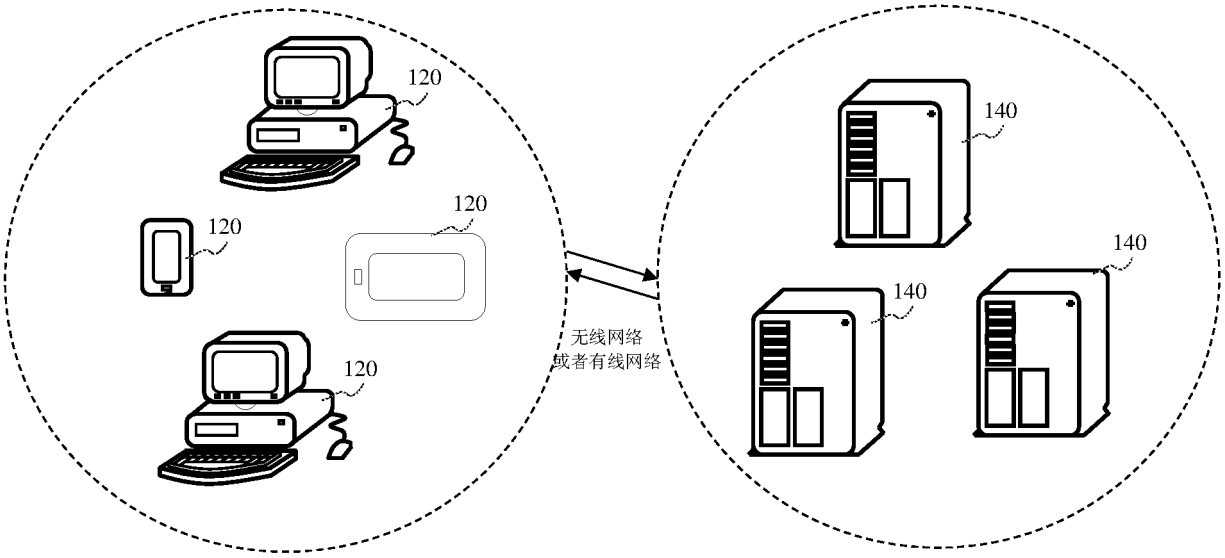
120
120
120
120
140
140
140
无线网络
或者有线网络

图 1

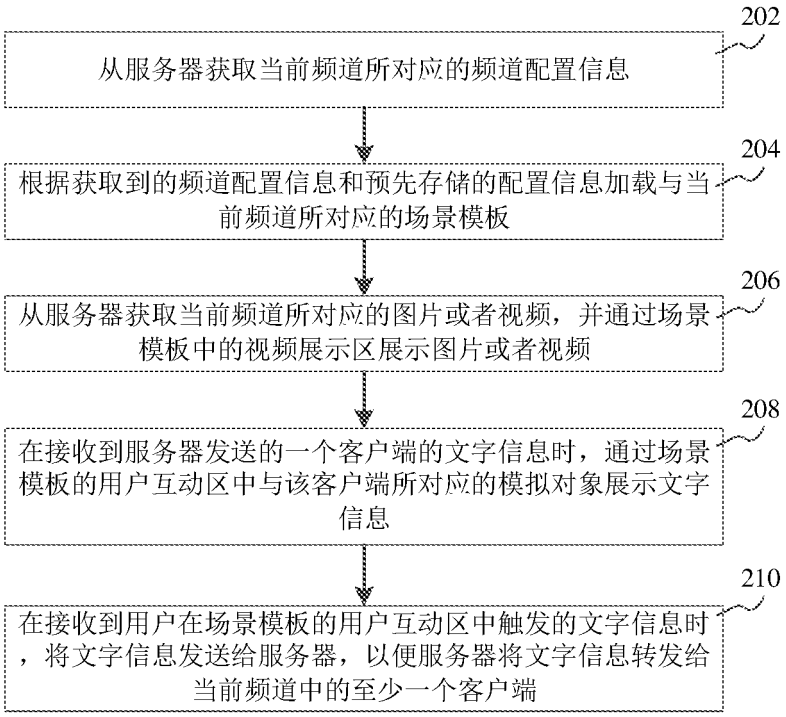
202
从服务器获取当前频道所对应的频道配置信息
204
根据获取到的频道配置信息和预先存储的配置信息加载与当前频道所对应的场景模板
206
从服务器获取当前频道所对应的图片或者视频，并通过场景模板中的视频展示区展示图片或者视频
208
在接收到服务器发送的一个客户端的文字信息时，通过场景模板的用户互动区中与该客户端所对应的模拟对象展示文字信息
210
在接收到用户在场景模板的用户互动区中触发的文字信息时，将文字信息发送给服务器，以便服务器将文字信息转发给当前频道中的至少一个客户端

图 2

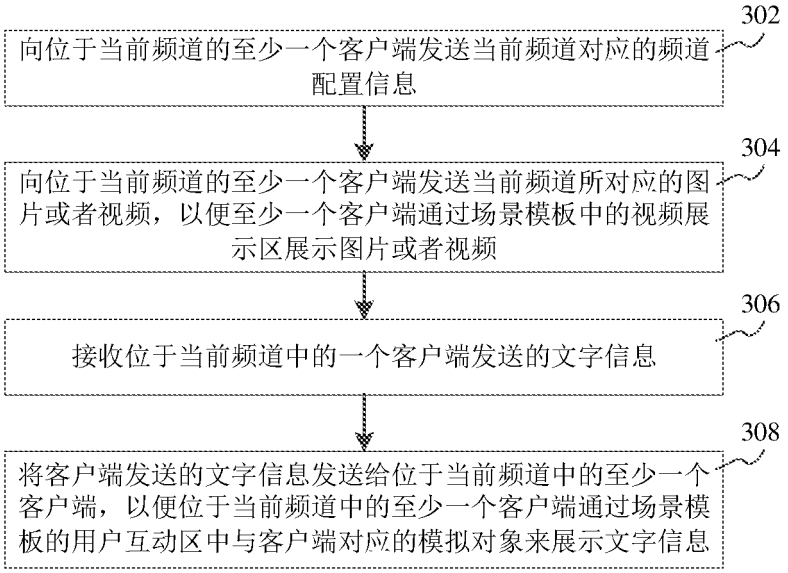
302
向位于当前频道的至少一个客户端发送当前频道对应的频道配置信息
304
向位于当前频道的至少一个客户端发送当前频道所对应的图片或者视频，以便至少一个客户端通过场景模板中的视频展示区展示图片或者视频
306
接收位于当前频道中的一个客户端发送的文字信息
308
将客户端发送的文字信息发送给位于当前频道中的至少一个客户端，以便位于当前频道中的至少一个客户端通过场景模板的用户互动区中与客户端对应的模拟对象来展示文字信息

图 3

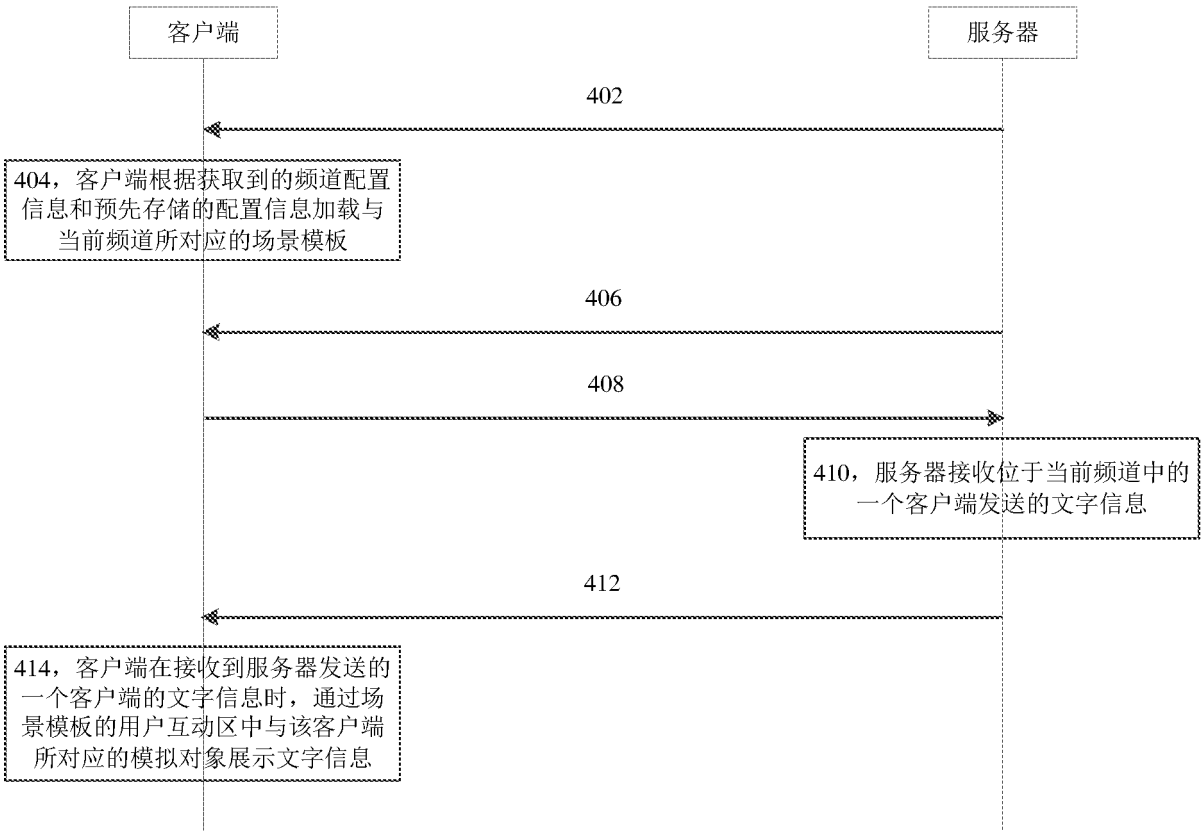
客户端
服务器
402
404，客户端根据获取到的频道配置信息和预先存储的配置信息加载与当前频道所对应的场景模板
406
408
410，服务器接收位于当前频道中的一个客户端发送的文字信息
412
414，客户端在接收到服务器发送的一个客户端的文字信息时，通过场景模板的用户互动区中与该客户端所对应的模拟对象展示文字信息

图 4A

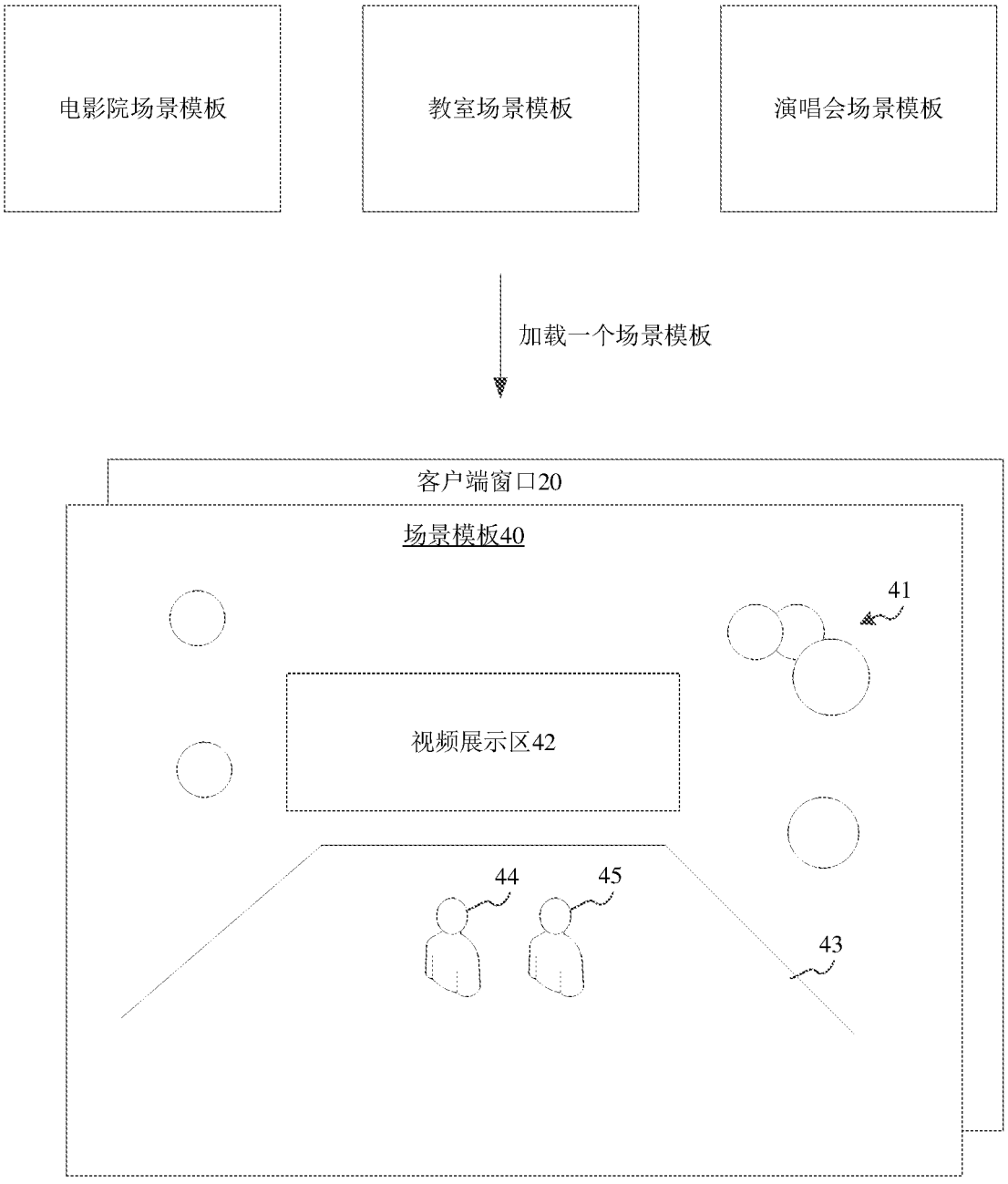
电影院场景模板
教室场景模板
演唱会场景模板
加载一个场景模板
客户端窗口20
场景模板40
41
视频展示区42
44
45
43

图 4B

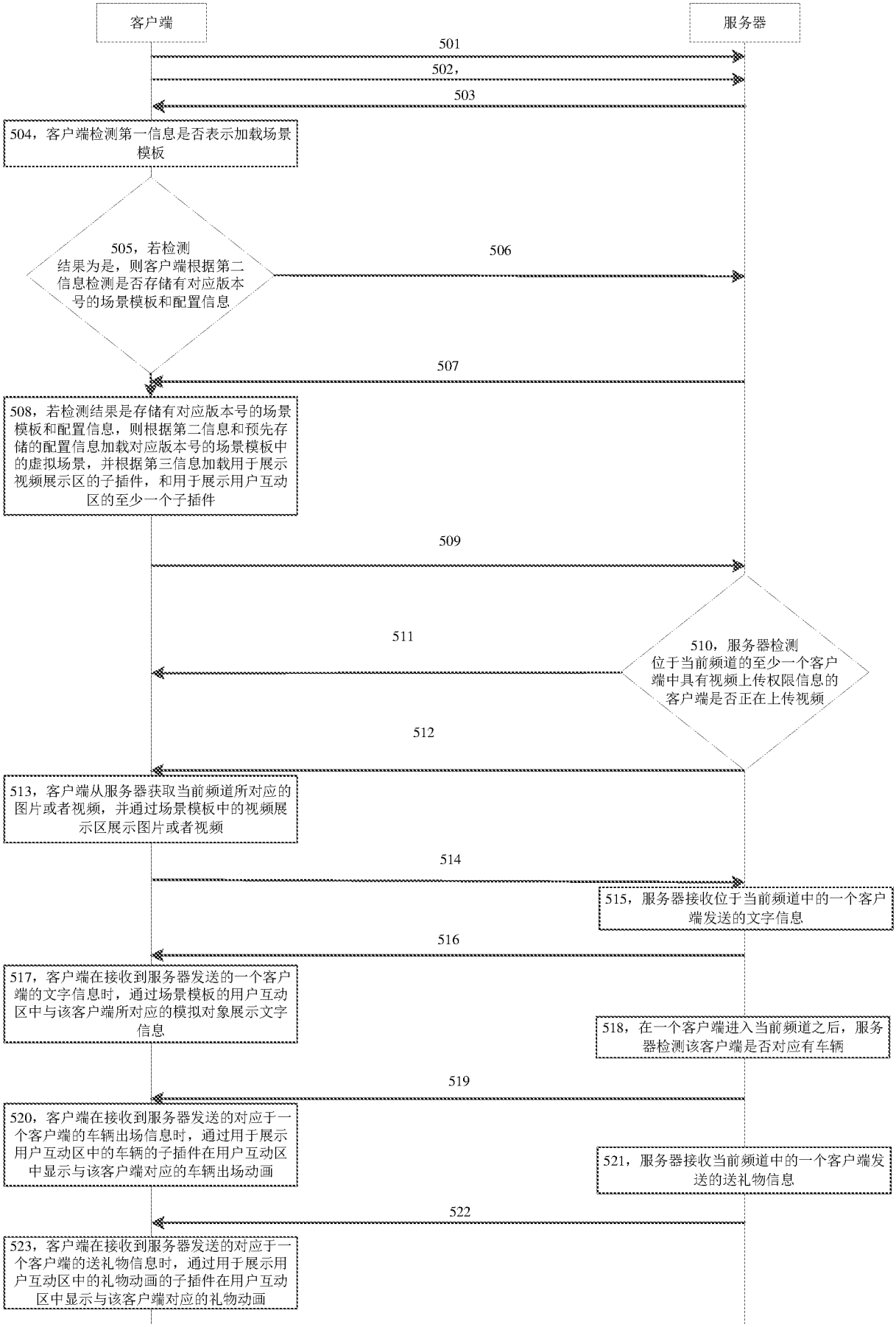
客户端
服务器
501
502，
503
504，客户端检测第一信息是否表示加载场景模板
505，若检测结果为是，则客户端根据第二信息检测是否存储有对应版本号的场景模板和配置信息
506
507
508，若检测结果是存储有对应版本号的场景模板和配置信息，则根据第二信息和预先存储的配置信息加载对应版本号的场景模板中的虚拟场景，并根据第三信息加载用于展示视频展示区的子插件，和用于展示用户互动区的至少一个子插件
509
510，服务器检测位于当前频道的至少一个客户端中具有视频上传权限信息的客户端是否正在上传视频
511
512
513，客户端从服务器获取当前频道所对应的图片或者视频，并通过场景模板中的视频展示区展示图片或者视频
514
515，服务器接收位于当前频道中的一个客户端发送的文字信息
516
517，客户端在接收到服务器发送的一个客户端的文字信息时，通过场景模板的用户互动区中与该客户端所对应的模拟对象展示文字信息
518，在一个客户端进入当前频道之后，服务器检测该客户端是否对应有车辆
519
520，客户端在接收到服务器发送的对应于一个客户端的车辆出场信息时，通过用于展示用户互动区中的车辆的子插件在用户互动区中显示与该客户端对应的车辆出场动画
521，服务器接收当前频道中的一个客户端发送的送礼物信息
522
523，客户端在接收到服务器发送的对应于一个客户端的送礼物信息时，通过用于展示用户互动区中的礼物动画的子插件在用户互动区中显示与该客户端对应的礼物动画

图 5A

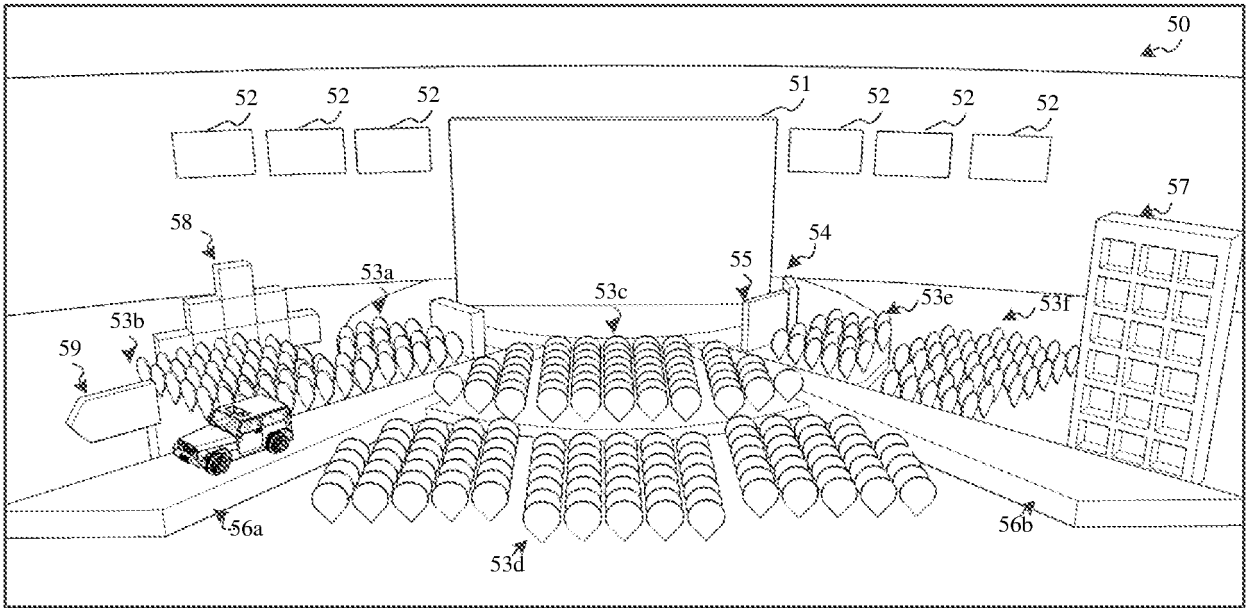
50
52
52
52
51
52
52
52
57
58
54
55
53a
53c
53e
53f
53b
59
56a
56b
53d

图 5B

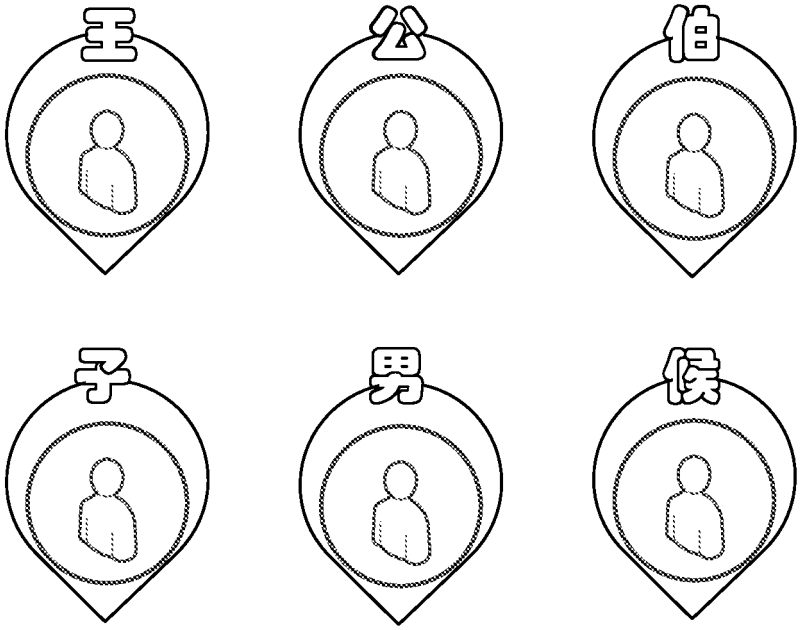
王
公
伯
子
男
侯

图 5C

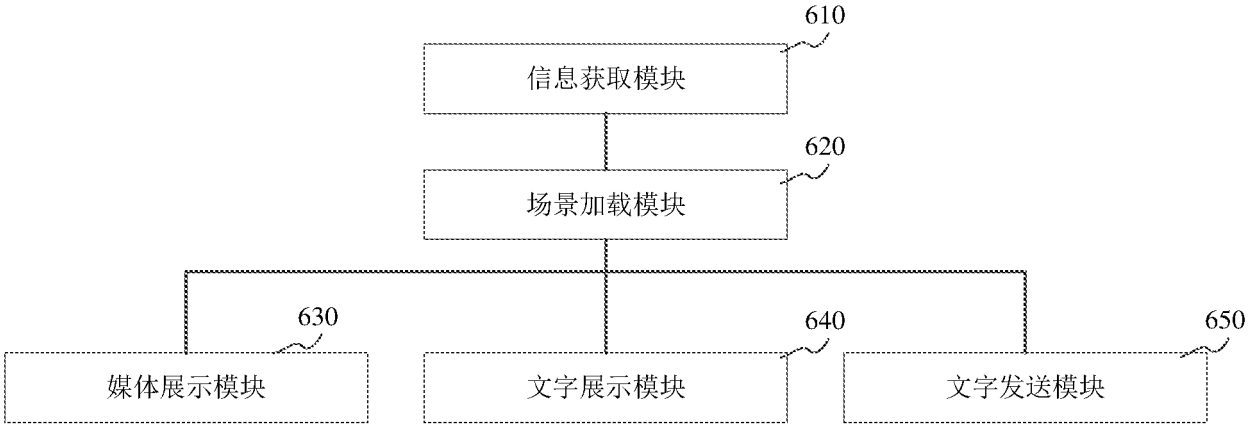
610
信息获取模块
620
场景加载模块
630
媒体展示模块
640
文字展示模块
650
文字发送模块

图 6

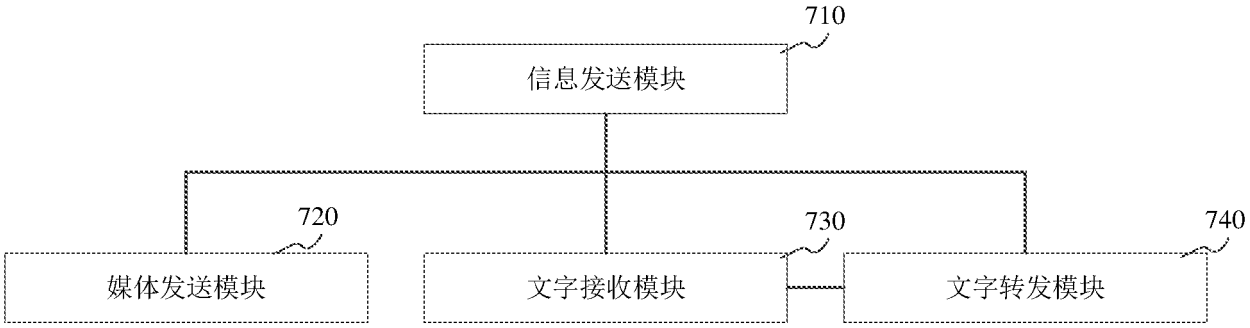
710
信息发送模块
720
媒体发送模块
730
文字接收模块
740
文字转发模块

图 7

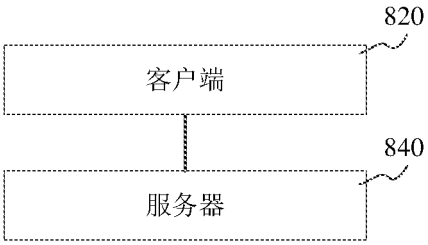
820
客户端
840
服务器

图 8