



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 112799759 A

(43) 申请公布日 2021.05.14

(21) 申请号 202110082192.5

(22) 申请日 2021.01.21

(71) 申请人 惠州TCL移动通信有限公司
地址 516003 广东省惠州市仲恺高新区和
畅七路西86号

(72) 发明人 郭恒军 赵允国

(74) 专利代理机构 深圳市君胜知识产权代理事
务所(普通合伙) 44268
代理人 陈专 王永文

(51) Int.Cl.
G06F 9/451 (2018.01)
G06F 3/0484 (2013.01)
G06F 3/0481 (2013.01)

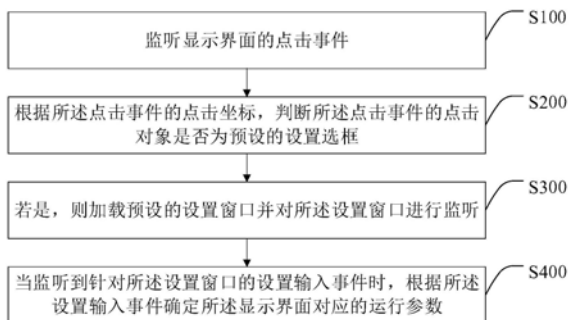
权利要求书1页 说明书8页 附图4页

(54) 发明名称

一种参数调节方法、智能终端及计算机可读
存储介质

(57) 摘要

本发明公开了一种参数调节方法、智能终端
及计算机可读存储介质,所述方法包括:监听显
示界面的点击事件;根据所述点击事件的点击
坐标,判断所述点击事件的点击对象是否为预
设的设置选框;若是,则加载所述设置选框对
应的设置窗口并对所述设置窗口进行监听;当
监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,
根据所述设置输入事件确定所述显示界面
对应的运行参数。本发明能够在应用运行过
程中,提供有效便捷的参数调节方法。



1. 一种参数调节方法,其特征在于,所述参数调节方法包括:
监听显示界面的点击事件;
根据所述点击事件的点击坐标,判断所述点击事件的点击对象是否为预设的设置选框;
若是,则加载所述设置选框对应的设置窗口并对所述设置窗口进行监听;
当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数。
2. 根据权利要求1所述的参数调节方法,其特征在于,所述显示界面包括游戏运行界面。
3. 根据权利要求1所述的参数调节方法,其特征在于,所述设置窗口包括触控调节选项和/或显示设置选项。
4. 根据权利要求3所述的参数调节方法,其特征在于,所述运行参数包括触控参数;所述当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数,具体包括:
当监听到针对所述触控调节选项的第一输入事件时,加载所述触控调节选项对应的触控调节窗口并对所述触控调节窗口进行监听;
当监听到针对所述触控调节窗口的第二输入事件时,根据所述第二输入事件,确定所述显示界面对应的触控参数。
5. 根据权利要求4所述的参数调节方法,其特征在于,所述触控调节窗口包括触控灵敏度调节栏、顺滑性调节栏和边缘防误触栏。
6. 根据权利要求3所述的参数调节方法,其特征在于,所述运行参数包括显示参数;所述当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数,具体包括:
当监听到针对所述显示设置选项的第三输入事件时,加载所述显示设置选项对应的显示设置窗口并对所述显示设置窗口进行监听;
当监听到针对所述显示设置窗口的第四输入事件时,根据所述第四输入事件,确定所述显示界面对应的显示参数。
7. 根据权利要求6所述的参数调节方法,其特征在于,所述显示设置窗口包括色彩调节栏、刷新率栏和画面模式栏。
8. 根据权利要求1-7中任意一项所述的参数调节方法,其特征在于,所述当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数之后,还包括:
根据所述运行参数,对所述显示界面进行参数调整。
9. 一种智能终端,其特征在于,所述智能终端包括:存储器、处理器及存储在所述存储器上并可在所述处理器上运行的参数调节程序,所述参数调节程序被所述处理器执行时实现如权利要求1-8任一项所述的参数调节方法的步骤。
10. 一种计算机可读存储介质,其特征在于,所述计算机可读存储介质存储有参数调节程序,所述参数调节程序被处理器执行时实现如权利要求1-8任一项所述的参数调节方法的步骤。

一种参数调节方法、智能终端及计算机可读存储介质

技术领域

[0001] 本发明涉及图形用户界面领域,尤其涉及一种参数调节方法、智能终端及计算机可读存储介质。

背景技术

[0002] 如今市面在售的智能终端逐渐细节化和专业化,消费者对智能终端的外观颜值、游戏性能、拍照水平和续航能力等表现的需求逐渐变高。而不同的应用,用户在显示及操作上会有不同的偏好设置,此时一般需要用户在进入应用时或进入应用前在终端的设置窗口进行手动调节。

[0003] 目前为解决这一问题,主要为不同的应用开启显示设置的权限,并对用户进入的应用进行监控。如果用户要进入智能终端的某一应用时,智能终端会根据应用的类型,对运行的参数进行一定调整。例如进入的应用为游戏,则开启智能终端预设的游戏模式,为用户带来流程的游戏体验感。例如进行的应用为视频应用,则开启视频模式,调整画面的显示参数。然而当用户对显示不满意时,需要关闭应用默认的模式,并进入终端的设置界面进行调整,较为不便。因此对于进入应用的显示界面,调整参数仍较为不便。

发明内容

[0004] 本发明的主要目的在于提供一种参数调节方法、智能终端及计算机可读存储介质,旨在解决现有技术中应用在运行过程中调整参数不方便的问题。

[0005] 为实现上述目的,本发明提供一种参数调节方法,所述参数调节方法包括如下步骤:

[0006] 监听显示界面的点击事件;

[0007] 根据所述点击事件的点击坐标,判断所述点击事件的点击对象是否为预设的设置选框;

[0008] 若是,则加载所述设置选框对应的设置窗口并对所述设置窗口进行监听;

[0009] 当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数。

[0010] 可选地,所述的参数调节方法,其中,所述显示界面包括游戏运行界面。

[0011] 可选地,所述的参数调节方法,其中,所述设置窗口包括触控调节选项和/或显示设置选项。

[0012] 可选地,所述的参数调节方法,其中,所述运行参数包括触控参数;所述当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数,具体包括:

[0013] 当监听到针对所述触控调节选项的第一输入事件时,加载所述触控调节选项对应的触控调节窗口并对所述触控调节窗口进行监听;

[0014] 当监听到针对所述触控调节窗口的第二输入事件时,根据所述第二输入事件,确

定所述显示界面对应的触控参数。

[0015] 可选地,所述的参数调节方法,其中,所述触控调节窗口包括触控灵敏度调节栏、顺滑性调节栏和边缘防误触栏。

[0016] 可选地,所述的参数调节方法,其中,所述运行参数包括显示参数;所述当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数,具体包括:

[0017] 当监听到针对所述显示设置选项的第三输入事件时,加载所述显示设置选项对应的显示设置窗口并对所述显示设置窗口进行监听;

[0018] 当监听到针对所述显示设置窗口的第四输入事件时,根据所述第四输入事件,确定所述显示界面对应的显示参数。

[0019] 可选地,所述的参数调节方法,其中,所述显示设置窗口包括色彩调节栏、刷新率调节栏和画面模式栏。

[0020] 可选地,所述的参数调节方法,其中,所述当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数之后,还包括:

[0021] 根据所述运行参数,对所述显示界面进行参数调整。

[0022] 此外,为实现上述目的,本发明还提供一种智能终端,其中,所述智能终端包括:存储器、处理器及存储在所述存储器上并可在所述处理器上运行的参数调节程序,所述参数调节程序被所述处理器执行时实现如上所述的参数调节方法的步骤。

[0023] 此外,为实现上述目的,本发明还提供一种计算机可读存储介质,其中,所述计算机可读存储介质存储有参数调节程序,所述参数调节程序被处理器执行时实现如上所述的参数调节方法的步骤。

[0024] 本发明提供了一种参数调节方法、智能终端和计算机可读存储介质。在执行参数调节方法时,先监听显示界面的点击事件,然后根据点击事件的坐标,也就是点击坐标,确定其是否点击界面上的设置相关的选项,从而判断点击事件是否为预设的设置事件。若是,则直接在显示界面中显示预先设置的设置窗口,然后用户在设置窗口中通过输入事件,输入用户预期的设置参数,从而确定显示界面在运行过程中的运行参数。因此,本发明设置的入口是设置在显示界面上,因此,用户不再需要跳转至智能终端固定的设置窗口即可实现对参数的设置。基于本发明,提供了一种在用户界面端添加设置按钮,提高用户的终端使用体验。

附图说明

[0025] 图1是本发明参数调节方法提供的较佳实施例的流程图;

[0026] 图2是本发明参数调节方法提供的较佳实施例的游戏运行界面;

[0027] 图3是传统的设置界面示意图;

[0028] 图4是本发明参数调节方法提供的较佳实施例中设置窗口的示意图;

[0029] 图5是本发明参数调节方法提供的较佳实施例中触控调节窗口的示意图;

[0030] 图6是本发明参数调节方法提供的较佳实施例中显示设置窗口的示意图;

[0031] 图7为本发明智能终端的较佳实施例的运行环境示意图。

具体实施方式

[0032] 为使本发明的目的、技术方案及优点更加清楚、明确，以下参照附图并举实施例对本发明进一步详细说明。应当理解，此处所描述的具体实施例仅仅用以解释本发明，并不用于限定本发明。

[0033] 本发明较佳实施例所述的参数调节方法，该参数调节方法可通过智能终端执行，所述智能终端包括平板、智能手机等终端。本实施例以智能手机为例进行参数调节过程的描述。如图1所述，所述参数调节方法包括以下步骤：

[0034] 步骤S100，监听显示界面的点击事件。

[0035] 具体地，智能手机实时监控显示界面上的点击事件，从而获取点击事件的点击坐标。

[0036] 事件的监听可采用向Window对象添加事件处理程序addEventListener()实现，还可通过创建动作事件监听器是Swing实现对事件的监听，或者在Vue框架中通过vue-on实现对事件的监听。

[0037] 在本实施例中，所述显示界面包括游戏运行界面和视频显示界面。游戏运行界面即指在进行游戏时的显示界面。如图2所示的游戏运行界面，对该游戏运行界面进行事件监听。此外，显示界面还包括主界面或设置界面等等，也就是说无论是应用运行界面还是非运行界面都可实现本方案。

[0038] 步骤S200，根据所述点击事件的点击坐标，判断所述点击事件的点击对象是否为预设的设置选框。

[0039] 具体地，监听到点击事件后，根据点击事件在显示屏幕上的坐标，即点击坐标，确定点击事件的对象。在本实施例中，在显示界面上设置有设置选框，设置选框可采用直接显示在显示界面上的形式，也可采用内嵌于dialog等弹窗组件中。

[0040] 步骤S300，若是，则加载所述设置选框对应的设置窗口并对所述设置窗口进行监听。

[0041] 具体地，若是，则说明用户想要进入该应用的设置窗口，因此加载所述设置选框对应的设置窗口。设置窗口的界面可如4所示。在本实施例中，设置窗口占据了整个显示界面，以设置界面的形式存在，但也可以采用小弹窗等形式加载。

[0042] 进一步地，本实施例提供的设置窗口可单独保存与应用设置有关的设置，也可与其他的设置进行融合。例如原有的显示界面也有设置窗口，但其设置窗口只有简单的声音调整、亮度调整等，而本实施例的设置窗口即在原有的窗口界面上增加与应用显示触控有关的设置选框，从而简化用户设置的步骤。本实施例中，设置窗口包括触控调节选项和/或显示设置选项。

[0043] 触控调节选项主要针对用户对触控相关的参数的设置，例如灵敏度、顺滑度等。显示设置选项主要针对用户对显示相关的参数的设置。常规在应用中可直接执行的显示设置一般只有亮度这一个参数，但本实施例中，显示设置选项中的参数还可包括饱和度、对比度等。

[0044] 步骤S400，当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时，根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数。

[0045] 具体地，设置输入事件是指用户输入设置参数的事件。打开设置窗口后，继续对界

面进行监听,当检测到针对设置窗口的设置输入事件时,根据设置输入事件中用户设置的参数,即可确定用户对显示界面对应的参数的期望,该期望参数即运行参数。

[0046] 由于本实施例的实施主要针对软件端改进,因此过去生成的终端都可支持,不带来额外的附件成本,为用户带来更好的操作体验。而之后出现产品的迭代升级,基于软件的更新可同步对多款机型进行更新。

[0047] 如图3所示,在常规的设置界面中并不存在针对屏幕性能的选项。即便有与显示有关的参数,也大多数针对亮度调节的。如图4所示,在本实施例中的第一种实现方式中,所述运行参数包括触控参数。对不同的应用在显示上存在不同的需求外,对于触屏等操作的敏感性方面也存在一定的差异。以游戏应用为例,经调查发现,有些用户习惯使用指尖进行点击或滑动操作,有些人则习惯使用指腹操作,因手指接触屏幕的面积和压力不同,在触控体验和要求有较大的差异。比如射击类游戏应用需要快速来回多次滑屏,此操作对触控的流畅跟手、灵敏度都有很高的要求。因此,而常规的设置仅限于对界面的显示设置,而对操作方面并未为用户提供选择和调节。本实施例中,设置窗口提供了触控调节选项,因此,用户通过触控调节选项即可实现对触控调节参数的调整。具体过程为:

[0048] 当监听到针对所述触控调节选项的第一输入事件时,加载所述触控调节选项对应的触控调节窗口并对所述触控调节窗口进行监听;

[0049] 当监听到针对所述触控调节窗口的第二输入事件时,根据所述第二输入事件,确定所述显示界面对应的触控参数。

[0050] 具体地,监听是否存在针对所述触控调节选项的第一输入事件,第一输入事件可以是点击事件、滑动事件等。本实施例以第一输入事件为常见的点击事件为例,当用户点击触控调节选项时,即检测到针对所述触控调节选项的第一输入事件,因此打开与所述触控调节选项对应的触控调节窗口。触控调节窗口可如图5所示。与设置窗口相同,触控调节窗口可以占据整个屏幕的界面形式存在,也可以弹窗的形式存在。

[0051] 在本实施例中,所述触控调节窗口包括触控灵敏度调节栏、顺滑性调节栏和边缘防误触栏。触控灵敏度调节栏调整对象为触控灵敏度,触控灵敏度是对用户触控屏幕进行响应的灵敏度,触控灵敏度越高,屏幕对用户的触控操作反应越灵敏;触控灵敏度越低,屏幕对用户的触控操作反应越迟钝。在需要进行即时反应的游戏应用中一般设置的触控灵敏度越高。当用户使用手指腹部触摸显示屏以进行触屏操控时,触控灵敏度越小,则确定用户想触控的位置的范围越大,很可能导致同时有多个组件响应,从而导致错误反应的次数增加;而触控灵敏度越大,则更能够精确地确定用户所想要控制的组件。对于精确度要求不高的应用,用户为了能够即时操作,即使控制多个组件也不影响运行,则用户可能缩小触控灵敏度;对于精确度要求较高的应用,用户可通过调大触控灵敏度提高响应的精确度。

[0052] 顺滑性调节栏的调节对象为操作的顺滑度。例如用户在显示屏幕上不同的两个位置进行快速点击,若顺滑度较低,则倾向于判定用户所做的操作为单点击操作;若顺滑度较高,则可能倾向于判定用户所做出的操作为滑动,快速点击的两个点为滑动的起点和终端。

[0053] 边缘防误触栏的调节对象是边缘误触范围。如图5所示,边缘防误触栏的作用的是为用户设置误触的范围。在双手操作智能手机时,用户的虎口或加持智能手机的拇指可能误触屏幕,尤其是对全面屏、3D屏,这种误触很容易导致智能手机的错误响应。在边缘防误触栏,用户可自由设置自己容易误触的范围,图5中即智能终端的左下角和右下角的一段弧

度。此外,用户还可设置不同的区域作为边缘防误触的范围。

[0054] 从游戏应用的实操的统计观察发现,触控灵敏度、顺滑性以及边缘防误触范围这几个参数的可调节能够有效满足当前绝大多数用户对游戏运行的需求,大幅度提升用户的游戏体验。

[0055] 除上述的三种参数外,还可根据应用类型和终端增减选项。例如针对绘图游戏类的应用,在触控方便还可增加矫正指数这一选项。矫正指数越大,对用户输入的线条进行矫正程度越大,在对细节要求较高时,通过较大地调整矫正指数,以提高绘出的线条的顺滑度,从而让显示结果更符合预期。

[0056] 显示触控调节窗口后,对触控调节窗口进行监听,从而检测是否存在第二输入事件,第二输入事件即指针对所述触控调节窗口的输入事件。若存在,则根据所述第二输入事件,确定用户所期望的触控参数。本实施例中,调节栏的左边是最小值,右边是最大值。

[0057] 若用户想要提高触控灵敏度,可将触控灵敏度调节栏向右调节;若想要降低触控灵敏度,可将触控灵敏度调节栏向左调节。若用户想要提高顺滑性,则向右调节顺滑性调节栏;若想要降低顺滑性,则向左调节顺滑性调节栏。若用户想要增加边缘误触范围,则向右调节所述边缘误触栏;若用户想要减小边缘误触范围,则向左调节所述边缘误触栏。

[0058] 本实施例触控参数的设置不受触摸屏的类型的限制,即无论是GFF (Glass+Film+Film) 触摸屏、单片玻璃制程 (One Glass Solution, OGS) 触摸屏、One-Cell (将触摸屏嵌入到显示屏的彩色滤光片基板和偏光片之间的方法制造) 触摸屏还是In-Cell (将触摸面板功能嵌入到液晶像素的方法制造) 触摸屏都可实现,因此具有广泛的应用型。

[0059] 在本实施例的第二种实施方式中,所述运行参数包括显示参数。显示参数是指与显示有关的参数。目前智能终端上应用界面所能提供的显示参数调节主要是针对显示亮度的调节,功能单一且有限。在本实施例中,如图6所示,显示设置窗口包括色彩调节栏、刷新率栏和画面模式栏。

[0060] 色彩调节栏用于调整显示的色彩,除图6中的色彩饱和度之外,还可设置对比度、白平衡等相关参数。

[0061] 刷新率栏主要针对游戏应用,刷新率是指显示屏幕上图像每秒钟刷新的次数。刷新率越高,屏幕越流畅,图像越清晰稳定,对眼镜的伤害也越小,但耗电越高。而刷新率越低,图像闪烁和抖动得越厉害,眼镜疲劳较快,但耗电越低。对于动作类的游戏应用或视频应用,因为图像更新较快,因此一般设置的刷新率较高。对于大多数时候处于静态的游戏应用,例如剧情类游戏应用。可适当降低刷新率,以降低电量消耗。在本实施例中,刷新率栏提供60Hz、90Hz和120Hz三个刷新率作为可选择对象。此外,根据智能终端的性能和游戏的类型,还可设置更高或更低的帧数。

[0062] 画面模式栏是指在色彩参数以外的渲染和矫正效果。本实施例中的画面模式栏包括原画、游戏HDR (High-Dynamic Range, 高动态范围图像) 和鲜艳三种模式。原画即指采用图像原有的色彩。游戏HDR主要依赖于游戏本身是否支持HDR, HDR用16位float存储,能够存储更多的色彩和细节。若游戏支持游戏HDR,则开启游戏HDR可显示更多的色彩精细度,提供更多的细节,为用户带来更好的游戏体验,但游戏HDR也需要显示器本身是否支持,对一部分用户而言HDR的色彩过量等,因此是否开启游戏HDR由用户自己决定。鲜艳模式则是通过智能终端本身具有的色彩渲染功能,使显示的画面颜色更为饱满鲜艳。本实施例仅以图6中

的三个画面模式为例,针对实际需求、游戏本身的性能以及智能终端本身的功能,可以增加或减少其他与画面模式有关的选项。

[0063] 此外,图6中,刷新率栏和画面模式栏中是以选框的形式存在,但两者可根据需要改为调节栏的形式。同时,上述的触控灵敏度调节栏、顺滑性调节栏等调节栏也可以改为选框的形式。

[0064] 进一步地,本实施例中提到的色彩调节栏、刷新率栏和画面模式栏仅仅是本实施例所提供的选项,这些选项可根据用户的自身的需求已经厂商的需求,增加或减少选项。例如还可增加与渲染有关有关的选项,如渲染模式选框,包括标准模式、怪异模式、部分怪异模式等等。

[0065] 当监听到针对所述显示设置选项的第三输入事件时,加载所述显示设置选项对应的显示设置窗口并对所述显示设置窗口进行监听;

[0066] 当监听到针对所述显示设置窗口的第四输入事件时,根据所述第四输入事件,确定所述显示界面对应的显示参数。

[0067] 具体地,对设置窗口的监听,当用户点击显示设置选项时,则监听到针对所述显示设置选项的第三输入事件,代表着用户点击了显示设置选项。因此加载与所述显示设置选项对应的显示设置窗口,如图6所示,并对显示的显示设置窗口进行监听。

[0068] 当用户在所述显示设置窗口进行点击或滑动时,用户实现对显示设置窗口输入第四输入事件,通过对第四输入事件的监听,可确定所述显示界面对应的显示参数。例如用户在显示图像栏中点击对象是鲜艳选项还是原画选项,从而确定用户所期望的显示参数中显示模式是哪一种类型。

[0069] 通过统计分析发现,同样的界面下,刷新率、画面的模式以及色彩等对用户对应用的体验具有一定的影响,而不同的应用影响的大小也存在区别,基于本实施例,用户能够通过自定义实现满足自身需求的参数,从而带来更好的应用体验。

[0070] 在本实施例的第三种实现方式中,所述运行参数包括显示参数和触控参数,即将本实施例的第一种实现方式和第二种实现方式进行结合。

[0071] 因此第三种实现方式能够解决游、视频等多种应下下因用户使用习惯及喜好不同导致的触控滑动顺畅性、操作够灵敏和画面图像色彩等显示触控体验差异的问题。

[0072] 由于本发明主要在软件层面进行改进,因此相当于提供了一种用户界面设计(User Interface,UI)端屏幕参数调节方法,能够根据用户习惯、不同应用场景,用户自行定义以及调节参数,以找到最适合用户自身需求的显示参数和触控参数。用户可在应用正在运行的场景下,根据自身或者不用应用的需求,进行显示参数,例如色彩饱和度、屏幕刷新率、画面模式,的设置,以及触控参数,例如触控灵敏度、顺滑性、边缘防误触范围,的设置,从而带来更为流畅和游戏体验。

[0073] 步骤S500,根据所述运行参数,对所述显示界面进行参数调整。

[0074] 具体地,在用户设置完所有的运行参数后,智能手机根据这些运行参数,对显示界面进行进一步的参数调整。在系统层,确定了运行参数后,智能终端的系统为Touch and Display下发命令,Touch and Display IC根据获取的运行参数来适配不同的参数,从而对显示界面的显示进行调整,满足用户需求。

[0075] 例如显示图像模式,用户所选择的是鲜艳,则获取鲜艳这一模式对应的具体参数,

并将这些参数作为确定所述显示界面最终显示结果的一项参数。

[0076] 进一步地,如图7所述,基于上述参数调节方法,本发明还相应提供了一种智能终端,所述智能终端包括处理器10、存储器20及显示器30。图7仅示出了智能终端的部分组件,但是应理解的是,并不要求实施所有示出的组件,可以替代的实施更多或者更少的组件。

[0077] 所述存储器20在一些实施例中可以是所述智能终端的内部存储单元,例如智能终端的硬盘或内存。所述存储器20在另一些实施例中也可以是所述智能终端的外部存储设备,例如所述智能终端上配备的插接式硬盘,智能存储卡(Smart Media Card,SMC),安全数字(Secure Digital,SD)卡,闪存卡(Flash Card)等。进一步地,所述存储器20还可以既包括所述智能终端的内部存储单元也包括外部存储设备。所述存储器20用于存储安装于所述智能终端的应用软件及各类数据,例如所述安装智能终端的程序代码等。所述存储器20还可以用于暂时地存储已经输出或者将要输出的数据。在一实施例中,存储器20上存储有参数调节程序40,该参数调节程序40可被处理器10所执行,从而实现本申请中参数调节方法。

[0078] 所述处理器10在一些实施例中可以是一中央处理器(Central Processing Unit,CPU),微处理器或其他数据处理芯片,用于运行所述存储器20中存储的程序代码或处理数据,例如执行所述参数调节方法等。

[0079] 所述显示器30在一些实施例中可以是LED显示器、液晶显示器、触控式液晶显示器以及OLED(Organic Light-Emitting Diode,有机发光二极管)触摸器等。所述显示器30用于显示在所述智能终端的信息以及用于显示可视化的用户界面。所述智能终端的部件10-30通过系统总线相互通信。

[0080] 在一实施例中,当处理器10执行所述存储器20中参数调节程序40时实现以下步骤:

[0081] 监听显示界面的点击事件;

[0082] 根据所述点击事件的点击坐标,判断所述点击事件的点击对象是否为预设的设置选框;

[0083] 若是,则加载所述设置选框对应的设置窗口并对所述设置窗口进行监听;

[0084] 当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数。

[0085] 其中,所述显示界面包括游戏运行界面。

[0086] 其中,所述设置窗口包括触控调节选项和/或显示设置选项。

[0087] 其中,所述运行参数包括触控参数;所述当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数,具体包括:

[0088] 当监听到针对所述触控调节选项的第一输入事件时,加载所述触控调节选项对应的触控调节窗口并对所述触控调节窗口进行监听;

[0089] 当监听到针对所述触控调节窗口的第二输入事件时,根据所述第二输入事件,确定所述显示界面对应的触控参数。

[0090] 其中,所述触控调节窗口包括触控灵敏度调节栏、顺滑性调节栏和边缘防误触栏。

[0091] 其中,所述运行参数包括显示参数;所述当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数,具体包括:

[0092] 当监听到针对所述显示设置选项的第三输入事件时,加载所述显示设置选项对应

的显示设置窗口并对所述显示设置窗口进行监听；

[0093] 当监听到针对所述显示设置窗口的第四输入事件时,根据所述第四输入事件,确定所述显示界面对应的显示参数。

[0094] 其中,所述显示设置窗口包括色彩调节栏、刷新率栏和画面模式栏。

[0095] 其中,所述当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数之后,还包括:

[0096] 根据所述运行参数,对所述显示界面进行参数调整。

[0097] 本发明还提供一种计算机可读存储介质,其中,所述计算机可读存储介质存储有参数调节程序,所述参数调节程序被处理器执行时实现如下步骤:

[0098] 监听显示界面的点击事件;根据所述点击事件的点击坐标,判断所述点击事件的点击对象是否为预设的设置选框;若是,则加载所述设置选框对应的设置窗口并对所述设置窗口进行监听;当监听到针对所述设置窗口的设置输入事件时,根据所述设置输入事件确定所述显示界面对应的运行参数。

[0099] 本发明提供的计算机可读存储介质能够在应用运行过程中,提供有效便捷的参数调节方法。当然,本领域普通技术人员可以理解实现上述实施例方法中的全部或部分流程,是可以通过计算机程序来指令相关硬件(如处理器,控制器等)来完成,所述的程序可存储于一计算机可读的计算机可读存储介质中,所述程序在执行时可包括如上述各方法实施例的流程。其中所述的计算机可读存储介质可为存储器、磁碟、光盘等。

[0100] 应当理解的是,本发明的应用不限于上述的举例,对本领域普通技术人员来说,可以根据上述说明加以改进或变换,所有这些改进和变换都应属于本发明所附权利要求的保护范围。

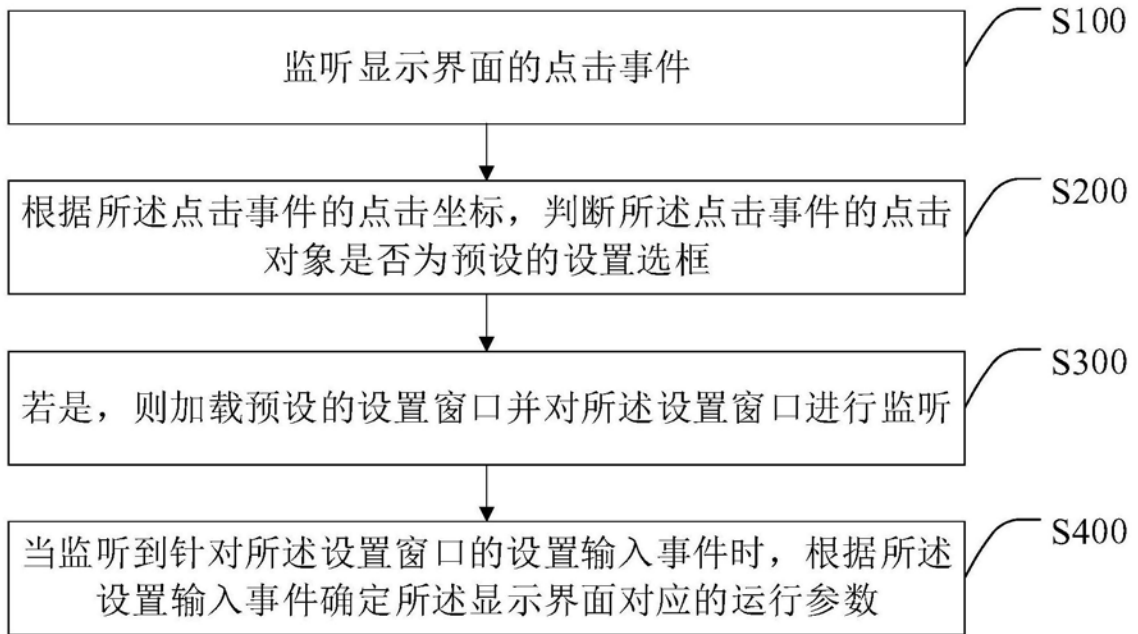


图1



图2



图3



图4

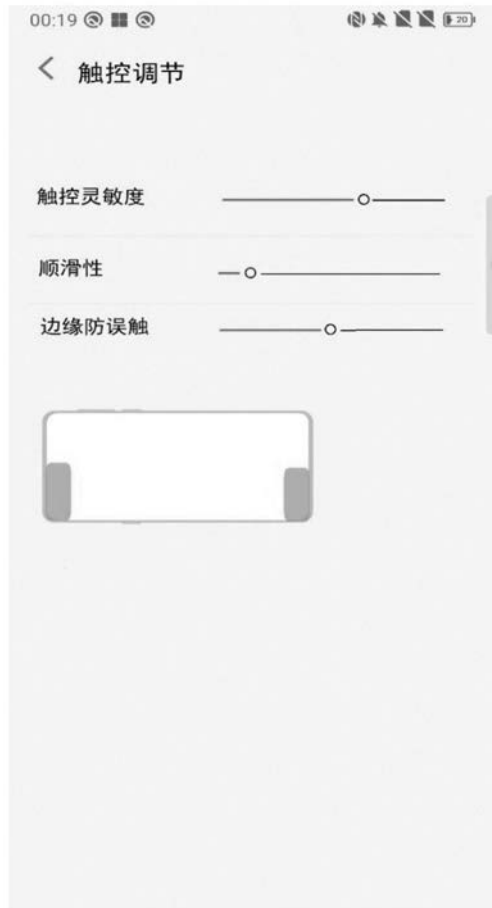


图5



图6

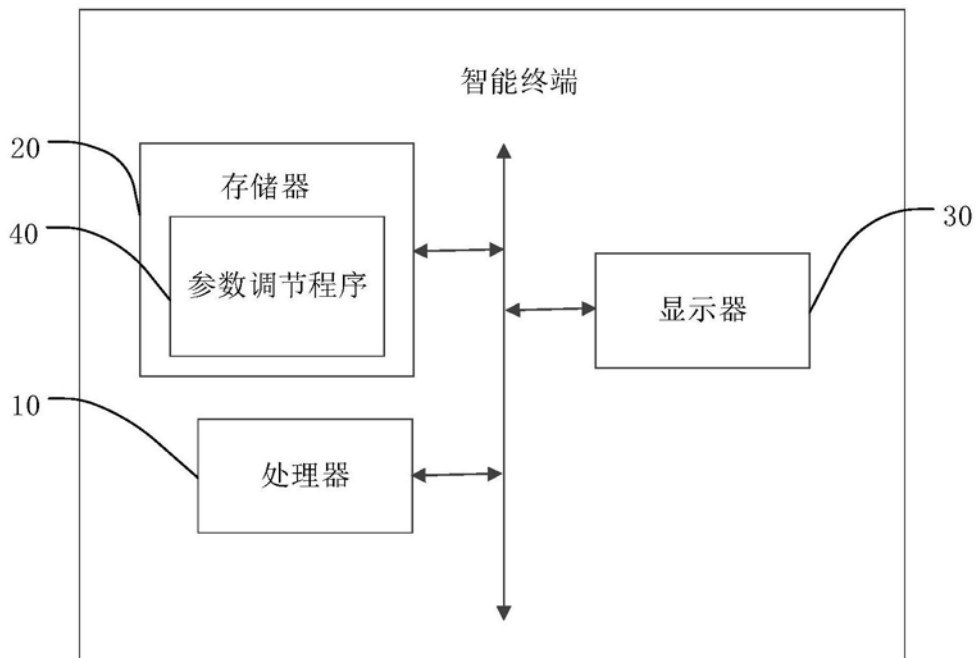


图7