



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 111193654 B

(45) 授权公告日 2021.12.17

(21) 申请号 201910549112.5

(56) 对比文件

(22) 申请日 2019.06.24

CN 105975563 A, 2016.09.28

CN 107864268 A, 2018.03.30

(65) 同一申请的已公布的文献号

CN 109871165 A, 2019.06.11

申请公布号 CN 111193654 A

JP 2006042844 A, 2006.02.16

(43) 申请公布日 2020.05.22

审查员 于水晶

(73) 专利权人 腾讯科技(深圳)有限公司

地址 518057 广东省深圳市南山区高新区

科技中一路腾讯大厦35层

(72) 发明人 伍芷滢 刘芷君 陈贻东

(74) 专利代理机构 广州三环专利商标代理有限公司

公司 44202

代理人 郝传鑫 熊永强

(51) Int. Cl.

H04L 12/58 (2006.01)

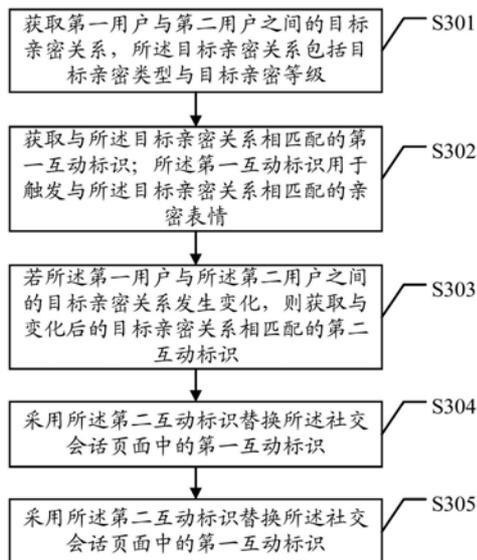
权利要求书3页 说明书15页 附图10页

(54) 发明名称

一种社交会话的处理方法、装置、终端及介质

(57) 摘要

本发明实施例提供一种社交会话的处理方法、装置、终端及介质,其中的方法包括获取第一用户与第二用户之间的目标亲密关系,目标亲密关系包括目标亲密类型与目标亲密等级;获取与目标亲密关系相匹配的第一互动标识,并在所述第一用户与所述第二用户的社交会话页面中显示所述第一互动标识;所述第一互动标识用于触发与目标亲密关系相匹配的亲密表情;若所述第一用户与所述第二用户之间的目标亲密关系发生变化,则获取与变化后的目标亲密关系相匹配的第二互动标识;采用所述第二互动标识替换所述社交会话页面中的第一互动标识。本发明实施例能够在社交会话页面中始终提供与目标亲密关系相匹配的互动标识,实现定制化的亲密表情的互动。



CN 111193654 B

1. 一种社交会话的处理方法,其特征在于,包括:

获取第一用户与第二用户之间的目标亲密关系,所述目标亲密关系包括目标亲密类型与目标亲密等级;所述目标亲密关系是所述第一用户与所述第二用户在互为好友关系的基础上,通过亲密关系绑定操作而建立的;

获取与所述目标亲密关系相匹配的第一互动标识,并在所述第一用户与所述第二用户的社交会话页面中显示所述第一互动标识;所述第一互动标识用于触发与所述目标亲密关系相匹配的亲密表情;所述亲密表情是指互为亲密关系的用户之间允许使用的专属表情;

若所述第一用户与所述第二用户之间的目标亲密关系发生变化,则获取与变化后的目标亲密关系相匹配的第二互动标识;

采用所述第二互动标识替换所述社交会话页面中的第一互动标识。

2. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,所述第一互动标识包括第一亲密表情入口图标;所述社交会话页面中包括表情入口栏;

所述在所述第一用户与所述第二用户的社交会话页面中显示所述第一互动标识,具体包括:在所述社交会话页面的表情入口栏中显示所述第一亲密表情入口图标。

3. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,所述第一互动标识包括第一亲密标识和第一亲密表情入口图标;所述社交会话页面中包括标识栏和表情入口栏;

所述在所述第一用户与所述第二用户的社交会话页面中显示所述第一互动标识,具体包括:在所述社交会话页面的标识栏中显示所述第一亲密标识,并在所述社交会话页面的表情入口栏中显示所述第一亲密表情入口图标。

4. 如权利要求2或3所述的方法,其特征在于,还包括:

当所述第一亲密表情入口图形被触发时,输出第一亲密表情窗口,所述第一亲密表情窗口中包含多个与所述目标亲密关系相匹配的亲密表情;

当所述第一亲密表情窗口中的任一个亲密表情被触及时,在所述社交会话页面中动态展示所述被触及的亲密表情。

5. 如权利要求4所述的方法,其特征在于,还包括:

在所述社交会话页面中动态展示所述被触及的亲密表情的过程中,为所述第一亲密表情入口图标设置显著标记;

在所述社交会话页面中显示所述显著标记;

到达设定时间时,从所述社交会话页面中删除所述显著标记。

6. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,还包括:

响应于在所述社交会话页面中检测到的页面切换操作,将所述社交会话页面切换为所述第一用户与所述第二用户之间的关系状态页;

响应于在关系状态页中检测到的页面切换操作,将所述关系状态页切换为所述社交会话页面。

7. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,所述目标亲密关系发生变化包括以下任一种:所述目标亲密类型发生变化、所述目标亲密等级发生变化、所述目标亲密类型与所述目标亲密等级均发生变化;

所述目标亲密等级发生变化包括所述目标亲密等级发生升级或所述目标亲密等级发生降级。

8. 如权利要求7所述的方法,其特征在于,所述目标亲密关系发生变化由服务器发送的关系变化通知所确定;

所述关系变化通知是所述服务器在确定第一用户与第二用户之间的目标亲密等级发生变化之后发送的;所述服务器确定所述目标亲密等级发生变化,包括:根据预设时间段内所述第一用户与所述第二用户的交互信息统计所述第一用户与所述第二用户之间的亲密度指数,并根据所述第一用户与第二用户之间的亲密度指数确定所述第一用户与第二用户之间的目标亲密等级发生变化;

其中,所述交互信息包括以下任一种或多种:个人社交资料的交互频率、个人社交空间的互访频率、在社交会话页面中交互消息的数量。

9. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,还包括:

响应于关系绑定请求操作,向服务器发送关系绑定申请,所述关系绑定申请中携带所述第一用户的身份信息、所述第二用户的身份信息以及请求在所述第一用户与所述第二用户之间建立的目标亲密类型;使所述服务器向所述第二用户转发所述关系绑定申请,并在接收到所述第二用户的确认反馈后建立所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关系;

接收并存储所述服务器返回的所述第一用户与第二用户之间已建立的目标亲密关系。

10. 如权利要求9所述的方法,其特征在于,所述响应于关系绑定请求操作,向服务器发送关系绑定申请之前,还包括:

判断所述第一用户与所述第二用户之间是否具备好友关系;

若是,则执行响应于关系绑定请求操作,向服务器发送关系绑定申请;否则输出绑定失败提示信息。

11. 如权利要求9所述的方法,其特征在于,还包括:

响应于关系解绑请求操作,向所述服务器发送关系解绑申请,所述关系解绑申请包含所述第一用户的身份信息、所述第二用户的身份信息及所述第一用户与所述第二用户之间的目标亲密关系;使所述服务器解除所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关系,并生成关系变化通知;

接收所述服务器返回的关系变化通知,并根据所述关系变化通知更新本地已存储的所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关系。

12. 一种社交会话的处理装置,其特征在于,包括:

关系获取单元,用于获取第一用户与第二用户之间的目标亲密关系,所述目标亲密关系包括目标亲密类型与目标亲密等级;所述目标亲密关系是所述第一用户与所述第二用户在互为好友关系的基础上,通过亲密关系绑定操作而建立的;

标识获取单元,用于获取与所述目标亲密关系相匹配的第一互动标识;所述第一互动标识用于触发与所述目标亲密关系相匹配的亲密表情;所述亲密表情是指互为亲密关系的用户之间允许使用的专属表情;

处理单元,用于在所述第一用户与所述第二用户的社交会话页面中显示所述第一互动标识;

所述标识获取单元还用于若所述第一用户与所述第二用户之间的目标亲密关系发生变化,则获取与变化后的目标亲密关系相匹配的第二互动标识;

所述处理单元还用于采用所述第二互动标识替换所述社交会话页面中的第一互动标

识。

13. 一种终端,其特征在于,包括:

处理器,适于实现一条或一条以上指令;以及,

计算机存储介质,所述计算机存储介质存储有一条或多条指令,所述一条或多条指令适于由所述处理器加载并执行如权利要求1-11任一项所述的社交会话的处理方法。

14. 一种计算机存储介质,其特征在于,所述计算机存储介质存储有一条或多条指令,所述一条或多条指令适于由处理器加载并执行如权利要求1-11任一项所述的社交会话的处理方法。

一种社交会话的处理方法、装置、终端及介质

技术领域

[0001] 本申请涉及互联网技术领域,具体涉及互联网社交技术领域,尤其涉及一种社交会话的处理方法、装置、终端及介质。

背景技术

[0002] 表情是指在社交会话中用于传递情感、心情的图片。现有的技术方案中,表情的互动方式是相对固定的,具体是:①当用户之间在交互表情时均通过通用表情入口图标调出通用表情窗口,此处的通用表情窗口中包含通用表情,该通用表情一般是系统预设的表情或用户收藏的表情;②从通用表情窗口中选择通用表情(例如笑脸小头像)进行互动。上述技术方案中表情互动是通过传统的通用表情入口图标来调出通用表情窗口来实现的,通用表情入口图标并不区分用户之间的社交关系,如果互为亲密关系的用户之间在进行表情互动时需要花费较多的时间来筛选能够用来表达亲密的通用表情,互动效率低;并且还可能是由于选择了不合适的表情而引起用户之间的社交误会,不利于用户之间的社交关系的良性发展。

发明内容

[0003] 本发明实施例提供一种社交会话的处理方法、装置、终端及介质,能够在社交会话页面中始终提供与目标亲密关系相匹配的互动标识,从而实现高效率、定制化的亲密表情的互动。

[0004] 一方面,本发明实施例提供一种社交会话的处理方法,包括:

[0005] 获取第一用户与第二用户之间的目标亲密关系,所述目标亲密关系包括目标亲密类型与目标亲密等级;

[0006] 获取与所述目标亲密关系相匹配的第一互动标识,并在所述第一用户与所述第二用户的社交会话页面中显示所述第一互动标识;所述第一互动标识用于触发与所述目标亲密关系相匹配的亲密表情;

[0007] 若所述第一用户与所述第二用户之间的目标亲密关系发生变化,则获取与变化后的目标亲密关系相匹配的第二互动标识;

[0008] 采用所述第二互动标识替换所述社交会话页面中的第一互动标识。

[0009] 另一方面,本发明实施例提供一种社交会话的处理装置,包括:

[0010] 关系获取单元,用于获取第一用户与第二用户之间的目标亲密关系,所述目标亲密关系包括目标亲密类型与目标亲密等级;

[0011] 标识获取单元,用于获取与所述目标亲密关系相匹配的第一互动标识;所述第一互动标识用于触发与所述目标亲密关系相匹配的亲密表情;

[0012] 处理单元,用于在所述第一用户与所述第二用户的社交会话页面中显示所述第一互动标识;

[0013] 所述标识获取单元还用于若所述第一用户与所述第二用户之间的目标亲密关系

发生变化,则获取与变化后的目标亲密关系相匹配的第二互动标识;

[0014] 所述处理单元还用于采用所述第二互动标识替换所述社交会话页面中的第一互动标识。

[0015] 再一方面,本发明实施例提供一种终端,包括:

[0016] 处理器,适于实现一条或一条以上指令;以及,

[0017] 计算机存储介质,所述计算机存储介质存储有一条或多条指令,所述一条或多条指令适于由所述处理器加载并执行上述社交会话的处理方法。

[0018] 再一方面,本发明实施例提供一种计算机存储介质,其特征在于,所述计算机存储介质存储有一条或多条指令,所述一条或多条指令适于由处理器加载并执行上述社交会话的处理方法。

[0019] 本发明实施例在第一用户与第二用户之间的社交会话页面中提供始终与第一用户与第二用户之间的目标亲密关系相匹配的互动标识,该互动标识能够触发与目标亲密关系相匹配的亲密表情;可见,通过该互动标识既能够直观反映第一用户与第二用户之间的亲近程度及亲近程度的变化情况,并且还可实现第一用户与第二用户之间便捷的亲密表情的互动,提升了互动过程的丰富性、有趣性,促进用户之间的社交关系的良性发展。

附图说明

[0020] 为了更清楚地说明本发明实施例或现有技术中的技术方案,下面将对实施例或现有技术描述中所需要使用的附图作简单地介绍,显而易见地,下面描述中的附图仅仅是本发明的一些实施例,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的附图。

[0021] 图1示出了本申请一个示例性实施例提供的一种社交网络的系统架构图;

[0022] 图2示出了本申请一个示例性实施例提供的一种社交会话页面的示意图;

[0023] 图3示出了本申请一个示例性实施例提供的一种社交会话的处理方法的流程图;

[0024] 图4示出了本申请一个示例性实施例提供的亲密关系与互动标识的匹配关系;

[0025] 图5示出了本申请一个示例性实施例提供的一种互动标识的显示示意图;

[0026] 图6示出了本申请一个示例性实施例提供的另一种互动标识的显示示意图;

[0027] 图7示出了本申请一个示例性实施例提供的一种亲密表情互动效果的显示示意图;

[0028] 图8示出了本申请一个示例性实施例提供的一种显著标记的示意图;

[0029] 图9示出了本申请一个示例性实施例提供的一种目标亲密关系在绑定/解绑时涉及到双方用户和服务器之间的交互方法的流程图;

[0030] 图10示出了本申请一个示例性实施例提供的一种页面切换的示意图;

[0031] 图11-A至图11-C示出了本申请一个示例性实施例提供的各种目标亲密关系下的关系状态页的示意图;

[0032] 图12示出了本申请一个示例性实施例提供的一种社交会话的处理装置的结构示意图;

[0033] 图13示出了本申请一个示例性实施例提供的一种终端的结构示意图。

具体实施方式

[0034] 下面将结合本发明实施例中的附图,对本发明实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述。

[0035] 社交网络(Social Network Service,SNS)是一个帮助建立人与人之间的社交关系的连接的平台。图1示出了本申请一个示例性实施例提供的一种社交网络的系统架构图;该系统架构包括服务器10a及多个终端,例如用户10e所使用的终端10b,用户10f所使用的终端10c,用户10g所使用的终端10d。终端可包括但不限于:PC(Personal Computer,个人计算机)、PDA(平板电脑)、手机、智能可穿戴设备、车载终端等等。终端中可安装并运行社交软件,用户可通过终端中的社交软件与社交网络中的其他用户进行各种社交活动的交互;此处的社交软件可包括但不限于:即时通信软件(例如:QQ(一种即时通信软件)、微信)、内容社交软件(例如:微博、个人社交空间(如QQ空间)、Face Book(一种社交软件))、地图社交软件(例如Zenly(一种实时定位软件))等等。此处的社交活动可包括但不限于:用户之间所执行的社交会话、交互用户之间的个人资料信息、个人社交空间的单向访问或互访、多个用户共同参与同一社交话题等等。服务器10a是指为社交网络的提供社交服务的设备,具体可以是社交软件的后台服务器;服务器10a既可以是一个独立服务器,也可以是由多个服务器所组成的服务集群,还可以是云服务器。实际应用中,服务器10a用于为社交网络中的多个用户之间的社交活动提供服务支持;例如:用户10e与用户10f进行社交会话的过程中,服务器10a可将用户10e发送的社交会话消息转发给用户10f,并将用户10f发送的社交会话消息转发给用户10e,从而实现用户10e与用户10f之间的社交交互。另外,服务器10a还用于对社交网络中的用户的个人资料信息、用户之间的社交关系进行统一管理。

[0036] 社交关系是指社交网络中用户与用户之间建立的连接关系,可包括但不限于以下类型:陌生关系、好友关系、亲密关系等。社交关系的类型不同,用户之间在社交网络中进行社交活动时的交互权限通常也是不同的;例如:互为陌生关系的用户之间通常仅允许进行临时社交会话,而除临时社交会话之外的其他社交活动可能会被限制;再如互为好友关系的用户之间可允许进行多种社交活动,如社交会话、个人社交空间互访、文件收发等等;再如互为亲密关系的用户之间除了允许进行多种社交活动之外,社交网络还可以为其定制额外的、表达亲密及亲近的互动能力,如在社交会话中增设特殊的、能够表达亲密关系的表情发送能力等等。社交关系的类型允许变化,例如,互为陌生关系的用户可以通过添加好友的操作建立好友关系;再如:互为好友关系的可以通过亲密关系绑定操作建立亲密关系。陌生关系、好友关系、亲密关系这几种社交关系按照由低至高的顺序反映用户之间的亲近程度,通常在变化时也需要逐级变化,例如互为陌生关系的用户通常不被允许直接进行亲密关系的绑定操作,而是需要先通过添加好友的操作建立为好友关系之后,再进行亲密关系的绑定操作;反之亦然,例如互为亲密关系的用户通常不会直接变化为互为陌生关系的用户,而是在解除亲密关系之后恢复为好友关系,再通过解除好友关系的操作变为陌生关系。关于上述的社交关系的类型的变化顺序,本发明实施例并不作限定。

[0037] 进一步,亲密关系可按照亲密类型及亲密等级进行细分,具体可参见下述表一:

[0038] 表一:亲密关系表

亲密关系	亲密类型	亲密等级	亲密度指数
亲密关系 I-1	亲密类型一(如情侣)	第一亲密等级 (初级)	[0, 34]
亲密关系 I-2		第二亲密等级 (中级)	[35, 70]
亲密关系 I-3		第三亲密等级 (高级)	[71, 100]
亲密关系 P-1	亲密类型二(如基友)	第一亲密等级 (初级)	[0, 34]
亲密关系 P-2		第二亲密等级 (中级)	[35, 70]
亲密关系 P-3		第三亲密等级 (高级)	[71, 100]
亲密关系 M-1	亲密类型三(如闺蜜)	第一亲密等级 (初级)	[0, 34]
亲密关系 M-2		第二亲密等级 (中级)	[35, 70]
亲密关系 M-3		第三亲密等级 (高级)	[71, 100]
...

[0039] 表一的说明如下：(1) 一种亲密类型与一种亲密等级的组合确定一种亲密关系，亲密类型可包括但不限于：情侣、基友、闺蜜。其中，情侣通常是指男性用户与女性用户之间建立的亲密关系；基友通常是指男性用户与男性用户之间建立的亲密关系；闺蜜通常是指女性用户与女性用户之间建立的亲密关系；本发明实施例并不对互为目标亲密关系的用户性别进行限定。例如：亲密类型一(情侣)+第一亲密等级(初级)=亲密关系I-1(初级情侣)；再如：亲密类型二(基友)+第二亲密等级(中级)=亲密关系P-2(中级基友)；再如：亲密类型三(闺蜜)+第三亲密等级(高级)=亲密关系M-3(高级闺蜜)。当亲密类型或者亲密等级任一项发生变化时，均会引起亲密关系的变化。

[0041] (2) 亲密等级按照亲密度指数进行划分。其中，亲密等级代表两个用户之间的亲近程度，亲密度指数是用于量化亲近程度的数值；亲密等级越高，对应的亲密度指数越高，表明两个用户之间越亲近。上表中，第一亲密等级低于第二亲密等级，第二亲密等级低于第三亲密等级。从第一亲密等级变为第二亲密等级称为亲密等级升级，同理从第二亲密等级变为第三亲密等级也称为亲密等级升级；反之，从第三亲密等级变为第二亲密等级称为亲密等级降级，同理从第二亲密等级变为第一亲密等级也称为亲密等级降级。

[0042] (3) 表中的各项内容仅为举例，本发明实施例并不对亲密关系的细分方式进行限定，即不同的细分方式会引起上述表一中各项内容的变化，例如：亲密关系的类型还可以包括亲密类型四(如男颜知己)、亲密类型五(如红颜知己)等；再如：亲密等级也还可以包括第四亲密等级、第五亲密等级等等；再如：各亲密等级对应的亲密度指数的范围也可以按需进行设定，如第一亲密等级对应的亲密度指数范围为[0,25]等等。

[0043] 表情是指在社交会话中用于传递情感、心情的图片，具备如下特点：①表情的格式可以包括但不限于eip(一种图像格式)、cfc(一种图像格式)、gif(graphics interchange format, 图像互换格式)等；②表情通常为小图片，这里的“小”指的是图片的尺寸和数据量，一个表情的尺寸一般为100*75像素大小，数据量一般在2MB以内。表情丰富了社交会话的互动方式，使得社交会话过程变得更具趣味性。图2示出了本申请一个示例性实施例提供的一种社交会话页面的示意图；该社交会话页面以图1中的用户10e与用户10f之间通过即时通

信软件所进行的社交会话为示例,且图2所示的社交会话页面显示于终端10b中;如图2所示,社交会话页面包括:

[0044] ①标识栏20a,通常用于显示社交会话的对方用户标识;例如:如图2中终端10b所显示的社交会话页面中的标识栏20a显示的是用户10f的标识;可以理解的是,终端10c所显示的社交会话页面中的标识栏显示的应当是用户10e的标识。

[0045] ②消息显示窗口20b,用于显示社交会话的交互消息;一般地,社交会话中的双方用户发送的消息会被区别显示于消息显示窗口20b中,例如图2中,对方用户10f所发送的消息在消息显示窗口20b的左侧显示,而本端用户10e所发送的消息在消息显示窗口20b的右侧显示,且在显示消息内容时同步显示消息的属性(包括发送者头像、发送时间等)。

[0046] ③消息输入栏20c,用于实现消息的输入及发送;如图2中用户10e可以在消息输入栏20c中编辑消息内容并发送至用户10f,同时该发送至用户10f的消息会被显示于消息显示窗口20b中。

[0047] ④表情入口栏20d和表情窗口20f,用于在社交会话过程中实现表情的互动。表情入口栏20d中包括通用表情入口图标20e,通用表情入口图标20e对应通用表情窗口20f;当通用表情入口图标20e被触发时,可触发显示通用表情窗口20e。通用表情窗口20e中包含多个通用表情,所谓通用表情是指不区分社交关系的表情,即无论用户是互为陌生关系、好友关系或亲密关系,均可在社交会话中使用这些通用表情进行表情互动;这些通用表情可包括系统预设的表情及用户自定义收藏的表情;当通用表情窗口中的某个通用表情被触及(即被选中)时,该被触及的通用表情会被发送至对方用户,并同时显示于消息显示窗口20b中。

[0048] 本发明实施例提出一种社交会话的处理方案,该方案提出:在第一用户与第二用户之间的社交会话页面中,始终显示与所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关系相匹配的互动标识,该互动标识能够触发与目标亲密关系相匹配的亲密表情;所谓亲密表情是指互为亲密关系的用户之间允许使用的专属表情,也就是说,只有在两个用户建立亲密关系之后才有通过亲密表情进行互动,而互为陌生关系或好友关系的用户之间仅允许使用通用表情进行互动,不允许通过亲密表情进行互动。可见,通过该互动标识既能够直观反映第一用户与第二用户之间的亲近程度及亲近程度的变化情况,并且还可实现第一用户与第二用户之间便捷的亲密表情的互动,提升了互动过程的丰富性、有趣性,促进用户之间的社交关系的良性发展。其中,第一用户和第二用户是指社交网络中的任意两个用户。除特别说明外,本发明后续实施例中,以第一用户为图1所示的用户10e,第二用户为图1所示的用户10f为例进行说明。

[0049] 图3示出了本申请一个示例性实施例提供的一种社交会话的处理方法的流程图,该方法可应用于图1所示的社交网络的系统架构中,具体可以第一用户(即用户10e)所使用的终端(即终端10b)所执行;该方法包括以下步骤S301-S305:

[0050] S301,获取第一用户与第二用户之间的目标亲密关系,所述目标亲密关系包括目标亲密类型与目标亲密等级。

[0051] 终端10b可预先在本地存储空间中存储用户10e与用户10f之间的目标亲密关系;终端10b也可以实时从服务器10a中获取用户10e与用户10f之间的目标亲密关系。其中,目标亲密关系可以是上述表一所示的任一种亲密关系。

[0052] S302,获取与所述目标亲密关系相匹配的第一互动标识;所述第一互动标识用于触发与所述目标亲密关系相匹配的亲密表情。

[0053] 第一互动标识包括第一亲密表情入口图标;或者,第一互动标识包括第一亲密表情入口图标和第一亲密标识。其中,亲密表情入口图标是为具备亲密关系的用户在社交会话页面中增设的、用于升级表情互动能力的图标,通过亲密表情入口图标能够触发展示与所述目标亲密关系相匹配的亲密表情。亲密标识是用于反映目标亲密关系的标识,该亲密标识可以是文字、图片、动画等等。当用户10e与用户10f成功建立目标亲密关系时,用户10e和用户10f共同获得一个与目标亲密关系相匹配的互动标识;随着目标亲密关系发生变化,互动标识也相应变化。

[0054] 图4示出了本申请一个示例性实施例提供的亲密关系与互动标识的匹配关系;由图可见,亲密关系不同,互动标识也不同;互动标识可直观反映两个用户之间当前亲密关系的亲密等级,亲密等级越高,互动标识的元素越丰富。

[0055] S303,在所述第一用户与所述第二用户的社交会话页面中显示所述第一互动标识。

[0056] 当第一互动标识包括第一亲密表情入口图标时,可在所述社交会话页面的表情入口栏中显示所述第一亲密表情入口图标。图5示出了本申请一个示例性实施例提供的一种互动标识的显示示意图,其中50a表示第一亲密表情入口图标。

[0057] 当第一互动标识包括第一亲密表情入口图标和第一亲密标识时;可在所述社交会话页面的标识栏中显示所述第一亲密标识,同时在所述社交会话页面的表情入口栏中显示所述第一亲密表情入口图标。图6示出了本申请一个示例性实施例提供的另一种互动标识的显示示意图,其中60a表示第一亲密表情入口图标;60b表示第一亲密标识。

[0058] 进一步,该方法还可包括以下ss3001-ss3005:

[0059] ss3001,当所述第一亲密表情入口图形被触发时,输出第一亲密表情窗口,所述第一亲密表情窗口中包含多个与所述目标亲密关系相匹配的亲密表情;

[0060] ss3002,当所述第一亲密表情窗口中的任一个亲密表情被触及时,在所述社交会话页面中动态展示所述被触及的亲密表情。

[0061] 步骤ss3001-ss3002中,当某个亲密表情被触及(即被选择),则该亲密表情会由终端10b发送至服务器10a,由服务器10a转发给对方用户10f,同时该亲密表情会显示于终端10b所显示的社交会话页面的消息显示窗口中,并动态展示该亲密表情。图7示出了本申请一个示例性实施例提供的一种亲密表情互动效果的显示示意图;如图可见,不同的亲密类型对应的亲密表情的展现形式不同;相同的亲密类型下,亲密等级越高,亲密表情的动态展示方式越丰富,例如与第一亲密等级相匹配的亲密表情可以是简单的图形;与第二亲密等级相匹配的亲密表情的展现形式可以是图形+背景渲染;与第三亲密等级相匹配的亲密表情的展现形式可以是图形+特效+背景渲染。

[0062] ss3003,在所述社交会话页面中动态展示所述被触及的亲密表情的过程中,为所述第一亲密表情入口图标设置显著标记;

[0063] ss3004,在所述社交会话页面中显示所述显著标记;

[0064] ss3005,到达设定时间时,从所述社交会话页面中删除所述显著标记。

[0065] 步骤ss3003-ss3005中,设置显著标记包括改变第一表情入口图标的显示状态,例

如改变第一表情入口图标的显示亮度、显示颜色或显示大小等等。设定时间可根据实际需要设置,例如设定时间可以为3秒、5秒;删除显著标记包括恢复第一亲密表情入口图标的显示状态。图8示出了本申请一个示例性实施例提供的一种显著标记的示意图;80a表示第一亲密表情入口图标,在动态展示被触及的亲密表情的过程中,第一亲密表情入口图标由灰色变为红色并被点亮(图中未示出);3秒之后第一亲密表情入口图标恢复灰色原貌。通过显著标记的设置,有利于引导用户更多的使用亲密表情,提升亲密表情的使用率。

[0066] S304,若所述第一用户与所述第二用户之间的目标亲密关系发生变化,则获取与变化后的目标亲密关系相匹配的第二互动标识。

[0067] S305,采用所述第二互动标识替换所述社交会话页面中的第一互动标识。

[0068] 步骤S304-S305中,第二互动标识包括第二亲密表情入口图标;或者,第二互动标识包括第二亲密表情入口图标和第二亲密标识。所述第二互动标识用于触发与变化后的目标亲密关系相匹配的亲密表情。目标亲密关系发生变化包括以下任一种:所述目标亲密类型发生变化、所述目标亲密等级发生变化、所述目标亲密类型与所述目标亲密等级均发生变化;所述目标亲密等级发生变化包括所述目标亲密等级发生升级或所述目标亲密等级发生降级。用户可以在绑定亲密关系的过程中选择目标亲密类型,也可以在解绑后重新绑定亲密关系的过程中变更目标亲密类型,服务器10a记录目标亲密类型的变化。另外,服务器10a定期统计用户10e和用户10f之间的亲密度指数,并记录亲密度指数的变化所引起的目标亲密等级的变化。同时,服务器10a生成关系变化通知发送给终端10b和终端10c。终端10b根据服务器10a发送的关系变化通知更新本地存储空间内的用户10e和用户10f之间的目标亲密关系。所述服务器根据预设时间段内(例如:10小时内、24小时内)用户10e与用户10f的交互信息统计用户10e与用户10f之间的亲密度指数,并根据用户10e与用户10f之间的亲密度指数确定用户10e与用户10f之间的目标亲密等级是否发生变化;其中,所述交互信息包括以下任一种或多种:个人社交资料的交互频率、个人社交空间的互访频率、在社交会话页面中交互消息的数量。

[0069] 下面以交互信息包括社交会话页面中交互消息的数量为例,详细说明亲密度指数的计算过程。

[0070] 用户10e与用户10f与B绑定目标亲密关系后,用户10e与用户10f共同获得互动标识;在目标亲密类型不变的前提下,目标亲密等级会随着两个用户之间的亲密度指数发生升/降级,从而引起目标亲密关系发生变化,对应的互动标识发生变化。亲密度指数的计算规则如下。

[0071] (1)判断用户10e与用户10f之间在预设时间段(例如一天)内互发消息的数量是否达到数量阈值(例如10条)的条件;若达到条件,则将两个用户之间的亲密度指数增加一个步长(例如步长为1);若未达到条件,那么:

[0072] i、如果两个用户之间的当前亲密度指数<第三亲密等级对应的亲密度指数范围的下限值(例如表一所示的71),则将两个用户之间的当前亲密度指数清0;

[0073] ii、如果两个用户之间的当前亲密度指数 \geq 第三亲密等级对应的亲密度指数范围的下限值,则将两个用户之间的当前亲密度指数降为第二亲密等级对应的亲密度指数范围的下限值(例如表一所示的35);

[0074] iii、如果两个用户之间的当前亲密度指数 \geq 第二亲密等级对应的亲密度指数范

围的下限值,且如果在预设时间段内某指定中间时间(例如:一天即0~24:00中指定中间时间为19:00)前未达到条件,服务器10a向终端10b和终端10c推送提醒消息,以使得终端10b和终端10c输出提醒消息以提醒用户10e和用户10f。如果指定中间时间(19:00)用户10e处于离线状态,但用户10e在指定时间至预设时间段结束时间之间重新登录至社交网络处于在线状态,在触发重新推送提醒消息。

[0075] (2) 当亲密度指数达到第二亲密等级对应的亲密度指数范围的下限值时,亲密标识升级为与第二亲密等级相匹配的亲密标识。

[0076] (3) 当亲密度指数达到第三亲密等级对应的亲密度指数范围的下限值时,亲密标识升级为与第三亲密等级相匹配的亲密标识。

[0077] (4) 当亲密度指数超过第三亲密等级对应的亲密度指数范围的下限值时,亲密标识升级为与第三亲密等级相匹配的亲密标识,并获取升级天数。

[0078] (5) 当亲密度指数由 \geq 第三亲密等级对应的亲密度指数范围的下限值下降到第二亲密等级对应的亲密度指数范围的下限值时,亲密标识由与第三亲密等级相匹配的亲密标识降级为与第二亲密等级相匹配的亲密标识。

[0079] (6) 当亲密度指数由 \geq 第二亲密等级对应的亲密度指数范围的下限值下降到0时,删除亲密标识。

[0080] 以一个实例具体说明上述亲密度指数的计算规则,假设第一亲密等级对应的亲密度指数范围为[0,6],第二亲密等级对应的亲密度指数范围为[7,29],第三亲密等级对应的亲密度指数范围为[30,100];预设时间段为一天(即0:00-24:00),指定时间段为19:00;步长为1;数量阈值为10条;则亲密度指数的计算如下:

[0081] 1) 判断用户10e和用户10f在一天内互发的消息数量是否达到10条,若达到则将二者之间的当前亲密度指数+1;若当天未达成此条件:

[0082] i. 若当前亲密度指数 <30 ,将当前亲密度指数清0。

[0083] ii. 若当前亲密度指数 ≥ 30 ,将当前亲密度指数降为7。

[0084] iii. 若当前亲密度指数 ≥ 7 ,且如果当天19:00前未达成条件,通过推送消息方式提醒用户10e和用户10f当天未达成条件。如当天19:00用户10e或用户10f不在线,则当用户10e或用户10f在19:00-24:00间重新登录在线时触发再次推送提醒。

[0085] 2) 当亲密度指数达到7时,亲密标识升级为与第二亲密等级相匹配的标识。

[0086] 3) 当亲密度指数达到30时,亲密标识升级为与第三亲密等级相匹配的标识。

[0087] 4) 当亲密度指数超过30时,亲密标识保持为与第三亲密等级相匹配的标识,并同时获取该亲密标识获得的天数。

[0088] 5) 当亲密度指数由 ≥ 30 下降到7时,亲密标识由与第三亲密等级相匹配的标识降级为与第二亲密等级相匹配的标识。

[0089] 6) 当亲密度指数由 ≥ 7 下降到0时,删除亲密标识。

[0090] 亲密度指数可以在每天0:00进行统计,当亲密标识发生变化时,服务器10a实时将其变化同步到终端。可以理解的是,当交互信息包含多种信息时可参考上述计算规则进行,例如:交互信息包含个人社交空间的互访频率和社交会话页面中交互消息的数量,那么,条件可以设定为多种信息同时满足,例如:判断用户10e和用户10f在一天内互发的消息数量是否达到数量阈值(如10条),同时判断用户10e和用户10f在一天内进行个人社交空间的互

访频率是否达到频率阈值(如3次),当同时达到时(即两个判断结果均为是的情况)下才确定达到条件,将二者之间的当前亲密度指数+1。另外,由于亲密度指数变化会影响亲密等级,因此,亲密度指数的变化不仅会影响亲密标识的变化,也会影响亲密表情入口图标的变化,亲密表情入口图标的变化与亲密标识的变化类似,在此不赘述。

[0091] 图9示出了本申请一个示例性实施例提供的一种目标亲密关系在绑定/解绑时涉及到双方用户和服务器之间的交互方法的流程图。

[0092] 1、目标亲密关系的绑定过程包括如下步骤S901-S902:

[0093] S901,响应于关系绑定请求操作,向服务器发送关系绑定申请,所述关系绑定申请中携带所述第一用户的身份信息、所述第二用户的身份信息以及请求在所述第一用户与所述第二用户之间建立的目标亲密类型;使所述服务器向所述第二用户转发所述关系绑定申请,并在接收到所述第二用户的确认反馈后建立所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关系。

[0094] S902,接收并存储所述服务器返回的所述第一用户与第二用户之间已建立的目标亲密关系。

[0095] 可选地,在检测到关系绑定请求操作之后,执行步骤S901之前还可包括步骤S903,判断所述第一用户与所述第二用户之间是否具备好友关系;若是,则步骤S901;否则输出绑定失败提示信息。

[0096] 步骤S901-S903中,亲密关系的绑定过程发生在互为好友关系的两个用户之间,终端10b可以提供关系绑定请求按钮或选项,用户10e点击按钮或选择选项可发起关系绑定请求操作;终端10b向服务器10a发送关系绑定申请,申请将用户10e与好友用户10f绑定目标亲密关系,关系绑定申请中携带目标亲密类型;服务器10a收到关系绑定申请后,将其转发给终端10c并输出给用户10f进行选择,用户10f可选择同意或拒绝。若用户10f选择同意,终端10c则向服务器10a发送“同意”消息,服务器10a收到“同意”消息后,表示用户10e和用户10f之间的目标亲密关系建立成功,服务器10a在数据库或本地存储空间中存储用户10e与用户10f的目标亲密关系[10e,10f,X,level],同时将目标亲密关系[10e,10f,X,level]推送给终端10b和终端10c,使终端本地存储目标亲密关系[10e,10f,X,level]。其中,X代表目标亲密类型,level代表目标亲密等级。若用户10f选择拒绝,则终端10c则向服务器10a发送“拒绝”消息,目标亲密关系绑定失败,服务器10a推送绑定失败提示信息给终端10b。

[0097] 2、目标亲密关系的解绑过程包括如下步骤S904-S905:

[0098] S904,响应于关系解绑请求操作,向所述服务器发送关系解绑申请,所述关系解绑申请包含所述第一用户的身份信息、所述第二用户的身份信息及所述第一用户与所述第二用户之间的目标亲密关系;使所述服务器解除所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关系,并生成关系变化通知;

[0099] S905,接收所述服务器返回的关系变化通知,并根据所述关系变化通知更新本地已存储的所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关系。

[0100] 步骤S904-S905中,终端10b可以提供关系解绑请求按钮或选项,用户10e点击按钮或选择选项可发起关系解绑请求操作;终端10b向服务器10a发送关系解绑申请,申请解除用户10e与用户10f之间的目标亲密关系;服务器10a收到关系解绑申请后,从数据库或服务器的本地存储空间中删除目标亲密关系[10e,10f,X,level],同时推送目标亲密关系解除

[10e, 10f, -X]的通知消息给终端10b和终端10c,使终端更新本地已存储的关系。

[0101] 上述目标亲密关系的绑定/解绑的过程中,目标亲密关系被成功绑定或被成功解除,均会引起用户10e与用户10f之间的亲密关系发生变化,因此服务器10a会向终端10b和终端10c发送关系变化通知,以实现服务器10a与终端之间关于亲密关系的状态同步。服务器10a在发送关系变化通知之前,先检测接收终端(如终端10b)是否处于在线状态,若终端10b处于离线状态,则当用户10e通过终端10b进行重新登录时,以增量更方式将目标亲密关系的变化内容同步至终端10b,以使得终端10b更新其本地存储空间中的相应内容。而如果用户10e更换新终端进行重新登录时,以全量更新方式将变化后的目标亲密关系的全部内容同步至新终端,以使得新终端同步存储变化后的目标亲密关系。

[0102] 图10示出了本申请一个示例性实施例提供的一种页面切换的示意图。本发明实施例可以在社交会话页面与关系状态页之间进行灵活切换;其切换流程可包括以下淑S1001-S1002。

[0103] S1001,响应于在所述社交会话页面中检测到的页面切换操作,将所述社交会话页面切换为所述第一用户与所述第二用户之间的关系状态页。图11-A至图11-C示出了本申请一个示例性实施例提供的各种目标亲密关系下的关系状态页的示意图;如图所示,关系状态页用于展示用户之间的关系详情,包括:关系建立时间、亲密标识、共同好友等信息。

[0104] S1002,响应于在关系状态页中检测到的页面切换操作,将所述关系状态页切换为所述社交会话页面。

[0105] 步骤S1001-S1002中,页面切换操作可以是手势滑动操作,点击换页按钮的操作等等。以手势滑动操作为例,根据用户10e与用户10f之间的目标亲密关系,在用户10e与用户10f之间的社交会话页面,左滑手势可打开右侧的目标亲密关系的关系状态页,该关系状态页包括以下几种展示样式:情侣样式,基友样式,闺蜜样式。关系状态页与社交会话页同级,隐藏在社交会话页的右侧。

[0106] (1) 首次在社交会话页通过左滑手势打开关系状态页时:初始时关系状态页为空白View(视图)容器,实时监听社交会话页与关系状态页View容器之间的左滑手势事件。当触发左滑手势事件时,从终端10b的存储空间中读取用户10e与用户10f之间的亲密关系,加载对应的关系Fragment(碎片)页嵌入到关系状态页的空白View容器中。左滑手势松开后,跟据滑动距离做出相应动作:若滑动距离 $\geq 1/3$ 屏幕宽度,滑入关系状态页,并全屏展示关系状态页;若滑动距离 $< 1/3$ 屏幕宽度,自动滑出关系状态页,并全屏展示社交会话页。进入关系状态页后,右滑手势则可返回社交会话页。

[0107] (2) 非首次在社交会话页通过左滑手势打开关系状态页时:检查目标亲密关系是否发生变化;若目标亲密关系发生变化,则包括:①若目标亲密类型发生变化,则移除上次嵌入的关系Fragment页,加载新的关系Fragment页到view容器中;②若目标亲密类型不变但目标亲密等级发生变化(即亲密度指数发生变化),继续使用上次嵌入的关系Fragment页,在关系Fragment页中更新互动标识和相应展示数据。若目标亲密关系未发生变化,则不需要更新,继续使用上次嵌入的关系Fragment页进行展示。

[0108] 通过简单的页面切换操作能够实现社交会话页面与关系状态页的灵活切换,方便用户在社交会话过程中对目标亲密关系的详情信息进行浏览。

[0109] 图12示出了本申请一个示例性实施例提供的一种社交会话的处理装置的结构示

意图;所述社交会话的处理装置可以是运行于终端中的一个计算机程序(包括程序代码),例如可以是终端中的社交软件。该社交会话的处理装置可以执行图3所示的方法。请参见图12,所述社交会话的处理装置可以运行如下单元:

[0110] 关系获取单元1201,用于获取第一用户与第二用户之间的目标亲密关系,所述目标亲密关系包括目标亲密类型与目标亲密等级;

[0111] 标识获取单元1202,用于获取与所述目标亲密关系相匹配的第一互动标识;所述第一互动标识用于触发与所述目标亲密关系相匹配的亲密表情;

[0112] 处理单元1203,用于在所述第一用户与所述第二用户的社交会话页面中显示所述第一互动标识;

[0113] 所述标识获取单元1202还用于若所述第一用户与所述第二用户之间的目标亲密关系发生变化,则获取与变化后的目标亲密关系相匹配的第二互动标识;

[0114] 所述处理单元1203还用于采用所述第二互动标识替换所述社交会话页面中的第一互动标识。

[0115] 一种实施方式中,所述第一互动标识包括第一亲密表情入口图标;所述社交会话页面中包括表情入口栏;所述处理单元1203具体用于在所述社交会话页面的表情入口栏中显示所述第一亲密表情入口图标。

[0116] 另一种实施方式中,所述第一互动标识包括第一亲密标识和第一亲密表情入口图标;所述社交会话页面中包括标识栏和表情入口栏;所述处理单元1203具体用于在所述社交会话页面的标识栏中显示所述第一亲密标识,并在所述社交会话页面的表情入口栏中显示所述第一亲密表情入口图标。

[0117] 再一种实施方式中,所述处理单元1203还用于:

[0118] 当所述第一亲密表情入口图形被触发时,输出第一亲密表情窗口,所述第一亲密表情窗口中包含多个与所述目标亲密关系相匹配的亲密表情;

[0119] 当所述第一亲密表情窗口中的任一个亲密表情被触及时,在所述社交会话页面中动态展示所述被触及的亲密表情。

[0120] 再一种实施方式中,所述处理单元1203还用于:

[0121] 在所述社交会话页面中动态展示所述被触及的亲密表情的过程中,为所述第一亲密表情入口图标设置显著标记;

[0122] 在所述社交会话页面中显示所述显著标记;

[0123] 到达设定时间时,从所述社交会话页面中删除所述显著标记。

[0124] 再一种实施方式中,所述处理单元1203还用于:

[0125] 响应于在所述社交会话页面中检测到的页面切换操作,将所述社交会话页面切换为所述第一用户与所述第二用户之间的关系状态页;

[0126] 响应于在关系状态页中检测到的页面切换操作,将所述关系状态页切换为所述社交会话页面。

[0127] 再一种实施方式中,所述目标亲密关系发生变化包括以下任一种:所述目标亲密类型发生变化、所述目标亲密等级发生变化、所述目标亲密类型与所述目标亲密等级均发生变化;

[0128] 所述目标亲密等级发生变化包括所述目标亲密等级发生升级或所述目标亲密等

级发生降级。

[0129] 再一种实施方式中,所述目标亲密关系发生变化是在根据服务器发送的关系变化通知确认的;所述关系变化通知是所述服务器根据预设时间段内所述第一用户与所述第二用户的交互信息统计所述第一用户与所述第二用户之间的亲密度指数,并根据所述第一用户与第二用户之间的亲密度指数确定所述第一用户与第二用户之间的目标亲密等级发生变化之后发送的;

[0130] 其中,所述交互信息包括以下任一种或多种:个人社交资料的交互频率、个人社交空间的互访频率、在社交会话页面中交互消息的数量。

[0131] 再一种实施方式中,所述处理单元1203还用于:

[0132] 响应于关系绑定请求操作,向服务器发送关系绑定申请,所述关系绑定申请中携带所述第一用户的身份信息、所述第二用户的身份信息以及请求在所述第一用户与所述第二用户之间建立的目标亲密类型;使所述服务器向所述第二用户转发所述关系绑定申请,并在接收到所述第二用户的确认反馈后建立所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关系;

[0133] 接收并存储所述服务器返回的所述第一用户与第二用户之间已建立的目标亲密关系。

[0134] 再一种实施方式中,所述处理单元1203还用于:

[0135] 判断所述第一用户与所述第二用户之间是否具备好友关系;

[0136] 若是,则执行响应于关系绑定请求操作,向服务器发送关系绑定申请;否则输出绑定失败提示信息。

[0137] 再一种实施方式中,所述处理单元1203还用于:

[0138] 响应于关系解绑请求操作,向所述服务器发送关系解绑申请,所述关系解绑申请包含所述第一用户的身份信息、所述第二用户的身份信息及所述第一用户与所述第二用户之间的目标亲密关系;使所述服务器解除所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关系,并生成关系变化通知;

[0139] 接收所述服务器返回的关系变化通知,并根据所述关系变化通知更新本地已存储的所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关系。

[0140] 根据本发明的一个实施例,图12所示的社交会话的处理装置中的各个单元可以分别或全部合并为一个或若干个另外的单元来构成,或者其中的某个(些)单元还可以再拆分为功能上更小的多个单元来构成,这可以实现同样的操作,而不影响本发明的实施例的技术效果的实现。上述单元是基于逻辑功能划分的,在实际应用中,一个单元的功能也可以由多个单元来实现,或者多个单元的功能由一个单元实现。在本发明的其它实施例中,基于社交会话的处理装置也可以包括其它单元,在实际应用中,这些功能也可以由其它单元协助实现,并且可以由多个单元协作实现。根据本发明的另一个实施例,可以通过在包括中央处理单元(CPU)、随机存取存储介质(RAM)、只读存储介质(ROM)等处理元件和存储元件的例如计算机的通用计算设备上运行能够执行如图3中所示的相应方法所涉及的各步骤的计算机程序(包括程序代码),来构造如图12中所示的社交会话的处理装置,以及来实现本发明实施例的社交会话的处理方法。所述计算机程序可以记载于例如计算机可读记录介质上,并通过计算机可读记录介质装载于上述计算设备中,并在其中运行。

[0141] 本发明实施例在第一用户与第二用户之间的社交会话页面中提供始终与第一用户与第二用户之间的目标亲密关系相匹配的互动标识,该互动标识能够触发与目标亲密关系相匹配的亲密表情;可见,通过该互动标识既能够直观反映第一用户与第二用户之间的亲近程度及亲近程度的变化情况,并且还可实现第一用户与第二用户之间便捷的亲密表情的互动,提升了互动过程的丰富性、有趣性,促进用户之间的社交关系的良性发展。

[0142] 图13示出了本申请一个示例性实施例提供的一种终端的结构示意图;该终端可以是图1所示系统中的任一个终端,例如可以是终端10b。请参见图13,该终端至少包括处理器1301、输入设备1302、输出设备1303以及计算机存储介质1304。其中,处理器1301、输入设备1302、输出设备1303以及计算机存储介质1304可通过总线或者其它方式连接。计算机存储介质1304可以存储在终端的存储器中,所述计算机存储介质1304用于存储计算机程序,所述计算机程序包括程序指令,所述处理器1301用于执行所述计算机存储介质1304存储的程序指令。处理器1301(或称CPU(Central Processing Unit,中央处理器))是终端的计算核心以及控制核心,其适于实现一条或多条指令,具体适于加载并执行一条或多条指令从而实现相应方法流程或相应功能。

[0143] 本发明实施例还提供了一种计算机存储介质(Memory),所述计算机存储介质是终端中的记忆设备,用于存放程序和数据。可以理解的是,此处的计算机存储介质既可以包括终端中的内置存储介质,当然也可以包括终端所支持的扩展存储介质。计算机存储介质提供存储空间,该存储空间存储了终端的操作系统。并且,在该存储空间中还存放了适于被处理器1301加载并执行的一条或多条的指令,这些指令可以是一个或多个的计算机程序(包括程序代码)。需要说明的是,此处的计算机存储介质可以是高速RAM存储器,也可以是非不稳定的存储器(non-volatile memory),例如至少一个磁盘存储器;可选的还可以是至少一个位于远离前述处理器的计算机存储介质。

[0144] 在一个实施例中,由处理器1301加载并执行计算机存储介质中存放的一条或多条指令,以实现上述有关社交会话的处理方法实施例中的相应步骤;具体实现中,计算机存储介质中的一条或多条指令由处理器1301加载并执行如下步骤:

[0145] 获取第一用户与第二用户之间的目标亲密关系,所述目标亲密关系包括目标亲密类型与目标亲密等级;

[0146] 获取与所述目标亲密关系相匹配的第一互动标识,并在所述第一用户与所述第二用户的社交会话页面中显示所述第一互动标识;所述第一互动标识用于触发与所述目标亲密关系相匹配的亲密表情;

[0147] 若所述第一用户与所述第二用户之间的目标亲密关系发生变化,则获取与变化后的目标亲密关系相匹配的第二互动标识;

[0148] 采用所述第二互动标识替换所述社交会话页面中的第一互动标识。

[0149] 一种实施方式中,所述第一互动标识包括第一亲密表情入口图标;所述社交会话页面中包括表情入口栏;计算机存储介质中的一条或多条指令由处理器1301加载并执行所述在所述第一用户与所述第二用户的社交会话页面中显示所述第一互动标识的步骤时,具体执行如下步骤:在所述社交会话页面的表情入口栏中显示所述第一亲密表情入口图标。

[0150] 另一种实施方式中,所述第一互动标识包括第一亲密标识和第一亲密表情入口图标;所述社交会话页面中包括标识栏和表情入口栏;计算机存储介质中的一条或多条指令

由处理器1301加载并执行所述在所述第一用户与所述第二用户的社交会话页面中显示所述第一互动标识的步骤时,具体执行如下步骤:在所述社交会话页面的标识栏中显示所述第一亲密标识,并在所述社交会话页面的表情入口栏中显示所述第一亲密表情入口图标。

[0151] 再一种实施方式中,计算机存储介质中的一条或多条指令由处理器1301加载并执行如下步骤:

[0152] 当所述第一亲密表情入口图形被触发时,输出第一亲密表情窗口,所述第一亲密表情窗口中包含多个与所述目标亲密关系相匹配的亲密表情;

[0153] 当所述第一亲密表情窗口中的任一个亲密表情被触及时,在所述社交会话页面中动态展示所述被触及的亲密表情。

[0154] 再一种实施方式中,计算机存储介质中的一条或多条指令由处理器1301加载并执行如下步骤:

[0155] 在所述社交会话页面中动态展示所述被触及的亲密表情的过程中,为所述第一亲密表情入口图标设置显著标记;

[0156] 在所述社交会话页面中显示所述显著标记;

[0157] 到达设定时间时,从所述社交会话页面中删除所述显著标记。

[0158] 再一种实施方式中,计算机存储介质中的一条或多条指令由处理器1301加载并执行如下步骤:

[0159] 响应于在所述社交会话页面中检测到的页面切换操作,将所述社交会话页面切换为所述第一用户与所述第二用户之间的关系状态页;

[0160] 响应于在关系状态页中检测到的页面切换操作,将所述关系状态页切换为所述社交会话页面。

[0161] 再一种实施方式中,所述目标亲密关系发生变化包括以下任一种:所述目标亲密类型发生变化、所述目标亲密等级发生变化、所述目标亲密类型与所述目标亲密等级均发生变化;

[0162] 所述目标亲密等级发生变化包括所述目标亲密等级发生升级或所述目标亲密等级发生降级。

[0163] 再一种实施方式中,所述目标亲密关系发生变化是在根据服务器发送的关系变化通知确认的;所述关系变化通知是所述服务器根据预设时间段内所述第一用户与所述第二用户的交互信息统计所述第一用户与所述第二用户之间的亲密度指数,并根据所述第一用户与第二用户之间的亲密度指数确定所述第一用户与第二用户之间的目标亲密等级发生变化之后发送的;

[0164] 其中,所述交互信息包括以下任一种或多种:个人社交资料的交互频率、个人社交空间的互访频率、在社交会话页面中交互消息的数量。

[0165] 再一种实施方式中,计算机存储介质中的一条或多条指令由处理器1301加载并执行如下步骤:

[0166] 响应于关系绑定请求操作,向服务器发送关系绑定申请,所述关系绑定申请中携带所述第一用户的身份信息、所述第二用户的身份信息以及请求在所述第一用户与所述第二用户之间建立的目标亲密类型;使所述服务器向所述第二用户转发所述关系绑定申请,并在接收到所述第二用户的确认反馈后建立所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关

系；

[0167] 接收并存储所述服务器返回的所述第一用户与第二用户之间已建立的目标亲密关系。

[0168] 再一种实施方式中,计算机存储介质中的一条或多条指令由处理器1301加载并执行所述响应于关系绑定请求操作,向服务器发送关系绑定申请之前,还执行如下步骤:

[0169] 判断所述第一用户与所述第二用户之间是否具备好友关系;

[0170] 若是,则执行响应于关系绑定请求操作,向服务器发送关系绑定申请;否则输出绑定失败提示信息。

[0171] 再一种实施方式中,计算机存储介质中的一条或多条指令由处理器1301加载并执行如下步骤:

[0172] 响应于关系解绑请求操作,向所述服务器发送关系解绑申请,所述关系解绑申请包含所述第一用户的身份信息、所述第二用户的身份信息及所述第一用户与所述第二用户之间的目标亲密关系;使所述服务器解除所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关系,并生成关系变化通知;

[0173] 接收所述服务器返回的关系变化通知,并根据所述关系变化通知更新本地已存储的所述第一用户与第二用户之间的目标亲密关系。

[0174] 本发明实施例在第一用户与第二用户之间的社交会话页面中提供始终与第一用户与第二用户之间的目标亲密关系相匹配的互动标识,该互动标识能够触发与目标亲密关系相匹配的亲密表情;可见,通过该互动标识既能够直观反映第一用户与第二用户之间的亲近程度及亲近程度的变化情况,并且还可实现第一用户与第二用户之间便捷的亲密表情的互动,提升了互动过程的丰富性、有趣性,促进用户之间的社交关系的良性发展。

[0175] 以上所揭露的仅为本发明较佳实施例而已,当然不能以此来限定本发明之权利范围,因此依本发明权利要求所作的等同变化,仍属本发明所涵盖的范围。

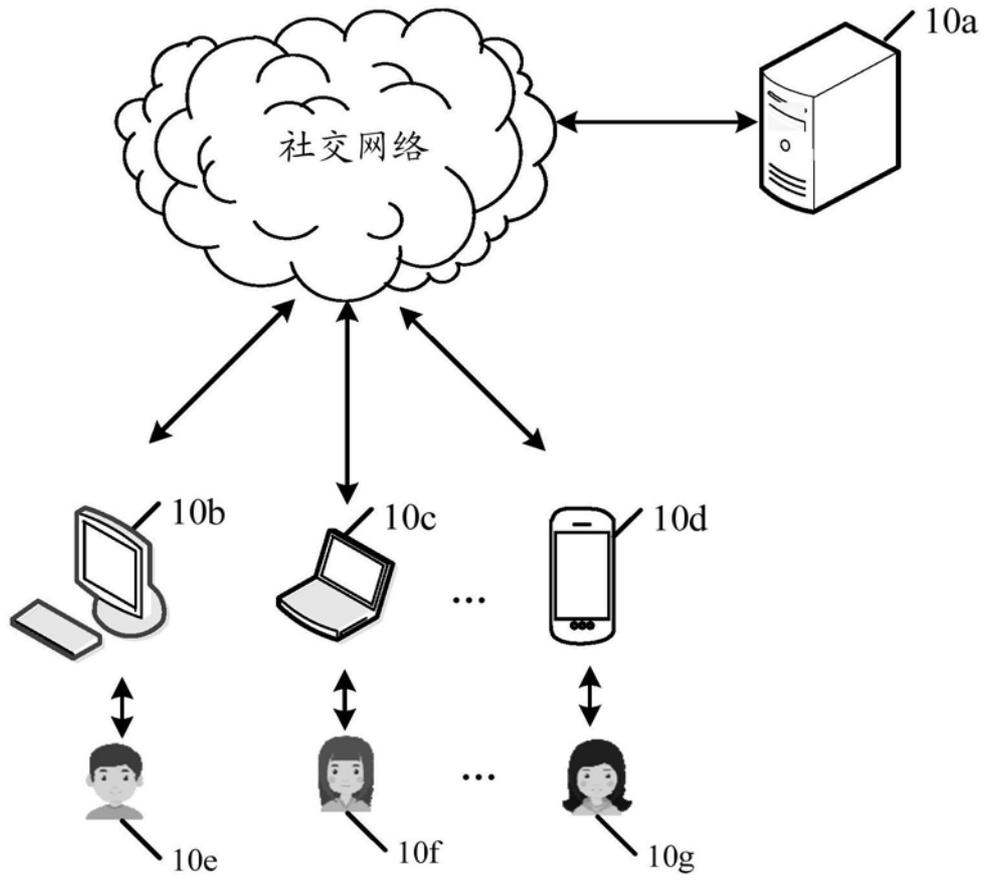


图1

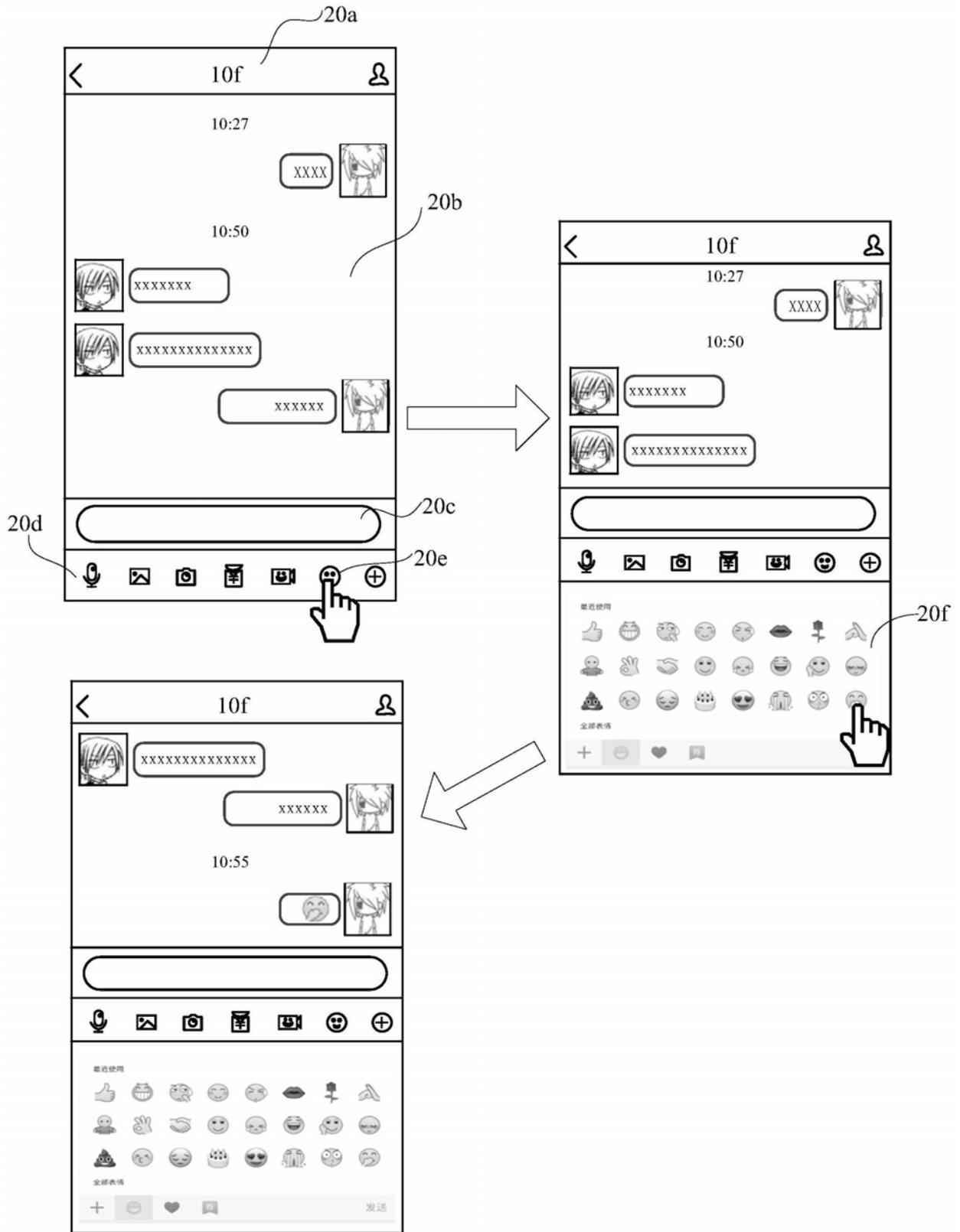


图2

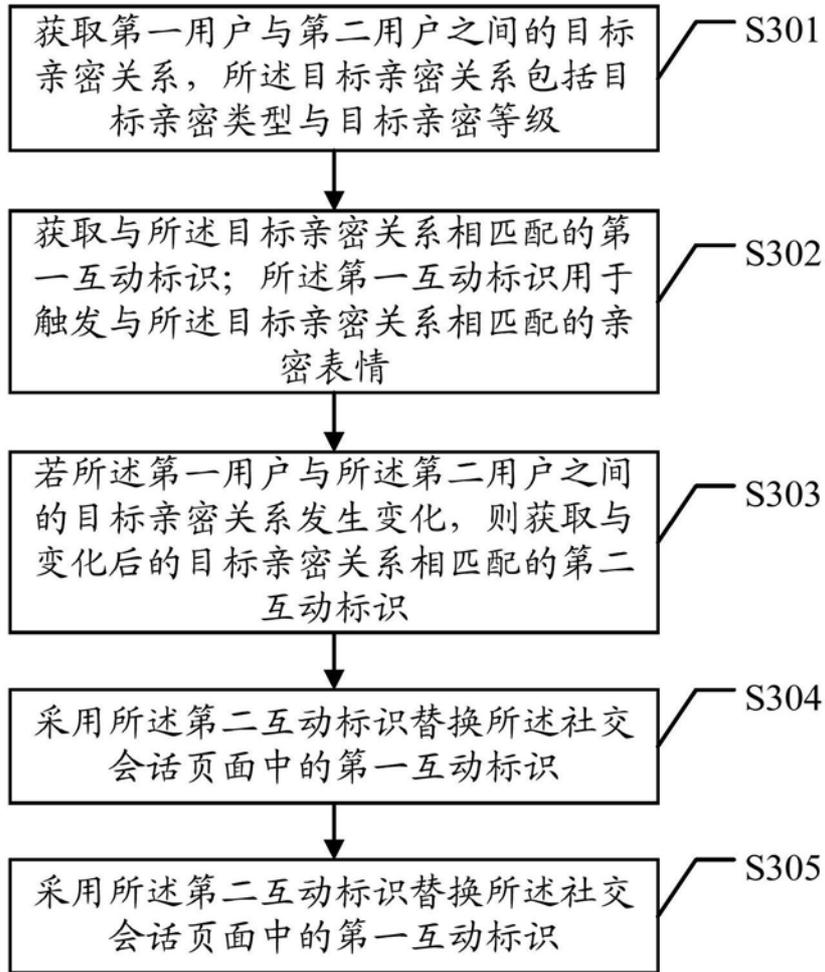


图3

	亲密类型一 (情侣)		亲密类型二 (基友)		亲密类型三 (闺蜜)	
	表情入口图标	亲密标识	表情入口图标	亲密标识	表情入口图标	亲密标识
第三亲密等级 (高级)						
第二亲密等级 (中级)						
第一亲密等级 (初级)						

图4

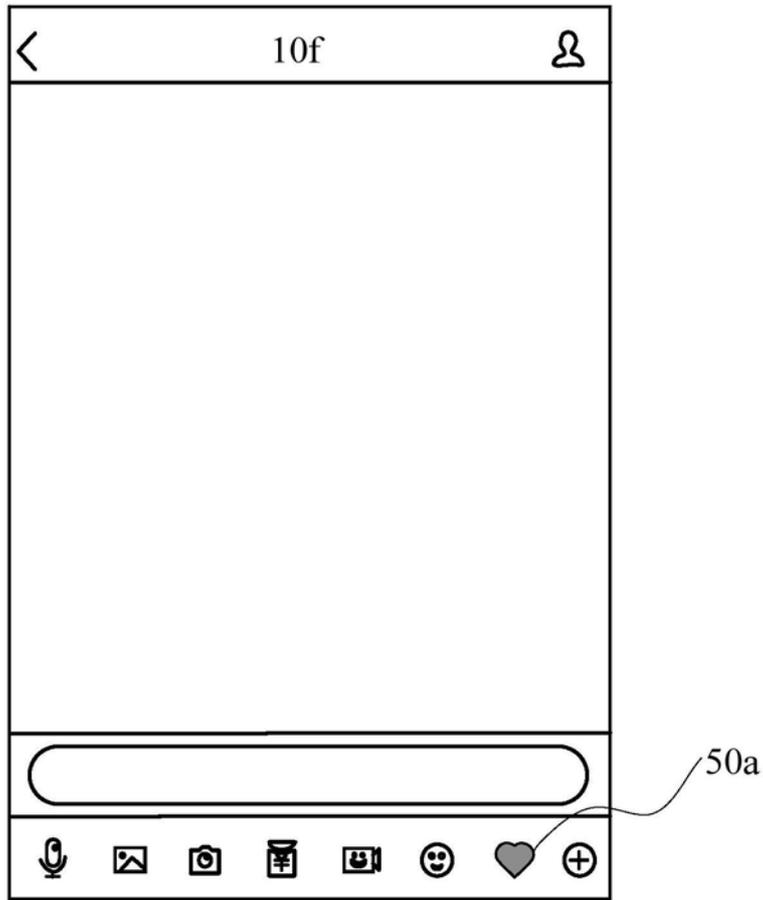


图5

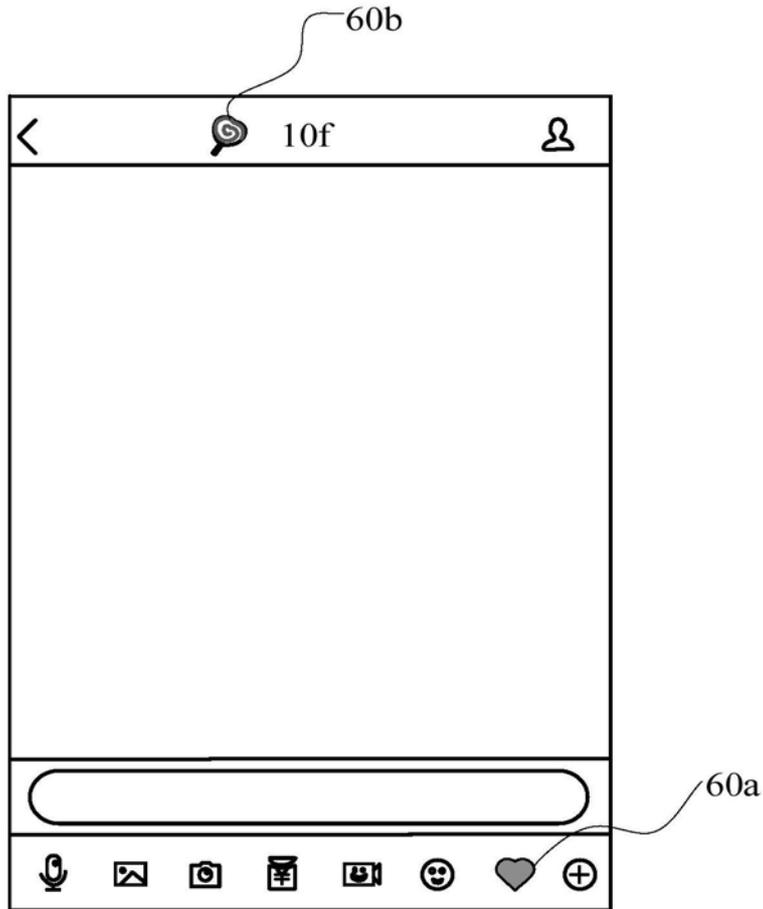


图6

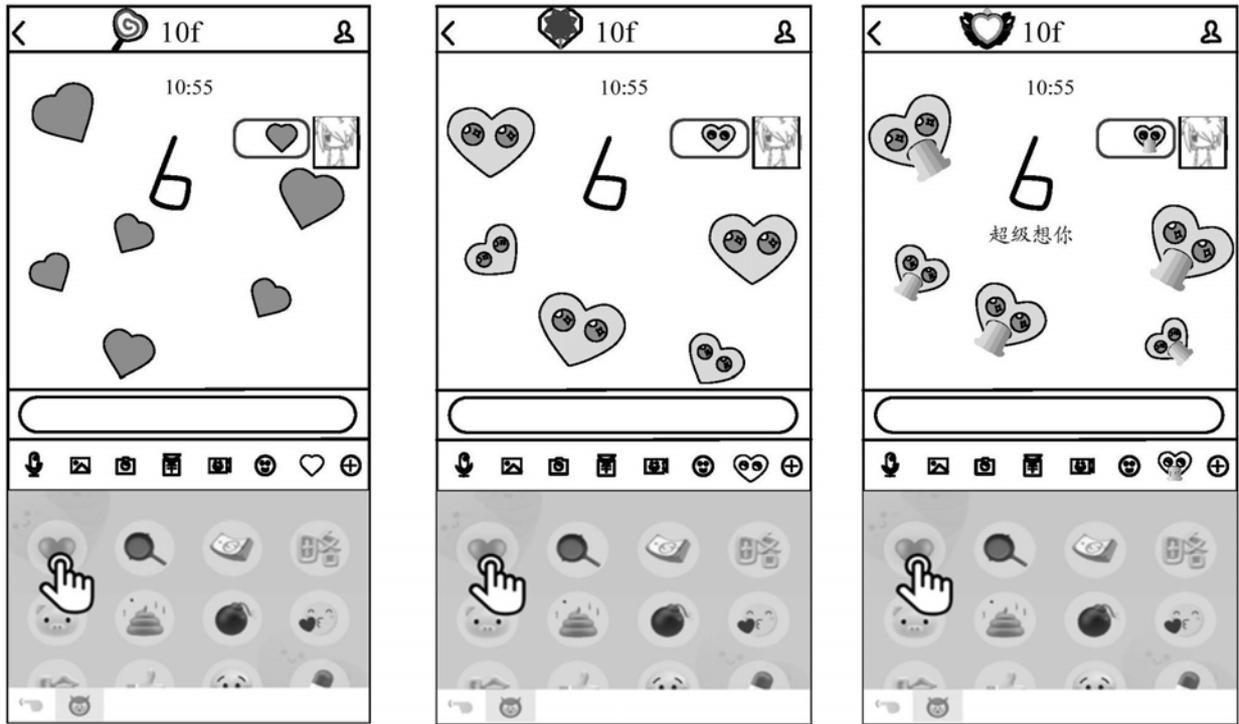


图7

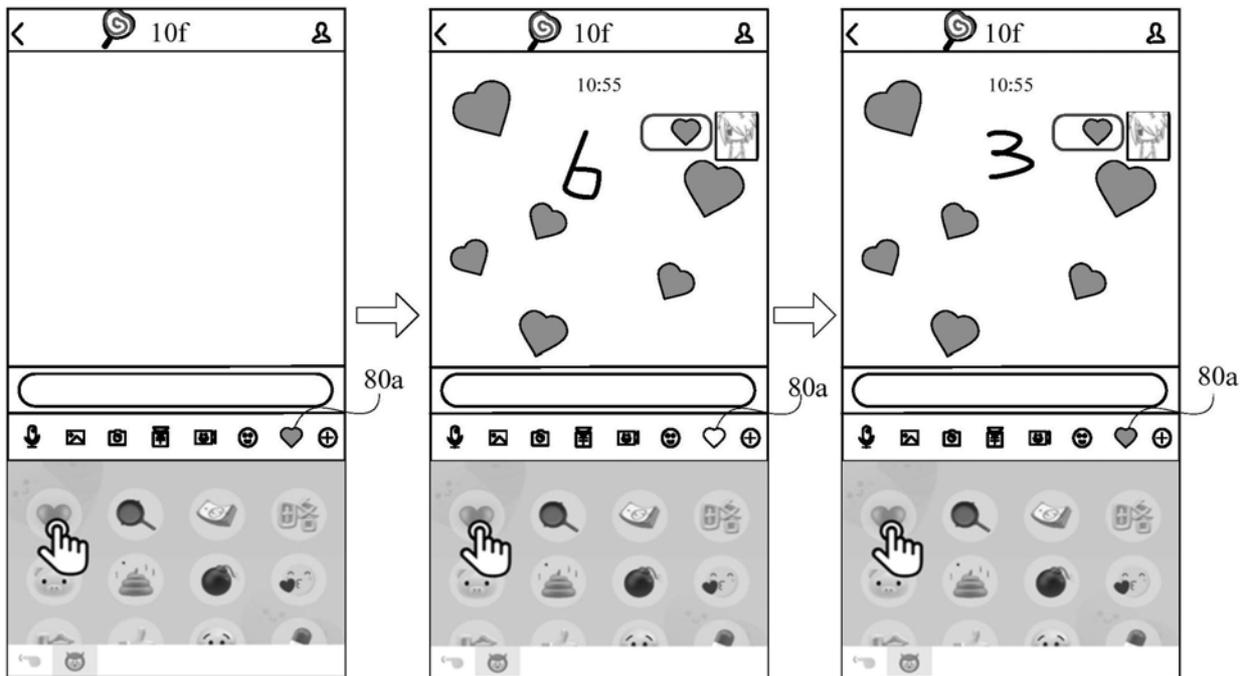


图8

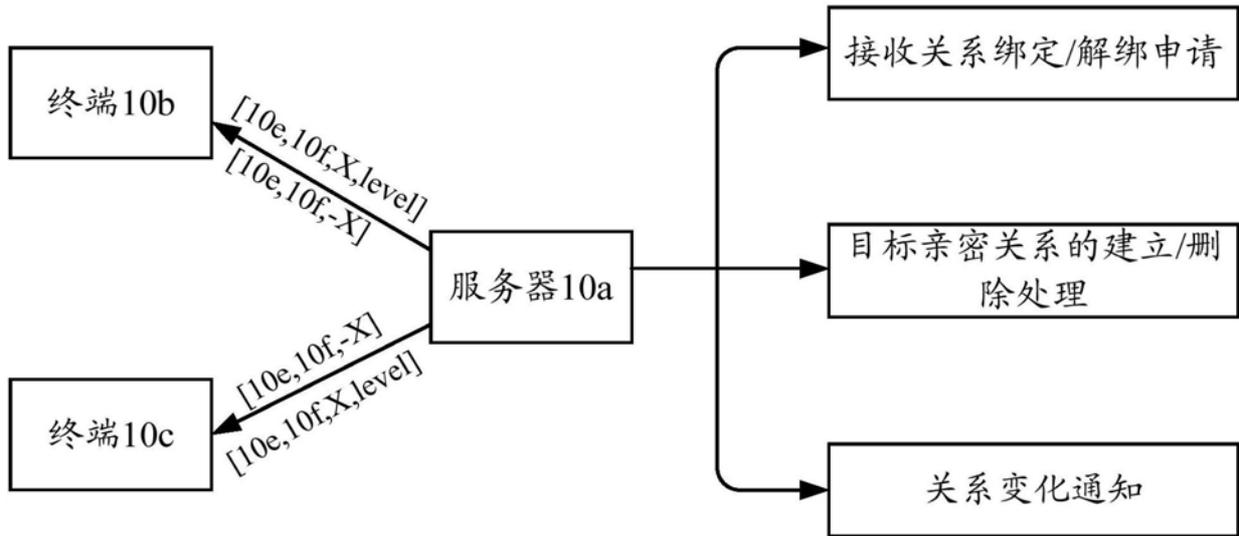


图9

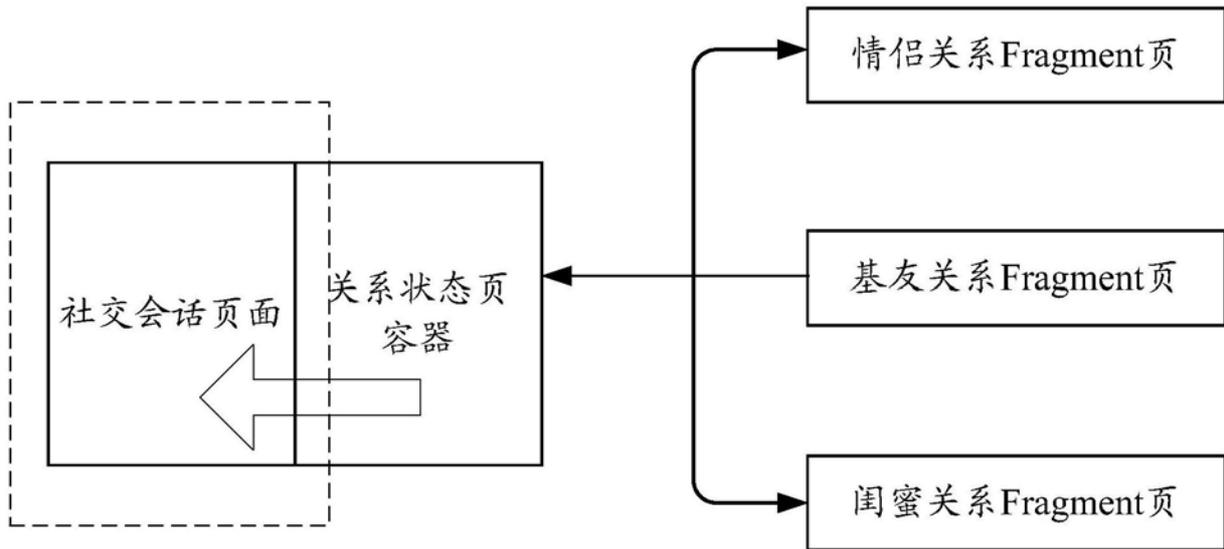


图10



图11-A

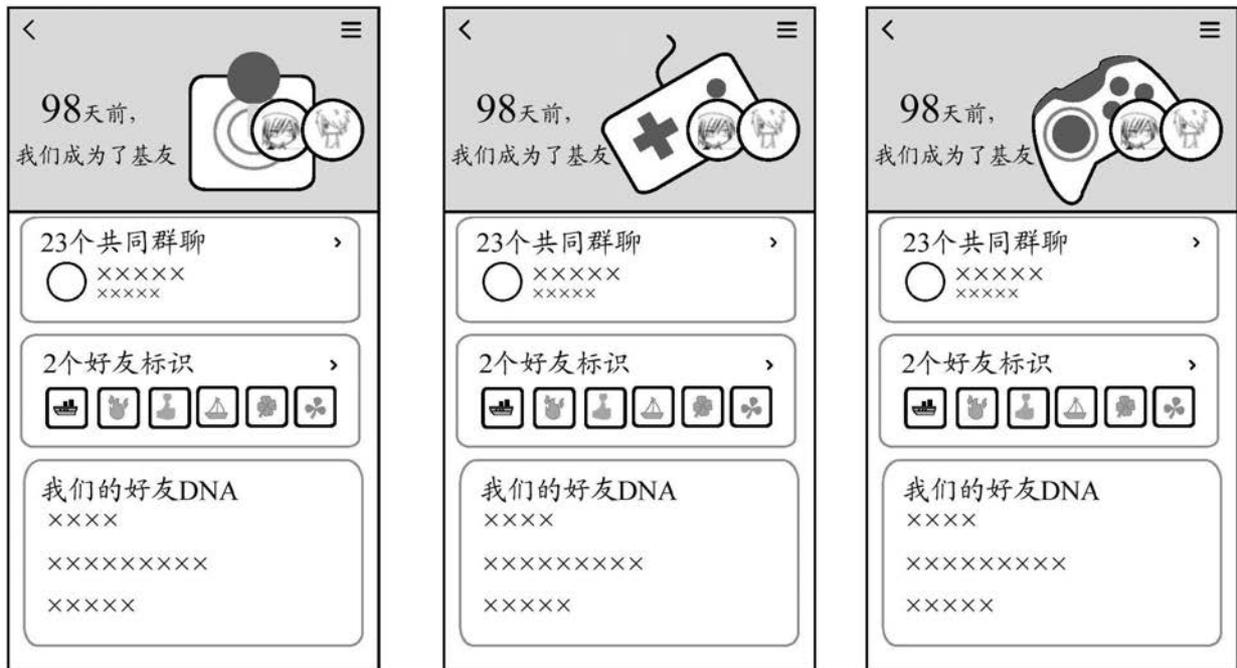


图11-B



图11-C

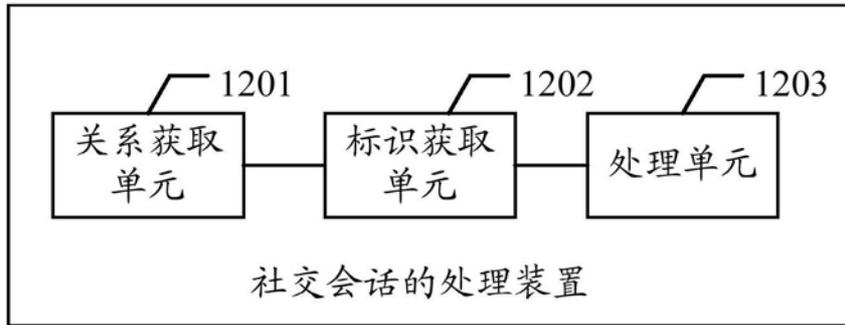


图12

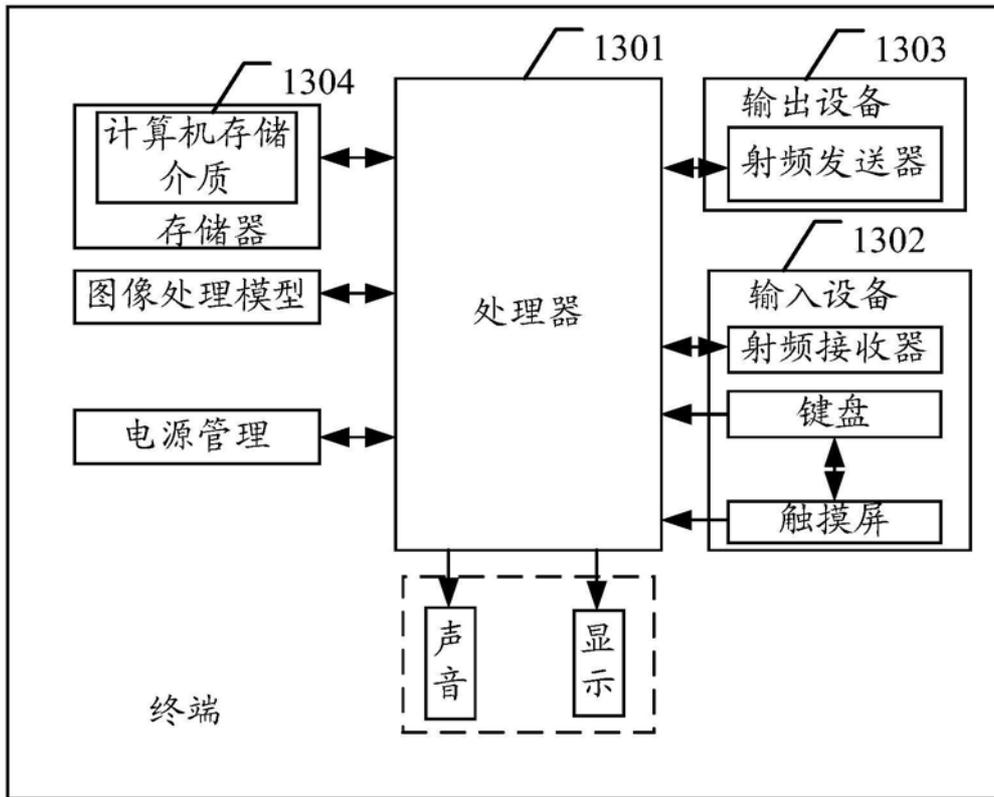


图13