

权利要求书

- 1、一种数据处理方法，所述方法包括：
Python 后端获取数据处理指令；
所述 Python 后端根据所述数据处理指令，得到数据处理结果；
- 5 所述 Python 后端根据所述数据处理结果，生成处理文件，以使得 Unity 前端使用预设接口读取所述处理文件，并根据所述处理文件进行页面显示。
- 2、根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述 Python 后端根据所述数据处理指令，得到数据处理结果，包括：
所述 Python 后端将所述数据处理指令发送至服务器，以使得所述服务器根据所述
10 数据处理指令得到所述数据处理结果并返回；
接收所述服务器返回的所述数据处理结果。
- 3、根据权利要求 1 或 2 所述的方法，其中，所述 Python 后端根据所述数据处理结果，生成处理文件，以使得所述 Unity 前端使用预设接口读取所述处理文件，并根据所述处理文件进行页面显示，包括：
- 15 所述 Python 后端根据所述数据处理结果，生成被预设脚本语言可识别的处理文件，以使得所述 Unity 前端使用所述预设接口读取所述处理文件，并根据所述处理文件进行页面显示；
其中，所述预设接口是采用预设脚本语言编写的。
- 4、根据权利要求 1-3 任一项所述的方法，其中，所述预设接口是采用 Javascript 或
20 HTML5 脚本语言编写的。
- 5、根据权利要求 1-4 任一项所述的方法，其中，所述处理文件包括结果处理成功或失败的标识，以及界面动作序列。
- 6、根据权利要求 1-5 任一项所述的方法，其中，所述 Python 后端获取数据处理指令，包括：
- 25 所述 Python 后端根据接收到的 Python 代码，生成所述数据处理指令。
- 7、一种数据处理方法，所述方法包括：
Unity 前端使用预设接口读取处理文件；其中，所述处理文件是 Python 后端根据数据处理结果生成的结果文件，所述数据处理结果是所述 Python 后端根据获取到的数据处理指令得到的；
30 所述 Unity 前端根据所述处理文件进行页面显示。
- 8、根据权利要求 7 的方法，其中，所述 Unity 前端根据所述处理文件进行页面显示，包括：
所述 Unity 前端响应于所述处理文件中包括结果处理成功的标识，根据所述处理文件中的界面动作序列刷新页面。
- 35 9、根据权利要求 7 或 8 的方法，其中，所述 Unity 前端根据所述处理文件进行页面显示，包括：
所述 Unity 前端响应于所述处理文件中包括结果处理失败的标识，生成错误信息，

以提示所述数据处理指令操作失败。

10、根据权利要求 7-9 任一项的方法，其中，所述方法还包括：

所述 Unity 前端使用预设接口向所述 Python 后端传输当前页面状态文件，以使得所述 Python 后端向服务器发送所述当前页面状态文件，以使得所述服务器根据所述当前
5 页面状态文件和所述数据处理指令得到所述数据处理结果。

11、根据权利要求 7-10 任一项的方法，其中，在所述 Unity 前端使用预设接口向所述 Python 后端传输当前页面状态文件之前，所述方法还包括：

所述 Unity 前端根据当前页面状态，生成所述当前页面状态文件。

12、根据权利要求 7-10 任一项的方法，其中，所述方法还包括：

10 所述 Unity 前端使用预设接口读取初始化文件；

所述 Unity 前端根据所述初始化文件进行页面初始化，得到初始页面并显示。

13、根据权利要求 7-10 任一项的方法，其中，所述 Unity 前端使用预设接口读取的处理文件，包括：

15 所述 Unity 前端响应接收到的对所述处理文件的显示指令，使用预设接口读取所述处理文件；

或者，所述 Unity 前端按照预设周期使用预设接口读取所述处理文件。

14、根据权利要求 7-10 任一项的方法，其中，所述预设接口是采用 Javascript 或 HTML5 脚本语言编写的。

15、一种数据处理方法，所述方法应用于一服务器中，所述方法包括：

20 接收到来自 Python 后端的数据处理指令；

根据所述数据处理指令，得到数据处理结果；

将所述数据处理结果发送至所述 Python 后端，以使得所述 Python 后端根据所述数据处理结果，生成处理文件，以使得 Unity 前端使用预设接口读取所述处理文件，并根据所述处理文件进行页面显示。

25 16、根据权利要求 15 所述的方法，其中，所述根据所述数据处理指令，得到数据处理结果，包括：

接收到来自所述 Python 后端的当前页面状态文件；

根据所述当前页面状态文件和所述数据处理指令得到所述数据处理结果；

30 其中，所述当前页面状态文件是所述 Unity 前端使用预设接口向所述 Python 后端传输的。

17、根据权利要求 15 或 16 所述的方法，其中，所述根据所述当前页面状态文件和所述数据处理指令得到所述数据处理结果，包括：

判断所述数据处理指令对所述当前页面状态文件的处理是否符合预设条件；

35 在所述数据处理指令对所述当前页面状态文件的处理符合预设条件的情况下，根据所述数据处理指令，得到结果处理成功的数据处理结果，以使得所述 Python 后端根据所述数据处理结果，生成结果处理成功的处理文件，以使得所述 Unity 前端使用预设接口读取所述结果处理成功的处理文件，并根据所述结果处理成功的处理文件对页面进行刷新。

18、根据权利要求 17 所述的方法，其中，在判断所述数据处理指令对所述当前页面状态文件的处理是否符合预设条件之后，所述方法还包括：

5 在所述数据处理指令对所述当前页面状态文件的处理不符合预设条件的情况下，根据所述数据处理指令，得到结果处理失败的数据处理结果，以使得所述 Python 后端根据所述数据处理结果，生成结果处理失败的处理文件，以使得所述 Unity 前端使用预设接口读取结果处理失败的处理文件，并根据结果处理失败的处理文件生成错误信息，以提示所述数据处理指令操作失败。

19、根据权利要求 15-18 任一项所述的方法，其中，所述处理文件中包括结果处理成功或失败的标识，以及界面动作序列。

10 20、根据权利要求 15-19 任一项的方法，其中，所述预设接口是采用 Javascript 或 HTML5 脚本语言编写的。

21、一种数据处理装置，包括：

获取模块，配置为获取数据处理指令；

第一确定模块，配置为根据所述数据处理指令，得到数据处理结果；

15 第一生成模块，配置为根据所述数据处理结果，生成处理文件，以使得 Unity 前端使用预设接口读取所述处理文件，并根据所述处理文件进行页面显示。

22、根据权利要求 21 所述的装置，其中，所述第一确定模块，配置为：

将所述数据处理指令发送至服务器，以使得所述服务器根据所述数据处理指令得到所述数据处理结果并返回；

20 接收所述服务器返回的所述数据处理结果。

23、根据权利要求 21 或 22 所述的装置，其中，所述第一生成模块，配置为：

根据所述数据处理结果，生成被预设脚本语言可识别的处理文件，以使得所述 Unity 前端使用所述预设接口读取所述处理文件，并根据所述处理文件进行页面显示；

其中，所述预设接口是采用预设脚本语言编写的。

25 24、根据权利要求 21-23 任一项所述的装置，其中，所述预设接口是采用 Javascript 或 HTML5 脚本语言编写的。

25、根据权利要求 21-24 任一项所述的装置，其中，所述处理文件包括结果处理成功或失败的标识，以及界面动作序列。

26、根据权利要求 21-25 任一项所述的装置，其中，所述获取模块，配置为：

30 根据接收到的 Python 代码，生成所述数据处理指令。

27、一种数据处理装置，包括：

读取模块，配置为使用预设接口读取处理文件；其中，所述处理文件是 Python 后端根据数据处理结果生成的结果文件，所述数据处理结果是所述 Python 后端根据获取到的数据处理指令得到的；

35 显示模块，配置为根据所述处理文件进行页面显示。

28、根据权利要求 27 的装置，其中，所述显示模块，配置为：

响应于所述处理文件中包括结果处理成功的标识，根据所述处理文件中的界面动作序列刷新页面。

- 29、根据权利要求 27 或 28 的装置，其中，所述显示模块，配置为：
响应于所述处理文件中包括结果处理失败的标识，生成错误信息，以提示所述数据处理指令操作失败。
- 30、根据权利要求 27-29 任一项的装置，其中，所述装置还包括：
- 5 传输模块，配置为使用预设接口向所述 Python 后端传输当前页面状态文件，以使得所述 Python 后端向服务器发送所述当前页面状态文件，以使得所述服务器根据所述当前页面状态文件和所述数据处理指令得到所述数据处理结果。
- 31、根据权利要求 27-30 任一项的装置，其中，所述装置还包括：
- 10 第二生成模块，配置为在使用预设接口向所述 Python 后端传输当前页面状态文件之前，根据当前页面状态，生成所述当前页面状态文件。
- 32、根据权利要求 27-30 任一项的装置，其中，所述装置还包括：
- 初始化模块，配置为：
使用预设接口读取初始化文件；
根据所述初始化文件进行页面初始化，得到初始页面并显示。
- 15 33、根据权利要求 27-30 任一项的装置，其中，所述读取模块，配置为：
响应接收到的对所述处理文件的显示指令，使用预设接口读取所述处理文件；
或者，按照预设周期使用预设接口读取所述处理文件。
- 34、根据权利要求 27-30 任一项的装置，其中，所述预设接口是采用 Javascript 或 HTML5 脚本语言编写的。
- 20 35、一种数据处理装置，所述装置包括：
接收模块，配置为接收到来自 Python 后端的数据处理指令；
第二确定模块，配置为根据所述数据处理指令，得到数据处理结果；
发送模块，配置为将所述数据处理结果发送至所述 Python 后端，以使得所述 Python 后端根据所述数据处理结果，生成处理文件，以使得 Unity 前端使用预设接口读取所述处理文件，并根据所述处理文件进行页面显示。
- 25 36、根据权利要求 35 所述的装置，其中，所述第二确定模块，包括：
接收子模块，配置为接收到来自所述 Python 后端的当前页面状态文件；
确定子模块，配置为根据所述当前页面状态文件和所述数据处理指令得到所述数据处理结果；
- 30 其中，所述当前页面状态文件是所述 Unity 前端使用预设接口向所述 Python 后端传输的。
- 37、根据权利要求 35 或 36 所述的装置，其中，所述确定子模块，配置为：
判断所述数据处理指令对所述当前页面状态文件的处理是否符合预设条件；
在所述数据处理指令对所述当前页面状态文件的处理符合预设条件的情况下，根据
- 35 所述数据处理指令，得到结果处理成功的数据处理结果，以使得所述 Python 后端根据所述数据处理结果，生成结果处理成功的处理文件，以使得所述 Unity 前端使用预设接口读取所述结果处理成功的处理文件，并根据所述结果处理成功的处理文件对页面进行刷新。

38、根据权利要求 37 所述的装置，其中，所述确定子模块，还配置为：

在判断所述数据处理指令对所述当前页面状态文件的处理是否符合预设条件之后，在所述数据处理指令对所述当前页面状态文件的处理不符合预设条件的情况下，根据所述数据处理指令，得到结果处理失败的数据处理结果，以使得所述 Python 后端根据所述数据处理结果，生成结果处理失败的处理文件，以使得所述 Unity 前端使用预设接口读取结果处理失败的处理文件，并根据结果处理失败的处理文件生成错误信息，以提示所述数据处理指令操作失败。

39、根据权利要求 35-38 任一项所述的装置，其中，所述处理文件中包括结果处理成功或失败的标识，以及界面动作序列。

40、根据权利要求 35-39 任一项的装置，其中，所述预设接口是采用 Javascript 或 HTML5 脚本语言编写的。

41、一种网页处理设备，所述网页处理设备包括：处理器、存储器和通信总线；其中，

所述通信总线，配置为实现所述处理器和所述存储器之间的连接通信；

所述处理器，配置为执行所述存储器中存储的数据处理程序，以实现权利要求 1-6 任一项所述的数据处理方法，和/或，权利要求 7-14 任一项所述的数据处理方法。

42、一种服务器，所述服务器包括：处理器、存储器和通信总线；其中，

所述通信总线，配置为实现所述处理器和所述存储器之间的连接通信；

所述处理器，配置为执行所述存储器中存储的数据处理程序，以实现权利要求 15-20 任一项所述的数据处理方法。

43、一种数据处理系统，所述系统包括上述权利要求 41 所述的网页处理设备，以及权利要求 42 所述的服务器。

44、一种计算机可读存储介质，所述计算机可读存储介质存储有一个或者多个程序，所述一个或者多个程序可以被一个或者多个处理器执行，以实现权利要求 1-6 任一项所述的数据处理方法，或者权利要求 7-14 所述的数据处理方法，或者权利要求 15-20 所述的数据处理方法。

45、一种计算机程序，包括计算机可读代码，当所述计算机可读代码在电子设备中运行时，所述电子设备中的处理器执行用于实现权利要求 1-6 任一项所述的数据处理方法，或者权利要求 7-14 所述的数据处理方法，或者权利要求 15-20 所述的数据处理方法。