

说明书

发明名称: 基于近场通信的订单处理

技术领域

[0001] 本公开涉及数据处理技术领域，尤其涉及基于近场通信的订单处理。

背景技术

[0002] 随着互联网技术的不断发展，用户生活水平的不断提高以及硬件设备的不断更新换代，越来越多的智能设备开始出现在用户的生活中，极大地方便了用户的生活，其中，NFC(Near Field Communication，近场通信)技术以其便捷、安全等特点已广泛应用于智能门卡、身份识别等领域中，随着NFC技术的不断发展，其在支付领域的应用也逐渐增多，用户可通过NFC快捷、安全地进行订单支付，而随着越来越多的用户使用NFC技术进行支付，用户的需求也在不断变化，如何提供更好的NFC服务和支付服务成为各方日益关注的重点。

发明内容

[0003] 本公开一个或多个实施例提供了第一种基于近场通信的订单处理方法，包括：调用近场通信组件与商户的商户设备配合建立近场通信连接，并通过所述近场通信连接接收所述商户设备发送的结算信息；向服务器发送所述结算信息，以进行身份凭证查询并获取用户在所述商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据；根据所述结算信息和所述服务器下发的所述身份凭证数据进行页面渲染展示，并基于展示的身份凭证页面与所述服务器配合进行身份凭证处理；若检测到基于身份凭证的结算指令，向商户子程序跳转并发送所述结算信息和用户标识，以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0004] 本公开一个或多个实施例提供了第二种基于近场通信的订单处理方法，包括：接收用户终端发送的结算信息；所述结算信息由商户设备通过建立的近场通信连接发送至所述用户终端；根据用户标识和所述结算信息中包含的商户标识进行身份凭证查询；根据查询到的用户在商户的身份凭证状态，获取所述身份凭证状态对应的身份凭证数据并向所述用户终端下发；配合所述用户终端进行身

份凭证处理，以使所述用户终端在检测到基于身份凭证的结算指令后跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0005] 本公开一个或多个实施例提供了第三种基于近场通信的订单处理方法，包括：获取通过结算页面输入的结算信息，渲染并展示所述结算信息的近场支付页面；调用近场通信组件进行用户终端检测，并与检测到的用户终端建立近场通信连接；通过所述近场通信连接向所述用户终端发送所述结算信息，以使所述用户终端基于所述结算信息与服务器配合进行身份凭证处理，并基于用户在商户的身份凭证的结算指令跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0006] 本公开一个或多个实施例提供了第一种基于近场通信的订单处理装置，包括：结算信息接收模块，被配置为调用近场通信组件与商户的商户设备配合建立近场通信连接，并通过所述近场通信连接接收所述商户设备发送的结算信息；结算信息发送模块，被配置为向服务器发送所述结算信息，以进行身份凭证查询并获取用户在所述商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据；身份凭证页面展示模块，被配置为根据所述结算信息和所述服务器下发的所述身份凭证数据进行页面渲染展示，并基于展示的身份凭证页面与所述服务器配合进行身份凭证处理；若检测到基于身份凭证的结算指令，运行子程序跳转模块，所述子程序跳转模块被配置为向商户子程序跳转并发送所述结算信息和用户标识，以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0007] 本公开一个或多个实施例提供了第二种基于近场通信的订单处理装置，包括：结算信息接收模块，被配置为接收用户终端发送的结算信息；所述结算信息由商户设备通过建立的近场通信连接发送至所述用户终端；身份凭证查询模块，被配置为根据用户标识和所述结算信息中包含的商户标识进行身份凭证查询；身份凭证数据发送模块，被配置为根据查询到的用户在商户的身份凭证状态，获取所述身份凭证状态对应的身份凭证数据并向所述用户终端下发；身份凭证处理模块，被配置为配合所述用户终端进行身份凭证处理，以使所述用户终端在检测到基于身份凭证的结算指令后跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

- [0008] 本公开一个或多个实施例提供了第三种基于近场通信的订单处理装置，包括：结算信息获取模块，被配置为获取通过结算页面输入的结算信息，渲染并展示所述结算信息的近场支付页面；近场通信连接建立模块，被配置为调用近场通信组件进行用户终端检测，并与检测到的用户终端建立近场通信连接；结算信息发送模块，被配置为通过所述近场通信连接向所述用户终端发送所述结算信息，以使所述用户终端基于所述结算信息与服务器配合进行身份凭证处理，并基于用户在商户的身份凭证的结算指令跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。
- [0009] 本公开一个或多个实施例提供了第一种基于近场通信的订单处理设备，包括：处理器；以及，被配置为存储计算机可执行指令的存储器，所述计算机可执行指令在被执行时使所述处理器：调用近场通信组件与商户的商户设备配合建立近场通信连接，并通过所述近场通信连接接收所述商户设备发送的结算信息；向服务器发送所述结算信息，以进行身份凭证查询并获取用户在所述商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据；根据所述结算信息和所述服务器下发的所述身份凭证数据进行页面渲染展示，并基于展示的身份凭证页面与所述服务器配合进行身份凭证处理；若检测到基于身份凭证的结算指令，向商户子程序跳转并发送所述结算信息和用户标识，以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。
- [0010] 本公开一个或多个实施例提供了第二种基于近场通信的订单处理设备，包括：处理器；以及，被配置为存储计算机可执行指令的存储器，所述计算机可执行指令在被执行时使所述处理器：接收用户终端发送的结算信息；所述结算信息由商户设备通过建立的近场通信连接发送至所述用户终端；根据用户标识和所述结算信息中包含的商户标识进行身份凭证查询；根据查询到的用户在商户的身份凭证状态，获取所述身份凭证状态对应的身份凭证数据并向所述用户终端下发；配合所述用户终端进行身份凭证处理，以使所述用户终端在检测到基于身份凭证的结算指令后跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。
- [0011] 本公开一个或多个实施例提供了第三种基于近场通信的订单处理设备，包括：处理器；以及，被配置为存储计算机可执行指令的存储器，所述计算机可执行

指令在被执行时使所述处理器：获取通过结算页面输入的结算信息，渲染并展示所述结算信息的近场支付页面；调用近场通信组件进行用户终端检测，并与检测到的用户终端建立近场通信连接；通过所述近场通信连接向所述用户终端发送所述结算信息，以使所述用户终端基于所述结算信息与服务器配合进行身份凭证处理，并基于用户在商户的身份凭证的结算指令跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0012] 本公开一个或多个实施例提供了第一种存储介质，用于存储计算机可执行指令，所述计算机可执行指令在被处理器执行时实现以下流程：调用近场通信组件与商户的商户设备配合建立近场通信连接，并通过所述近场通信连接接收所述商户设备发送的结算信息；向服务器发送所述结算信息，以进行身份凭证查询并获取用户在所述商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据；根据所述结算信息和所述服务器下发的所述身份凭证数据进行页面渲染展示，并基于展示的身份凭证页面与所述服务器配合进行身份凭证处理；若检测到基于身份凭证的结算指令，向商户子程序跳转并发送所述结算信息和用户标识，以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0013] 本公开一个或多个实施例提供了第二种存储介质，用于存储计算机可执行指令，所述计算机可执行指令在被处理器执行时实现以下流程：接收用户终端发送的结算信息；所述结算信息由商户设备通过建立的近场通信连接发送至所述用户终端；根据用户标识和所述结算信息中包含的商户标识进行身份凭证查询；根据查询到的用户在商户的身份凭证状态，获取所述身份凭证状态对应的身份凭证数据并向所述用户终端下发；配合所述用户终端进行身份凭证处理，以使所述用户终端在检测到基于身份凭证的结算指令后跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0014] 本公开一个或多个实施例提供了第三种存储介质，用于存储计算机可执行指令，所述计算机可执行指令在被处理器执行时实现以下流程：获取通过结算页面输入的结算信息，渲染并展示所述结算信息的近场支付页面；调用近场通信组件进行用户终端检测，并与检测到的用户终端建立近场通信连接；通过所述近场通信连接向所述用户终端发送所述结算信息，以使所述用户终端基于所述

结算信息与服务器配合进行身份凭证处理，并基于用户在商户的身份凭证的结算指令跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

附图说明

- [0015] 为了更清楚地说明本公开一个或多个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公开中记载的一些实施例，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；
- [0016] 图1为本公开一个或多个实施例提供的一种基于近场通信的订单处理方法实施环境示意图；
- [0017] 图2为本公开一个或多个实施例提供的第一种基于近场通信的订单处理方法流程图；
- [0018] 图3(a)为本公开一个或多个实施例提供的第一种商户设备的结算页面示意图；
- [0019] 图3(b)为本公开一个或多个实施例提供的第二种商户设备的结算页面示意图；
- [0020] 图3(c)为本公开一个或多个实施例提供的第三种商户设备的结算页面示意图；
- [0021] 图4为本公开一个或多个实施例提供的一种商户设备的近场支付页面示意图；
- [0022] 图5为本公开一个或多个实施例提供的一种商户设备的扫描支付页面示意图；
- [0023] 图6为本公开一个或多个实施例提供的一种用户终端的加载页面的示意图；
- [0024] 图7为本公开一个或多个实施例提供的一种用户终端的凭证交互页面的示意图；
- [0025] 图8(a)为本公开一个或多个实施例提供的一种用户终端的凭证注册页面的示意图；
- [0026] 图8(b)为本公开一个或多个实施例提供的一种用户终端的身份凭证页面的示意图；
- [0027] 图9为本公开一个或多个实施例提供的一种用户终端的商品页面的示意图；
- [0028] 图10为本公开一个或多个实施例提供的一种应用于注册会员支付场景的基于近场通信的订单处理方法处理时序图；
- [0029] 图11为本公开一个或多个实施例提供的一种应用于未注册会员支付场景的基于近场通信的订单处理方法处理时序图；

- [0030] 图12为本公开一个或多个实施例提供的第二种基于近场通信的订单处理方法处理流程图；
- [0031] 图13为本公开一个或多个实施例提供的第三种基于近场通信的订单处理方法处理流程图；
- [0032] 图14为本公开一个或多个实施例提供的第一种基于近场通信的订单处理装置实施例的示意图；
- [0033] 图15为本公开一个或多个实施例提供的第二种基于近场通信的订单处理装置实施例的示意图；
- [0034] 图16为本公开一个或多个实施例提供的第三种基于近场通信的订单处理装置实施例的示意图；
- [0035] 图17为本公开一个或多个实施例提供的第一种基于近场通信的订单处理设备的结构示意图；
- [0036] 图18为本公开一个或多个实施例提供的第二种基于近场通信的订单处理设备的结构示意图；
- [0037] 图19为本公开一个或多个实施例提供的第三种基于近场通信的订单处理设备的结构示意图。

具体实施方式

- [0038] 为了使本技术领域的人员更好地理解本公开一个或多个实施例中的技术方案，下面将结合本公开一个或多个实施例中的附图，对本公开一个或多个实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述，显然，所描述的实施例仅仅是本公开的一部分实施例，而不是全部的实施例。基于本公开一个或多个实施例，本领域普通技术人员在没有做出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例，都应当属于本公开的保护范围。
- [0039] 本公开一个或者多个实施例提供的基于近场通信的订单处理方法，可适用于订单支付这一实施环境，参照图1，该实施环境至少包括用户终端101，用户终端101可以是智能手机、平板电脑、电子书阅读器、可穿戴设备、基于AR(Augmented Reality，增强现实)/VR(Virtual Reality，虚拟现实)进行信息交互的设备等。用户终端101用于与商户设备103建立近场通信连接获得结算信息，并与服务器1

02进行交互进行身份凭证处理，以及跳转至商户小程序进行订单确认和订单支付。用户终端101中可配置商户小程序所属应用程序的客户端，用以在应用程序中进行身份凭证处理以及向商户子程序跳转；此外，用户终端101还可与商户服务器104以及服务器102配合进行订单支付。

[0040] 该实施环境还至少包括服务器102，服务器102可以是一台或者多台服务器，若干台服务器组成的服务器集群，或者，云计算平台的云服务器。服务器102可用于存储各用户在商户的身份凭证数据，用以查询用户在商户的身份凭证状态，并配合用户终端101进行身份凭证处理，服务器102也可与商户服务器104配合进行订单支付处理。此外，服务器102的部分功能也可由商户服务器104实现，比如：商户服务器104可存储各用户在商户的身份凭证数据和/身份凭证状态，服务器102可向商户服务器104发送查询请求，以使商户服务器104查询用户在商户的身份凭证数据和/身份凭证状态并向服务器102返回。

[0041] 该实施环境还至少包括商户设备103，商户设备103可以是配置了NFC组件和屏幕的终端设备。商户设备103用于获取外部输入的结算信息并与用户终端101建立近场通信连接，以及向用户终端101传输结算信息。其中，结算信息可以是商户的成员与商户设备103进行交互后输入的。

[0042] 该实施环境还可包括商户服务器104，商户服务器104可以是一台或者多台服务器，若干台服务器组成的服务器集群，或者，云计算平台的云服务器。商户服务器104可用于承载商户子程序的运行，也即是：商户服务器104可与用户终端101配合进行订单确认和订单支付。此外，商户服务器104还可与服务器102配合进行订单支付，也即是：商户服务器104在用户终端101确认订单后将订单信息向服务器102发送，服务器102根据订单信息进行支付处理。除此之外，商户服务器104也可存储各用户在商户的身份凭证数据和/身份凭证状态。

[0043] 该实施环境中，在进行订单支付的过程中，商户设备103首先获取商户成员输入的结算信息，渲染并展示支付引导页，同时调用近场通信组件进行用户终端检测，与检测到的用户终端101建立近场通信连接并通过近场通信连接向用户终端101发送结算信息，用户终端101向服务器102转发结算信息，服务器102根据用户标识和结算信息中的商户标识查询用户在商户的身份凭证状态，并获取身份

凭证状态对应的身份凭证数据向用户终端101下发，用户终端101根据结算信息和身份凭证数据渲染并展示身份凭证页面，并与服务器102配合进行身份凭证处理，在检测到基于身份凭证的结算指令后，向商户子程序跳转并向商户服务器104发送结算信息和用户标识，商户服务器104与用户终端101配合进行订单确认和订单支付。

- [0044] 本公开提供的第一种基于近场通信的订单处理方法的一个或者多个实施例如下。
- [0045] 参照图2，本实施例提供的基于近场通信的订单处理方法，可应用于用户终端，具体包括步骤S202至步骤S208。
- [0046] 步骤S202，调用近场通信组件与商户的商户设备配合建立近场通信连接，并通过所述近场通信连接接收所述商户设备发送的结算信息。
- [0047] 实际应用中，存在商户的场地较大、结算和/或收银区域过于拥挤的情况，比如：大型商超、大型购物场所的场所面积过大，支付区域过于固定，用户在购物完后需要进行排队；针对于此，本实施例通过向手持无线的商户设备输入结算信息，将结算信息通过NFC连接向用户终端传输，以使用户终端在商户子程序中进行订单确认和订单支付，实现了无需收银设备的快捷订单创建、订单确认以及订单支付，进一步，用户终端还可与服务器配合查询用户在商户的身份凭证，基于身份凭证提交结算指令，实现了无固定收银区域的快捷会员支付。
- [0048] 本实施例中，商户设备是指手持的无线设备，用于接收商户成员输入的结算信息或商品信息并将结算信息通过NFC连接向用户终端发送。具体的，商户设备可包括配置有显示组件和NFC组件的NFC设备；商户设备还可配置有第三方应用的客户端，商户设备通过安装的第三方应用进行结算信息的输入，比如：商户设备可配置有支付应用的客户端，商户设备通过支付应用进行结算信息的输入；商户设备可通过第三方应用渲染近场支付页面并向用户终端发送结算信息，也即是：用户终端可在第三方应用内与商户设备建立NFC连接；可选的，第三方应用通过调用近场支付接口渲染近场支付页面并向用户终端发送结算信息。

- [0049] 进一步，商户设备可以是连接互联网的联网设备，商户设备可与商户服务器进行交互获取到各商品的结算信息以供商户成员选择并输入，同时通过第三方应用向用户终端通过互联网发送结算信息，进一步，第三方应用也可通过商户设备的网络连接调用第三方应用所属的服务器进行近场支付页面的渲染，商户设备仅用于接收并展示近场支付页面；此外，商户设备也可以是离线的NFC设备，各商品的结算信息存储在商户设备中以供商户成员选择并输入，进一步，第三方应用也是离线应用，第三方应用调用近场支付接口并通过商户设备的渲染组件渲染近场支付页面并展示。
- [0050] 具体实施时，商户成员首先与商户设备进行交互输入结算信息，商户设备在接收到结算信息后渲染并展示结算信息的近场支付页面，同时调用NFC组件进行用户终端检测，在检测到NFC广播范围内存在用户终端的情况下，调用NFC组件与检测到的用户终端建立NFC连接，通过NFC连接向用户终端发送结算信息；用户终端调用近场通信组件与商户设备配合建立NFC连接，并通过NFC连接接收商户设备传输的结算信息。
- [0051] 本实施例中，结算信息是指商户成员输入的商品的结算信息，具体可以是商品的详情信息、商品的结算金额、商户信息、商品的收货信息等，同时也可以是上述各信息中两个或两个以上的组合，本实施例在此不做限定。可选的，结算信息包括商品信息和商户标识；其中，商品信息包括商品详情信息和/或结算金额。
- [0052] 具体的，结算信息可通过商户成员在商户设备展示的结算页面输入，商户设备在获取到结算信息后还可渲染结算信息的近场支付页面并展示，也即是：商户设备获取通过结算页面输入的结算信息，并渲染展示结算信息的近场支付页面。如图3(a)、图3(b)、图3(c)和图4所示，商户成员在图3(a)所示的第一结算页面触发新建商品开单按钮301，进入图3(b)所示的第二结算页面，并在第二结算页面输入商品的商品信息以及商户的商户标识后触发提交按钮302，进入图3(c)所示的第三结算页面，商户成员在触发第三结算页面的发起收款按钮303后展示如图4所示的近场支付页面，用以引导用户终端与商家设备建立近场通信连接。此外，商户标识也可通过商户设备写入结算页面，也即是：商户设备生成携带商

户标识的结算页面，商户成员在结算页面输入商品信息，以获得结算页面的结算信息。

- [0053] 具体执行过程中，在商户设备展示近场支付页面的同时，或者，在商户设备展示近场支付页面之后，还可调用近场通信组件进行用户终端检测并与检测到的用户终端建立NFC连接，用以将结算信息发送至用户终端；可选的，近场通信连接在商户设备获取到通过结算页面输入的结算信息渲染展示结算信息的近场支付页面后建立。可选的，近场通信连接在商户设备调用近场通信组件检测到用户终端后建立；近场通信组件的调用，在获取到结算页面输入的结算信息并渲染结算信息的近场支付页面后进行。
- [0054] 除此之外，商户设备调用近场通信组件未检测到用户终端的情况下，或者，商户设备调用近场通信组件与用户终端建立NFC连接失败的情况下，可展示近场通信提醒页面，该近场通信提醒页面可在近场支付页面展示时间届满后进行展示，用以提醒用户打开NFC开关后靠近商户设备进行NFC连接。具体的，商户设备可通过红外组件、图像采集组件等检测组件，检测是否存在靠近商户设备的用户终端，在检测到存在靠近商户设备的用户终端且NFC连接失败的情况下，可展示近场通信提醒页面。可选的，商户设备的检测组件在检测到用户终端后，调用近场通信组件与检测到的用户终端建立近场通信连接，若连接失败，展示近场通信提醒页面。
- [0055] 需要说明的是，商户设备展示的近场支付页面也可被替换为扫描支付页面，具体的，商户设备在检测到近场支付页面的切换指令后，渲染并切换至携带支付码和订单金额的扫描支付页面。如图5所示，商户成员触发近场支付页面的切换按钮501后，商户设备渲染并切换至携带支付码和订单金额的扫描支付页面。进一步，在商户设备展示扫描支付页面的情况下，用户终端可扫描支付码并基于扫描结果向商户子程序跳转，以在商户子程序进行订单确认和订单支付。本实施例提供的一种可选实施方式中，还包括：扫描所述支付码并对所述支付码进行解码，基于解码结果向所述商户子程序跳转并发送所述结算信息和所述用户标识，以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。

- [0056] 步骤S204, 向服务器发送所述结算信息, 以进行身份凭证查询并获取用户在所述商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据。
- [0057] 本实施例通过用户终端与服务器配合的方式, 通过向服务器发送结算信息以使服务器进行用户在商户的身份凭证状态, 判断用户是否为商户的注册用户, 以使用户基于在商户的身份凭证进行订单支付, 实现了结算区域之外基于身份凭证进行支付。
- [0058] 具体实施时, 用户终端将商户设备发送的结算信息向服务器发送; 服务器接收用户终端发送的结算信息, 根据用户标识和结算信息中包含的商户标识进行身份凭证查询, 根据查询到的用户在商户的身份凭证状态, 获取身份凭证状态对应的身份凭证数据并向用户终端下发。具体的, 服务器可根据商户标识在商户的用户注册表中查询用户标识对应用户的身份凭证状态, 并获取身份凭证状态对应的身份凭证数据。
- [0059] 本实施例中, 身份凭证是指用户在商户的注册身份凭证, 具体的, 身份凭证可以是用户在商户注册的会员身份, 相应的, 在用户注册商户的会员身份的情况下, 身份凭证状态可以是用户在商户的会员身份状态, 身份凭证数据可以是用户在商户的会员积分、会员余额、会员群主状态、会员优惠权益等; 此外, 在用户未注册商户的会员身份的情况下, 身份凭证状态可以是用户在商户的未注册会员身份状态, 身份凭证数据可以是商户的身份凭证注册数据, 比如: 商户的会员宣传信息等。可选的, 若身份凭证状态为未注册状态, 身份凭证数据包括: 商户的身份凭证注册数据。
- [0060] 具体身份凭证查询过程中, 服务器可根据用户标识和商户标识, 查询商户中是否存在用户标识对应的用户, 根据查询结果确定用户在商户的身份凭证状态, 本实施例提供的一种可选实施方式中, 进行身份凭证查询, 包括: 根据所述用户的用户标识和所述结算信息包含的商户标识, 查询所述用户是否在所述商户进行身份凭证注册, 若是, 确定所述身份凭证状态为注册状态; 若否, 确定所述身份凭证状态为未注册状态。
- [0061] 具体的, 服务器中可存储各商户的注册用户表, 服务器根据商户标识确定商户的注册用户表, 并在该商户的注册用户表中查询是否存在用户标识对应的注册

用户，若存在，确定用户的身份凭证状态为注册状态，若不存在，确定用户的身份凭证状态为未注册状态。

- [0062] 此外，各商户也可将各自的注册用户表存储在各自对应的商户服务器中，服务器可根据商户标识调用对应的商户服务器的查询接口查询注册用户表，并查询注册用户表中是否存在用户标识对应的注册用户，根据查询结果确定用户的身份凭证状态，本实施例提供的另一种可选实施方式中，进行身份凭证查询，包括：根据商户标识调用商户标识对应商户的查询接口进行注册用户查询，根据查询结果确定用户标识对应用户是否在商户进行身份凭证注册，若是，确定身份凭证状态为注册状态；若否，确定身份凭证状态为未注册状态。
- [0063] 具体执行过程中，商户可向注册用户发放各项身份权益和/或优惠权益，商户还可邀请注册用户进入注册用户群组用以管理与维护注册用户，针对于注册用户，服务器可将用户的身份凭证的凭证信息，身份凭证关联的身份权益以及注册用户群组和/或用户针对注册用户群组的状态作为身份凭证数据，本实施例提供的可选实施方式中，若身份凭证状态为注册状态，获取用户在商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据，包括：获取所述用户在所述商户注册的所述身份凭证的凭证信息，以及所述身份凭证关联的身份权益；确定所述商户针对注册身份凭证的注册用户创建的注册用户群组。
- [0064] 此外，商户对于未注册的用户可下发待领取的身份权益和/或优惠权益，也即是：用户在该商户注册后可获得的权益，针对未注册用户，服务器可将商户的身份凭证注册数据作为身份凭证数据并向用户终端发送。
- [0065] 需要说明的是，用户终端还可仅将结算信息中包含的商户标识向服务器发送，服务器可根据接收到的商户标识以及用户终端所属用户的用户标识进行身份凭证查询，也即是：步骤S204可被替换为：向服务器发送商户标识，以进行身份凭证查询并获取用户在商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据。
- [0066] 步骤S206，根据所述结算信息和所述服务器下发的所述身份凭证数据进行页面渲染展示，并基于展示的身份凭证页面与所述服务器配合进行身份凭证处理。
- [0067] 本实施例通过商户设备发送的结算信息和服务器下发的身份凭证数据渲染身份凭证对应的支付页面并展示，用以将商户的收银台的功能转移到用户终端实

现，通过用户终端进行订单创建、订单确认和订单支付，商户设备进行结算信息的传输，实现了零售、商超、大型购物场地等场景下的快捷订单支付，避免了结算、收银区域过于集中导致的效率问题。

[0068] 具体实施时，根据商户设备发送的结算信息和服务器下发的身份凭证数据进行身份凭证页面的渲染与展示，并根据用户对展示的身份凭证页面的触发指令与服务器配合进行身份凭证处理。具体的，用户可触发身份凭证页面配置的注册控件，以注册在商户的身份凭证，用户也可触发身份凭证页面配置的登录控件，以进行身份凭证登录处理，用户还可触发身份凭证页面配置的领取控件，以领取商户发放的权益，用户还可触发身份凭证页面配置的取消控件，以关闭身份凭证页面进入订单确认页；其中，身份凭证页面可在第三方应用中展示，如：用户终端在支付应用中与商户设备建立NFC连接，并在支付应用中渲染展示身份凭证页面。

[0069] 具体执行过程中，用户终端进行页面渲染展示时需要与服务器进行数据交互以及进行各组件的调用，如：渲染组件，需要部分处理时间进行渲染展示处理；针对于此，可渲染加载页面并进行展示，以向用户表明用户终端正在进行渲染展示处理。如图6所示，展示身份凭证页面前，先展示加载页面。此外，由于不同用户终端可能采用不同的操作系统，针对不同的操作系统可渲染并展示加载页面，也可以在锁屏或桌面展示身份凭证页面的展示提醒，以使用户触发展示按钮进行身份凭证页面展示。

[0070] 具体执行过程中，可根据不同用户的身份凭证状态渲染不同的身份凭证页面，针对注册状态的用户而言，可根据结算信息包含的结算金额、身份凭证信息、身份权益等渲染身份凭证页面，并根据用户不同的触发指令与服务器配合进行身份凭证处理；针对未注册的用户而言，可根据结算信息包含的结算金额以及商户的身份凭证注册数据渲染身份凭证页面，并根据用户不同的触发指令与服务器配合进行身份凭证处理，下述分别针对注册状态和未注册状态的身份凭证页面进行说明。

(1)注册状态

- [0071] 针对注册状态的用户而言，可在身份凭证页面展示可领取的会员权益、会员账户剩余的身份权益、会员等级对应的凭证信息、结算金额等，以使用户快捷地感知身份凭证数据，本实施例提供的一种可选实施方式中，进行页面渲染展示，包括：根据所述结算信息包含的结算金额、所述凭证信息、所述身份权益，渲染所述身份凭证的凭证交互页面并展示。
- [0072] 可选的，所述凭证交互页面配置有登录控件、所述身份权益的领取控件和/或所述用户群组的参与控件。
- [0073] 如图7所示，凭证交互页面配置有登录按钮701、优惠券领取按钮702、会员群组参与按钮703，凭证交互页面还展示有结算金额以及用户在会员账户的积分和余额。
- [0074] 具体执行过程中，用户可针对身份凭证页面配置的不同控件进行触发，并将控件对应的请求向服务器发送，以与服务器配合进行对应的身份凭证处理，本实施例提供的一种可选实施方式中，与服务器配合进行身份凭证处理，包括：若所述参与控件被触发，生成参与请求并向所述服务器发送，以将所述用户加入所述注册用户群组；若所述领取控件被触发，向所述服务器发送所述身份权益的领取请求，以将所述身份权益关联至所述身份凭证，或者，将所述身份权益分配至所述用户的支付账户；若所述登录控件被触发，与所述服务器配合进行所述身份凭证的登录处理。
- [0075] 可选的，所述结算指令在登录处理成功后生成。
- [0076] 沿用上例，用户在触发登录按钮701后，向服务器提交登录指令，服务器基于登录指令调用商户子程序的访问接口，以使用户终端基于身份凭证进入商户子程序，也即是：用户通过触发登录按钮701向用户终端提交基于身份凭证的结算指令；用户在触发领取按钮702后，生成身份权益领取请求向服务器发送，服务器将身份权益关联至用户在商户的身份凭证，或者，将身份权益添加至用户在支付应用程序的支付账户；用户在触发参与按钮703后，生成参与请求并向服务器发送，服务器将用户添加至商户在支付应用程序创建的会员群组。
- [0077] 除此之外，凭证交互页面还可配置登录取消控件，用户触发登录取消控件后，用户终端与服务器配合进行身份凭证处理，以使用户基于未注册状态进入商户

子程序。沿用上例，用户触发登录取消按钮704后，向服务器提交登录取消指令，服务器基于登录取消指令调用商户子程序的访问接口，以使用户终端基于未注册状态进入商户子程序。

(2)未注册状态

- [0078] 针对未注册状态的用户而言，可在身份凭证页面展示待领取的会员权益以及结算金额，以使用户快捷地感知注册身份凭证后可获得的权益，本实施例提供了一种可选实施方式中，进行页面渲染展示，包括：渲染包含所述结算信息包含的结算金额和所述身份凭证注册数据的凭证注册页面，并展示所述凭证注册页面。
- [0079] 可选的，凭证注册页面配置有身份凭证的注册控件。
- [0080] 如图8(a)所示，凭证注册页面展示有结算金额以及注册身份凭证后可获得的权益，凭证注册页面还配置有身份凭证的注册按钮801。
- [0081] 进一步，用户可触发凭证注册页面配置的注册控件后，可与服务器配合进行凭证注册处理并将身份权益关联至身份凭证，并基于身份权益渲染和展示身份凭证页面，以使用户感知身份凭证的注册，本实施例提供了一种可选实施方式中，与服务器配合进行身份凭证处理，包括：若所述凭证注册页面配置的注册控件被触发，向所述服务器发送凭证注册请求，以在所述商户进行所述用户的身份凭证注册获得所述身份凭证；接收所述服务器下发的所述身份凭证关联的身份权益，并基于所述身份权益渲染和展示身份凭证页面。
- [0082] 可选的，所述结算指令在所述身份凭证页面配置的结算控件被触发后生成。
- [0083] 具体的，用户触发凭证注册页面配置的注册控件后，向服务器发送凭证注册请求，服务器可将用户添加至商户在服务器存储的注册用户表，或者，服务器调用商户服务器的注册接口进行用户的身份凭证注册，并将身份凭证关联的身份权益向用户终端发放，以将商户优惠权益发放至身份凭证，将支付优惠权益发放至支付账户。
- [0084] 具体执行过程中，用户终端在展示身份凭证页面之后，用户可触发身份凭证页面展示的控件与服务器配合进行身份凭证处理，具体的，可触发身份凭证页面配置的参与控件加入注册用户群组，也可以触发身份权益的领取控件进行权益

领取，本实施例提供的一种可选实施方式中，基于身份权益渲染和展示身份凭证页面之后，还包括：若所述身份凭证页面配置的注册用户群组的参与控件被触发，与所述服务器配合将所述用户加入所述注册用户群组；若所述身份凭证页面配置的所述身份权益的领取控件被触发，与所述服务器配合将所述身份权益关联至所述身份凭证，或者将所述身份权益分配至所述用户的支付账户。

[0085] 如图8(b)所示，用户触发身份凭证页面配置的会员群组的参与按钮802，向服务器提交群组参与指令，服务器将用户添加至商户在支付应用程序创建的注册用户群组；用户触发身份凭证页面配置的身份权益领取按钮803，向服务器提交权益领取指令，服务器根据权益的类型将商户优惠权益关联至用户在商户的身份凭证，或者，将支付优惠权益分配至用户的支付账户；用户还可触发身份凭证页面配置的支付按钮804，以使用户向商户子程序跳转并基于身份凭证进行订单确认和订单支付，也即是：用户通过触发支付按钮804向用户终端提交基于身份凭证的结算指令。

[0086] 需要说明的是，未注册状态下的用户在商户的身份凭证注册完成后，用户终端即可展示注册状态下的身份凭证页面，具体身份凭证页面展示的内容与配置的控件可参照上述注册状态下的凭证交互页面，具体身份凭证页面的交互过程也可参照凭证交互页面的交互过程进行，本实施例在此不做赘述。

[0087] 除此之外，身份凭证页面还可配置登录取消控件，用户触发登录取消控件后，用户终端与服务器配合进行身份凭证处理，以使用户基于未注册状态进入商户子程序。沿用上例，用户触发登录取消按钮805后，向服务器提交登录取消指令，服务器基于登录取消指令调用商户子程序的访问接口，以使用户终端基于未注册状态进入商户子程序。

[0088] 需要说明的是，用户终端还可仅根据结算信息中包含的结算金额和身份凭证数据进行页面渲染展示，也即是：步骤S206可被替换为：根据结算金额和服务器下发的身份凭证数据进行页面渲染展示，并基于展示的身份凭证页面与服务器配合进行身份凭证处理。

[0089] 步骤S208，若检测到基于身份凭证的结算指令，向商户子程序跳转并发送所述结算信息和用户标识，以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。

- [0090] 本实施例在用户进行支付前即向用户展示可用权益，以及，向未注册用户展示注册身份凭证后的权益，避免了用户先领取权益后进行订单处理的复杂过程，同时使用户直观地感知到注册身份标识后可享受的身份权益，提高了订单处理效率并提升了用户感知；此外，本实施例还通过无线的商户设备实现了不受收银区域限制的订单处理，增加了订单处理模式。
- [0091] 本实施例中，商户子程序是指商户在应用程序内配置的用于进行商品订单的订单创建、订单确认以及订单支付的子程序，具体的，商户子程序可以是商户配置在第三方应用内的子程序，如：配置在支付应用内的子程序，以从第三方应用展示的身份凭证页面跳转至第三方应用中的商户子程序。
- [0092] 具体实施时，在检测到用户在身份凭证页面提交的基于身份凭证的结算指令的情况下，向商户子程序发送结算信息和用户标识，以使商户子程序生成订单页面，同时从身份凭证页面向商户子程序的订单页面跳转，以在商户子程序进行订单确认和订单支付处理。
- [0093] 具体执行过程中，商户子程序在接收到用户终端发送的结算信息和用户标识后，可根据结算信息和用户标识创建结算信息包含的商品的商品页面，并按照用户的身份凭证关联的身份权益对该商品进行结算获得结算金额，在获取到用户在商品页面提交的下单指令后，基于结算金额创建商品订单并生成订单支付指令以进行订单支付，本实施例提供的一种可选实施方式中，在商户子程序进行订单确认，包括：按照所述身份凭证关联的身份权益对所述结算信息中包含的商品信息进行结算获得结算结果；若检测到下单指令，基于所述结算信息与所述结算结果进行订单创建，并生成订单支付指令以进行订单支付。
- [0094] 如图9所示，基于结算信息中包含的商品信息生成商品页面，并基于与用户身份凭证关联的身份权益对商品金额进行结算获得结算结果，用户可触发商品页面配置的下单按钮901提交下单指令，以使商户子程序基于结算结果和商品信息创建商品订单并生成订单支付指令以进行订单支付处理。
- [0095] 进一步，结算信息中包含的商品也可通过物流配送的方式交付给用户，于此，用户在商品页面中还可添加该商品的配送信息，并基于结算信息包含的商品金额、配送费用以及身份权益共同计算结算结果，此外，结算信息中包含的商品

也可能是赠送给用户的商品，也即是：基于配送费用以及身份权益计算结算结果即可，本实施例提供的一种可选实施方式中，在商户子程序进行订单确认，包括：按照所述身份凭证关联的身份权益对所述结算信息中包含的商品信息进行结算获得结算结果，和/或，获取所述通过商户子程序输入的配送信息；若检测到下单指令，基于所述结算信息与所述结算结果和/或所述配送信息进行订单创建，并生成订单支付指令以进行订单支付。

[0096] 沿用上例，用户还可触发商品页面配置的“新增收货地址”按钮902添加配送信息，并计算加入了配送费用的结算结果，以使商户子程序基于结算结果、商品信息和配送地址创建商品订单并生成订单支付指令以进行订单支付处理。

[0097] 具体订单支付过程中，商户子程序可基于生成的订单支付指令调用支付接口进行订单支付，具体的，可调用第三方应用的支付接口进行订单支付，该第三方应用可以是上述建立NFC连接以及展示身份凭证页面的应用，比如：支付应用，本实施例提供的一种可选实施方式中，在商户子程序进行订单支付，包括：基于商户子程序生成的订单支付指令调用支付接口进行订单支付。

[0098] 可选的，所述支付接口响应与接口调用执行如下操作：按照所述订单支付指令携带的支付信息向所述商户进行订单支付，或者，根据所述订单支付指令携带的用户标识查询所述用户的支付账户的身份权益，并基于所述身份权益向所述商户进行订单支付。

[0099] 例如，商户子程序在生成订单支付指令后调用支付应用的支付接口进行订单支付，支付应用所属服务器按照订单支付指令携带的用户标识查询用户的支付账户的身份权益，并基于身份权益计算从用户账户转出的金额，并将转出金额转入商户账户进行订单支付，以及，基于身份权益向商户进行权益核销。

[0100] 需要说明的是，商户子程序可以是商户应用，也可以是应用的子程序，相应的，用户终端可从身份凭证页面所属应用跳转至商户应用，用户终端也可从身份凭证页面所属应用进入该应用所属的商户子程序；其中，该应用可以是支付应用程序。此外，上述第三方应用和/或支付应用所属的服务器可以是与用户终端配合进行身份凭证处理的服务器，本实施例在此不做限定。

- [0101] 综上所述，本实施例提供的一种或者多种基于近场通信的订单处理方法，可应用于用户终端，在进行订单处理的过程中，调用近场通信组件与商户的商户设备配合建立NFC连接，并通过NFC连接接收商户设备发送的结算信息，向服务器发送结算信息以进行身份凭证查询并获取用户在商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据，根据结算信息和服务器下发的身份凭证数据进行页面渲染展示，并基于展示的身份凭证页面与服务器配合进行身份凭证处理，在检测到基于身份凭证的结算指令后向商户子程序跳转以在商户子程序进行订单确认和订单支付，实现了无需收银设备的订单创建、订单确认以及订单支付，提高了订单处理效率，避免了收银区域集中场景下的低效率问题。
- [0102] 进一步，还可根据查询到的用户的身份凭证状态渲染不同的身份凭证页面，以使用户在支付前即可感知到注册身份凭证后享受的权益或者本次订单可享受的权益，提高了用户的感知程度；更进一步，身份凭证页面还可配置多项控件，用户可在支付前在身份凭证页面通过配置的控件领取各项身份权益以及加入用户群组，避免了先领券后进行订单处理的复杂过程，此外，未注册用户和注册用户的身份凭证页面可配置不同的控件，以使未注册用户感知到注册身份凭证后可获得的权益，提高了订单处理效率，提升了用户感知。
- [0103] 上述提供的第一种基于近场通信的订单处理方法的实现过程，可由用户终端执行，下述方法实施例提供的第二种基于近场通信的订单处理方法的实现过程，可由服务器执行，以及下述方法实施例提供的第三种基于近场通信的订单处理方法的实现过程，可由商户设备执行，三者在执行过程中可相互配合，因此，阅读上述实现过程可参照下述第二种基于近场通信的订单处理方法实施例的对应内容，以及下述第三种基于近场通信的订单处理方法实施例的对应内容，相应的，阅读下述第二种基于近场通信的订单处理方法实施例，以及下述第三种基于近场通信的订单处理方法实施例也可参照上述方法实施例的对应内容；此外，下述提供的第二种基于近场通信的订单处理方法的实现过程与下述方法实施例提供的第三种基于近场通信的订单处理方法的实现过程在执行过程中也可相互配合，因此，阅读下述第二种基于近场通信的订单处理方法实施例的对应内容可参照下述第三种基于近场通信的订单处理方法实施例的对应内容，相应

的，阅读下述第三种基于近场通信的订单处理方法实施例也可参照上述第二种基于近场通信的订单处理方法实施例的对应内容。

- [0104] 下述以本实施例提供的一种基于近场通信的订单处理方法在注册会员支付场景的应用为例，对本实施例提供的基于近场通信的订单处理方法进行进一步说明，参见图10，应用于注册会员支付场景的基于近场通信的订单处理方法，具体包括如下步骤。
- [0105] 步骤S1008，调用NFC组件与商户设备建立NFC连接，并通过NFC连接接收商户设备发送的结算信息。
- [0106] 步骤S1010，向服务器发送商户标识。
- [0107] 步骤S1020，根据结算金额和服务器发送的身份凭证数据渲染身份凭证的凭证交互页面并展示。
- [0108] 步骤S1022，基于展示的身份凭证交互页面与服务器配合进行身份凭证处理。
- [0109] 步骤S1024，检测到基于身份凭证的结算指令，向商户子程序跳转并发送结算信息和用户标识。
- [0110] 步骤S1026，在商户子程序中进行订单确认，以使商户子程序按照身份凭证关联的身份权益对结算信息中包含的商品信息进行结算获得结算结果并获取通过商户子程序输入的配送信息，在检测到下单指令后，基于结算信息和结算结果以及配送信息进行订单创建，并生成订单支付指令以进行订单支付。
- [0111] 此处，用户通过触发商户子程序展示的商品页面配置的下单控件触发下单指令。
- [0112] 步骤S1028，在商户子程序进行订单支付，以使商户子程序基于订单支付指令调用支付接口进行订单支付；其中，支付接口响应于接口调用执行如下操作：按照订单支付指令携带的支付信息向商户进行订单支付。
- [0113] 可选的，步骤S1022可被替换为：检测到凭证交互页面展示的注册用户群组的参与控件被触发，生成参与请求并向服务器发送，以将用户加入注册用户群组；步骤S1022也可被替换为：检测到凭证交互页面展示的身份权益的领取控件被触发，向服务器发送身份权益的领取请求，以将身份权益关联至身份凭证，或者，将身份权益分配至用户的支付账户；步骤S1022还可被替换为：检测到凭

证交互页面展示的身份凭证的登录控件被触发，向服务器发送身份凭证的登录处理，以基于身份凭证进行商户子程序登录；结算指令在登录成功后生成。

- [0114] 本实施例提供的上述步骤S1008至步骤S1010以及步骤S1020至步骤S1028可由用户终端执行，需要说明的是，用户终端执行的上述步骤S1008至步骤S1010以及步骤S1020至步骤S1028，与下述实施例可由服务器执行的步骤S1012至步骤S1018，在执行过程中可相互配合，以及，与下述实施例可由商户设备执行的步骤S1002至步骤S1006，在执行过程中也可相互配合，因此阅读本实施例请参照下述方法实施例提供的可由服务器执行的步骤S1012至步骤S1018，以及可由商户设备执行的步骤S1002至步骤S1006的相应内容，阅读下述方法实施例请参照本实施例提供的步骤S1008至步骤S1010以及步骤S1020至步骤S1028的相应内容。
- [0115] 下述以本实施例提供的一种基于近场通信的订单处理方法在未注册会员支付场景的应用为例，对本实施例提供的基于近场通信的订单处理方法进行进一步说明，参见图11，应用于未注册会员支付场景的基于近场通信的订单处理方法，具体包括如下步骤。
- [0116] 步骤S1108，调用NFC组件与商户设备建立NFC连接，并通过NFC连接接收商户设备发送的结算信息。
- [0117] 步骤S1110，向服务器发送商户标识。
- [0118] 步骤S1118，渲染包含结算金额和身份凭证注册数据的凭证注册页面，并展示凭证注册页面。
- [0119] 步骤S1120，向服务器发送凭证注册请求。
- [0120] 此前，用户触发凭证注册页面配置的注册控件。
- [0121] 步骤S1124，接收服务器发送的身份权益，并基于身份权益渲染和展示身份凭证页面。
- [0122] 步骤S1126，检测到基于身份凭证的结算指令，向商户子程序跳转并发送结算信息和用户标识。
- [0123] 此前，用户触发身份凭证页面配置的结算控件后提交结算指令。
- [0124] 步骤S1128，在商户子程序中进行订单确认，以使商户子程序按照身份凭证关联的身份权益对结算信息中包含的商品信息进行结算获得结算结果并获取通过

商户子程序输入的配送信息，在检测到下单指令后，基于结算信息和结算结果以及配送信息进行订单创建，并生成订单支付指令以进行订单支付。

- [0125] 此处，用户通过触发商户子程序展示的商品页面配置的下单控件触发下单指令。
- [0126] 步骤S1130，在商户子程序进行订单支付，以使商户子程序基于订单支付指令调用支付接口进行订单支付；
- [0127] 其中，支付接口响应于接口调用执行如下操作：根据订单支付指令携带的用户标识查询用户的支付账户的身份权益，并基于身份权益向商户进行订单支付。
- [0128] 本实施例提供的上述步骤S1108至步骤S1110、步骤S1118至步骤S1120以及步骤S1124至步骤S1130由可用户终端执行，需要说明的是，用户终端执行的上述步骤S1108至步骤S1110、步骤S1118至步骤S1120以及步骤S1124至步骤S1130，与下述实施例可由服务器执行的步骤S1112至步骤S1116以及步骤S1122，在执行过程中可相互配合，以及，与下述实施例可由商户设备执行的步骤S1102至步骤S1106，在执行过程中也可相互配合，因此阅读本实施例请参照下述方法实施例提供的可由服务器执行的步骤S1112至步骤S1116以及步骤S1122，以及可由商户设备执行的步骤S1102至步骤S1106的相应内容，阅读下述方法实施例请参照本实施例提供的步骤S1108至步骤S1110、步骤S1118至步骤S1120以及步骤S1124至步骤S1130的相应内容。
- [0129] 本公开提供的第二种基于近场通信的订单处理方法的一个或多个实施例如下。
- [0130] 参照图12，本实施例提供的基于近场通信的订单处理方法，可应用于服务器，具体包括步骤S1202至S1208。
- [0131] 步骤S1202，接收用户终端发送的结算信息。
- [0132] 实际应用中，存在商户的场地较大、结算和/或收银区域过于拥挤的情况，比如：大型商超、大型购物场所的场所面积过大，支付区域过于固定，用户在购物完后需要进行排队；针对于此，本实施例通过向手持无线的商户设备输入结算信息，将结算信息通过NFC连接向用户终端传输，以使用户终端在商户子程序中进行订单确认和订单支付，实现了无需收银设备的快捷订单创建、订单确

认以及订单支付，进一步，用户终端还可与服务器配合查询用户在商户的身份凭证，基于身份凭证提交结算指令，实现了无固定收银区域的快捷会员支付。

[0133] 本实施例中，商户设备是指手持的无线设备，用于接收商户成员输入的结算信息或商品信息并将结算信息通过NFC连接向用户终端发送。具体的，商户设备可包括配置有显示组件和NFC组件的NFC设备；商户设备还可配置有第三方应用的客户端，商户设备通过安装的第三方应用进行结算信息的输入，比如：商户设备可配置有支付应用的客户端，商户设备通过支付应用进行结算信息的输入；商户设备可通过第三方应用渲染近场支付页面并向用户终端发送结算信息，也即是：用户终端可在第三方应用内与商户设备建立NFC连接；可选的，第三方应用通过调用近场支付接口渲染近场支付页面并向用户终端发送结算信息。

[0134] 进一步，商户设备可以是连接互联网的联网设备，商户设备可与商户服务器进行交互获取到各商品的结算信息以供商户成员选择并输入，同时通过第三方应用向用户终端通过互联网发送结算信息，进一步，第三方应用也可通过商户设备的网络连接调用第三方应用所属的服务器进行近场支付页面的渲染，商户设备仅用于接收并展示近场支付页面；此外，商户设备也可以是离线的NFC设备，各商品的结算信息存储在商户设备中以供商户成员选择并输入，进一步，第三方应用也是离线应用，第三方应用调用近场支付接口并通过商户设备的渲染组件渲染近场支付页面并展示。

[0135] 具体实施时，商户成员首先与商户设备进行交互输入结算信息，商户设备在接收到结算信息后渲染并展示结算信息的近场支付页面，同时调用NFC组件进行用户终端检测，在检测到NFC广播范围内存在用户终端的情况下，调用NFC组件与检测到的用户终端建立NFC连接，通过NFC连接向用户终端发送结算信息；用户终端调用近场通信组件与商户设备配合建立NFC连接，并通过NFC连接接收商户设备传输的结算信息并将结算信息向服务器发送；服务器接收用户终端发送的结算信息。可选的，结算信息由商户设备通过建立的近场通信连接发送至用户终端。

- [0136] 本实施例中，结算信息是指商户成员输入的商品的结算信息，具体可以是商品的详情信息、商品的结算金额、商户信息、商品的收货信息等，同时也可以由上述各信息中两个或两个以上的组合，本实施例在此不做限定。可选的，结算信息包括商品信息和商户标识；其中，商品信息包括商品详情信息和/或结算金额。
- [0137] 具体的，结算信息可通过商户成员在商户设备展示的结算页面输入，商户设备在获取到结算信息后还可渲染结算信息的近场支付页面并展示，也即是：商户设备获取通过结算页面输入的结算信息，并渲染展示结算信息的近场支付页面。如图3和图4所示，商户成员在图3(a)所示的第一结算页面触发新建开单按钮301，进入图3(b)所示的第二结算页面，并在第二结算页面输入商品的商品信息以及商户的商户标识后触发提交按钮302，进入图3(c)所示的第三结算页面，商户成员在触发第三结算页面的发起收款按钮303后展示如图4所示的近场支付页面，用以引导用户终端与商家设备建立近场通信连接。此外，商户标识也可通过商户设备写入结算页面，也即是：商户设备生成携带商户标识的结算页面，商户成员在结算页面输入商品信息，以获得结算页面的结算信息。
- [0138] 具体执行过程中，在商户设备展示近场支付页面的同时，或者，在商户设备展示近场支付页面之后，还可调用近场通信组件进行用户终端检测并与检测到的用户终端建立NFC连接，用以将结算信息发送至用户终端；可选的，近场通信连接在商户设备获取到通过结算页面输入的结算信息渲染展示结算信息的近场支付页面后建立。可选的，近场通信连接在商户设备调用近场通信组件检测到用户终端后建立；近场通信组件的调用，在获取到结算页面输入的结算信息并渲染结算信息的近场支付页面后进行。
- [0139] 除此之外，商户设备调用近场通信组件未检测到用户终端的情况下，或者，商户设备调用近场通信组件与用户终端建立NFC连接失败的情况下，可展示近场通信提醒页面，该近场通信提醒页面可在近场支付页面展示时间届满后进行展示，用以提醒用户打开NFC开关后靠近商户设备进行NFC连接。具体的，商户设备可通过红外组件、图像采集组件等检测组件，检测是否存在靠近商户设备的用户终端，在检测到存在靠近商户设备的用户终端且NFC连接失败的情

况下，可展示近场通信提醒页面。可选的，商户设备的检测组件在检测到用户终端后，调用近场通信组件与检测到的用户终端建立近场通信连接，若连接失败，展示近场通信提醒页面。

- [0140] 需要说明的是，商户设备展示的近场支付页面也可被替换为扫描支付页面，具体的，商户设备在检测到近场支付页面的切换指令后，渲染并切换至携带支付码和订单金额的扫描支付页面。如图5所示，商户成员触发近场支付页面的切换按钮501后，商户设备渲染并切换至携带支付码和订单金额的扫描支付页面。进一步，在商户设备展示扫描支付页面的情况下，用户终端可扫描支付码并基于扫描结果向商户子程序跳转，以在商户子程序进行订单确认和订单支付。本实施例提供的一种可选实施方式中，还包括：扫描所述支付码并对所述支付码进行解码，基于解码结果向所述商户子程序跳转并发送所述结算信息和所述用户标识，以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。
- [0141] 步骤S1204，根据用户标识和所述结算信息中包含的商户标识进行身份凭证查询。
- [0142] 本实施例通过用户终端与服务器配合的方式，通过向服务器发送结算信息以使服务器进行用户在商户的身份凭证状态，判断用户是否为商户的注册用户，以使用户基于在商户的身份凭证进行订单支付，实现了结算区域之外基于身份凭证进行支付。
- [0143] 具体实施时，根据用户标识和结算信息中包含的商户标识进行身份凭证查询，根据查询结果确定用户在商户的身份凭证状态。具体的，可根据商户标识在商户的用户注册表中查询用户标识对应用户的身份凭证状态。
- [0144] 本实施例中，身份凭证是指用户在商户的注册身份凭证，具体的，身份凭证可以是用户在商户注册的会员身份，相应的，在用户注册商户的会员身份的情况下，身份凭证状态可以是用户在商户的会员身份状态，身份凭证数据可以是用户在商户的会员积分、会员余额、会员群主状态、会员优惠权益等；此外，在用户未注册商户的会员身份的情况下，身份凭证状态可以是用户在商户的未注册会员身份状态，身份凭证数据可以是商户的身份凭证注册数据，比如：商户

的会员宣传信息等。可选的，若身份凭证状态为未注册状态，身份凭证数据包括：商户的身份凭证注册数据。

- [0145] 具体身份凭证查询过程中，服务器可根据用户标识和商户标识，查询商户中是否存在用户标识对应的用户，根据查询结果确定用户在商户的身份凭证状态，本实施例提供的一种可选实施方式中，进行身份凭证查询，包括：根据所述用户的用户标识和所述结算信息包含的商户标识，查询所述用户是否在所述商户进行身份凭证注册，若是，确定所述身份凭证状态为注册状态；若否，确定所述身份凭证状态为未注册状态。
- [0146] 具体的，服务器中可存储各商户的注册用户表，服务器根据商户标识确定商户的注册用户表，并在该商户的注册用户表中查询是否存在用户标识对应的注册用户，若存在，确定用户的身份凭证状态为注册状态，若不存在，确定用户的身份凭证状态为未注册状态。
- [0147] 此外，各商户也可将各自的注册用户表存储在各自对应的商户服务器中，服务器可根据商户标识调用对应的商户服务器的查询接口查询注册用户表，并查询注册用户表中是否存在用户标识对应的注册用户，根据查询结果确定用户的身份凭证状态，本实施例提供的另一种可选实施方式中，进行身份凭证查询，包括：根据商户标识调用商户标识对应商户的查询接口进行注册用户查询，根据查询结果确定用户标识对应用户是否在商户进行身份凭证注册，若是，确定身份凭证状态为注册状态；若否，确定身份凭证状态为未注册状态。
- [0148] 步骤S1206，根据查询到的用户在商户的身份凭证状态，获取所述身份凭证状态对应的身份凭证数据并向所述用户终端下发。
- [0149] 具体实施时，根据用户在商户的身份凭证状态，查询对应于用户的身份凭证状态的身份凭证数据并向用户终端发送；用户终端根据商户设备发送的结算信息和服务器下发的身份凭证数据进行身份凭证页面的渲染与展示。
- [0150] 具体执行过程中，商户可向注册用户发放各项身份权益和/或优惠权益，商户还可邀请注册用户进入注册用户群组用以管理与维护注册用户，针对于注册用户，服务器可将用户的身份凭证的凭证信息，身份凭证关联的身份权益以及注册用户群组和/或用户针对注册用户群组的状态作为身份凭证数据，本实施例提

供的可选实施方式中，若身份凭证状态为注册状态，获取用户在商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据，包括：获取所述用户在所述商户注册的所述身份凭证的凭证信息，以及所述身份凭证关联的身份权益；确定所述商户针对注册身份凭证的注册用户创建的注册用户群组。

[0151] 此外，商户对于未注册的用户可下发待领取的身份权益和/或优惠权益，也即是：用户在该商户注册后可获得的权益，针对未注册用户，服务器可将商户的身份凭证注册数据作为身份凭证数据并向用户终端发送。

[0152] 可选的，若身份凭证状态为注册状态，获取身份凭证数据向用户终端下发，包括：获取所述用户在所述商户注册的所述身份凭证的凭证信息，以及所述身份凭证关联的身份权益，确定所述商户针对注册身份凭证的注册用户创建的注册用户群组，并向所述用户终端下发所述凭证信息、所述身份权益和所述注册用户群组。若身份凭证状态为未注册状态，获取商户的身份凭证注册数据向用户终端下发。比如：商户的身份凭证注册宣传数据。

[0153] 步骤S1208，配合所述用户终端进行身份凭证处理，以使所述用户终端在检测到基于身份凭证的结算指令后跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0154] 本实施例通过商户设备发送的结算信息和服务器下发的身份凭证数据渲染身份凭证对应的支付页面并展示，用以将商户的收银台的功能转移到用户终端实现，通过用户终端进行订单创建、订单确认和订单支付，商户设备进行结算信息的传输，实现了零售、商超、大型购物场地等场景下的快捷订单支付，避免了结算、收银区域过于集中导致的效率问题。

[0155] 具体实施时，用户终端先根据商户设备发送的结算信息和服务器下发的身份凭证数据进行身份凭证页面的渲染与展示，并根据用户对展示的身份凭证页面的触发指令与服务器配合进行身份凭证处理；服务器根据用户终端提交的各项请求与用户终端配合进行身份凭证处理；用户终端在身份凭证处理完成后，并在检测到基于身份凭证的结算指令后跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0156] 具体的，在用户身份凭证状态为注册状态的情况下，配合用户终端进行身份凭证处理，包括：若接收到所述用户终端发送的参与请求，将所述用户加入所述

注册用户群组；若接收到所述用户终端发送的所述身份权益的领取请求，将所述身份权益关联至所述身份凭证，或者，将所述身份权益分配至所述用户的支付账户；若接收到所述用户终端在凭证交互页面配置的登录控件被触发后发送的登录请求，进行所述身份凭证的登录处理；所述结算指令在登录处理成功后生成。在用户身份凭证状态为未注册状态的情况下配合用户终端进行身份凭证处理，包括：获取用户终端触发注册控件提交的注册请求，基于注册请求进行用户在商户的身份凭证注册处理。

- [0157] 需要说明的是，用户在注册完成后，用户终端即可展示身份凭证注册后的页面，用户终端可与服务器配合进行注册状态下的身份凭证处理，具体配合处理过程参照上述注册状态进行，本实施例在此不再赘述。
- [0158] 本实施例中，商户子程序是指商户在应用程序内配置的用于进行商品订单的订单创建、订单确认以及订单支付的子程序，具体的，商户子程序可以是商户配置在第三方应用内的子程序，比如：配置在支付应用内的子程序，以从第三方应用展示的身份凭证页面跳转至第三方应用中的商户子程序。
- [0159] 具体执行过程中，用户终端进行页面渲染展示时需要与服务器进行数据交互以及进行各组件的调用，如：渲染组件，需要部分处理时间进行渲染展示处理；针对于此，可渲染加载页面并进行展示，以向用户表明用户终端正在进行渲染展示处理。如图6所示，展示身份凭证页面前，先展示加载页面。此外，由于不同用户终端可能采用不同的操作系统，针对不同的操作系统可渲染并展示加载页面，也可以在锁屏或桌面展示身份凭证页面的展示提醒，以使用户触发展示按钮进行身份凭证页面展示。
- [0160] 具体执行过程中，可根据不同用户的身份凭证状态渲染不同的身份凭证页面，针对注册状态的用户而言，可根据结算信息包含的结算金额、身份凭证信息、身份权益等渲染身份凭证页面，并根据用户不同的触发指令与服务器配合进行身份凭证处理；针对未注册的用户而言，可根据结算信息包含的结算金额以及商户的身份凭证注册数据渲染身份凭证页面，并根据用户不同的触发指令与服务器配合进行身份凭证处理，下述分别针对注册状态和未注册状态的身份凭证页面进行说明。

(1)注册状态

- [0161] 针对注册状态的用户而言，可在身份凭证页面展示可领取的会员权益、会员账户剩余的身份权益、会员等级对应的凭证信息、结算金额等，以使用户快捷地感知身份凭证数据，本实施例提供的一种可选实施方式中，进行页面渲染展示，包括：根据所述结算信息包含的结算金额、所述凭证信息、所述身份权益，渲染所述身份凭证的凭证交互页面并展示。
- [0162] 可选的，所述凭证交互页面配置有登录控件、所述身份权益的领取控件和/或所述用户群组的参与控件。
- [0163] 如图7所示，凭证交互页面配置有登录按钮701、优惠券领取按钮702、会员群组参与按钮703，凭证交互页面还展示有结算金额以及用户在会员账户的积分和余额。
- [0164] 具体执行过程中，用户可针对身份凭证页面配置的不同控件进行触发，并将控件对应的请求向服务器发送，以与服务器配合进行对应的身份凭证处理，本实施例提供的一种可选实施方式中，与服务器配合进行身份凭证处理，包括：若所述参与控件被触发，生成参与请求并向所述服务器发送，以将所述用户加入所述注册用户群组；若所述领取控件被触发，向所述服务器发送所述身份权益的领取请求，以将所述身份权益关联至所述身份凭证，或者，将所述身份权益分配至所述用户的支付账户；若所述登录控件被触发，与所述服务器配合进行所述身份凭证的登录处理。
- [0165] 可选的，所述结算指令在登录处理成功后生成。
- [0166] 沿用上例，用户在触发登录按钮701后，向服务器提交登录指令，服务器基于登录指令调用商户子程序的访问接口，以使用户终端基于身份凭证进入商户子程序，也即是：用户通过触发登录按钮701向用户终端提交基于身份凭证的结算指令；用户在触发领取按钮702后，生成身份权益领取请求向服务器发送，服务器将身份权益关联至用户在商户的身份凭证，或者，将身份权益添加至用户在支付应用程序的支付账户；用户在触发参与按钮703后，生成参与请求并向服务器发送，服务器将用户添加至商户在支付应用程序创建的会员群组。

[0167] 除此之外，凭证交互页面还可配置登录取消控件，用户触发登录取消控件后，用户终端与服务器配合进行身份凭证处理，以使用户基于未注册状态进入商户子程序。沿用上例，用户触发登录取消按钮704后，向服务器提交登录取消指令，服务器基于登录取消指令调用商户子程序的访问接口，以使用户终端基于未注册状态进入商户子程序。

(2)未注册状态

[0168] 针对未注册状态的用户而言，可在身份凭证页面展示待领取的会员权益以及结算金额，以使用户快捷地感知注册身份凭证后可获得的权益，本实施例提供了一种可选实施方式中，进行页面渲染展示，包括：渲染包含所述结算信息包含的结算金额和所述身份凭证注册数据的凭证注册页面，并展示所述凭证注册页面。

[0169] 可选的，凭证注册页面配置有身份凭证的注册控件。

[0170] 如图8(a)所示，凭证注册页面展示有结算金额以及注册身份凭证后可获得的权益，凭证注册页面还配置有身份凭证的注册按钮801。

[0171] 进一步，用户可触发凭证注册页面配置的注册控件后，可与服务器配合进行凭证注册处理并将身份权益关联至身份凭证，并基于身份权益渲染和展示身份凭证页面，以使用户感知身份凭证的注册，本实施例提供了一种可选实施方式中，与服务器配合进行身份凭证处理，包括：若所述凭证注册页面配置的注册控件被触发，向所述服务器发送凭证注册请求，以在所述商户进行所述用户的身份凭证注册获得所述身份凭证；接收所述服务器下发的所述身份凭证关联的身份权益，并基于所述身份权益渲染和展示身份凭证页面。

[0172] 可选的，所述结算指令在所述身份凭证页面配置的结算控件被触发后生成。

[0173] 具体的，用户触发凭证注册页面配置的注册控件后，向服务器发送凭证注册请求，服务器可将用户添加至商户在服务器存储的注册用户表，或者，服务器调用商户服务器的注册接口进行用户的身份凭证注册，并将身份凭证关联的身份权益向用户终端发放，以将商户优惠权益发放至身份凭证，将支付优惠权益发放至支付账户。

- [0174] 具体执行过程中，用户终端在展示身份凭证页面之后，用户可触发身份凭证页面展示的控件与服务器配合进行身份凭证处理，具体的，可触发身份凭证页面配置的参与控件加入注册用户群组，也可以触发身份权益的领取控件进行权益领取，本实施例提供的一种可选实施方式中，基于身份权益渲染和展示身份凭证页面之后，还包括：若所述身份凭证页面配置的注册用户群组的参与控件被触发，与所述服务器配合将所述用户加入所述注册用户群组；若所述身份凭证页面配置的所述身份权益的领取控件被触发，与所述服务器配合将所述身份权益关联至所述身份凭证，或者将所述身份权益分配至所述用户的支付账户。
- [0175] 如图8(b)所示，用户触发身份凭证页面配置的会员群组的参与按钮802，向服务器提交群组参与指令，服务器将用户添加至商户在支付应用程序创建的注册用户群组；用户触发身份凭证页面配置的身份权益领取按钮803，向服务器提交权益领取指令，服务器根据权益的类型将商户优惠权益关联至用户在商户的身份凭证，或者，将支付优惠权益分配至用户的支付账户；用户还可触发身份凭证页面配置的支付按钮804，以使用户向商户子程序跳转并基于身份凭证进行订单确认和订单支付，也即是：用户通过触发支付按钮804向用户终端提交基于身份凭证的结算指令。
- [0176] 除此之外，身份凭证页面还可配置登录取消控件，用户触发登录取消控件后，用户终端与服务器配合进行身份凭证处理，以使用户基于未注册状态进入商户子程序。沿用上例，用户触发登录取消按钮805后，向服务器提交登录取消指令，服务器基于登录取消指令调用商户子程序的访问接口，以使用户终端基于未注册状态进入商户子程序。
- [0177] 具体执行过程中，商户子程序在接收到用户终端发送的结算信息和用户标识后，可根据结算信息和用户标识创建结算信息包含的商品的商品页面，并按照用户的身份凭证关联的身份权益对该商品进行结算获得结算金额，在获取到用户在商品页面提交的下单指令后，基于结算金额创建商品订单并生成订单支付指令以进行订单支付，本实施例提供的一种可选实施方式中，在商户子程序进行订单确认，包括：按照所述身份凭证关联的身份权益对所述结算信息中包含

的商品信息进行结算获得结算结果；若检测到下单指令，基于所述结算信息与所述结算结果进行订单创建，并生成订单支付指令以进行订单支付。

[0178] 如图9所示，基于结算信息中包含的商品信息生成商品页面，并基于与用户身份凭证关联的身份权益对商品金额进行结算获得结算结果，用户可触发商品页面配置的下单按钮901提交下单指令，以使商户子程序基于结算结果和商品信息创建商品订单并生成订单支付指令以进行订单支付处理。

[0179] 进一步，结算信息中包含的商品也可通过物流配送的方式交付给用户，于此，用户在商品页面中还可添加该商品的配送信息，并基于结算信息包含的商品金额、配送费用以及身份权益共同计算结算结果，此外，结算信息中包含的商品也可能是赠送给用户的商品，也即是：基于配送费用以及身份权益计算结算结果即可，本实施例提供的一种可选实施方式中，在商户子程序进行订单确认，包括：按照所述身份凭证关联的身份权益对所述结算信息中包含的商品信息进行结算获得结算结果，和/或，获取所述通过商户子程序输入的配送信息；若检测到下单指令，基于所述结算信息与所述结算结果和/或所述配送信息进行订单创建，并生成订单支付指令以进行订单支付。

[0180] 沿用上例，用户还可触发商品页面配置的“新增收货地址”按钮902添加配送信息，并计算加入了配送费用的结算结果，以使商户子程序基于结算结果、商品信息和配送地址创建商品订单并生成订单支付指令以进行订单支付处理。

[0181] 具体订单支付过程中，商户子程序可基于生成的订单支付指令调用支付接口进行订单支付，具体的，可调用第三方应用的支付接口进行订单支付，该第三方应用可以是上述建立NFC连接以及展示身份凭证页面的应用，比如：支付应用，本实施例提供的一种可选实施方式中，在商户子程序进行订单支付，包括：基于商户子程序生成的订单支付指令调用支付接口进行订单支付。

[0182] 可选的，所述支付接口响应与接口调用执行如下操作：按照所述订单支付指令携带的支付信息向所述商户进行订单支付，或者，根据所述订单支付指令携带的用户标识查询所述用户的支付账户的身份权益，并基于所述身份权益向所述商户进行订单支付。

- [0183] 例如，商户子程序在生成订单支付指令后调用支付应用的支付接口进行订单支付，支付应用所属服务器按照订单支付指令携带的用户标识查询用户的支付账户的身份权益，并基于身份权益计算从用户账户转出的金额，并将转出金额转入商户账户进行订单支付，以及，基于身份权益向商户进行权益核销。
- [0184] 综上所述，本实施例提供的一种或者多种基于近场通信的订单处理方法，可应用于服务器，在进行订单处理过程中，接收用户终端发送的结算信息，根据用户标识和结算信息中包含的商户标识机械能身份凭证查询，根据查询到的用户在商户的身份凭证状态，获取身份凭证状态对应的身份凭证数据并向用户终端下发，配合用户终端进行身份凭证处理，以使用户终端在检测到基于身份凭证的结算指令后跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付实现了无需收银设备的订单创建、订单确认以及订单支付，提高了订单处理效率，避免了收银区域集中场景下的低效率问题。
- [0185] 进一步，还可根据查询到的用户的身份凭证状态渲染不同的身份凭证页面，以使用户在支付前即可感知到注册身份凭证后享受的权益或者本次订单可享受的权益，提高了用户的感知程度；更进一步，身份凭证页面还可配置多项控件，用户可在支付前在身份凭证页面通过配置的控件领取各项身份权益以及加入用户群组，避免了先领券后进行订单处理的复杂过程，此外，未注册用户和注册用户的身份凭证页面可配置不同的控件，以使未注册用户感知到注册身份凭证后可获得的权益，提高了订单处理效率，提升了用户感知。
- [0186] 下述以本实施例提供的一种基于近场通信的订单处理方法在会员支付场景的应用为例，对本实施例提供的基于近场通信的订单处理方法进行进一步说明，参见图10，应用于注册会员支付场景的基于近场通信的订单处理方法，具体包括如下步骤。
- [0187] 步骤S1012，接收用户终端发送的结算信息，根据用户的用户标识和商户标识查询用户在商户注册的身份凭证。
- [0188] 步骤S1014，获取用户在商户注册的身份凭证的凭证信息，以及身份凭证关联的身份权益。
- [0189] 步骤S1016，确定商户针对注册身份凭证的注册用户创建的注册用户群组。

- [0190] 步骤S1018, 将凭证信息、身份权益以及注册用户群组作为身份凭证数据向用户终端发送。
- [0191] 下述以本实施例提供的一种基于近场通信的订单处理方法在未注册会员支付场景的应用为例, 对本实施例提供的基于近场通信的订单处理方法进行进一步说明, 参见图11, 应用于未注册会员支付场景的基于近场通信的订单处理方法, 具体包括如下步骤。
- [0192] 步骤S1112, 接收用户终端发送的结算信息, 根据用户的用户标识和商户标识查询用户在商户的身份凭证。
- [0193] 步骤S1114, 在身份凭证状态为未注册状态的情况下, 获取商户的身份凭证注册数据。
- [0194] 步骤S1116, 向用户终端发送身份凭证数据。
- [0195] 步骤S1122, 进行用户的身份凭证注册获得身份凭证, 并获取身份凭证关联的身份权益向用户终端发送。
- [0196] 本公开提供的第三种基于近场通信的订单处理方法的一个或多个实施例如下。
- [0197] 参照图13, 本实施例提供的基于近场通信的订单处理方法, 可应用于商户设备, 具体包括步骤S1302至S1306。
- [0198] 步骤S1302, 获取通过结算页面输入的结算信息, 渲染并展示所述结算信息的近场支付页面。
- [0199] 实际应用中, 存在商户的场地较大、结算和/或收银区域过于拥挤的情况, 比如: 大型商超、大型购物场所的场所面积过大, 支付区域过于固定, 用户在购物完后需要进行排队; 针对于此, 本实施例通过向手持无线的商户设备输入结算信息, 将结算信息通过NFC连接向用户终端传输, 以使用户终端在商户子程序中进行订单确认和订单支付, 实现了无需收银设备的快捷订单创建、订单确认以及订单支付, 进一步, 用户终端还可与服务器配合查询用户在商户的身份凭证, 基于身份凭证提交结算指令, 实现了无固定收银区域的快捷会员支付。
- [0200] 本实施例中, 商户设备是指手持的无线设备, 用于接收商户成员输入的结算信息或商品信息并将结算信息通过NFC连接向用户终端发送。具体的, 商户设备可包括配置有显示组件和NFC组件的NFC设备; 商户设备还可配置有第三方

应用的客户端，商户设备通过安装的第三方应用进行结算信息的输入，比如：商户设备可配置有支付应用的客户端，商户设备通过支付应用进行结算信息的输入；商户设备可通过第三方应用渲染近场支付页面并向用户终端发送结算信息，也即是：用户终端可在第三方应用内与商户设备建立NFC连接；可选的，第三方应用通过调用近场支付接口渲染近场支付页面并向用户终端发送结算信息。

- [0201] 进一步，商户设备可以是连接互联网的联网设备，商户设备可与商户服务器进行交互获取到各商品的结算信息以供商户成员选择并输入，同时通过第三方应用向用户终端通过互联网发送结算信息，进一步，第三方应用也可通过商户设备的网络连接调用第三方应用所属的服务器进行近场支付页面的渲染，商户设备仅用于接收并展示近场支付页面；此外，商户设备也可以是离线的NFC设备，各商品的结算信息存储在商户设备中以供商户成员选择并输入，进一步，第三方应用也是离线应用，第三方应用调用近场支付接口并通过商户设备的渲染组件渲染近场支付页面并展示。
- [0202] 具体实施时，商户成员与商户设备展示的结算页面交互获取结算页面输入的结算信息，根据结算信息渲染并展示结算信息的近场支付页面。
- [0203] 本实施例中，结算信息是指商户成员输入的商品的结算信息，具体可以是商品的详情信息、商品的结算金额、商户信息、商品的收货信息等，同时也可以是上述各信息中两个或两个以上的组合，本实施例在此不做限定。可选的，结算信息包括商品信息和商户标识；其中，商品信息包括商品详情信息和/或结算金额。
- [0204] 具体的，结算信息可通过商户成员在商户设备展示的结算页面输入，商户设备在获取到结算信息后还可渲染结算信息的近场支付页面并展示，也即是：商户设备获取通过结算页面输入的结算信息，并渲染展示结算信息的近场支付页面。如图3(a)、图3(b)、图3(c)和图4所示，商户成员在图3(a)所示的第一结算页面触发新建开单按钮301，进入图3(b)所示的第二结算页面，并在第二结算页面输入商品的商品信息以及商户的商户标识后触发提交按钮302，进入图3(c)所示的第三结算页面，商户成员在触发第三结算页面的发起收款按钮303后展示如图4所

示的近场支付页面，用以引导用户终端与商家设备建立近场通信连接。此外，商户标识也可通过商户设备写入结算页面，也即是：商户设备生成携带商户标识的结算页面，商户成员在结算页面输入商品信息，以获得结算页面的结算信息。

[0205] 具体执行过程中，在商户设备展示近场支付页面的同时，或者，在商户设备展示近场支付页面之后，还可调用近场通信组件进行用户终端检测并与检测到的用户终端建立NFC连接，用以将结算信息发送至用户终端；可选的，近场通信连接在商户设备获取到通过结算页面输入的结算信息渲染展示结算信息的近场支付页面后建立。可选的，近场通信连接在商户设备调用近场通信组件检测到用户终端后建立；近场通信组件的调用，在获取到结算页面输入的结算信息并渲染结算信息的近场支付页面后进行。

[0206] 步骤S1304，调用近场通信组件进行用户终端检测，并与检测到的用户终端建立近场通信连接。

[0207] 具体实施时，调用NFC组件进行用户终端检测，在检测到用户终端的情况下与用户终端建立近场通信连接。

[0208] 除此之外，商户设备调用近场通信组件未检测到用户终端的情况下，或者，商户设备调用近场通信组件与用户终端建立NFC连接失败的情况下，可展示近场通信提醒页面，该近场通信提醒页面可在近场支付页面展示时间届满后进行展示，用以提醒用户打开NFC开关后靠近商户设备进行NFC连接。具体的，商户设备可通过红外组件、图像采集组件等检测组件，检测是否存在靠近商户设备的用户终端，在检测到存在靠近商户设备的用户终端且NFC连接失败的情况下，可展示近场通信提醒页面。可选的，商户设备的检测组件在检测到用户终端后，调用近场通信组件与检测到的用户终端建立近场通信连接，若连接失败，展示近场通信提醒页面。

[0209] 需要说明的是，商户设备展示的近场支付页面也可被替换为扫描支付页面，具体的，商户设备在检测到近场支付页面的切换指令后，渲染并切换至携带支付码和订单金额的扫描支付页面。如图5所示，商户成员触发近场支付页面的切换按钮501后，商户设备渲染并切换至携带支付码和订单金额的扫描支付页面。进

一步，在商户设备展示扫描支付页面的情况下，用户终端可扫描支付码并基于扫描结果向商户子程序跳转，以在商户子程序进行订单确认和订单支付。本实施例提供的一种可选实施方式中，还包括：扫描所述支付码并对所述支付码进行解码，基于解码结果向所述商户子程序跳转并发送所述结算信息和所述用户标识，以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0210] 步骤S1306，通过所述近场通信连接向所述用户终端发送所述结算信息，以使所述用户终端基于所述结算信息与所述服务器配合进行身份凭证处理，并基于用户在商户的身份凭证的结算指令跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0211] 具体实施时，商户设备通过NFC连接向用户终端发送结算信息；用户终端接收到结算信息后向服务器转发，以基于结算信息和服务器配合进行身份凭证处理，并基于用户在商户的身份凭证的结算指令跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0212] 本实施例中，身份凭证是指用户在商户的注册身份凭证，具体的，身份凭证可以是用户在商户注册的会员身份，相应的，在用户注册商户的会员身份的情况下，身份凭证状态可以是用户在商户的会员身份状态，身份凭证数据可以是用户在商户的会员积分、会员余额、会员群主状态、会员优惠权益等；此外，在用户未注册商户的会员身份的情况下，身份凭证状态可以是用户在商户的未注册会员身份状态，身份凭证数据可以是商户的身份凭证注册数据，比如：商户的会员宣传信息等。可选的，若身份凭证状态为未注册状态，身份凭证数据包括：商户的身份凭证注册数据。

[0213] 具体身份凭证查询过程中，服务器可根据用户标识和商户标识，查询商户中是否存在用户标识对应的用户，根据查询结果确定用户在商户的身份凭证状态，本实施例提供的一种可选实施方式中，进行身份凭证查询，包括：根据所述用户的用户标识和所述结算信息包含的商户标识，查询所述用户是否在所述商户进行身份凭证注册，若是，确定所述身份凭证状态为注册状态；若否，确定所述身份凭证状态为未注册状态。

- [0214] 具体的，服务器中可存储各商户的注册用户表，服务器根据商户标识确定商户的注册用户表，并在该商户的注册用户表中查询是否存在用户标识对应的注册用户，若存在，确定用户的身份凭证状态为注册状态，若不存在，确定用户的身份凭证状态为未注册状态。
- [0215] 此外，各商户也可将各自的注册用户表存储在各自对应的商户服务器中，服务器可根据商户标识调用对应的商户服务器的查询接口查询注册用户表，并查询注册用户表中是否存在用户标识对应的注册用户，根据查询结果确定用户的身份凭证状态，本实施例提供的另一种可选实施方式中，进行身份凭证查询，包括：根据商户标识调用商户标识对应商户的查询接口进行注册用户查询，根据查询结果确定用户标识对应用户是否在商户进行身份凭证注册，若是，确定身份凭证状态为注册状态；若否，确定身份凭证状态为未注册状态。
- [0216] 具体执行过程中，商户可向注册用户发放各项身份权益和/或优惠权益，商户还可邀请注册用户进入注册用户群组用以管理与维护注册用户，针对于注册用户，服务器可将用户的身份凭证的凭证信息，身份凭证关联的身份权益以及注册用户群组和/或用户针对注册用户群组的状态作为身份凭证数据，本实施例提供的一种可选实施方式中，若身份凭证状态为注册状态，获取用户在商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据，包括：获取所述用户在所述商户注册的所述身份凭证的凭证信息，以及所述身份凭证关联的身份权益；确定所述商户针对注册身份凭证的注册用户创建的注册用户群组。
- [0217] 此外，商户对于未注册的用户可下发待领取的身份权益和/或优惠权益，也即是：用户在该商户注册后可获得的权益，针对未注册用户，服务器可将商户的身份凭证注册数据作为身份凭证数据并向用户终端发送。
- [0218] 具体执行过程中，用户终端进行页面渲染展示时需要与服务器进行数据交互以及进行各组件的调用，如：渲染组件，需要部分处理时间进行渲染展示处理；针对于此，可渲染加载页面并进行展示，以向用户表明用户终端正在进行渲染展示处理。如图6所示，展示身份凭证页面前，先展示加载页面。此外，由于不同用户终端可能采用不同的操作系统，针对不同的操作系统可渲染并展示加载

页面，也可以在锁屏或桌面展示身份凭证页面的展示提醒，以使用户触发展示按钮进行身份凭证页面展示。

[0219] 具体执行过程中，可根据不同用户的身份凭证状态渲染不同的身份凭证页面，针对注册状态的用户而言，可根据结算信息包含的结算金额、身份凭证信息、身份权益等渲染身份凭证页面，并根据用户不同的触发指令与服务器配合进行身份凭证处理；针对未注册的用户而言，可根据结算信息包含的结算金额以及商户的身份凭证注册数据渲染身份凭证页面，并根据用户不同的触发指令与服务器配合进行身份凭证处理，下述分别针对注册状态和未注册状态的身份凭证页面进行说明。

(1)注册状态

[0220] 针对注册状态的用户而言，可在身份凭证页面展示可领取的会员权益、会员账户剩余的身份权益、会员等级对应的凭证信息、结算金额等，以使用户快捷地感知身份凭证数据，本实施例提供的一种可选实施方式中，进行页面渲染展示，包括：根据所述结算信息包含的结算金额、所述凭证信息、所述身份权益，渲染所述身份凭证的凭证交互页面并展示。

[0221] 可选的，所述凭证交互页面配置有登录控件、所述身份权益的领取控件和/或所述用户群组的参与控件。

[0222] 如图7所示，凭证交互页面配置有登录按钮701、优惠券领取按钮702、会员群组参与按钮703，凭证交互页面还展示有结算金额以及用户在会员账户的积分和余额。

[0223] 具体执行过程中，用户可针对身份凭证页面配置的不同控件进行触发，并将控件对应的请求向服务器发送，以与服务器配合进行对应的身份凭证处理，本实施例提供的一种可选实施方式中，与服务器配合进行身份凭证处理，包括：若所述参与控件被触发，生成参与请求并向所述服务器发送，以将所述用户加入所述注册用户群组；若所述领取控件被触发，向所述服务器发送所述身份权益的领取请求，以将所述身份权益关联至所述身份凭证，或者，将所述身份权益分配至所述用户的支付账户；若所述登录控件被触发，与所述服务器配合进行所述身份凭证的登录处理。

- [0224] 可选的，所述结算指令在登录处理成功后生成。
- [0225] 沿用上例，用户在触发登录按钮701后，向服务器提交登录指令，服务器基于登录指令调用商户子程序的访问接口，以使用户终端基于身份凭证进入商户子程序，也即是：用户通过触发登录按钮701向用户终端提交基于身份凭证的结算指令；用户在触发领取按钮702后，生成身份权益领取请求向服务器发送，服务器将身份权益关联至用户在商户的身份凭证，或者，将身份权益添加至用户在支付应用程序的支付账户；用户在触发参与按钮703后，生成参与请求并向服务器发送，服务器将用户添加至商户在支付应用程序创建的会员群组。
- [0226] 除此之外，凭证交互页面还可配置登录取消控件，用户触发登录取消控件后，用户终端与服务器配合进行身份凭证处理，以使用户基于未注册状态进入商户子程序。沿用上例，用户触发登录取消按钮704后，向服务器提交登录取消指令，服务器基于登录取消指令调用商户子程序的访问接口，以使用户终端基于未注册状态进入商户子程序。

(2)未注册状态

- [0227] 针对未注册状态的用户而言，可在身份凭证页面展示待领取的会员权益以及结算金额，以使用户快捷地感知注册身份凭证后可获得的权益，本实施例提供了一种可选实施方式中，进行页面渲染展示，包括：渲染包含所述结算信息包含的结算金额和所述身份凭证注册数据的凭证注册页面，并展示所述凭证注册页面。
- [0228] 可选的，凭证注册页面配置有身份凭证的注册控件。
- [0229] 如图8(a)所示，凭证注册页面展示有结算金额以及注册身份凭证后可获得的权益，凭证注册页面还配置有身份凭证的注册按钮801。
- [0230] 进一步，用户可触发凭证注册页面配置的注册控件后，可与服务器配合进行凭证注册处理并将身份权益关联至身份凭证，并基于身份权益渲染和展示身份凭证页面，以使用户感知身份凭证的注册，本实施例提供了一种可选实施方式中，与服务器配合进行身份凭证处理，包括：若所述凭证注册页面配置的注册控件被触发，向所述服务器发送凭证注册请求，以在所述商户进行所述用户的

身份凭证注册获得所述身份凭证；接收所述服务器下发的所述身份凭证关联的身份权益，并基于所述身份权益渲染和展示身份凭证页面。

- [0231] 可选的，所述结算指令在所述身份凭证页面配置的结算控件被触发后生成。
- [0232] 具体的，用户触发凭证注册页面配置的注册控件后，向服务器发送凭证注册请求，服务器可将用户添加至商户在服务器存储的注册用户表，或者，服务器调用商户服务器的注册接口进行用户的身份凭证注册，并将身份凭证关联的身份权益向用户终端发放，以将商户优惠权益发放至身份凭证，将支付优惠权益发放至支付账户。
- [0233] 具体执行过程中，用户终端在展示身份凭证页面之后，用户可触发身份凭证页面展示的控件与服务器配合进行身份凭证处理，具体的，可触发身份凭证页面配置的参与控件加入注册用户群组，也可以触发身份权益的领取控件进行权益领取，本实施例提供的一种可选实施方式中，基于身份权益渲染和展示身份凭证页面之后，还包括：若所述身份凭证页面配置的注册用户群组的参与控件被触发，与所述服务器配合将所述用户加入所述注册用户群组；若所述身份凭证页面配置的所述身份权益的领取控件被触发，与所述服务器配合将所述身份权益关联至所述身份凭证，或者将所述身份权益分配至所述用户的支付账户。
- [0234] 如图8(b)所示，用户触发身份凭证页面配置的会员群组的参与按钮802，向服务器提交群组参与指令，服务器将用户添加至商户在支付应用程序创建的注册用户群组；用户触发身份凭证页面配置的身份权益领取按钮803，向服务器提交权益领取指令，服务器根据权益的类型将商户优惠权益关联至用户在商户的身份凭证，或者，将支付优惠权益分配至用户的支付账户；用户还可触发身份凭证页面配置的支付按钮804，以使用户向商户子程序跳转并基于身份凭证进行订单确认和订单支付，也即是：用户通过触发支付按钮804向用户终端提交基于身份凭证的结算指令。
- [0235] 除此之外，身份凭证页面还可配置登录取消控件，用户触发登录取消控件后，用户终端与服务器配合进行身份凭证处理，以使用户基于未注册状态进入商户子程序。沿用上例，用户触发登录取消按钮805后，向服务器提交登录取消指

令，服务器基于登录取消指令调用商户子程序的访问接口，以使用户终端基于未注册状态进入商户子程序。

[0236] 本实施例中，商户子程序是指商户在应用程序内配置的用于进行商品订单的订单创建、订单确认以及订单支付的子程序，具体的，商户子程序可以是商户配置在第三方应用内的子程序，比如：配置在支付应用内的子程序，以从第三方应用展示的身份凭证页面跳转至第三方应用中的商户子程序。

[0237] 具体执行过程中，商户子程序在接收到用户终端发送的结算信息和用户标识后，可根据结算信息和用户标识创建结算信息包含的商品的商品页面，并按照用户的身份凭证关联的身份权益对该商品进行结算获得结算金额，在获取到用户在商品页面提交的下单指令后，基于结算金额创建商品订单并生成订单支付指令以进行订单支付，本实施例提供的一种可选实施方式中，在商户子程序进行订单确认，包括：按照所述身份凭证关联的身份权益对所述结算信息中包含的商品信息进行结算获得结算结果；若检测到下单指令，基于所述结算信息与所述结算结果进行订单创建，并生成订单支付指令以进行订单支付。

[0238] 如图9所示，基于结算信息中包含的商品信息生成商品页面，并基于与用户身份凭证关联的身份权益对商品金额进行结算获得结算结果，用户可触发商品页面配置的下单按钮901提交下单指令，以使商户子程序基于结算结果和商品信息创建商品订单并生成订单支付指令以进行订单支付处理。

[0239] 进一步，结算信息中包含的商品也可通过物流配送的方式交付给用户，于此，用户在商品页面中还可添加该商品的配送信息，并基于结算信息包含的商品金额、配送费用以及身份权益共同计算结算结果，此外，结算信息中包含的商品也可能是赠送给用户的商品，也即是：基于配送费用以及身份权益计算结算结果即可，本实施例提供的一种可选实施方式中，在商户子程序进行订单确认，包括：按照所述身份凭证关联的身份权益对所述结算信息中包含的商品信息进行结算获得结算结果，和/或，获取所述通过商户子程序输入的配送信息；若检测到下单指令，基于所述结算信息与所述结算结果和/或所述配送信息进行订单创建，并生成订单支付指令以进行订单支付。

- [0240] 沿用上例，用户还可触发商品页面配置的“新增收货地址”按钮902添加配送信息，并计算加入了配送费用的结算结果，以使商户子程序基于结算结果、商品信息和配送地址创建商品订单并生成订单支付指令以进行订单支付处理。
- [0241] 具体订单支付过程中，商户子程序可基于生成的订单支付指令调用支付接口进行订单支付，具体的，可调用第三方应用的支付接口进行订单支付，该第三方应用可以是上述建立NFC连接以及展示身份凭证页面的应用，比如：支付应用，本实施例提供的一种可选实施方式中，在商户子程序进行订单支付，包括：基于商户子程序生成的订单支付指令调用支付接口进行订单支付。
- [0242] 可选的，所述支付接口响应与接口调用执行如下操作：按照所述订单支付指令携带的支付信息向所述商户进行订单支付，或者，根据所述订单支付指令携带的用户标识查询所述用户的支付账户的身份权益，并基于所述身份权益向所述商户进行订单支付。
- [0243] 例如，商户子程序在生成订单支付指令后调用支付应用的支付接口进行订单支付，支付应用所属服务器按照订单支付指令携带的用户标识查询用户的支付账户的身份权益，并基于身份权益计算从用户账户转出的金额，并将转出金额转入商户账户进行订单支付，以及，基于身份权益向商户进行权益核销。
- [0244] 综上所述，本实施例提供的一种或者多种基于近场通信的订单处理方法，可应用于商户设备，在进行订单处理的过程中，获取通过结算页面输入的结算信息，渲染并展示结算信息的近场支付页面，调用近场通信组件进行用户终端检测，并与检测到的用户终端建立近场通信连接，通过NFC连接向用户终端发送结算信息，以使用户终端基于结算明细系和服务器配合进行身份凭证处理，并基于用户在商户的身份凭证的结算指令跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付实现了无需收银设备的订单创建、订单确认以及订单支付，提高了订单处理效率，避免了收银区域集中场景下的低效率问题。
- [0245] 进一步，还可根据查询到的用户的身份凭证状态渲染不同的身份凭证页面，以使用户在支付前即可感知到注册身份凭证后享受的权益或者本次订单可享受的权益，提高了用户的感知程度；更进一步，身份凭证页面还可配置多项控件，用户可在支付前在身份凭证页面通过配置的控件领取各项身份权益以及加入用

户群组，避免了先领券后进行订单处理的复杂过程，此外，未注册用户和注册用户的身份凭证页面可配置不同的控件，以使未注册用户感知到注册身份凭证后可获得的权益，提高了订单处理效率，提升了用户感知。

[0246] 下述以本实施例提供的一种基于近场通信的订单处理方法在应用于注册会员支付场景的应用为例，对本实施例提供的基于近场通信的订单处理方法进行进一步说明，参见图10，应用于注册会员支付场景的基于近场通信的订单处理方法，具体包括如下步骤。

[0247] 步骤S1002，获取通过结算页面输入的结算信息，通过第三方应用调用近场支付接口渲染并展示结算信息的近场支付页面。

[0248] 此前，商户成员通过商户设备安装的第三方应用展示的结算页面输入结算信息。

[0249] 步骤S1004，调用NFC组件进行用户终端检测，与检测到的用户建立NFC连接。

[0250] 步骤S1006，通过第三方应用调用近场支付接口通过NFC连接向用户终端发送结算信息。

[0251] 下述以本实施例提供的一种基于近场通信的订单处理方法在未注册会员支付场景的应用为例，对本实施例提供的基于近场通信的订单处理方法进行进一步说明，参见图11，应用于未注册会员支付场景的基于近场通信的订单处理方法，具体包括如下步骤。

[0252] 步骤S1102，获取通过结算页面输入的结算信息，通过第三方应用调用近场支付接口渲染并展示结算信息的近场支付页面。

[0253] 此前，商户成员通过商户设备安装的第三方应用展示的结算页面输入结算信息。

[0254] 步骤S1104，调用NFC组件进行用户终端检测，与检测到的用户建立NFC连接。

[0255] 步骤S1106，通过第三方应用调用近场支付接口通过NFC连接向用户终端发送结算信息。

[0256] 本公开提供的第一种基于近场通信的订单处理装置实施例如下。

- [0257] 在上述的实施例中，提供了第一种基于近场通信的订单处理方法，与之相对应的，还提供了一种基于近场通信的订单处理装置，下面结合附图进行说明。
- [0258] 参照图14，其示出了本实施例提供的第一种基于近场通信的订单处理装置实施例的示意图。
- [0259] 由于装置实施例对应于方法实施例，所以描述得比较简单，相关的部分请参见上述提供的方法实施例的对应说明即可。下述描述的装置实施例仅仅是示意性的。
- [0260] 本实施例提供第一种基于近场通信的订单处理装置，包括：结算信息接收模块1402，被配置为调用近场通信组件与商户的商户设备配合建立近场通信连接，并通过所述近场通信连接接收所述商户设备发送的结算信息；结算信息发送模块1404，被配置为向服务器发送所述结算信息，以进行身份凭证查询并获取用户在所述商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据；身份凭证页面展示模块1406，被配置为根据所述结算信息和所述服务器下发的所述身份凭证数据进行页面渲染展示，并基于展示的身份凭证页面与所述服务器配合进行身份凭证处理；若检测到基于身份凭证的结算指令，运行子程序跳转模块1408，所述子程序跳转模块1408被配置为向商户子程序跳转并发送所述结算信息和用户标识，以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。
- [0261] 本公开提供的第二种基于近场通信的订单处理装置实施例如下。
- [0262] 在上述的实施例中，提供了第二种基于近场通信的订单处理方法，与之相对应的，还提供了一种基于近场通信的订单处理装置，下面结合附图进行说明。
- [0263] 参照图15，其示出了本实施例提供的第二种基于近场通信的订单处理装置实施例的示意图。
- [0264] 由于装置实施例对应于方法实施例，所以描述得比较简单，相关的部分请参见上述提供的方法实施例的对应说明即可。下述描述的装置实施例仅仅是示意性的。
- [0265] 本实施例提供第二种基于近场通信的订单处理装置，包括：结算信息接收模块1502，被配置为接收用户终端发送的结算信息；所述结算信息由商户设备通过建立的近场通信连接发送至所述用户终端；身份凭证查询模块1504，被配置为根据

用户标识和所述结算信息中包含的商户标识进行身份凭证查询；身份凭证数据发送模块1506，被配置为根据查询到的用户在商户的身份凭证状态，获取所述身份凭证状态对应的身份凭证数据并向所述用户终端下发；身份凭证处理模块1508，被配置为配合所述用户终端进行身份凭证处理，以使所述用户终端在检测到基于身份凭证的结算指令后跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0266] 本公开提供的第三种基于近场通信的订单处理装置实施例如下。

[0267] 在上述的实施例中，提供了第三种基于近场通信的订单处理方法，与之相对应的，还提供了一种基于近场通信的订单处理装置，下面结合附图进行说明。

[0268] 参照图16，其示出了本实施例提供的第三种基于近场通信的订单处理装置实施例的示意图。

[0269] 由于装置实施例对应于方法实施例，所以描述得比较简单，相关的部分请参见上述提供的方法实施例的对应说明即可。下述描述的装置实施例仅仅是示意性的。

[0270] 本实施例提供第三种基于近场通信的订单处理装置，包括：结算信息获取模块1602，被配置为获取通过结算页面输入的结算信息，渲染并展示所述结算信息的近场支付页面；近场通信连接建立模块1604，被配置为调用近场通信组件进行用户终端检测，并与检测到的用户终端建立近场通信连接；结算信息发送模块1606，被配置为通过所述近场通信连接向所述用户终端发送所述结算信息，以使所述用户终端基于所述结算信息与服务器配合进行身份凭证处理，并基于用户在商户的身份凭证的结算指令跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0271] 本公开提供的第一种基于近场通信的订单处理设备实施例如下。

[0272] 对应上述描述的第一种基于近场通信的订单处理方法，基于相同的技术构思，本公开一个或多个实施例还提供一种基于近场通信的订单处理设备，该基于近场通信的订单处理设备用于执行上述提供的第一种基于近场通信的订单处理方法，图17为本公开一个或多个实施例提供的第一种基于近场通信的订单处理设备的结构示意图。

[0273] 本实施例提供的第一种基于近场通信的订单处理设备，包括如下。

[0274] 如图17所示,基于近场通信的订单处理设备可因配置或性能不同而产生比较大的差异,可以包括一个或一个以上的处理器1701和存储器1702,存储器1702中可以存储有一个或一个以上存储应用程序或数据。其中,存储器1702可以是短暂存储或持久存储。存储在存储器1702的应用程序可以包括一个或一个以上模块(图未示出),每个模块可以包括基于近场通信的订单处理设备中的一系列计算机可执行指令。更进一步地,处理器1701可以设置为与存储器1702通信,在基于近场通信的订单处理设备上执行存储器1702中的一系列计算机可执行指令。基于近场通信的订单处理设备还可以包括一个或一个以上电源1703,一个或一个以上有线或无线网络接口1704,一个或一个以上输入/输出接口1705,一个或一个以上键盘1706等。

[0275] 在一个具体的实施例中,基于近场通信的订单处理设备包括有存储器,以及一个或一个以上的程序,其中一个或者一个以上程序存储于存储器中,且一个或者一个以上程序可以包括一个或一个以上模块,且每个模块可以包括对支付方的第一设备中的一系列计算机可执行指令,且经配置以由一个或者一个以上处理器执行该一个或者一个以上程序包含用于进行以下计算机可执行指令:调用近场通信组件与商户的商户设备配合建立近场通信连接,并通过所述近场通信连接接收所述商户设备发送的结算信息;向服务器发送所述结算信息,以进行身份凭证查询并获取用户在所述商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据;根据所述结算信息和所述服务器下发的所述身份凭证数据进行页面渲染展示,并基于展示的身份凭证页面与所述服务器配合进行身份凭证处理;若检测到基于身份凭证的结算指令,向商户子程序跳转并发送所述结算信息和用户标识,以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0276] 本公开提供的第二种基于近场通信的订单处理设备实施例如下。

[0277] 对应上述描述的第二种基于近场通信的订单处理方法,基于相同的技术构思,本公开一个或多个实施例还提供一种基于近场通信的订单处理设备,该基于近场通信的订单处理设备用于执行上述提供的第二种基于近场通信的订单处理方法,图18为本公开一个或多个实施例提供的第二种基于近场通信的订单处理设备的结构示意图。

[0278] 本实施例提供的第二种基于近场通信的订单处理设备，包括以下。

[0279] 如图18所示，基于近场通信的订单处理设备可因配置或性能不同而产生比较大的差异，可以包括一个或一个以上的处理器1801和存储器1802，存储器1802中可以存储有一个或一个以上存储应用程序或数据。其中，存储器1802可以是短暂存储或持久存储。存储在存储器1802的应用程序可以包括一个或一个以上模块(图未示出)，每个模块可以包括基于近场通信的订单处理设备中的一系列计算机可执行指令。更进一步地，处理器1801可以设置为与存储器1802通信，在基于近场通信的订单处理设备上执行存储器1802中的一系列计算机可执行指令。基于近场通信的订单处理设备还可以包括一个或一个以上电源1803，一个或一个以上有线或无线网络接口1804，一个或一个以上输入/输出接口1805，一个或一个以上键盘1806等。

[0280] 在一个具体的实施例中，基于近场通信的订单处理设备包括有存储器，以及一个或一个以上的程序，其中一个或者一个以上程序存储于存储器中，且一个或者一个以上程序可以包括一个或一个以上模块，且每个模块可以包括对基于近场通信的订单处理设备中的一系列计算机可执行指令，且经配置以由一个或者一个以上处理器执行该一个或者一个以上程序包含用于进行以下计算机可执行指令：接收用户终端发送的结算信息；所述结算信息由商户设备通过建立的近场通信连接发送至所述用户终端；根据用户标识和所述结算信息中包含的商户标识进行身份凭证查询；根据查询到的用户在商户的身份凭证状态，获取所述身份凭证状态对应的身份凭证数据并向所述用户终端下发；配合所述用户终端进行身份凭证处理，以使所述用户终端在检测到基于身份凭证的结算指令后跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0281] 本公开提供的第三种基于近场通信的订单处理设备实施例如下。

[0282] 对应上述描述的第三种基于近场通信的订单处理方法，基于相同的技术构思，本公开一个或多个实施例还提供一种基于近场通信的订单处理设备，该基于近场通信的订单处理设备用于执行上述提供的第三种基于近场通信的订单处理方法，图19为本公开一个或多个实施例提供的一种基于近场通信的订单处理设备的结构示意图。

- [0283] 本实施例提供的一种基于近场通信的订单处理设备，包括以下。
- [0284] 如图19所示，基于近场通信的订单处理设备可因配置或性能不同而产生比较大的差异，可以包括一个或一个以上的处理器1901和存储器1902，存储器1902中可以存储有一个或一个以上存储应用程序或数据。其中，存储器1902可以是短暂存储或持久存储。存储在存储器1902的应用程序可以包括一个或一个以上模块(图未示出)，每个模块可以包括基于近场通信的订单处理设备中的一系列计算机可执行指令。更进一步地，处理器1901可以设置为与存储器1902通信，在基于近场通信的订单处理设备上执行存储器1902中的一系列计算机可执行指令。基于近场通信的订单处理设备还可以包括一个或一个以上电源1903，一个或一个以上有线或无线网络接口1904，一个或一个以上输入/输出接口1905，一个或一个以上键盘1906等。
- [0285] 在一个具体的实施例中，基于近场通信的订单处理设备包括有存储器，以及一个或一个以上的程序，其中一个或者一个以上程序存储于存储器中，且一个或者一个以上程序可以包括一个或一个以上模块，且每个模块可以包括对基于近场通信的订单处理设备中的一系列计算机可执行指令，且经配置以由一个或者一个以上处理器执行该一个或者一个以上程序包含用于进行以下计算机可执行指令：获取通过结算页面输入的结算信息，渲染并展示所述结算信息的近场支付页面；调用近场通信组件进行用户终端检测，并与检测到的用户终端建立近场通信连接；通过所述近场通信连接向所述用户终端发送所述结算信息，以使所述用户终端基于所述结算信息与服务器配合进行身份凭证处理，并基于用户在商户的身份凭证的结算指令跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。
- [0286] 本公开提供的第一种计算机可读存储介质实施例如下。
- [0287] 对应上述描述的第一种基于近场通信的订单处理方法，基于相同的技术构思，本公开一个或多个实施例还提供一种计算机可读存储介质。
- [0288] 本实施例提供的第一种计算机可读存储介质，用于存储计算机可执行指令，所述计算机可执行指令在被执行时实现以下流程：调用近场通信组件与商户的商户设备配合建立近场通信连接，并通过所述近场通信连接接收所述商户设备发送的结算信息；向服务器发送所述结算信息，以进行身份凭证查询并获取用户

在所述商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据；根据所述结算信息和所述服务器下发的所述身份凭证数据进行页面渲染展示，并基于展示的身份凭证页面与所述服务器配合进行身份凭证处理；若检测到基于身份凭证的结算指令，向商户子程序跳转并发送所述结算信息和用户标识，以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0289] 需要说明的是，本公开中关于第一种计算机可读存储介质的实施例与本公开中关于第一种基于近场通信的订单处理方法的实施例基于同一发明构思，因此该实施例的具体实施可以参见前述对应方法的实施，重复之处不再赘述。

[0290] 本公开提供的第二种计算机可读存储介质实施例如下。

[0291] 对应上述描述的第二种基于近场通信的订单处理方法，基于相同的技术构思，本公开一个或多个实施例还提供一种计算机可读存储介质。

[0292] 本实施例提供的计算机可读存储介质，用于存储计算机可执行指令，所述计算机可执行指令在被处理器执行时实现以下流程：接收用户终端发送的结算信息；所述结算信息由商户设备通过建立的近场通信连接发送至所述用户终端；根据用户标识和所述结算信息中包含的商户标识进行身份凭证查询；根据查询到的用户在商户的身份凭证状态，获取所述身份凭证状态对应的身份凭证数据并向所述用户终端下发；配合所述用户终端进行身份凭证处理，以使所述用户终端在检测到基于身份凭证的结算指令后跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0293] 需要说明的是，本公开中关于第二种计算机可读存储介质的实施例与本公开中关于第二种基于近场通信的订单处理方法的实施例基于同一发明构思，因此该实施例的具体实施可以参见前述对应方法的实施，重复之处不再赘述。

[0294] 本公开提供的第三种计算机可读存储介质实施例如下。

[0295] 对应上述描述的第三种基于近场通信的订单处理方法，基于相同的技术构思，本公开一个或多个实施例还提供一种计算机可读存储介质。

[0296] 本实施例提供的计算机可读存储介质，用于存储计算机可执行指令，所述计算机可执行指令在被处理器执行时实现以下流程：获取通过结算页面输入的结算信息，渲染并展示所述结算信息的近场支付页面；调用近场通信组件进行用户

终端检测，并与检测到的用户终端建立近场通信连接；通过所述近场通信连接向所述用户终端发送所述结算信息，以使所述用户终端基于所述结算信息与服务器配合进行身份凭证处理，并基于用户在商户的身份凭证的结算指令跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[0297] 需要说明的是，本公开中关于第三种计算机可读存储介质的实施例与本公开中关于第三种基于近场通信的订单处理方法的实施例基于同一发明构思，因此该实施例的具体实施可以参见前述对应方法的实施，重复之处不再赘述。

[0298] 本公开中的各个实施例均采用递进的方式描述，各个实施例之间相同或者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，比如装置实施例、设备实施例和存储介质实施例，三者均相似于方法实施例，所以描述地比较简单，阅读装置实施例、设备实施例和存储介质实施例中的相关内容请参照方法实施例的部分说明即可。

[0299] 上述对本公开特定实施例进行了描述。其它实施例在所附权利要求书的范围内。在一些情况下，在权利要求书中记载的动作或步骤可以按照不同于实施例中的顺序来执行并且仍然可以实现期望的结果。另外，在附图中描绘的过程不一定要求示出的特定顺序或者连续顺序才能实现期望的结果。在某些实施方式中，多任务处理和并行处理也是可以的或者可能是有利的。

[0300] 在20世纪30年代，对于一个技术的改进可以很明显地区分是硬件上的改进(例如，对二极管、晶体管、开关等电路结构的改进)还是软件上的改进(对于方法流程的改进)。然而，随着技术的发展，当今的很多方法流程的改进已经可以视为硬件电路结构的直接改进。设计人员几乎都通过将改进的方法流程编程到硬件电路中来得到相应的硬件电路结构。因此，不能说一个方法流程的改进就不能用硬件实体模块来实现。例如，可编程逻辑器件(Programmable Logic Device, PLD)(例如现场可编程门阵列(Field Programmable Gate Array, FPGA))就是这样一种集成电路，其逻辑功能由用户对器件编程来确定。由设计人员自行编程来把一个数字系统“集成”在一片PLD上，而不需要请芯片制造厂商来设计和制作专用的集成电路芯片。而且，如今，取代手工地制作集成电路芯片，这种编程也多半改用“逻辑编译器(logic compiler)”软件来实现，它与程序开发撰写时所用的

软件编译器相类似，而要编译之前的原始代码也得用特定的编程语言来撰写，此称之为硬件描述语言(Hardware Description Language, HDL)，而HDL也并非仅有一种，而是有许多种，如ABEL(Advanced Boolean Expression Language)、AHD L(Altera Hardware Description Language)、Confluence、CUPL(Cornell University Programming Language)、HDCal、JHDL(Java Hardware Description Language)、Lava、Lola、MyHDL、PALASM、RHDL(Ruby Hardware Description Language)等，目前最普遍使用的是VHDL(Very-High-Speed Integrated Circuit Hardware Description Language)与Verilog。本领域技术人员也应该清楚，只需要将方法流程用上述几种硬件描述语言稍作逻辑编程并编程到集成电路中，就可以很容易得到实现该逻辑方法流程的硬件电路。

[0301] 控制器可以按任何适当的方式实现，例如，控制器可以采取例如微处理器或处理器以及存储可由该(微)处理器执行的计算机可读程序代码(例如软件或固件)的计算机可读介质、逻辑门、开关、专用集成电路(Application Specific Integrated Circuit, ASIC)、可编程逻辑控制器和嵌入微控制器的形式，控制器的例子包括但不限于以下微控制器：ARC 626D、Atmel AT151SAM、Microchip PIC18F26K20以及Silicone Labs C8061F320，存储器控制器还可以被实现为存储器的控制逻辑的一部分。本领域技术人员也知道，除了以纯计算机可读程序代码方式实现控制器以外，完全可以通过将方法步骤进行逻辑编程来使得控制器以逻辑门、开关、专用集成电路、可编程逻辑控制器和嵌入微控制器等的形式来实现相同功能。因此这种控制器可以被认为是一种硬件部件，而对其内包括的用于实现各种功能的装置也可以视为硬件部件内的结构。或者甚至，可以将用于实现各种功能的装置视为既可以是实现方法的软件模块又可以是硬件部件内的结构。

[0302] 上述实施例阐明的系统、装置、模块或单元，具体可以由计算机芯片或实体实现，或者由具有某种功能的产品来实现。一种典型的实现设备为计算机。具体的，计算机例如可以为个人计算机、膝上型计算机、蜂窝电话、相机电话、智能电话、个人数字助理、媒体播放器、导航设备、电子邮件设备、游戏控制台、平板计算机、可穿戴设备或者这些设备中的任何设备的组合。

- [0303] 为了描述的方便，描述以上装置时以功能分为各种单元分别描述。当然，在实施本公开实施例时可以把各单元的功能在同一个或多个软件和/或硬件中实现。
- [0304] 本领域内的技术人员应明白，本公开一个或多个实施例可提供为方法、系统或计算机程序产品。因此，本公开一个或多个实施例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，本公开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、CD-ROM、光学存储器等)上实施的计算机程序产品的形式。
- [0305] 本公开是参照根据本公开实施例的方法、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。
- [0306] 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。
- [0307] 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。
- [0308] 在一个典型的配置中，计算设备包括一个或多个处理器(CPU)、输入/输出接口、网络接口和内存。
- [0309] 内存可能包括计算机可读介质中的非永久性存储器，随机存取存储器(RAM)和/或非易失性内存等形式，如只读存储器(ROM)或闪存(flash RAM)。内存是计算机可读介质的示例。

- [0310] 计算机可读介质包括永久性和非永久性、可移动和非可移动媒体可以由任何方法或技术来实现信息存储。信息可以是计算机可读指令、数据结构、程序的模块或其他数据。计算机的存储介质的例子包括，但不限于相变内存(PRAM)、静态随机存取存储器(SRAM)、动态随机存取存储器(DRAM)、其他类型的随机存取存储器(RAM)、只读存储器(ROM)、电可擦除可编程只读存储器(EEPROM)、快闪记忆体或其他内存技术、只读光盘只读存储器(CD-ROM)、数字多功能光盘(DVD)或其他光学存储、磁盒式磁带，磁带磁盘存储或其他磁性存储设备或任何其他非传输介质，可用于存储可以被计算设备访问的信息。按照本文中的界定，计算机可读介质不包括暂存电脑可读媒体(transitory media)，如调制的数据信号和载波。
- [0311] 还需要说明的是，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、商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、商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、商品或者设备中还存在另外的相同要素。
- [0312] 本公开一个或多个实施例可以在由计算机执行的计算机可执行指令的一般上下文中描述，例如程序模块。一般地，程序模块包括执行特定任务或实现特定抽象数据类型的例程、程序、对象、组件、数据结构等等。也可以在分布式计算环境中实践本公开的一个或多个实施例，在这些分布式计算环境中，由通过通信网络而被连接的远程处理设备来执行任务。在分布式计算环境中，程序模块可以位于包括存储设备在内的本地和远程计算机存储介质中。
- [0313] 以上所述仅为本公开的实施例而已，并不用于限制本公开。对于本领域技术人员来说，本公开可以有各种更改和变化。凡在本公开的精神和原理之内所作的任何修改、等同替换、改进等，均应包含在本公开的权利要求范围之内。

权利要求书

- [权利要求 1]

一种基于近场通信的订单处理方法，包括：

调用近场通信组件与商户的商户设备配合建立近场通信连接，并通过所述近场通信连接接收所述商户设备发送的结算信息；

向服务器发送所述结算信息，以进行身份凭证查询并获取用户在所述商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据；

根据所述结算信息和所述服务器下发的所述身份凭证数据进行页面渲染展示，并基于展示的身份凭证页面与所述服务器配合进行身份凭证处理；

若检测到基于身份凭证的结算指令，向商户子程序跳转并发送所述结算信息和用户标识，以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。
- [权利要求 2]

根据权利要求1所述的基于近场通信的订单处理方法，所述近场通信连接，在所述商户设备获取到通过结算页面输入的结算信息渲染展示所述结算信息的近场支付页面后建立。
- [权利要求 3]

根据权利要求1所述的基于近场通信的订单处理方法，所述进行身份凭证查询，包括：

根据所述用户的用户标识和所述结算信息包含的商户标识，查询所述用户是否在所述商户进行身份凭证注册，若是，确定所述身份凭证状态为注册状态；若否，确定所述身份凭证状态为未注册状态。
- [权利要求 4]

根据权利要求3所述的基于近场通信的订单处理方法，若所述身份凭证状态为注册状态，所述获取用户在所述商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据，包括：

获取所述用户在所述商户注册的所述身份凭证的凭证信息，以及所述身份凭证关联的身份权益；

确定所述商户针对注册身份凭证的注册用户创建的注册用户群组。

- [权利要求 5] 根据权利要求4所述的基于近场通信的订单处理方法，所述根据所述结算信息和所述服务器下发的所述身份凭证数据进行页面渲染展示，包括：
- 根据所述结算信息包含的结算金额、所述凭证信息、所述身份权益，渲染所述身份凭证的凭证交互页面并展示；
- 其中，所述凭证交互页面配置有登录控件、所述身份权益的领取控件和/或所述注册用户群组的参与控件。
- [权利要求 6] 根据权利要求5所述的基于近场通信的订单处理方法，所述基于展示的身份凭证页面与所述服务器配合进行身份凭证处理，包括：
- 若所述参与控件被触发，生成参与请求并向所述服务器发送，以将所述用户加入所述注册用户群组；
- 若所述领取控件被触发，向所述服务器发送所述身份权益的领取请求，以将所述身份权益关联至所述身份凭证，或者，将所述身份权益分配至所述用户的支付账户；
- 若所述登录控件被触发，与所述服务器配合进行所述身份凭证的登录处理；所述结算指令在登录处理成功后生成。
- [权利要求 7] 根据权利要求3所述的基于近场通信的订单处理方法，若所述身份凭证状态为未注册状态，所述身份凭证数据包括：所述商户的身份凭证注册数据；
- 相应的，所述根据所述结算信息和所述服务器下发的所述身份凭证数据进行页面渲染展示，包括：
- 渲染包含所述身份凭证注册数据和所述结算信息包含的结算金额的身份凭证注册页面，并展示所述凭证注册页面。
- [权利要求 8] 根据权利要求7所述的基于近场通信的订单处理方法，所述基于展示的身份凭证页面与所述服务器配合进行身份凭证处理，包括：
- 若所述凭证注册页面配置的注册控件被触发，向所述服务器发送凭证注册请求，以在所述商户进行所述用户的身份凭证注册获得所述身份凭证；

接收所述服务器下发的所述身份凭证关联的身份权益，并基于所述身份权益渲染和展示身份凭证页面；所述结算指令在所述身份凭证页面配置的结算控件被触发后生成。

[权利要求 9] 根据权利要求8所述的基于近场通信的订单处理方法，所述接收所述服务器下发的所述身份凭证关联的身份权益，并基于所述身份权益渲染和展示身份凭证页面子步骤执行之后，还包括：
若所述身份凭证页面配置的注册用户群组的参与控件被触发，与所述服务器配合将所述用户加入所述注册用户群组；
若所述身份凭证页面配置的所述身份权益的领取控件被触发，与所述服务器配合将所述身份权益关联至所述身份凭证，或者将所述身份权益分配至所述用户的支付账户。

[权利要求 10] 根据权利要求1所述的基于近场通信的订单处理方法，所述在所述商户子程序进行订单确认，包括：
按照所述身份凭证关联的身份权益对所述结算信息中包含的商品信息进行结算获得结算结果，和/或，获取通过所述商户子程序输入的配送信息；
若检测到下单指令，基于所述结算信息与所述结算结果和/或所述配送信息进行订单创建，并生成订单支付指令以进行订单支付。

[权利要求 11] 根据权利要求10所述的基于近场通信的订单处理方法，所述在所述商户子程序进行订单支付，包括：
基于所述订单支付指令调用支付接口进行订单支付；
其中，所述支付接口响应与接口调用执行如下操作：按照所述订单支付指令携带的支付信息向所述商户进行订单支付，或者，根据所述订单支付指令携带的用户标识查询所述用户的支付账户的身份权益，并基于所述身份权益向所述商户进行订单支付。

[权利要求 12] 根据权利要求2所述的基于近场通信的订单处理方法，所述商户设备在检测到所述近场支付页面的切换指令后，渲染并切换至携带支付码和订单金额的扫描支付页面；

相应的，所述方法还包括：
扫描所述支付码并对所述支付码进行解码，基于解码结果向所述商
户子程序跳转并发送所述结算信息和所述用户标识，以在所述商
户子程序进行订单确认和订单支付。

[权利要求 13] 根据权利要求1所述的基于近场通信的订单处理方法，所述商
户设备包括：配置有显示组件和NFC组件的NFC设备；
所述NFC设备通过安装的第三方应用进行所述结算信息的输入，
所述第三方应用通过调用近场支付接口渲染近场支付页面并向用户
终端发送所述结算信息。

[权利要求 14] 根据权利要求1所述的基于近场通信的订单处理方法，所述通过所
述近场通信连接接收所述商户设备发送的结算信息操作执行之后，
且所述向服务器发送所述结算信息操作执行之前，还包括：
进入运行所述商
户子程序的应用程序；所述身份凭证页面在所述应
用程序内进行展示；
其中，所述应用程序配置有访问凭证存储空间的访问入口，所述访
问入口被触发后查询所述用户在所述商户注册的所述身份凭证的凭
证信息并展示。

[权利要求 15] 一种基于近场通信的订单处理方法，包括：
接收用户终端发送的结算信息；所述结算信息由商户设备通过建立
的近场通信连接发送至所述用户终端；
根据用户标识和所述结算信息中包含的商户标识进行身份凭证查
询；
根据查询到的用户在商户的身份凭证状态，获取所述身份凭证状态
对应的身份凭证数据并向所述用户终端下发；
配合所述用户终端进行身份凭证处理，以使所述用户终端在检测到
基于身份凭证的结算指令后跳转至商
户子程序进行订单确认和订单
支付。

- [权利要求 16] 根据权利要求15所述的基于近场通信的订单处理方法，所述近场通信连接，在所述商户设备调用近场通信组件检测到所述用户终端后建立；
- 所述近场通信组件的调用，在获取到通过结算页面输入的结算信息并渲染展示所述结算信息的近场支付页面后进行。
- [权利要求 17] 根据权利要求15所述的基于近场通信的订单处理方法，若所述身份凭证状态为注册状态，所述获取所述身份凭证状态对应的身份凭证数据并向所述用户终端下发，包括：
- 获取所述用户在所述商户注册的所述身份凭证的凭证信息，以及所述身份凭证关联的身份权益，确定所述商户针对注册身份凭证的注册用户创建的注册用户群组，并向所述用户终端下发所述凭证信息、所述身份权益和所述注册用户群组；
- 相应的，所述配合所述用户终端进行身份凭证处理，包括：
- 若接收到所述用户终端发送的参与请求，将所述用户加入所述注册用户群组；
- 若接收到所述用户终端发送的所述身份权益的领取请求，将所述身份权益关联至所述身份凭证，或者，将所述身份权益分配至所述用户的支付账户；
- 若接收到所述用户终端在凭证交互页面配置的登录控件被触发后发送的登录请求，进行所述身份凭证的登录处理；所述结算指令在登录处理成功后生成。
- [权利要求 18] 根据权利要求15所述的基于近场通信的订单处理方法，若所述身份凭证状态为未注册状态，所述身份凭证数据包括：所述商户的身份凭证注册数据；
- 相应的，所述配合所述用户终端进行身份凭证处理，包括：
- 若接收到所述用户终端发送的凭证注册请求，在所述商户进行所述用户的身份凭证注册获得所述身份凭证；

查询所述身份凭证关联的身份权益并向所述用户终端下发，以使所述用户终端基于所述身份权益渲染和展示身份凭证页面；所述结算指令在所述身份凭证页面配置的结算控件被触发后生成。

[权利要求 19] 一种基于近场通信的订单处理方法，包括：
获取通过结算页面输入的结算信息，渲染并展示所述结算信息的近场支付页面；
调用近场通信组件进行用户终端检测，并与检测到的用户终端建立近场通信连接；
通过所述近场通信连接向所述用户终端发送所述结算信息，以使所述用户终端基于所述结算信息与服务器配合进行身份凭证处理，并基于用户在商户的身份凭证的结算指令跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[权利要求 20] 根据权利要求19所述的基于近场通信的订单处理方法，所述基于近场通信的订单处理方法，应用于商户设备，所述商户设备包括配置有显示组件和NFC组件的NFC设备；
所述NFC设备通过安装的第三方应用进行所述结算信息的输入，
所述第三方应用通过调用近场支付接口渲染近场支付页面并向所述用户终端发送所述结算信息。

[权利要求 21] 一种基于近场通信的订单处理装置，所述装置包括：
结算信息接收模块，被配置为调用近场通信组件与商户的商户设备配合建立近场通信连接，并通过所述近场通信连接接收所述商户设备发送的结算信息；
结算信息发送模块，被配置为向服务器发送所述结算信息，以进行身份凭证查询并获取用户在所述商户的身份凭证状态对应的身份凭证数据；
身份凭证页面展示模块，被配置为根据所述结算信息和所述服务器下发的所述身份凭证数据进行页面渲染展示，并基于展示的身份凭证页面与所述服务器配合进行身份凭证处理；

若检测到基于身份凭证的结算指令，运行子程序跳转模块，所述子程序跳转模块被配置为向商户子程序跳转并发送所述结算信息和用户标识，以在所述商户子程序进行订单确认和订单支付。

[权利要求 22] 一种基于近场通信的订单处理装置，所述装置包括：
结算信息接收模块，被配置为接收用户终端发送的结算信息；所述结算信息由商户设备通过建立的近场通信连接发送至所述用户终端；
身份凭证查询模块，被配置为根据用户标识和所述结算信息中包含的商户标识进行身份凭证查询；
身份凭证数据发送模块，被配置为根据查询到的用户在商户的身份凭证状态，获取所述身份凭证状态对应的身份凭证数据并向所述用户终端下发；
身份凭证处理模块，被配置为配合所述用户终端进行身份凭证处理，以使所述用户终端在检测到基于身份凭证的结算指令后跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[权利要求 23] 一种基于近场通信的订单处理装置，所述装置包括：
结算信息获取模块，被配置为获取通过结算页面输入的结算信息，渲染并展示所述结算信息的近场支付页面；
近场通信连接建立模块，被配置为调用近场通信组件进行用户终端检测，并与检测到的用户终端建立近场通信连接；
结算信息发送模块，被配置为通过所述近场通信连接向所述用户终端发送所述结算信息，以使所述用户终端基于所述结算信息与服务器配合进行身份凭证处理，并基于用户在商户的身份凭证的结算指令跳转至商户子程序进行订单确认和订单支付。

[权利要求 24] 一种基于近场通信的订单处理设备，包括：
处理器；以及，被配置为存储计算机可执行指令的存储器，所述处理器执行所述计算机可执行指令以实现权利要求1或15或19所述方法的步骤。

[权利要求 25] 一种计算机可读存储介质，用于存储计算机可执行指令，所述计算机可执行指令在被执行时实现权利要求1或15或19所述方法的步骤。