



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 114116053 B

(45) 授权公告日 2024.03.12

(21) 申请号 202111371176.4

(22) 申请日 2021.11.18

(65) 同一申请的已公布的文献号
申请公布号 CN 114116053 A

(43) 申请公布日 2022.03.01

(73) 专利权人 北京达佳互联信息技术有限公司
地址 100085 北京市海淀区上地西路6号1
幢1层101D1-7

(72) 发明人 张志宇 张艺萌 王暖 刘臣宇
欧阳楚仪 陈乐 金珑 肖莹
祝晓琳 朱靖基

(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 李加欣

(51) Int.Cl.

G06F 9/445 (2018.01)

G06F 3/0484 (2022.01)

G06F 3/0487 (2013.01)

(56) 对比文件

CN 110679154 A, 2020.01.10

CN 112004134 A, 2020.11.27

CN 112181573 A, 2021.01.05

CN 113204656 A, 2021.08.03

CN 113204671 A, 2021.08.03

CN 113259702 A, 2021.08.13

CN 113407744 A, 2021.09.17

CN 113518265 A, 2021.10.19

CN 113625909 A, 2021.11.09

CN 113238823 A, 2021.08.10

审查员 卢素斋

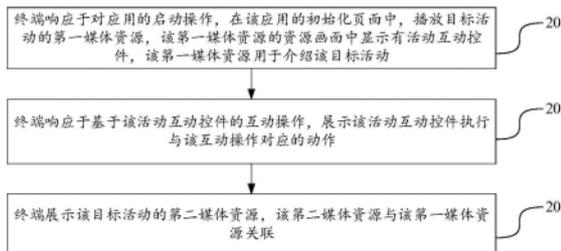
权利要求书3页 说明书20页 附图7页

(54) 发明名称

资源展示方法、装置、计算机设备及介质

(57) 摘要

本公开关于一种资源展示方法、装置、计算机设备及介质,属于互联网技术领域。本公开实施例中,在应用的初始化页面中展示目标活动的第一媒体资源,在展示有第一媒体资源的基础上,还在第一媒体资源的资源画面中显示活动互动控件,通过基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作,并展示目标活动的第二媒体资源。如此,不仅增加了初始化页面所展示的信息量,还提供了一种基于初始化页面中的媒体资源进行交互的方式,丰富了初始化页面中的交互形式,提升了媒体资源的展示效果。



1. 一种资源展示方法,其特征在于,所述方法包括:

响应于对应用的启动操作,在所述应用的初始化页面中,播放目标活动的第一媒体资源,所述第一媒体资源的资源画面中显示有活动互动控件,所述第一媒体资源用于介绍所述目标活动;

响应于基于所述活动互动控件的互动操作,展示所述活动互动控件执行与所述互动操作对应的动作;

响应于所述活动互动控件的转动满足目标条件,在第二媒体资源的资源画面的上层图层中展示至少一个虚拟资源,或者,在第二媒体资源的资源画面中展示至少一个虚拟资源,所述第二媒体资源与所述第一媒体资源关联,所述第二媒体资源用于介绍所述目标活动所关联的至少一个虚拟资源;

响应于对任一个虚拟资源的触发操作,跳转至所述目标活动的内容页面。

2. 根据权利要求1所述的资源展示方法,其特征在于,所述在所述应用的初始化页面中,播放目标活动的第一媒体资源包括:

在所述初始化页面所播放的第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示所述活动互动控件;

所述响应于基于所述活动互动控件的互动操作,展示所述活动互动控件执行与所述互动操作对应的动作包括:

响应于对所述第一媒体资源的资源画面的上层图层中所展示的活动互动控件的互动操作,展示所述活动互动控件执行与所述互动操作对应的动作。

3. 根据权利要求2所述的资源展示方法,其特征在于,所述在所述初始化页面所播放的第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示所述活动互动控件包括下述任一项:

响应于所述第一媒体资源开始播放,在所述第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示所述活动互动控件;

若所述第一媒体资源的播放时长达到第一时长,在所述第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示所述活动互动控件。

4. 根据权利要求1所述的资源展示方法,其特征在于,所述第一媒体资源的资源画面中包括所述活动互动控件;

所述响应于基于所述活动互动控件的互动操作,展示所述活动互动控件执行与所述互动操作对应的动作包括:

响应于针对所述第一媒体资源的资源画面的互动操作,展示所述活动互动控件执行与所述互动操作对应的动作。

5. 根据权利要求1所述的资源展示方法,其特征在于,所述响应于基于所述活动互动控件的互动操作,展示所述活动互动控件执行与所述互动操作对应的动作之前,所述方法还包括下述至少一项:

展示所述活动互动控件的互动触发动画,所述互动触发动画用于提示基于所述活动互动控件的互动操作,能够触发展示所述目标活动的第二媒体资源;

展示所述活动互动控件的互动触发提示,所述互动触发提示用于提示基于所述活动互动控件的互动操作,能够触发展示所述目标活动的第二媒体资源。

6. 根据权利要求5所述的资源展示方法,其特征在于,所述互动触发动画提供为互动控

件的形式；

所述方法还包括：

响应于对所述互动触发动画的互动操作，执行所述展示所述活动互动控件执行与所述互动操作对应的动作的步骤。

7. 根据权利要求1所述的资源展示方法，其特征在于，所述互动操作为转动操作；

所述响应于基于所述活动互动控件的互动操作，展示所述活动互动控件执行与所述互动操作对应的动作包括：

响应于基于所述活动互动控件的转动操作，展示所述活动互动控件随所述转动操作发生转动。

8. 根据权利要求7所述的资源展示方法，其特征在于，所述响应于基于所述活动互动控件的转动操作，展示所述活动互动控件随所述转动操作发生转动之前，所述方法还包括：

展示所述活动互动控件沿目标方向发生转动；

若所述活动互动控件的转动时长达到第二时长，停止转动所述活动互动控件。

9. 根据权利要求1至8中任一项所述的资源展示方法，其特征在于，所述活动互动控件的显示样式与所述目标活动的内容相关联。

10. 一种资源展示装置，其特征在于，所述装置包括：

播放单元，被配置为执行响应于对应用的启动操作，在所述应用的初始化页面中，播放目标活动的第一媒体资源，所述第一媒体资源的资源画面中显示有活动互动控件，所述第一媒体资源用于介绍所述目标活动；

互动单元，被配置为执行响应于基于所述活动互动控件的互动操作，展示所述活动互动控件执行与所述互动操作对应的动作；

展示单元包括第一展示子单元或者第二展示子单元，所述第一展示子单元，被配置为执行在第二媒体资源的资源画面的上层图层中展示至少一个虚拟资源，所述第二展示子单元，被配置为执行在第二媒体资源的资源画面中展示所述至少一个虚拟资源，所述第二媒体资源与所述第一媒体资源关联，所述第二媒体资源用于介绍所述目标活动所关联的至少一个虚拟资源；

跳转单元，被配置为执行响应于对任一个虚拟资源的触发操作，跳转至所述目标活动的内容页面。

11. 根据权利要求10所述的资源展示装置，其特征在于，所述播放单元，被配置为执行：

在所述初始化页面所播放的第一媒体资源的资源画面的上层图层中，展示所述活动互动控件；

所述互动单元，被配置为执行：

响应于对所述第一媒体资源的资源画面的上层图层中所展示的活动互动控件的互动操作，展示所述活动互动控件执行与所述互动操作对应的动作。

12. 根据权利要求11所述的资源展示装置，其特征在于，所述播放单元，被配置为执行下述任一项：

响应于所述第一媒体资源开始播放，在所述第一媒体资源的资源画面的上层图层中，展示所述活动互动控件；

若所述第一媒体资源的播放时长达到第一时长，在所述第一媒体资源的资源画面的上

层图层中,展示所述活动互动控件。

13.根据权利要求10所述的资源展示装置,其特征在于,所述第一媒体资源的资源画面中包括所述活动互动控件;

所述互动单元,被配置为执行:

响应于针对所述第一媒体资源的资源画面的互动操作,展示所述活动互动控件执行与所述互动操作对应的动作。

14.根据权利要求10所述的资源展示装置,其特征在于,所述装置还包括下述至少一项:

动画展示单元,被配置为执行展示所述活动互动控件的互动触发动画,所述互动触发动画用于提示基于所述活动互动控件的互动操作,能够触发展示所述目标活动的第二媒体资源;

提示展示单元,被配置为执行展示所述活动互动控件的互动触发提示,所述互动触发提示用于提示基于所述活动互动控件的互动操作,能够触发展示所述目标活动的第二媒体资源。

15.根据权利要求14所述的资源展示装置,其特征在于,所述互动触发动画提供为互动控件的形式;

所述互动单元,还被配置为执行响应于对所述互动触发动画的互动操作,执行所述展示所述活动互动控件执行与所述互动操作对应的动作的步骤。

16.根据权利要求10所述的资源展示装置,其特征在于,所述互动操作为转动操作;

所述互动单元,被配置为执行:

响应于基于所述活动互动控件的转动操作,展示所述活动互动控件随所述转动操作发生转动。

17.根据权利要求16所述的资源展示装置,其特征在于,所述装置还包括转动单元,被配置为执行:

展示所述活动互动控件沿目标方向发生转动;

若所述活动互动控件的转动时长达到第二时长,停止转动所述活动互动控件。

18.根据权利要求10至17中任一项所述的资源展示装置,其特征在于,所述活动互动控件的显示样式与所述目标活动的内容相关联。

19.一种计算机设备,其特征在于,所述计算机设备包括:

一个或多个处理器;

用于存储所述处理器可执行程序代码的存储器;

其中,所述处理器被配置为执行所述程序代码,以实现如权利要求1至9中任一项所述的资源展示方法。

20.一种计算机可读存储介质,其特征在于,当所述计算机可读存储介质中的程序代码由计算机设备的处理器执行时,使得计算机设备能够执行如权利要求1至9中任一项所述的资源展示方法。

21.一种计算机程序产品,包括计算机程序,其特征在于,所述计算机程序被处理器执行时实现权利要求1至9中任一项所述的资源展示方法。

资源展示方法、装置、计算机设备及介质

技术领域

[0001] 本公开涉及互联网技术领域,尤其涉及一种资源展示方法、装置、计算机设备及介质。

背景技术

[0002] 随着计算机技术和移动互联网的飞速发展,各种类型的应用程序如直播应用程序、社交应用程序和购物应用程序开始进入人们的生活。用户在启动应用程序时,会触发终端在初始化页面中,展示该应用程序预先设置的开屏资源。然而,目前应用程序所设置的开屏资源在展示时,其交互形式单一,资源展示效果较差。

发明内容

[0003] 本公开提供一种资源展示方法、装置、计算机设备及介质,提供了一种基于初始化页面中的媒体资源进行交互的方式,丰富了初始化页面中的交互形式,提升了媒体资源的展示效果。本公开的技术方案如下:

[0004] 根据本公开实施例的第一方面,提供一种资源展示方法,该方法包括:

[0005] 响应于对应用的启动操作,在该应用的初始化页面中,播放目标活动的第一媒体资源,该第一媒体资源的资源画面中显示有活动互动控件,该第一媒体资源用于介绍该目标活动;

[0006] 响应于基于该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作;

[0007] 展示该目标活动的第二媒体资源,该第二媒体资源与该第一媒体资源关联。

[0008] 本公开实施例中,在应用的初始化页面中展示目标活动的第一媒体资源,在展示有第一媒体资源的基础上,还在第一媒体资源的资源画面中显示活动互动控件,通过基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作,并展示目标活动的第二媒体资源。如此,不仅增加了初始化页面所展示的信息量,还提供了一种基于初始化页面中的媒体资源进行交互的方式,丰富了初始化页面中的交互形式,提升了媒体资源的展示效果。

[0009] 在一些实施例中,在该应用的初始化页面中,播放目标活动的第一媒体资源包括:

[0010] 在该初始化页面所播放的第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件;

[0011] 响应于基于该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作包括:

[0012] 响应于对该第一媒体资源的资源画面的上层图层中所展示的活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。

[0013] 本公开实施例中,通过在第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示活动互动控件,以使用户通过对该活动互动控件的触发操作,就能够触发展示该活动互动控件执行

与该互动操作对应的动作,不仅丰富了在初始化页面中的互动形式,还提升了人机交互效率。

[0014] 在一些实施例中,在该初始化页面所播放的第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件包括下述任一项:

[0015] 响应于该第一媒体资源开始播放,在该第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件;

[0016] 若该第一媒体资源的播放时长达到第一时长,在该第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件。

[0017] 本公开实施例中,通过在该第一媒体资源开始播放时,展示活动互动控件,以使用户能够快速的对活动互动控件进行触发操作,通过在播放第一媒体资源一段时长后,再展示活动互动控件,以使用户在播放第一媒体资源的初始时间段内,能够聚焦于第一媒体资源的资源内容,避免活动互动控件对该第一媒体资源的资源画面的遮挡,提升了用户的观看体验,如此,通过在上述两种展示活动互动控件的触发时机,展示该活动互动控件,提高了展示活动互动控件的灵活性。

[0018] 在一些实施例中,该第一媒体资源的资源画面中包括该活动互动控件;

[0019] 响应于基于该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作包括:

[0020] 响应于针对该第一媒体资源的资源画面的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。

[0021] 本公开实施例中,设置有包括活动互动控件的第一媒体资源,进而在播放第一媒体资源时,能够同步播放包括该活动互动控件的资源画面,给用户带来活动互动控件可触发的视觉体验,能够吸引用户在该资源画面上实施触发操作,从而触发展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作,提供了一种在初始化页面中的更新颖、更具创意的互动方式,能够吸引用户基于所展示的活动互动控件,在该资源画面上实施触发操作,从而实现对该目标活动的关注。

[0022] 在一些实施例中,响应于基于该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作之前,该方法还包括下述至少一项:

[0023] 展示该活动互动控件的互动触发动画,该互动触发动画用于提示基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该目标活动的第二媒体资源;

[0024] 展示该活动互动控件的互动触发提示,该互动触发提示用于提示基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该目标活动的第二媒体资源。

[0025] 本公开实施例中,通过展示互动触发动画或互动触发提示,增加了初始化页面所展示的信息量,以便提示用户对该活动互动控件的触发方式。

[0026] 在一些实施例中,该互动触发动画提供为互动控件的形式;

[0027] 该方法还包括:

[0028] 响应于对该互动触发动画的互动操作,执行该展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作的步骤。

[0029] 本公开实施例中,通过对互动触发动画的互动操作,同样能够触发展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作,提高了基于初始化页面的互动性,提升了用户的交

互体验。

[0030] 在一些实施例中,该互动操作为转动操作;

[0031] 响应于基于该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作包括:

[0032] 响应于基于该活动互动控件的转动操作,展示该活动互动控件随该转动操作发生转动。

[0033] 本公开实施例中,通过对活动互动控件的转动操作,来触发展示目标活动的第二媒体资源,提供了一种在初始化页面中的更新颖、更具创意的互动方式,能够吸引用户对该活动互动控件实施转动操作,从而实现对该目标活动的关注。

[0034] 在一些实施例中,响应于基于该活动互动控件的转动操作,展示该活动互动控件随该转动操作发生转动之前,该方法还包括:

[0035] 展示该活动互动控件沿目标方向发生转动;

[0036] 若该活动互动控件的转动时长达到第二时长,停止转动该活动互动控件。

[0037] 本公开实施例中,在展示该活动互动控件时,还展示该活动互动控件转动的过程,增加了所展示的信息量,给用户带来活动互动控件可转动的视觉体验,进而,在活动互动控件展示一段时长后,停止转动该活动互动控件,激励用户对该活动互动控件进行转动,能够更好的吸引用户进行转动操作,从而提升活动互动控件的点击率。

[0038] 在一些实施例中,该第二媒体资源用于介绍该目标活动所关联的至少一个虚拟资源;

[0039] 展示该目标活动的第二媒体资源包括下述任一项:

[0040] 在该第二媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该至少一个虚拟资源;

[0041] 在该第二媒体资源的资源画面中,展示该至少一个虚拟资源。

[0042] 本公开实施例中,提供了两种展示虚拟资源的方式,提高了展示虚拟资源的灵活性。

[0043] 在一些实施例中,在该第二媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该至少一个虚拟资源之后,该方法还包括:

[0044] 响应于对任一个虚拟资源的触发操作,跳转至该目标活动的内容页面。

[0045] 本公开实施例中,在虚拟资源可触发的情况下,通过对任一个虚拟资源的触发操作,能够跳转至目标活动的内容页面,提高了跳转至内容页面的灵活性,提升了用户的操作体验。

[0046] 在一些实施例中,该活动互动控件的显示样式与该目标活动的内容相关联。

[0047] 本公开实施例中,将活动互动控件的显示样式与目标活动的内容相关联,使所展示的活动互动控件更加个性化、更具吸引力,也丰富了基于该活动互动控件的互动方式。

[0048] 根据本公开实施例的第二方面,提供一种资源展示装置,该装置包括:

[0049] 播放单元,被配置为执行响应于对应用的启动操作,在该应用的初始化页面中,播放目标活动的第一媒体资源,该第一媒体资源的资源画面中显示有活动互动控件,该第一媒体资源用于介绍该目标活动;

[0050] 互动单元,被配置为执行响应于基于该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作;

- [0051] 展示单元,被配置为执行展示该目标活动的第二媒体资源,该第二媒体资源与该第一媒体资源关联。
- [0052] 在一些实施例中,该播放单元,被配置为执行:
- [0053] 在该初始化页面所播放的第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件;
- [0054] 该互动单元,被配置为执行:
- [0055] 响应于对该第一媒体资源的资源画面的上层图层中所展示的活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。
- [0056] 在一些实施例中,该播放单元,被配置为执行下述任一项:
- [0057] 响应于该第一媒体资源开始播放,在该第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件;
- [0058] 若该第一媒体资源的播放时长达到第一时长,在该第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件。
- [0059] 在一些实施例中,该第一媒体资源的资源画面中包括该活动互动控件;
- [0060] 该互动单元,被配置为执行:
- [0061] 响应于针对该第一媒体资源的资源画面的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。
- [0062] 在一些实施例中,该装置还包括下述至少一项:
- [0063] 动画展示单元,被配置为执行展示该活动互动控件的互动触发动画,该互动触发动画用于提示基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该目标活动的第二媒体资源;
- [0064] 提示展示单元,被配置为执行展示该活动互动控件的互动触发提示,该互动触发提示用于提示基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该目标活动的第二媒体资源。
- [0065] 在一些实施例中,该互动触发动画提供为互动控件的形式;
- [0066] 该互动单元,还被配置为执行响应于对该互动触发动画的互动操作,执行该展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作的步骤。
- [0067] 在一些实施例中,该互动操作为转动操作;
- [0068] 该互动单元,被配置为执行:
- [0069] 响应于基于该活动互动控件的转动操作,展示该活动互动控件随该转动操作发生转动。
- [0070] 在一些实施例中,该装置还包括转动单元,被配置为执行:
- [0071] 展示该活动互动控件沿目标方向发生转动;
- [0072] 若该活动互动控件的转动时长达到第二时长,停止转动该活动互动控件。
- [0073] 在一些实施例中,该第二媒体资源用于介绍该目标活动所关联的至少一个虚拟资源;
- [0074] 该展示单元,包括下述任一项:
- [0075] 第一展示子单元,被配置为执行在该第二媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该至少一个虚拟资源;

[0076] 第二展示子单元,被配置为执行在该第二媒体资源的资源画面中,展示该至少一个虚拟资源。

[0077] 在一些实施例中,该装置还包括跳转单元,被配置为执行:

[0078] 响应于对任一个虚拟资源的触发操作,跳转至该目标活动的内容页面。

[0079] 在一些实施例中,该活动互动控件的显示样式与该目标活动的内容相关联。

[0080] 根据本公开实施例的第三方面,提供一种计算机设备,该计算机设备包括:

[0081] 一个或多个处理器;

[0082] 用于存储该处理器可执行程序代码的存储器;

[0083] 其中,该处理器被配置为执行该程序代码,以实现上述的资源展示方法。

[0084] 根据本公开实施例的第四方面,提供一种计算机可读存储介质,该计算机可读存储介质包括:当该计算机可读存储介质中的程序代码由计算机设备的处理器执行时,使得计算机设备能够执行上述的资源展示方法。

[0085] 根据本公开实施例的第五方面,提供一种计算机程序产品,包括计算机程序,该计算机程序被处理器执行时实现上述的资源展示方法。

[0086] 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

[0087] 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,并不构成对本公开的不当限定。

[0088] 图1是根据一示例性实施例示出的一种资源展示方法的实施环境示意图;

[0089] 图2是根据一示例性实施例示出的一种资源展示方法的流程图;

[0090] 图3是根据一示例性实施例示出的一种资源展示方法的流程图;

[0091] 图4是根据一示例性实施例示出的一种初始化页面的示意图;

[0092] 图5是根据一示例性实施例示出的一种初始化页面的示意图;

[0093] 图6是根据一示例性实施例示出的一种初始化页面的示意图;

[0094] 图7是根据一示例性实施例示出的一种内容页面的示意图;

[0095] 图8是根据一示例性实施例示出的一种资源展示方法的流程图;

[0096] 图9是根据一示例性实施例示出的一种资源展示装置的框图;

[0097] 图10是根据一示例性实施例示出的一种终端的结构框图;

[0098] 图11是根据一示例性实施例示出的一种服务器的结构框图。

具体实施方式

[0099] 为了使本领域普通人员更好地理解本公开的技术方案,下面将结合附图,对本公开实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述。

[0100] 需要说明的是,本公开的说明书和权利要求书及上述附图中的术语“第一”、“第二”等是用于区别类似的对象,而不必用于描述特定的顺序或先后次序。应该理解这样使用的数据在适当情况下可以互换,以便这里描述的本公开的实施例能够以除了在这里图示或描述的那些以外的顺序实施。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。

[0101] 本公开所涉及的数据可以为经用户授权或者经过各方充分授权的数据。

[0102] 图1是本公开实施例提供的一种资源展示方法的实施环境示意图,参见图1,该实施环境中包括:终端101。

[0103] 终端101可以为智能手机、智能手表、台式电脑、手提电脑、虚拟现实终端、增强现实终端、无线终端和膝上型便携计算机等设备中的至少一种。终端101具有通信功能,可以接入有线网络或无线网络。终端101可以泛指多个终端中的一个,本实施例仅以终端101来举例说明。本领域技术人员可以知晓,上述终端的数量可以更多或更少。

[0104] 在一些实施例中,终端101运行有应用程序,该应用程序可以是任意类型的应用程序,如视频应用程序、直播应用程序、购物应用程序、社交应用程序等。在一些实施例中,用户在启动应用程序时,会触发终端101在初始化页面中,展示该应用程序预先设置的开屏资源。本公开实施例中后续将应用程序简称为应用。

[0105] 本公开实施例中,终端101用于响应于对应用的启动操作,在该应用的初始化页面中,播放目标活动的第一媒体资源,响应于基于该第一媒体资源的资源画面中所显示的活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作,展示该目标活动的第二媒体资源。

[0106] 在一些实施例中,终端101与服务器102通过有线或无线通信方式进行直接或间接的连接,本公开实施例对此不作限定。

[0107] 服务器102可以是独立的物理服务器,也可以是多个物理服务器构成的服务器集群或者分布式文件系统,还可以是提供云服务、云数据库、云计算、云函数、云存储、网络服务、云通信、中间件服务、域名服务、安全服务、CDN(Content Delivery Network,内容分发网络)、以及大数据和人工智能平台等基础云计算服务的云服务器。

[0108] 本公开实施例中,服务器102可以为上述应用的后台服务器。服务器102用于基于终端101所发送的请求,为终端101提供相应的服务。

[0109] 可选地,上述服务器102的数量可以更多或更少,本公开实施例对此不加以限定。当然,服务器102还可以包括其他功能服务器,以便提供更全面且多样化的服务。

[0110] 图2是根据一示例性实施例示出的一种资源展示方法的流程图,如图2所示,该方法由终端执行,包括以下步骤:

[0111] 在步骤201中,终端响应于对应用的启动操作,在该应用的初始化页面中,播放目标活动的第一媒体资源,该第一媒体资源的资源画面中显示有活动互动控件,该第一媒体资源用于介绍该目标活动。

[0112] 在步骤202中,终端响应于基于该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。

[0113] 在步骤203中,终端展示该目标活动的第二媒体资源,该第二媒体资源与该第一媒体资源关联。

[0114] 本公开实施例提供的技术方案,在应用的初始化页面中展示目标活动的第一媒体资源,在展示有第一媒体资源的基础上,还在第一媒体资源的资源画面中显示活动互动控件,通过基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该活动互动控件执行与该互动操

作对应的动作,并展示目标活动的第二媒体资源。如此,不仅增加了初始化页面所展示的信息量,还提供了一种基于初始化页面中的媒体资源进行交互的方式,丰富了初始化页面中的交互形式,提升了媒体资源的展示效果。

[0115] 在一些实施例中,在该应用的初始化页面中,播放目标活动的第一媒体资源包括:

[0116] 在该初始化页面所播放的第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件;

[0117] 响应于基于该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作包括:

[0118] 响应于对该第一媒体资源的资源画面的上层图层中所展示的活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。

[0119] 在一些实施例中,在该初始化页面所播放的第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件包括下述任一项:

[0120] 响应于该第一媒体资源开始播放,在该第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件;

[0121] 若该第一媒体资源的播放时长达到第一时长,在该第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件。

[0122] 在一些实施例中,该第一媒体资源的资源画面中包括该活动互动控件;

[0123] 响应于基于该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作包括:

[0124] 响应于针对该第一媒体资源的资源画面的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。

[0125] 在一些实施例中,响应于基于该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作之前,该方法还包括下述至少一项:

[0126] 展示该活动互动控件的互动触发动画,该互动触发动画用于提示基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该目标活动的第二媒体资源;

[0127] 展示该活动互动控件的互动触发提示,该互动触发提示用于提示基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该目标活动的第二媒体资源。

[0128] 在一些实施例中,该互动触发动画提供为互动控件的形式;

[0129] 该方法还包括:

[0130] 响应于对该互动触发动画的互动操作,执行该展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作的步骤。

[0131] 在一些实施例中,该互动操作为转动操作;

[0132] 响应于基于该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作包括:

[0133] 响应于基于该活动互动控件的转动操作,展示该活动互动控件随该转动操作发生转动。

[0134] 在一些实施例中,响应于基于该活动互动控件的转动操作,展示该活动互动控件随该转动操作发生转动之前,该方法还包括:

[0135] 展示该活动互动控件沿目标方向发生转动;

- [0136] 若该活动互动控件的转动时长达到第二时长,停止转动该活动互动控件。
- [0137] 在一些实施例中,该第二媒体资源用于介绍该目标活动所关联的至少一个虚拟资源;
- [0138] 展示该目标活动的第二媒体资源包括下述任一项:
- [0139] 在该第二媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该至少一个虚拟资源;
- [0140] 在该第二媒体资源的资源画面中,展示该至少一个虚拟资源。
- [0141] 在一些实施例中,在该第二媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该至少一个虚拟资源之后,该方法还包括:
- [0142] 响应于对任一个虚拟资源的触发操作,跳转至该目标活动的内容页面。
- [0143] 在一些实施例中,该活动互动控件的显示样式与该目标活动的内容相关联。
- [0144] 上述图2所示仅为本公开的基本流程,下面基于一种具体实施方式,来对本公开提供的方案进行进一步阐述。图3是根据一示例性实施例示出的一种资源展示方法的流程图,参见图3,该方法包括以下步骤。
- [0145] 在步骤301中,终端响应于对应用的启动操作,在该应用的初始化页面中,播放目标活动的第一媒体资源,该第一媒体资源用于介绍该目标活动。
- [0146] 本公开实施例中,终端上运行有应用,该应用可以是任意类型的应用程序,如视频应用程序、直播应用程序、购物应用程序、社交应用程序等。初始化页面是指在启动应用程序时最先展示的页面,也称为开屏页面。
- [0147] 目标活动为任意类型的活动,如宣传类型的活动等,例如,目标活动是用于对某一产品或服务进行宣传的活动。相应地,目标活动的多媒体资源可以是宣传类型的资源,例如,该多媒体资源是用于对某一产品或服务进行宣传的视频资源。本公开实施例对目标活动的类型不作限定。在一些实施例中,目标活动采用活动标识来表示,例如,该活动标识可以为活动名称、活动编号、活动ID(Identity,身份标识号码)等。
- [0148] 在一些实施例中,用户通过在终端上进行操作,对终端上的应用实施启动操作,则终端响应于对该应用的启动操作,在该应用的初始化页面中播放该目标活动的第一媒体资源。
- [0149] 示例地,图4是根据一示例性实施例示出的一种初始化页面的示意图,参见图4,初始化页面可以是图4所示出的“开屏页面”,在该“开屏页面”中展示有第一媒体资源的资源画面。
- [0150] 在步骤302中,终端在该初始化页面所播放的第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示活动互动控件,该活动互动控件用于触发展示该目标活动的第二媒体资源。
- [0151] 在该实施例中,通过在第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示活动互动控件,以使用户通过对该活动互动控件的触发操作,就能够触发展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作,不仅丰富了在初始化页面中的互动形式,还提升了人机交互效率。
- [0152] 在一些实施例中,该活动互动控件的显示样式与该目标活动的内容相关联。在一种可选的实施例中,该活动互动控件的显示样式与该目标活动的内容主题相关联,或者,在另一些实施例中,该活动互动控件的显示样式与该目标活动的内容场景相关联,或者,在另一些实施例中,该活动互动控件的显示样式与该目标活动的内容样式相关联,等等。示例地,在目标活动与船相关的场景下,活动互动控件可提供为船舵的显示样式;在目标活动与

红包发放相关的场景下,活动互动控件可提供为红包的显示样式。本公开实施例对活动互动控件的显示样式不加以限定。

[0153] 在一些实施例中,终端还基于该目标活动,确定该活动互动控件的样式指示信息,该样式指示信息用于指示活动互动控件的显示样式,以便基于所指示的显示样式,来展示活动互动控件。例如,终端响应于对应用的启动操作,基于该目标活动,确定该活动互动控件的样式指示信息。

[0154] 在一种可选的实施例中,终端基于该目标活动的活动标识,确定与该活动标识所关联的样式指示信息。在另一种可选的实施例中,终端基于该目标活动的活动标识,在活动信息库中进行查询,确定与该活动标识对应的样式指示信息,该活动信息库用于存储多个活动的活动标识以及该多个活动对应的样式指示信息。

[0155] 上述过程是以终端为执行主体,对确定样式指示信息的过程进行了说明,在一些实施例中,该过程由终端和服务器共同执行,以查询活动信息库的过程为例,确定样式指示信息的相应过程为:终端响应于对应用的启动操作,向服务器发送样式获取请求,服务器接收该样式获取请求,基于该样式获取请求所携带的活动标识,在活动信息库中进行查询,确定与该活动标识对应的样式指示信息,将所确定的样式指示信息发送至终端,则终端在接收到该样式指示信息后,基于该样式指示信息所指示的显示样式,来展示该活动互动控件。

[0156] 在上述实施例中,将活动互动控件的显示样式与目标活动的内容相关联,使所展示的活动互动控件更加个性化、更具吸引力,也丰富了基于该活动互动控件的互动方式。例如,针对不同类型的活动,根据活动的内容,分别设置不同显示样式的活动互动控件。

[0157] 终端还能够在不同的时机,触发展示该活动互动控件,下面提供了两种展示活动互动控件的时机,如下:

[0158] 在一些实施例中,终端响应于该第一媒体资源开始播放,在该第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件。如此,通过在该第一媒体资源开始播放时,展示活动互动控件,以使用户能够快速的对活动互动控件进行触发操作。

[0159] 在另一些实施例中,若该第一媒体资源的播放时长达到第一时长,终端在该第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件。其中,第一时长为预先设定的固定时长,如10s。例如,若该第一媒体资源的播放时长达到10s,则终端在该第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件。如此,通过在播放第一媒体资源一段时长后,再展示活动互动控件,以使用户在播放第一媒体资源的初始时间段内,能够聚焦于第一媒体资源的资源内容,避免活动互动控件对该第一媒体资源的资源画面的遮挡,提升了用户的观看体验。

[0160] 示例地,参见图4,图4以目标活动与船相关为例,在图4所示出的“第一媒体资源的资源画面”上,展示有“船舵”样式的活动互动控件。

[0161] 在上述实施例中,通过在上述两种展示活动互动控件的触发时机,展示该活动互动控件,提高了展示活动互动控件的灵活性。

[0162] 在步骤303中,终端响应于对该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。

[0163] 在一些实施例中,该互动操作为转动操作,相应地,步骤303可替换为:终端响应于基于该活动互动控件的转动操作,展示该活动互动控件随该转动操作发生转动。在一种可

选的实施例中,终端响应于针对该活动互动控件的转动操作,展示该活动互动控件随该转动操作发生转动。

[0164] 在一些实施例中,以转动操作为顺时针的转动操作为例,相应地,终端响应于对该活动互动控件沿顺时针的转动操作,展示该活动互动控件沿顺时针发生转动。在另一些实施例中,以转动操作为逆时针的转动操作为例,相应地,终端响应于对该活动互动控件沿逆时针的转动操作,展示该活动互动控件沿逆时针发生转动。

[0165] 上述过程以对活动互动控件的转动操作为例,对方案进行说明,而在另一些实施例中,该互动操作为点击操作、晃动操作、滑动操作、拖拽操作或其他类型的互动操作中的任一项。在一些实施例中,对该活动互动控件的互动操作与该活动互动控件的显示样式(也即是类型)相关。示例地,以船舵样式的活动互动控件为例,对该活动互动控件的互动操作为转动操作;以红包样式的活动互动控件为例,对该活动互动控件的互动操作为点击操作。

[0166] 上述步骤302至步骤303是通过展示活动互动控件,以使用户对该活动互动控件实施互动操作,来触发该活动互动控件执行对应的动作的过程。在一些实施例中,在对该活动互动控件实施互动操作之前,终端还展示该活动互动控件自行执行上述动作的过程。下面以该动作为转动为例,对展示该活动互动控件自行执行上述动作的过程进行说明:

[0167] 在一些实施例中,终端展示该活动互动控件沿目标方向发生转动,若该活动互动控件的转动时长达到第二时长,终端停止转动该活动互动控件。在一种可选的实施例中,终端在播放第一媒体资源的同时,执行展示该活动互动控件沿目标方向发生转动的过程;在另一种可选的实施例中,终端响应于该第一媒体资源播放结束,执行展示该活动互动控件沿目标方向发生转动的过程。

[0168] 其中,目标方向为预先设定的固定方向,如向左、向右的方向,或者顺时针的方向、逆时针的方向。例如,展示该活动互动控件沿顺时针的方向发生转动;或者,展示该活动互动控件沿逆时针的方向发生转动;或者,展示该活动互动控件向左向右发生轻微转动。第二时长为预先设定的固定时长,如2s。例如,若该活动互动控件的转动时长达到2s,终端停止转动该活动互动控件。

[0169] 在上述实施例中,在展示该活动互动控件时,还展示该活动互动控件转动的过程,增加了所展示的信息量,给用户带来活动互动控件可转动的视觉体验,进而,在活动互动控件展示一段时长后,停止转动该活动互动控件,激励用户对该活动互动控件进行转动,能够更好地吸引用户进行转动操作,从而提升活动互动控件的点击率。

[0170] 在一些实施例中,在对该活动互动控件实施互动操作之前,终端还展示该活动互动控件的操作提示,以提示用户如何操作来触发该活动互动控件。在一种可选的实施例中,终端在播放第一媒体资源的同时,展示该活动互动控件的操作提示;或者,终端响应于该第一媒体资源播放结束,展示该活动互动控件的操作提示;或者,终端在停止转动该活动互动控件之后,展示该活动互动控件的操作提示,以提示用户如何操作来触发该活动互动控件,以使用户后续通过对该活动互动控件的触发操作,来触发展示目标活动的第二媒体资源。

[0171] 在一些实施例中,终端展示该活动互动控件的互动触发动画,该互动触发动画用于提示基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该目标活动的第二媒体资源。

[0172] 示例地,图5是根据一示例性实施例示出的一种初始化页面的示意图,参见图5,在图5所示出的“第一媒体资源的资源画面”上,转动触发动画可以是图5所示出的“手势动

画”。在一些实施例中,终端展示目标次数的转动触发动画,其中,目标次数为预先设定的固定次数,如2次。例如,终端展示2次“手势动画”,也即是展示2次“手势转动船舵的动画”。

[0173] 在一种可选的实施例中,该互动触发动画提供为互动控件的形式,该方法还包括:终端响应于对该互动触发动画的互动操作,执行展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作的步骤。示例地,终端响应于在该互动触发动画所在区域的转动操作,展示该活动互动控件随该转动操作发生转动。如此,通过对互动触发动画的互动操作,同样能够触发展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作,提高了基于初始化页面的互动性,提升了用户的交互体验。

[0174] 在另一些实施例中,终端展示该活动互动控件的互动触发提示,该互动触发提示用于提示基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该目标活动的第二媒体资源。

[0175] 示例地,参见图5,在图5所示出的“第一媒体资源的资源画面”上,转动触发提示可以是图5所示出的“转动船舵,赢取福利”。

[0176] 在一种可选的实施例中,终端在展示该活动互动控件的互动触发动画的同时,展示该活动互动控件的互动触发提示。如此,通过同步展示互动触发动画和互动触发提示,能够加强该活动互动控件的触发方式的提示力度,从而引导用户对该活动互动控件实施触发操作。

[0177] 在上述实施例中,通过展示互动触发动画或互动触发提示,增加了初始化页面所展示的信息量,以便提示用户对该活动互动控件的触发方式。

[0178] 在步骤304中,终端展示该目标活动的第二媒体资源,该第二媒体资源与该第一媒体资源关联。

[0179] 在一些实施例中,终端响应于该活动互动控件的转动满足目标条件,展示该目标活动的第二媒体资源。

[0180] 其中,目标条件为预先设定的资源展示条件,该目标条件用于判断是否达到展示第二媒体资源的时机。在一些实施例中,目标条件为活动互动控件转动结束,相应地,终端响应于该活动互动控件转动结束,展示该目标活动的第二媒体资源。在又一些实施例中,目标条件为活动互动控件的转动时长达到第三时长,该第三时长为预先设定的固定时长,如2s,相应地,终端响应于该活动互动控件的转动时长达到第三时长,展示该目标活动的第二媒体资源。在另一些实施例中,目标条件为活动互动控件的转动速度降低至目标速度,该目标速度为预先设定的固定速度,如0.5圈/每秒,相应地,终端响应于该活动互动控件的转动速度降低至目标速度,展示该目标活动的第二媒体资源。当然,该目标条件还能够设置为其其他类型的条件,例如,终端在该活动互动控件转动的同时,展示该目标活动的第二媒体资源。本公开实施例对目标条件的设置不作限定。

[0181] 在一些实施例中,终端响应于该活动互动控件的转动满足目标条件,获取并展示该目标活动的第二媒体资源。在一种可选的实施例中,以终端本地存储有该第二媒体资源为例,终端响应于该活动互动控件的转动满足目标条件,从终端的本地存储空间获取该目标活动的第二媒体资源,再展示该第二媒体资源。例如,终端在首次获取该第二媒体资源时,可以将该第二媒体资源存储至本地存储空间,以便后续直接从本地存储控件来获取该第二媒体资源。在另一种可选的实施例中,终端从服务器所关联的资源数据库中获取第二媒体资源,该资源数据库用于存储多个活动标识以及该多个活动标识对应的第二媒体资

源,相应过程为:终端响应于该活动互动控件的转动满足目标条件,向服务器发送资源获取请求,服务器接收该资源获取请求后,基于该资源获取请求携带的活动标识,在资源数据库中进行查询,获取该活动标识对应的第二媒体资源,将所获取的第二媒体资源发送至终端,则终端接收该第二媒体资源后,展示该第二媒体资源。在该实施例中,提供了两种获取第二媒体资源的方式,以便后续第二媒体资源的顺利展示。

[0182] 在一些实施例中,该第二媒体资源用于介绍该目标活动所关联的至少一个虚拟资源。其中,虚拟资源可以是虚拟优惠券、虚拟红包等奖励资源。在一些实施例中,第二媒体资源的资源类型为视频类型、图片类型、动画类型或其他类型的媒体资源。

[0183] 在一些实施例中,终端在该第二媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该至少一个虚拟资源。例如,终端在该第二媒体资源的资源画面的上层图层中,以动画弹窗的形式,展示该至少一个虚拟资源。在该实施例中,在该第二媒体资源的资源画面的上层图层中进行渲染,实现对该至少一个虚拟资源的展示。在另一些实施例中,终端在该第二媒体资源的资源画面中,展示该至少一个虚拟资源。例如,该第二媒体资源为包含该至少一个虚拟资源的视频。在该实施例中,通过在第二媒体资源中添加该至少一个虚拟资源的资源画面,也能够实现对该至少一个虚拟资源的展示。如此,提供了两种展示虚拟资源的方式,提高了展示虚拟资源的灵活性。

[0184] 示例地,图6是根据一示例性实施例示出的一种初始化页面的示意图,参见图6,在图6所示出的“第二媒体资源的资源画面”上,展示有至少一个虚拟资源,该至少一个虚拟资源可以是图6所示出的“虚拟红包”。

[0185] 在上述实施例中,通过对活动互动控件的转动操作,来触发展示目标活动的第二媒体资源,提供了一种在初始化页面中的更新颖、更具创意的互动方式,能够吸引用户对该活动互动控件实施转动操作,从而实现对该目标活动的关注。

[0186] 在步骤305中,终端响应于该第二媒体资源展示结束,跳转至该目标活动的内容页面。

[0187] 其中,内容页面用于介绍该目标活动的内容。例如,内容页面为目标活动的落地页。示例地,图7是根据一示例性实施例示出的一种内容页面的示意图,参见图7,在图7所示出的内容页面中,展示有目标活动的相关资源,如视频资源或图片资源或文字资源等等。图7以目标活动与船相关为例,在图7所示出的内容页面中,还展示有船的元素。

[0188] 步骤305是以第二媒体资源展示结束,自动跳转至目标活动的内容页面为例,对方案进行说明,而在另一些实施例中,在该第二媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该至少一个虚拟资源之后,该方法还包括:终端响应于对任一个虚拟资源的触发操作,跳转至该目标活动的内容页面。如此,在虚拟资源可触发的情况下,通过对任一个虚拟资源的触发操作,能够跳转至目标活动的内容页面,提高了跳转至内容页面的灵活性,提升了用户的操作体验。

[0189] 需要说明的是,上述步骤305为可选步骤。在一些实施例中,终端展示第二媒体资源之后,无需执行跳转至内容页面的步骤。还需要说明的是,上述步骤304至步骤305先展示第二媒体资源,在第二媒体资源展示结束后跳转至内容页面为例,对方案进行说明,而在另一些实施例中,终端在执行步骤303之后,跳转至目标活动的内容页面,在该内容页面中展示该目标活动的第二媒体资源。如此,实现了对目标活动的内容页面和第二媒体资源的

关联展示,增加了内容页面所展示的信息量,使得用户在观看目标活动的内容的同时,还能够查看第二媒体资源,提升了用户的交互体验。

[0190] 本公开实施例提供的技术方案,在应用的初始化页面中展示目标活动的第一媒体资源,在展示有第一媒体资源的基础上,还在第一媒体资源的资源画面中显示活动互动控件,通过基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作,并展示目标活动的第二媒体资源。如此,不仅增加了初始化页面所展示的信息量,还提供了一种基于初始化页面中的媒体资源进行交互的方式,丰富了初始化页面中的交互形式,提升了媒体资源的展示效果。

[0191] 上述图3是以第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示活动互动控件为例,示出了资源展示方法的一种实现方式,下面基于另一种具体实施方式,来对本公开提供的方案进行进一步阐述。图8是根据一示例性实施例示出的一种资源展示方法的流程图,参见图8,该方法包括以下步骤。

[0192] 在步骤801中,终端响应于对应用的启动操作,在该应用的初始化页面中,播放目标活动的第一媒体资源,该第一媒体资源用于介绍该目标活动,该第一媒体资源的资源画面中包括活动互动控件。

[0193] 需要说明的是,步骤801中在启动应用时播放第一媒体资源的过程参见步骤301,不再赘述。

[0194] 在图8所示出的实施例中,第一媒体资源的资源画面中包括活动互动控件。如此,通过设置包括活动互动控件的第一媒体资源,进而在播放第一媒体资源时,能够同步播放包括该活动互动控件的资源画面,给用户带来活动互动控件可触发的视觉体验,进而能够吸引用户在该资源画面上实施触发操作。

[0195] 在一些实施例中,第一媒体资源的全部帧资源画面中均包括该活动互动控件。如此,实现了一种在播放第一媒体资源的同时,同步展示包括该活动互动控件的资源画面的效果,以便吸引用户对活动互动控件进行触发操作。

[0196] 在另一些实施例中,第一媒体资源的目标帧资源画面中包括该活动互动控件。其中,目标帧资源画面为预先设定的部分帧资源画面,例如,第一媒体资源的播放时长达到第一时长之后的部分帧资源画面。如此,实现了一种在播放第一媒体资源一段时长后,再展示包括该活动互动控件的资源画面的效果,以使用户在播放第一媒体资源的初始时间段内,能够聚焦于第一媒体资源的资源内容,避免活动互动控件对该第一媒体资源的资源画面的遮挡,提升了用户的观看体验。

[0197] 进一步地,第一媒体资源还能够包括关于该活动互动控件的其他资源画面,以便在第一媒体资源中提供更丰富的内容。

[0198] 在一些实施例中,第一媒体资源包括该活动互动控件沿目标方向发生转动的资源画面。进一步可选地,在活动互动控件的转动时长达到第二时长的情况下,第一媒体资源的资源画面中停止显示活动互动控件转动的资源画面。如此,通过展示该活动互动控件转动,增加了所展示的信息量,给用户带来活动互动控件可转动的视觉体验,进而,在活动互动控件转动一段时长后,停止转动该活动互动控件,激励用户对该活动互动控件进行转动,能够更好的吸引用户进行转动操作。

[0199] 在一些实施例中,第一媒体资源的资源画面中包括活动互动控件的互动触发动

画。在另一些实施例中,第一媒体资源的资源画面中包括活动互动控件的互动触发提示。通过设置包括互动触发动画或互动触发提示的资源画面,增加了第一媒体资源所包含的信息量,以便提示用户基于该活动互动控件的触发方式。

[0200] 在步骤802中,终端响应于针对该第一媒体资源的资源画面的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。

[0201] 在一些实施例中,该互动操作为转动操作,相应地,步骤802可替换为:终端响应于针对该第一媒体资源的资源画面的转动操作,展示目标媒体资源,该目标媒体资源包括活动互动控件随该转动操作发生转动的资源画面。

[0202] 在一些实施例中,以转动操作为顺时针的转动操作为例,相应地,终端响应于针对该第一媒体资源的资源画面的顺时针的转动操作,展示第一目标媒体资源,该第一目标媒体资源包括活动互动控件随该转动操作发生顺时针转动的资源画面。在另一些实施例中,以转动操作为逆时针的转动操作为例,相应地,终端响应于针对该第一媒体资源的资源画面的逆时针的转动操作,展示第二目标媒体资源,该第二目标媒体资源包括活动互动控件随该转动操作发生逆时针转动的资源画面。如此,通过展示预先设置的目标媒体资源,实现了展示活动互动控件执行与该互动操作对应的动作的效果。

[0203] 在一种可选的实施例中,终端响应于针对该资源画面的任意区域的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。在一种可选的实施例中,终端响应于针对该资源画面的目标区域的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。其中,目标区域为预先设定的固定区域,如资源画面的下方区域。在一些实施例中,目标区域为该活动互动控件在资源画面中的显示区域。例如,若该活动互动控件位于资源画面的下方区域,则目标区域也即是该资源画面的下方区域;若该活动互动控件位于资源画面的中心区域,则目标区域也即是该资源画面的中心区域。

[0204] 在上述实施例中,设置有包括活动互动控件的第一媒体资源,进而在播放第一媒体资源时,能够同步播放包括该活动互动控件的资源画面,给用户带来活动互动控件可触发的视觉体验,能够吸引用户在该资源画面上实施触发操作,从而触发展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作,提供了一种在初始化页面中的更新颖、更具创意的互动方式,能够吸引用户基于所展示的活动互动控件,在该资源画面上实施触发操作,从而实现对该目标活动的关注。

[0205] 在步骤803中,终端展示该目标活动的第二媒体资源,所述第二媒体资源与所述第一媒体资源关联。

[0206] 需要说明的是,步骤803中展示该目标活动的第二媒体资源的过程参见步骤304,不再赘述。

[0207] 上述步骤802至步骤803是以先展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作,再展示该目标活动的第二媒体资源为例,对方案进行说明,而在另一些实施例中,步骤802和步骤803能够同时执行,相应过程为:终端展示该目标活动的第二媒体资源,该第二媒体资源还包括活动互动控件随该转动操作发生转动的资源画面,如此,在展示第二媒体资源的资源内容的同时,还展示该活动互动控件随该转动操作发生转动的资源画面。在该实施例中,通过展示第二媒体资源,就能够实现活动互动控件随该转动操作发生转动的展示效果,增加了第二媒体资源所包含的信息量。

[0208] 在步骤803中,终端响应于该第二媒体资源展示结束,跳转至该目标活动的内容页面。

[0209] 需要说明的是,步骤803跳转至内容页面的过程参见步骤305,不再赘述。

[0210] 本公开实施例提供的技术方案,在应用的初始化页面中展示目标活动的第一媒体资源,在展示有第一媒体资源的基础上,还在第一媒体资源的资源画面中显示活动互动控件,通过基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作,并展示目标活动的第二媒体资源。如此,不仅增加了初始化页面所展示的信息量,还提供了一种基于初始化页面中的媒体资源进行交互的方式,丰富了初始化页面中的交互形式,提升了媒体资源的展示效果。

[0211] 图9是根据一示例性实施例示出的一种资源展示装置的框图。参见图9,该装置包括播放单元901,互动单元902和展示单元903。

[0212] 播放单元901,被配置为执行响应于对应用的启动操作,在该应用的初始化页面中,播放目标活动的第一媒体资源,该第一媒体资源的资源画面中显示有活动互动控件,该第一媒体资源用于介绍该目标活动;

[0213] 互动单元902,被配置为执行响应于基于该活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作;

[0214] 展示单元903,被配置为执行展示该目标活动的第二媒体资源,该第二媒体资源与该第一媒体资源关联。

[0215] 本公开实施例提供的技术方案,在应用的初始化页面中展示目标活动的第一媒体资源,在展示有第一媒体资源的基础上,还在第一媒体资源的资源画面中显示活动互动控件,通过基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作,并展示目标活动的第二媒体资源。如此,不仅增加了初始化页面所展示的信息量,还提供了一种基于初始化页面中的媒体资源进行交互的方式,丰富了初始化页面中的交互形式,提升了媒体资源的展示效果。

[0216] 在一些实施例中,该播放单元901,被配置为执行:

[0217] 在该初始化页面所播放的第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件;

[0218] 该互动单元902,被配置为执行:

[0219] 响应于对该第一媒体资源的资源画面的上层图层中所展示的活动互动控件的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。

[0220] 在一些实施例中,该播放单元901,被配置为执行下述任一项:

[0221] 响应于该第一媒体资源开始播放,在该第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件;

[0222] 若该第一媒体资源的播放时长达到第一时长,在该第一媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该活动互动控件。

[0223] 在一些实施例中,该第一媒体资源的资源画面中包括该活动互动控件;

[0224] 该互动单元902,被配置为执行:

[0225] 响应于针对该第一媒体资源的资源画面的互动操作,展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作。

[0226] 在一些实施例中,该装置还包括下述至少一项:

[0227] 动画展示单元,被配置为执行展示该活动互动控件的互动触发动画,该互动触发动画用于提示基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该目标活动的第二媒体资源;

[0228] 提示展示单元,被配置为执行展示该活动互动控件的互动触发提示,该互动触发提示用于提示基于该活动互动控件的互动操作,能够触发展示该目标活动的第二媒体资源。

[0229] 在一些实施例中,该互动触发动画提供为互动控件的形式;

[0230] 该互动单元902,还被配置为执行响应于对该互动触发动画的互动操作,执行该展示该活动互动控件执行与该互动操作对应的动作的步骤。

[0231] 在一些实施例中,该互动操作为转动操作;

[0232] 该互动单元902,被配置为执行:

[0233] 响应于基于该活动互动控件的转动操作,展示该活动互动控件随该转动操作发生转动。

[0234] 在一些实施例中,该装置还包括转动单元,被配置为执行:

[0235] 展示该活动互动控件沿目标方向发生转动;

[0236] 若该活动互动控件的转动时长达到第二时长,停止转动该活动互动控件。

[0237] 在一些实施例中,该第二媒体资源用于介绍该目标活动所关联的至少一个虚拟资源;

[0238] 该展示单元903,包括下述任一项:

[0239] 第一展示子单元,被配置为执行在该第二媒体资源的资源画面的上层图层中,展示该至少一个虚拟资源;

[0240] 第二展示子单元,被配置为执行在该第二媒体资源的资源画面中,展示该至少一个虚拟资源。

[0241] 在一些实施例中,该装置还包括跳转单元,被配置为执行:

[0242] 响应于对任一个虚拟资源的触发操作,跳转至该目标活动的内容页面。

[0243] 在一些实施例中,该活动互动控件的显示样式与该目标活动的内容相关联。

[0244] 需要说明的是:上述实施例提供的资源展示装置在展示资源时,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,上述实施例提供的资源展示装置与资源展示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。

[0245] 本公开实施例所提到的计算机设备可提供为一种终端。图10是根据一示例性实施例示出的一种终端1000的结构框图。该终端1000可以是:智能手机、平板电脑、MP3播放器(Moving Picture Experts Group Audio Layer III,动态影像专家压缩标准音频层面3)、MP4(Moving Picture Experts Group Audio Layer IV,动态影像专家压缩标准音频层面4)播放器、笔记本电脑或台式电脑。终端1000还可能被称为用户设备、便携式终端、膝上型终端、台式终端等其他名称。

[0246] 通常,终端1000包括有:处理器1001和存储器1002。

[0247] 处理器1001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1001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1001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1001可以集成有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1001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。

[0248] 存储器1002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1002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1002中的非暂态的计算机可读存储介质用于存储至少一个程序代码,该至少一个程序代码用于被处理器1001所执行以实现本公开中方法实施例提供的资源展示方法中终端执行的过程。

[0249] 在一些实施例中,终端1000还可选包括有:外围设备接口1003和至少一个外围设备。处理器1001、存储器1002和外围设备接口1003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1003相连。具体地,外围设备包括:射频电路1004、显示屏1005、摄像头组件1006、音频电路1007、定位组件1008和电源1009中的至少一种。

[0250] 外围设备接口1003可被用于将I/O(Input/Output,输入/输出)相关的至少一个外围设备连接到处理器1001和存储器1002。在一些实施例中,处理器1001、存储器1002和外围设备接口1003被集成在同一芯片或电路板上;在一些其他实施例中,处理器1001、存储器1002和外围设备接口1003中的任意一个或两个可以在单独的芯片或电路板上实现,本实施例对此不加以限定。

[0251] 射频电路1004用于接收和发射RF(Radio Frequency,射频)信号,也称电磁信号。射频电路1004通过电磁信号与通信网络以及其他通信设备进行通信。射频电路1004将电信号转换为电磁信号进行发送,或者,将接收到的电磁信号转换为电信号。可选地,射频电路1004包括:天线系统、RF收发器、一个或多个放大器、调谐器、振荡器、数字信号处理器、编解码芯片组、用户身份模块卡等等。射频电路1004可以通过至少一种无线通信协议来与其它终端进行通信。该无线通信协议包括但不限于:城域网、各代移动通信网络(2G、3G、4G及5G)、无线局域网和/或WiFi(Wireless Fidelity,无线保真)网络。在一些实施例中,射频电路1004还可以包括NFC(Near Field Communication,近距离无线通信)有关的电路,本公开对此不加以限定。

[0252] 显示屏1005用于显示UI(User Interface,用户界面)。该UI可以包括图形、文本、图标、视频及其它们的任意组合。当显示屏1005是触摸显示屏时,显示屏1005还具有采集在显示屏1005的表面或表面上方的触摸信号的能力。该触摸信号可以作为控制信号输入至处理器1001进行处理。此时,显示屏1005还可以用于提供虚拟按钮和/或虚拟键盘,也称软按钮和/或软键盘。在一些实施例中,显示屏1005可以作为一个,设置在终端1000的前面板;在另

一些实施例中,显示屏1005可以为至少两个,分别设置在终端1000的不同表面或呈折叠设计;在另一些实施例中,显示屏1005可以是柔性显示屏,设置在终端1000的弯曲表面上或折叠面上。甚至,显示屏1005还可以设置成非矩形的不规则图形,也即异形屏。显示屏1005可以采用LCD(Liquid Crystal Display,液晶显示屏)、OLED(Organic Light-Emitting Diode,有机发光二极管)等材质制备。

[0253] 摄像头组件1006用于采集图像或视频。可选地,摄像头组件1006包括前置摄像头和后置摄像头。通常,前置摄像头设置在终端的前面板,后置摄像头设置在终端的背面。在一些实施例中,后置摄像头为至少两个,分别为主摄像头、景深摄像头、广角摄像头、长焦摄像头中的任意一种,以实现主摄像头和景深摄像头融合实现背景虚化功能、主摄像头和广角摄像头融合实现全景拍摄以及VR(Virtual Reality,虚拟现实)拍摄功能或者其它融合拍摄功能。在一些实施例中,摄像头组件1006还可以包括闪光灯。闪光灯可以是单色温闪光灯,也可以是双色温闪光灯。双色温闪光灯是指暖光闪光灯和冷光闪光灯的组合,可以用于不同色温下的光线补偿。

[0254] 音频电路1007可以包括麦克风和扬声器。麦克风用于采集用户及环境的声波,并将声波转换为电信号输入至处理器1001进行处理,或者输入至射频电路1004以实现语音通信。出于立体声采集或降噪的目的,麦克风可以为多个,分别设置在终端1000的不同部位。麦克风还可以是阵列麦克风或全向采集型麦克风。扬声器则用于将来自处理器1001或射频电路1004的电信号转换为声波。扬声器可以是传统的薄膜扬声器,也可以是压电陶瓷扬声器。当扬声器是压电陶瓷扬声器时,不仅可以将电信号转换为人类可听见的声波,也可以将电信号转换为人类听不见的声波以进行测距等用途。在一些实施例中,音频电路1007还可以包括耳机插孔。

[0255] 定位组件1008用于定位终端1000的当前地理位置,以实现导航或LBS(Location Based Service,基于位置的服务)。定位组件1008可以是基于美国的GPS(Global Positioning System,全球定位系统)、中国的北斗系统、俄罗斯的格雷纳斯系统或欧盟的伽利略系统的定位组件。

[0256] 电源1009用于为终端1000中的各个组件进行供电。电源1009可以是交流电、直流电、一次性电池或可充电电池。当电源1009包括可充电电池时,该可充电电池可以支持有线充电或无线充电。该可充电电池还可以用于支持快充技术。

[0257] 在一些实施例中,终端1000还包括有一个或多个传感器1010。该一个或多个传感器1010包括但不限于:加速度传感器1011、陀螺仪传感器1012、压力传感器1013、指纹传感器1014、光学传感器1015以及接近传感器1016。

[0258] 加速度传感器1011可以检测以终端1000建立的坐标系的三个坐标轴上的加速度大小。比如,加速度传感器1011可以用于检测重力加速度在三个坐标轴上的分量。处理器1001可以根据加速度传感器1011采集的重力加速度信号,控制显示屏1005以横向视图或纵向视图进行用户界面的显示。加速度传感器1011还可以用于游戏或者用户的运动数据的采集。

[0259] 陀螺仪传感器1012可以检测终端1000的机体方向及转动角度,陀螺仪传感器1012可以与加速度传感器1011协同采集用户对终端1000的3D动作。处理器1001根据陀螺仪传感器1012采集的数据,可以实现如下功能:动作感应(比如根据用户的倾斜操作来改变UI)、拍

摄时的图像稳定、游戏控制以及惯性导航。

[0260] 压力传感器1013可以设置在终端1000的侧边框和/或显示屏1005的下层。当压力传感器1013设置在终端1000的侧边框时,可以检测用户对终端1000的握持信号,由处理器1001根据压力传感器1013采集的握持信号进行左右手识别或快捷操作。当压力传感器1013设置在显示屏1005的下层时,由处理器1001根据用户对显示屏1005的压力操作,实现对UI界面上的可操作性控件进行控制。可操作性控件包括按钮控件、滚动条控件、图标控件、菜单控件中的至少一种。

[0261] 指纹传感器1014用于采集用户的指纹,由处理器1001根据指纹传感器1014采集到的指纹识别用户的身份,或者,由指纹传感器1014根据采集到的指纹识别用户的身份。在识别出用户的身份为可信身份时,由处理器1001授权该用户执行相关的敏感操作,该敏感操作包括解锁屏幕、查看加密信息、下载软件、支付及更改设置等。指纹传感器1014可以被设置在终端1000的正面、背面或侧面。当终端1000上设置有物理按键或厂商Logo时,指纹传感器1014可以与物理按键或厂商Logo集成在一起。

[0262] 光学传感器1015用于采集环境光强度。在一个实施例中,处理器1001可以根据光学传感器1015采集的环境光强度,控制显示屏1005的显示亮度。具体地,当环境光强度较高时,调高显示屏1005的显示亮度;当环境光强度较低时,调低显示屏1005的显示亮度。在另一个实施例中,处理器1001还可以根据光学传感器1015采集的环境光强度,动态调整摄像头组件1006的拍摄参数。

[0263] 接近传感器1016,也称距离传感器,通常设置在终端1000的前面板。接近传感器1016用于采集用户与终端1000的正面之间的距离。在一个实施例中,当接近传感器1016检测到用户与终端1000的正面之间的距离逐渐变小时,由处理器1001控制显示屏1005从亮屏状态切换为息屏状态;当接近传感器1016检测到用户与终端1000的正面之间的距离逐渐变大时,由处理器1001控制显示屏1005从息屏状态切换为亮屏状态。

[0264] 本领域技术人员可以理解,图10中示出的结构并不构成对终端1000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。

[0265] 本公开实施例所提到的计算机设备可提供为一种服务器。图11是根据一示例性实施例示出的一种服务器的结构框图,该服务器1100可因配置或性能不同而产生比较大的差异,可以包括一个或多个处理器(Central Processing Units,CPU)1101和一个或多个的存储器1102,其中,该一个或多个存储器1102中存储有至少一条程序代码,该至少一条程序代码由该一个或多个处理器1101加载并执行以实现上述各个方法实施例提供的资源展示方法中服务器执行的过程。当然,该服务器1100还可以具有有线或无线网络接口、键盘以及输入输出接口等部件,以便进行输入输出,该服务器1100还可以包括其他用于实现设备功能的部件,在此不做赘述。

[0266] 在示例性实施例中,还提供了一种包括程序代码的计算机可读存储介质,例如包括程序代码的存储器1102,上述程序代码可由服务器1100的处理器1101执行以完成上述资源展示方法。可选地,计算机可读存储介质可以是ROM(Read-Only Memory,只读内存)、RAM(Random Access Memory,随机存取存储器)、CD-ROM(Compact-Disc Read-Only Memory,只读光盘)、磁带、软盘和光数据存储设备等。

[0267] 在示例性实施例中,还提供了一种计算机程序产品,包括计算机程序,该计算机程

序被处理器执行时实现上述的资源展示方法。

[0268] 在一些实施例中,本公开实施例所涉及的计算机程序可被部署在一个计算机设备上执行,或者在位于一个地点的多个计算机设备上执行,又或者,在分布在多个地点且通过通信网络互连的多个计算机设备上执行,分布在多个地点且通过通信网络互连的多个计算机设备可以组成区块链系统。

[0269] 本领域技术人员在考虑说明书及实践这里公开的发明后,将容易想到本公开的其他实施方案。本公开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。

[0270] 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。

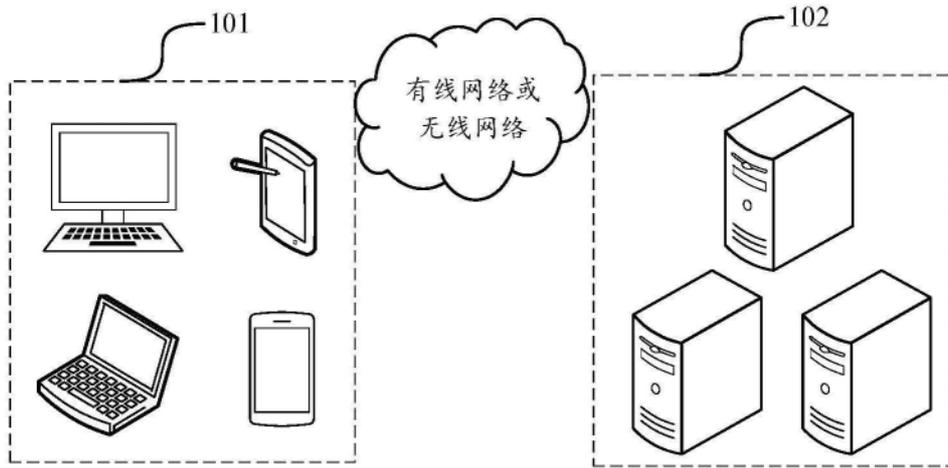


图1

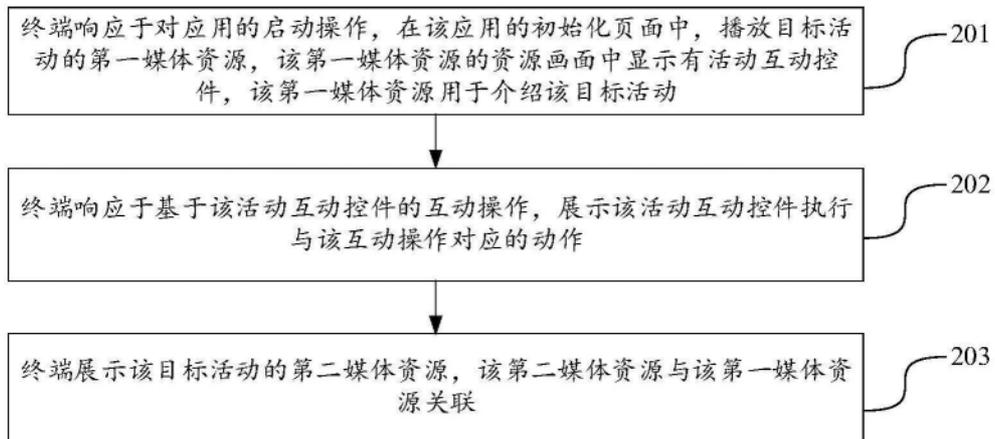


图2

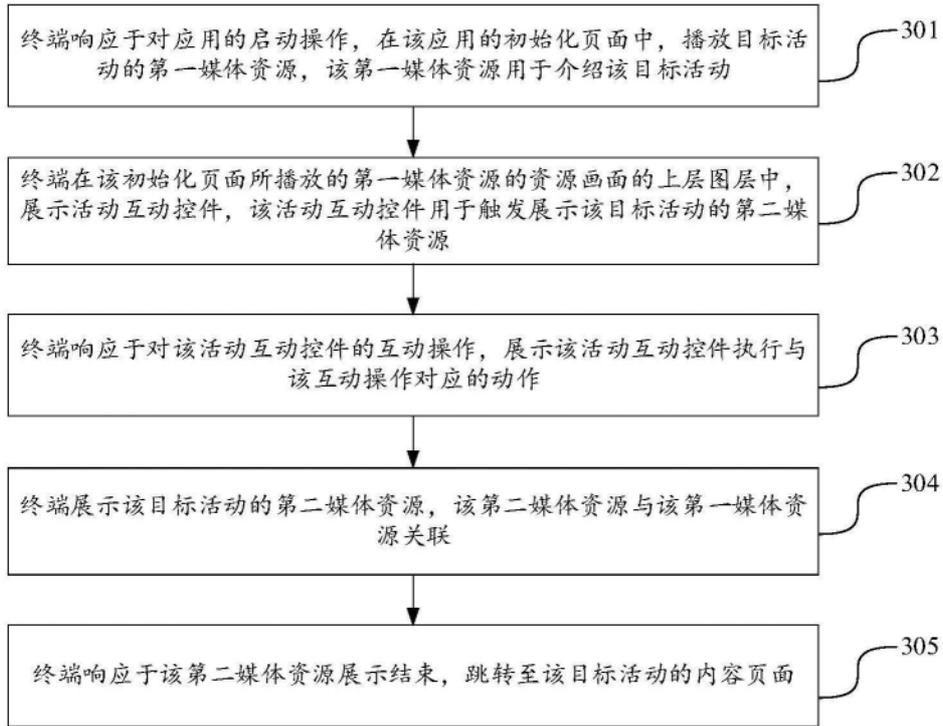


图3

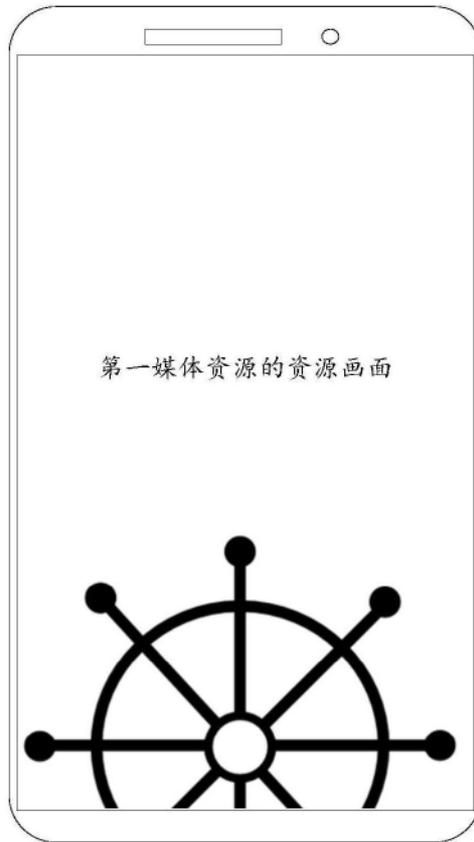


图4

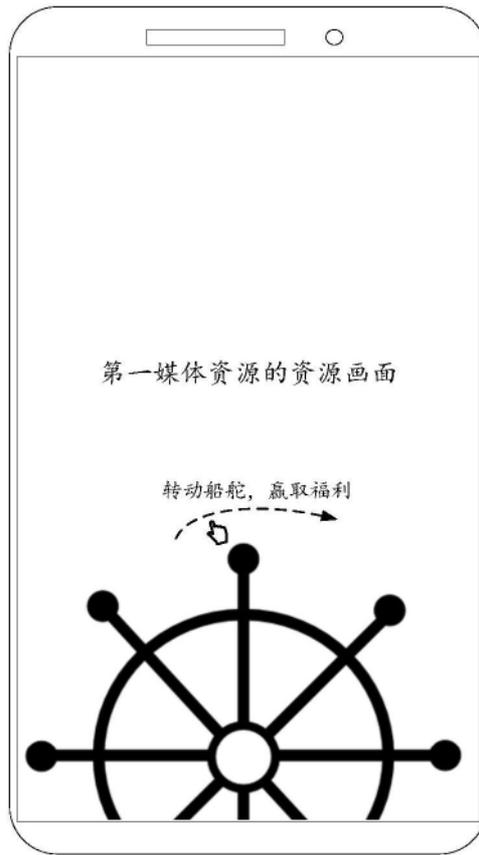


图5



图6



图7

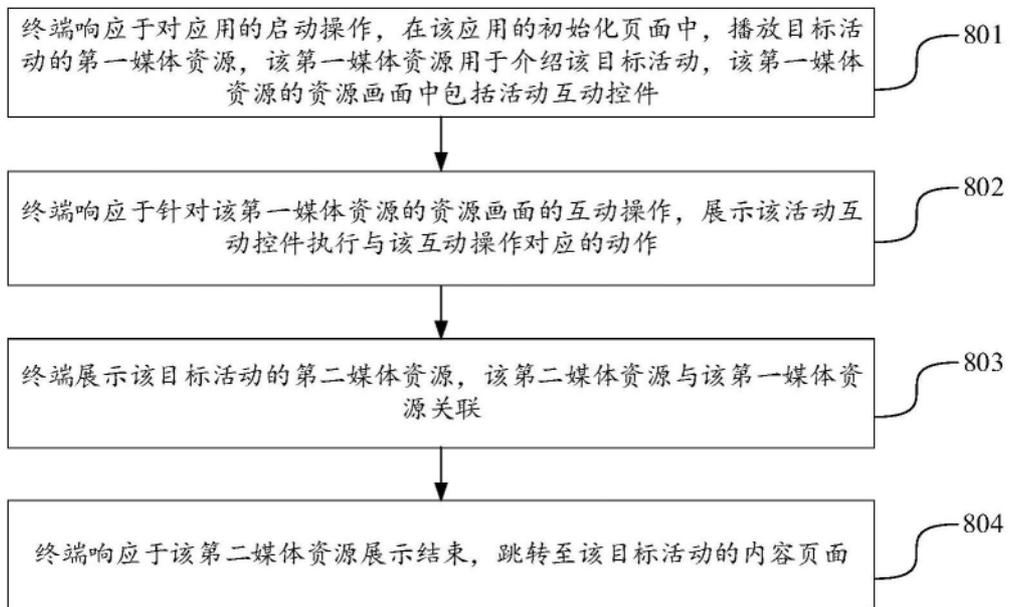


图8

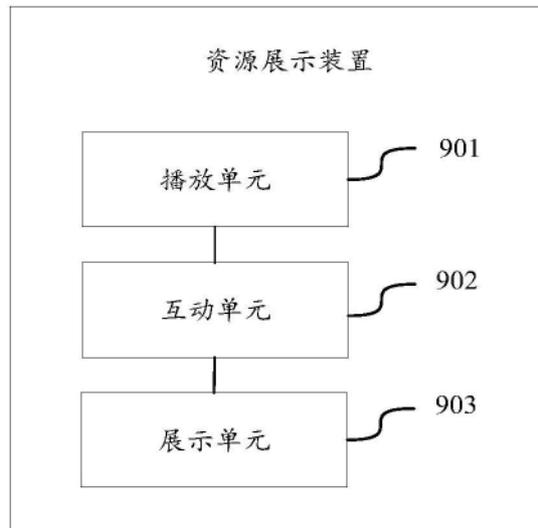


图9

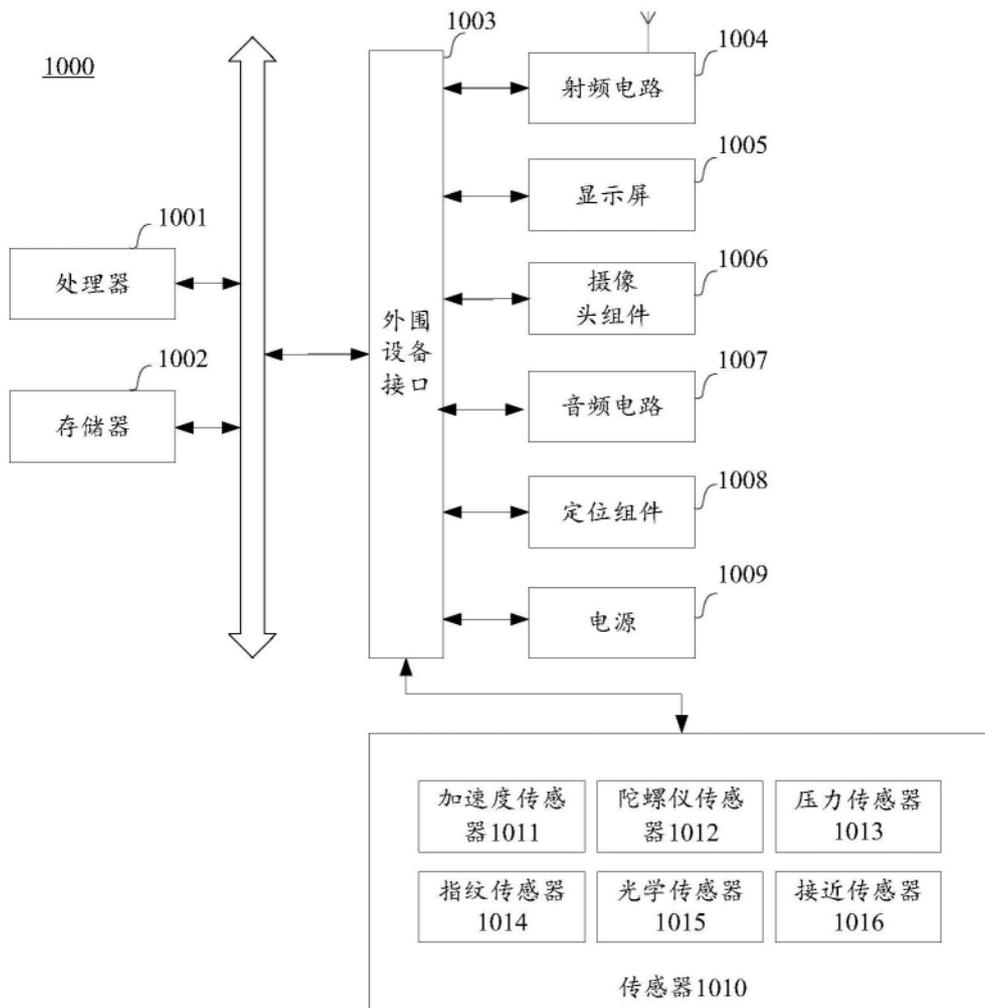


图10

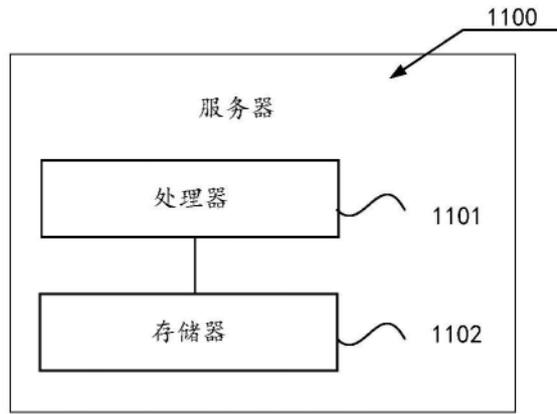


图11