



(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 106250558 A

(43)申请公布日 2016.12.21

(21)申请号 201610676161.1

(22)申请日 2016.08.16

(71)申请人 天脉聚源(北京)传媒科技有限公司

地址 100007 北京市东城区安定门东大街  
28号雍和大厦E座808室

(72)发明人 王坤辉

(74)专利代理机构 北京尚伦律师事务所 11477

代理人 张亮

(51)Int.Cl.

G06F 17/30(2006.01)

G06Q 50/00(2012.01)

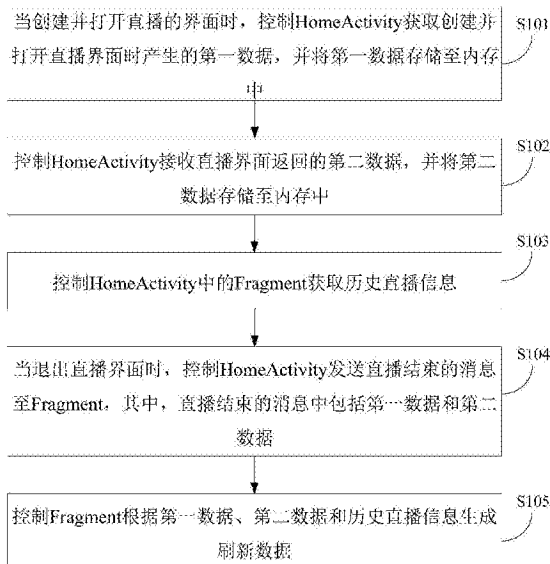
权利要求书1页 说明书5页 附图2页

(54)发明名称

一种直播刷新方法及装置

(57)摘要

本发明是关于一种直播刷新方法及装置,其中,方法包括:当创建并打开直播的界面时,控制HomeActivity获取创建并打开直播界面时产生的第一数据,并将所述第一数据存储至内存中;控制HomeActivity接收直播界面返回的第二数据,并将所述第二数据存储至内存中;控制HomeActivity中的Fragment获取历史直播信息;当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity发送直播结束的消息至所述Fragment,其中,所述直播结束的消息中包括所述第一数据和所述第二数据;控制所述Fragment根据所述第一数据、第二数据和所述历史直播信息生成刷新数据。通过该技术方案,不需要向服务器请求刷新数据,而可以自动生成刷新数据,避免每次进入菜单页都请求服务器,减少不必要的请求操作。



1. 一种直播刷新方法,其特征在于,包括:

当创建并打开直播的界面时,控制HomeActivity获取创建并打开直播界面时产生的第一数据,并将所述第一数据存储至内存中;

控制HomeActivity接收直播界面返回的第二数据,并将所述第二数据存储至内存中;

控制HomeActivity中的Fragment获取历史直播信息;

当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity发送直播结束的消息至所述Fragment,其中,所述直播结束的消息中包括所述第一数据和所述第二数据;

控制所述Fragment根据所述第一数据、第二数据和所述历史直播信息生成刷新数据。

2. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,通过startActivityResult方法打开所述直播界面,通过onActivityResult方法接收直播界面返回的所述第二数据。

3. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity发送直播结束的消息至所述Fragment,包括:

在所述Fragment中创建public方法;

当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity调用所述public方法,发送所述直播结束的消息至所述Fragment。

4. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述HomeActivity中嵌套有两个Fragment。

5. 一种直播刷新装置,其特征在于,包括:

第一存储模块,用于当创建并打开直播的界面时,控制HomeActivity获取创建并打开直播界面时产生的第一数据,并将所述第一数据存储至内存中;

第二存储模块,用于控制HomeActivity接收直播界面返回的第二数据,并将所述第二数据存储至内存中;

获取模块,用于控制HomeActivity中的Fragment获取历史直播信息;

发送模块,用于当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity发送直播结束的消息至所述Fragment,其中,所述直播结束的消息中包括所述第一数据和所述第二数据;

生成模块,用于控制所述Fragment根据所述第一数据、第二数据和所述历史直播信息生成刷新数据。

6. 根据权利要求5所述的装置,其特征在于,通过startActivityResult方法打开所述直播界面,通过onActivityResult方法接收直播界面返回的所述第二数据。

7. 根据权利要求5所述的装置,其特征在于,所述发送模块包括:

创建子模块,用于在所述Fragment中创建public方法;

发送子模块,用于当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity调用所述public方法,发送所述直播结束的消息至所述Fragment。

8. 根据权利要求5所述的装置,其特征在于,所述HomeActivity中嵌套有两个Fragment。

## 一种直播刷新方法及装置

### 技术领域

[0001] 本发明涉及网络直播技术领域,尤其涉及一种直播刷新方法及装置。

### 背景技术

[0002] 在直播结束或者预播设置结束时,都会回到菜单页。目前是每次进入菜单页,都要请求服务器,获取最新的菜单列表。但是用户可能并没有想查看最新的菜单列表,只是程序的自然跳转。

### 发明内容

[0003] 本发明实施例提供一种直播刷新方法及装置,包括如下技术方案:

[0004] 根据本发明实施例的第一方面,提供一种直播刷新方法,包括:

[0005] 当创建并打开直播的界面时,控制HomeActivity获取创建并打开直播界面时产生的第一数据,并将所述第一数据存储至内存中;

[0006] 控制HomeActivity接收直播界面返回的第二数据,并将所述第二数据存储至内存中;

[0007] 控制HomeActivity中的Fragment获取历史直播信息;

[0008] 当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity发送直播结束的消息至所述Fragment,其中,所述直播结束的消息中包括所述第一数据和所述第二数据;

[0009] 控制所述Fragment根据所述第一数据、第二数据和所述历史直播信息生成刷新数据。

[0010] 在一个实施例中,通过startActivityResult方法打开所述直播界面,通过onActivityResult方法接收直播界面返回的所述第二数据。

[0011] 在一个实施例中,所述当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity发送直播结束的消息至所述Fragment,包括:

[0012] 在所述Fragment中创建public方法;

[0013] 当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity调用所述public方法,发送所述直播结束的消息至所述Fragment。

[0014] 在一个实施例中,所述HomeActivity中嵌套有两个Fragment。

[0015] 根据本发明实施例的第二方面,提供一种直播刷新装置,包括:

[0016] 第一存储模块,用于当创建并打开直播的界面时,控制HomeActivity获取创建并打开直播界面时产生的第一数据,并将所述第一数据存储至内存中;

[0017] 第二存储模块,用于控制HomeActivity接收直播界面返回的第二数据,并将所述第二数据存储至内存中;

[0018] 获取模块,用于控制HomeActivity中的Fragment获取历史直播信息;

[0019] 发送模块,用于当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity发送直播结束的消息至所述Fragment,其中,所述直播结束的消息中包括所述第一数据和所述第二数据;

[0020] 生成模块,用于控制所述Fragment根据所述第一数据、第二数据和所述历史直播信息生成刷新数据。

[0021] 在一个实施例中,通过startActivityForResult方法打开所述直播界面,通过onActivityResult方法接收直播界面返回的所述第二数据。

[0022] 在一个实施例中,所述发送模块包括:

[0023] 创建子模块,用于在所述Fragment中创建public方法;

[0024] 发送子模块,用于当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity调用所述public方法,发送所述直播结束的消息至所述Fragment。

[0025] 在一个实施例中,所述HomeActivity中嵌套有两个Fragment。

[0026] 本发明的实施例提供的技术方案可以包括以下有益效果:

[0027] 上述技术方案,通过HomeActivity的内存存储直播创建和打开时产生的第一数据和直播界面返回的第二数据,并通过HomeActivity中嵌套的Fragment获取历史直播信息,这样,当退出直播界面是,HomeActivity会发送直播结束的消息给Fragment,在该消息中会将第一数据和第二数据也发送至Fragment,这样,Fragment就可以根据第一数据、第二数据和获取的历史直播信息生成刷新消息,这样,就不需要向服务器请求刷新数据,而可以自动生成刷新数据,避免每次进入菜单页都请求服务器,减少不必要的请求操作。

[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,并不能限制本发明。

## 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,示出了符合本发明的实施例,并与说明书一起用于解释本发明的原理。

[0030] 图1是根据一示例性实施例示出的一种直播刷新方法的流程图。

[0031] 图2是根据一示例性实施例示出的一种直播刷新方法中步骤S104的流程图。

[0032] 图3是根据一示例性实施例示出的一种直播刷新装置的框图。

[0033] 图4是根据一示例性实施例示出的一种直播刷新装置中发送模块的框图。

## 具体实施方式

[0034] 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发明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、本发明的一些方面相一致的装置和方法的例子。

[0035] 本发明实施例提供了一种直播刷新方法,该方法可用于终端设备中,其中,终端设备可以是移动终端、平板电脑等。

[0036] 图1是根据一示例性实施例示出的一种直播刷新方法的流程图。

[0037] 如图1所示,该方法包括步骤S101-S105:

[0038] 在步骤S101中,当创建并打开直播的界面时,控制HomeActivity获取创建并打开直播界面时产生的第一数据,并将第一数据存储至内存中;

[0039] 在步骤S102中,控制HomeActivity接收直播界面返回的第二数据,并将第二数据

存储至内存中；

[0040] 当用户修改,删除或者观看直播后,直播界面会有数据返回,该数据即第二数据。

[0041] 在步骤S103中,控制HomeActivity中的Fragment获取历史直播信息；

[0042] 在创建该直播界面之前的所有直播信息,都可以称为历史直播信息。

[0043] 在步骤S104中,当退出直播界面时,控制HomeActivity发送直播结束的消息至Fragment,其中,直播结束的消息中包括第一数据和第二数据；

[0044] 在直播结束的消息中,除了包括直播结束的通知外,还包括第一数据和第二数据。

[0045] 在步骤S105中,控制Fragment根据第一数据、第二数据和历史直播信息生成刷新数据。

[0046] 在该实施例中,通过HomeActivity的内存存储直播创建和打开时产生的第一数据和直播界面返回的第二数据,并通过HomeActivity中嵌套的Fragment获取历史直播信息,这样,当退出直播界面是,HomeActivity会发送直播结束的消息给Fragment,在该消息中会将第一数据和第二数据也发送至Fragment,这样,Fragment就可以根据第一数据、第二数据和获取的历史直播信息生成刷新消息,这样,就不需要向服务器请求刷新数据,而可以自动生成刷新数据,避免每次进入菜单页都请求服务器,减少不必要的请求操作。

[0047] 在一个实施例中,通过startActivityForResult方法打开直播界面,通过onActivityResult方法接收直播界面返回的第二数据。

[0048] 在该实施例中,通过startActivityForResult方法打开直播界面,通过onActivityResult方法接收直播界面返回的第二数据,这样,实现起来方便快捷。

[0049] 图2是根据一示例性实施例示出的一种直播刷新方法中步骤S104的流程图。

[0050] 如图2所示,在一个实施例中,上述步骤S104包括步骤S201-S202:

[0051] 在步骤S201中,在Fragment中创建public方法；

[0052] 在步骤S202中,当退出直播界面时,控制HomeActivity调用public方法,发送直播结束的消息至Fragment。

[0053] 在该实施例中,在Fragment中创建public方法,进而通过public方法实现Fragment和HomeActivity之间的通信。

[0054] 在一个实施例中,HomeActivity中嵌套有两个Fragment。

[0055] 在一个HomeActivity中嵌套了两个Fragment,为A、B,在A中嵌套了一个ViewPager,ViewPager中又嵌套了两个Fragment,为C、D,本发明要做的就是用户在用户创建/修改/删除/观看直播后,不再请求网络,修改CD中的数据。

[0056] 例如,在ABCD中打开新的Activity时,都是以startActivityForResult的方式打开,然后在HomeActivity的onActivityResult中处理,根据不同的消息,分不同的类型,判断之后,在A中写一个public方法,在HomeActivity中强制转换A类型调用该方法,然后在C和D中,也实现一个public类型的方法,用于处理CD中的listview数据,在A中调用该方法,是现在数据的刷新,很大程度上不再依赖网络请求刷新列表,已达到优化的效果。

[0057] 下述为本公开装置实施例,可以用于执行本公开方法实施例。

[0058] 图3是根据一示例性实施例示出的一种直播刷新装置的框图,该装置可以通过软件、硬件或者两者的结合实现成为终端设备的部分或者全部。如图3所示,该直播刷新装置包括:

[0059] 第一存储模块31,用于当创建并打开直播的界面时,控制HomeActivity获取创建并打开直播界面时产生的第一数据,并将所述第一数据存储至内存中;

[0060] 第二存储模块32,用于控制HomeActivity接收直播界面返回的第二数据,并将所述第二数据存储至内存中;

[0061] 获取模块33,用于控制HomeActivity中的Fragment获取历史直播信息;

[0062] 发送模块34,用于当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity发送直播结束的消息至所述Fragment,其中,所述直播结束的消息中包括所述第一数据和所述第二数据;

[0063] 生成模块35,用于控制所述Fragment根据所述第一数据、第二数据和所述历史直播信息生成刷新数据。

[0064] 在该实施例中,通过HomeActivity的内存存储直播创建和打开时产生的第一数据和直播界面返回的第二数据,并通过HomeActivity中嵌套的Fragment获取历史直播信息,这样,当退出直播界面是,HomeActivity会发送直播结束的消息给Fragment,在该消息中会将第一数据和第二数据也发送至Fragment,这样,Fragment就可以根据第一数据、第二数据和获取的历史直播信息生成刷新消息,这样,就不需要向服务器请求刷新数据,而可以自动生成刷新数据,避免每次进入菜单页都请求服务器,减少不必要的请求操作。

[0065] 在一个实施例中,通过startActivityForResult方法打开所述直播界面,通过onActivityResult方法接收直播界面返回的所述第二数据。

[0066] 在该实施例中,通过startActivityForResult方法打开直播界面,通过onActivityResult方法接收直播界面返回的第二数据,这样,实现起来方便快捷。

[0067] 图4是根据一示例性实施例示出的一种直播刷新装置中发送模块的框图。

[0068] 如图4所示,在一个实施例中,所述发送模块34包括:

[0069] 创建子模块41,用于在所述Fragment中创建public方法;

[0070] 发送子模块42,用于当退出所述直播界面时,控制所述HomeActivity调用所述public方法,发送所述直播结束的消息至所述Fragment。

[0071] 在该实施例中,在Fragment中创建public方法,进而通过public方法实现Fragment和HomeActivity之间的通信。

[0072] 在一个实施例中,所述HomeActivity中嵌套有两个Fragment。

[0073] 在一个HomeActivity中嵌套了两个Fragment,为A、B,在A中嵌套了一个ViewPager,ViewPager中又嵌套了两个Fragment,为C、D,本发明要做的就是用户在用户创建/修改/删除/观看直播后,不再请求网络,修改CD中的数据。

[0074] 例如,在ABCD中打开新的Activity时,都是以startActivityForResult的方式打开,然后在HomeActivity的onActivityResult中处理,根据不同的消息,分不同的类型,判断之后,在A中写一个public方法,在HomeActivity中强制转换A类型调用该方法,然后在C和D中,也实现一个public类型的方法,用于处理CD中的listview数据,在A中调用该方法,是现在数据的刷新,很大程度上不再依赖网络请求刷新列表,已达到优化的效果。

[0075] 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。

[0076] 本领域内的技术人员应明白,本发明的实施例可提供为方法、系统、或计算机程序产品。因此,本发明可采用完全硬件实施例、完全软件实施例、或结合软件和硬件方面的实

施例的形式。而且,本发明可采用在一个或多个其中包含有计算机可用程序代码的计算机可用存储介质(包括但不限于磁盘存储器和光学存储器等)上实施的计算机程序产品的形式。

[0077] 本发明是参照根据本发明实施例的方法、设备(系统)、和计算机程序产品的流程图和/或方框图来描述的。应理解可由计算机程序指令实现流程图和/或方框图中的每一流程和/或方框、以及流程图和/或方框图中的流程和/或方框的结合。可提供这些计算机程序指令到通用计算机、专用计算机、嵌入式处理机或其他可编程数据处理设备的处理器以产生一个机器,使得通过计算机或其他可编程数据处理设备的处理器执行的指令产生用于实现在流程图一个流程或多个流程和/或方框图一个方框或多个方框中指定的功能的装置。

[0078] 这些计算机程序指令也可存储在能引导计算机或其他可编程数据处理设备以特定方式工作的计算机可读存储器中,使得存储在该计算机可读存储器中的指令产生包括指令装置的制造品,该指令装置实现在流程图一个流程或多个流程和/或方框图一个方框或多个方框中指定的功能。

[0079] 这些计算机程序指令也可装载到计算机或其他可编程数据处理设备上,使得在计算机或其他可编程设备上执行一系列操作步骤以产生计算机实现的处理,从而在计算机或其他可编程设备上执行的指令提供用于实现在流程图一个流程或多个流程和/或方框图一个方框或多个方框中指定的功能的步骤。

[0080] 显然,本领域的技术人员可以对本发明进行各种改动和变型而不脱离本发明的精神和范围。这样,倘若本发明的这些修改和变型属于本发明权利要求及其等同技术的范围之内,则本发明也意图包含这些改动和变型在内。

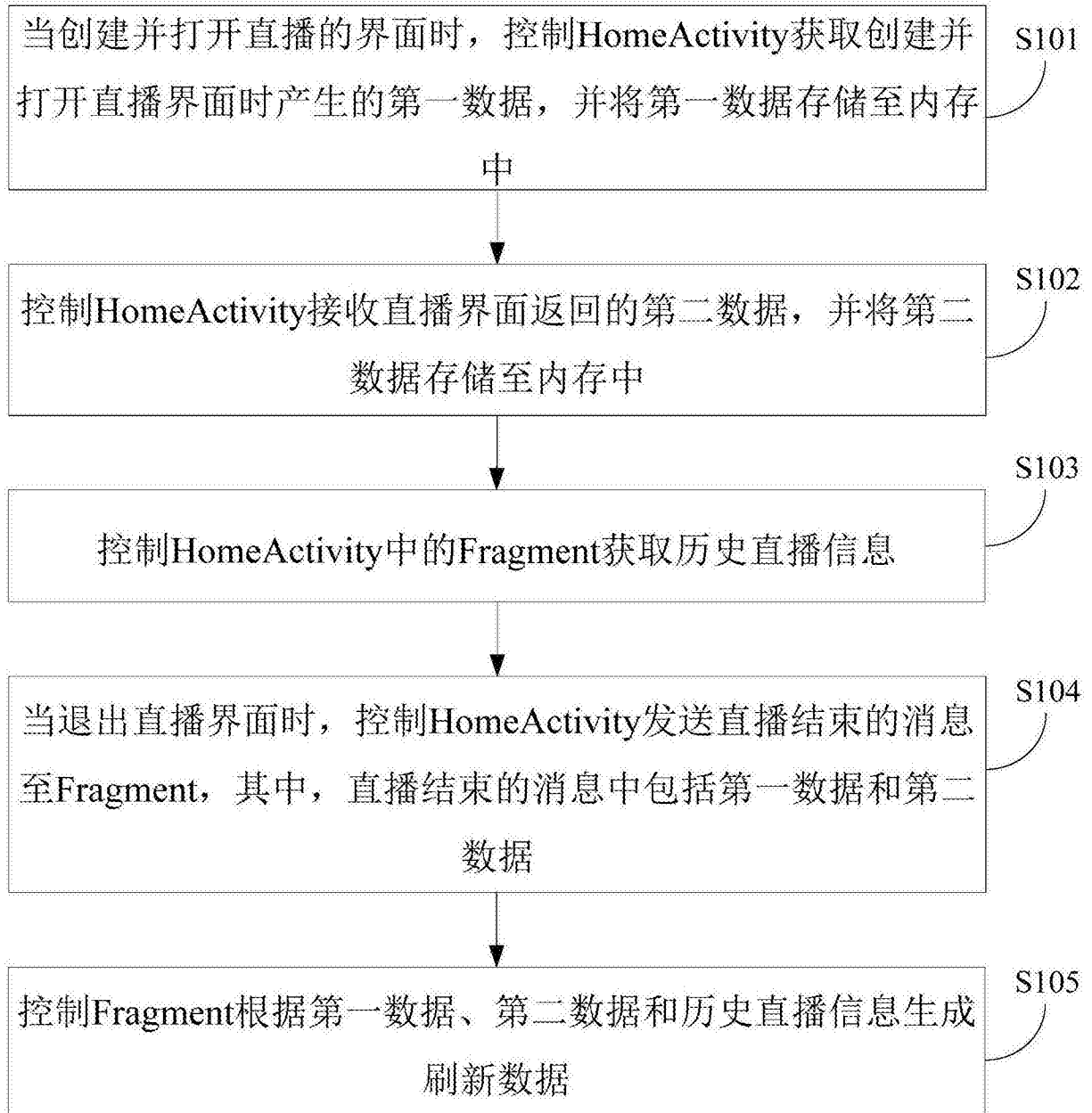


图1



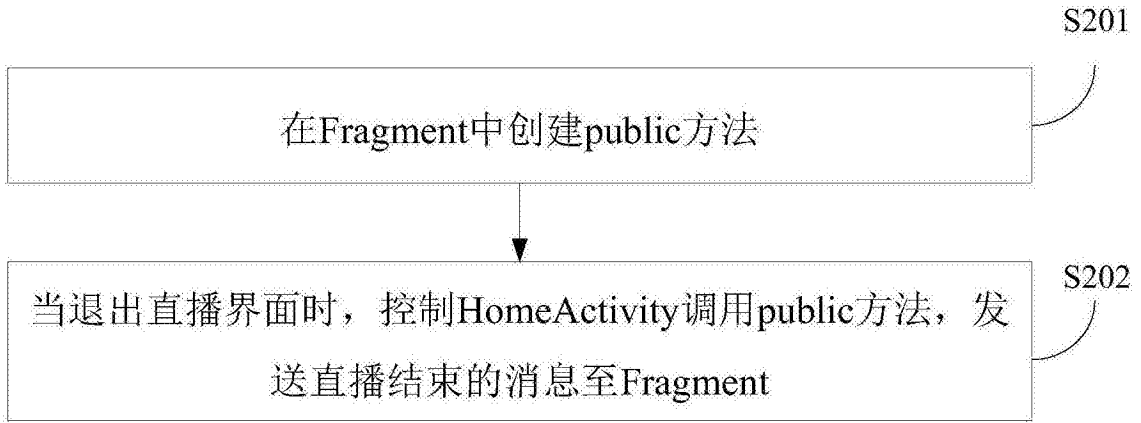


图2

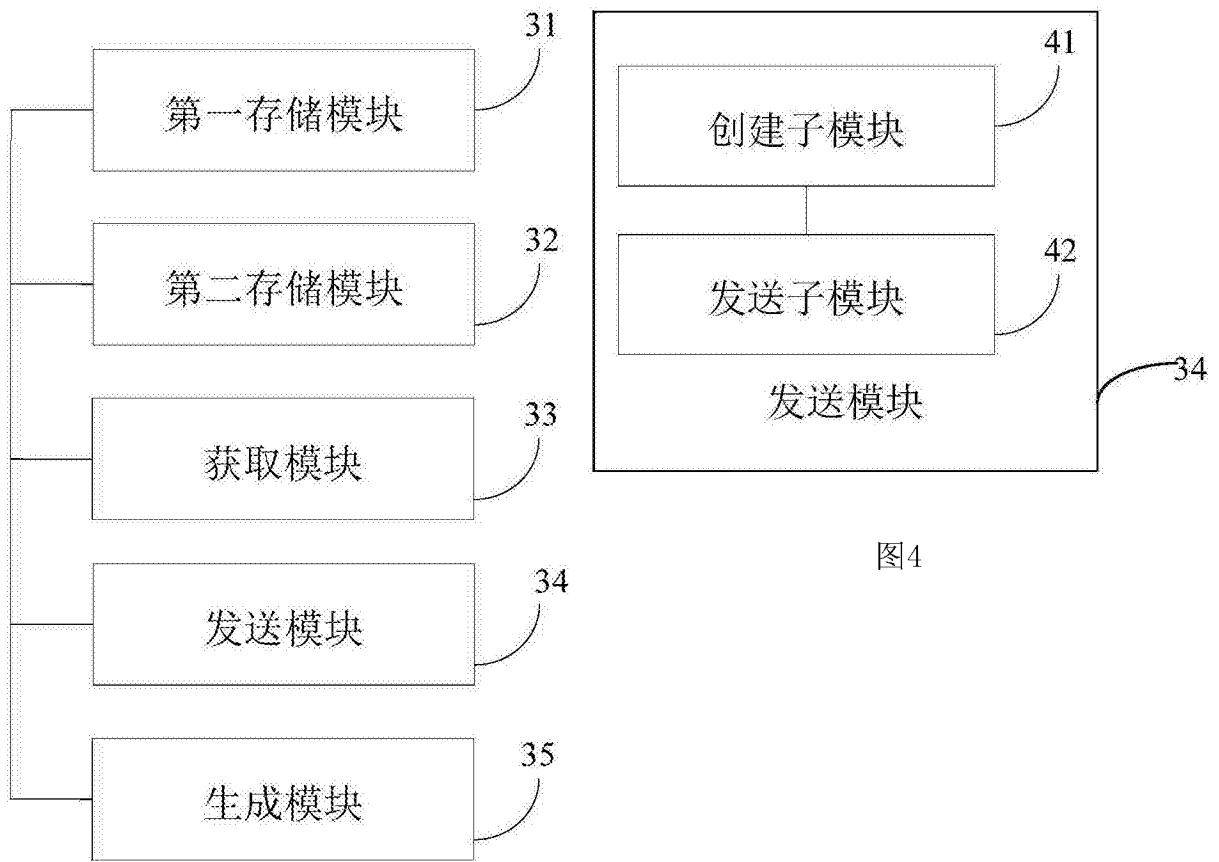


图3

图4