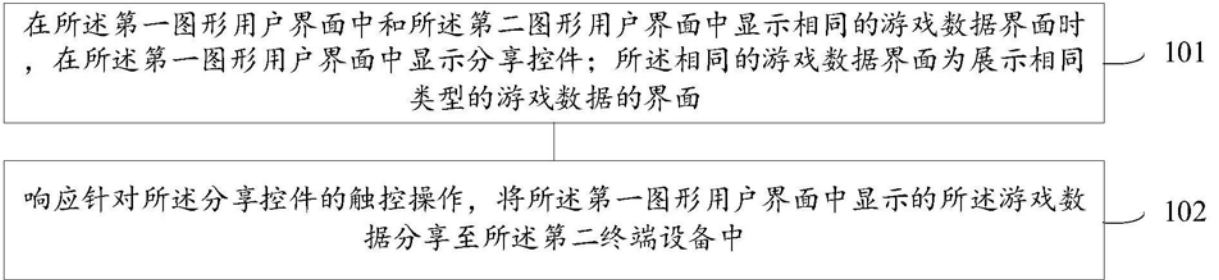


图1

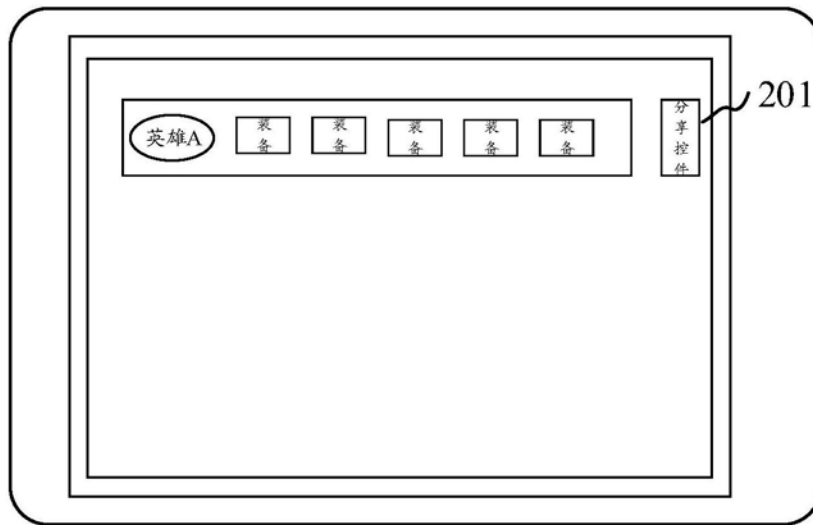


图2

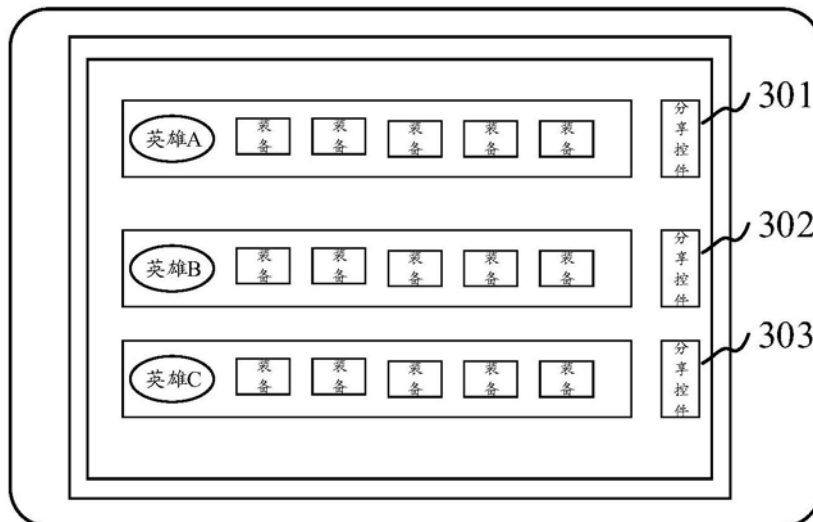


图3





图4

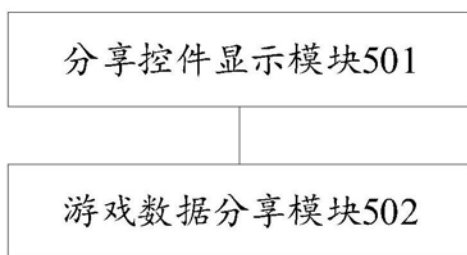


图5

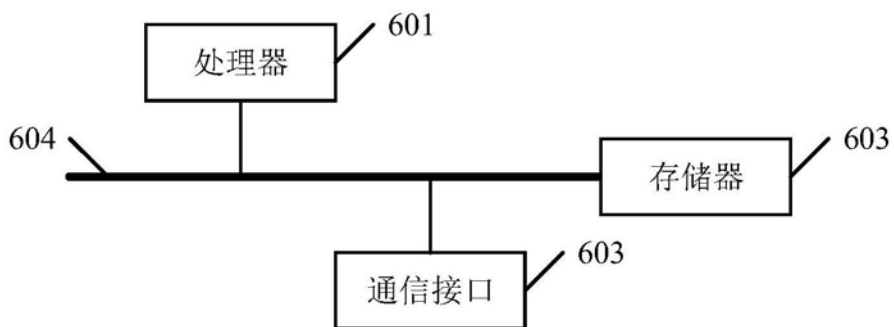


图6

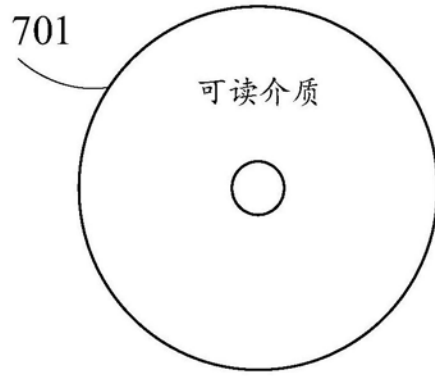


图7