

赛事弹窗的显示方法、装置、设备、介质及程序产品

本申请要求于 2021 年 11 月 24 日提交的申请号为 202111405452.4、发明名称为“赛事弹窗的显示方法、装置、设备、介质及程序产品”的中国专利申请的优先权，其全部内容通过引用结合在本申请中。

技术领域

本申请涉及计算机技术领域，特别涉及一种赛事弹窗的显示方法、装置、设备、介质及程序产品。

背景技术

为推广竞技类赛事的直播，会通过赛事相关的应用或网页里显示赛事弹窗，以增加赛事的观看热度。

在电子竞技赛事中，赛事弹窗用于显示当前赛事直播的预览直播画面，赛事弹窗对应的弹窗界面由美工设计的虚拟角色形象海报来装饰。

然而，上述赛事弹窗所使用的海报是统一设计的，其与当前正在直播的赛事关联度较低，且与赛事相关的赛事信息较少，弹窗的信息传递效率较低。

发明内容

本申请实施例提供了一种赛事弹窗的显示方法、装置、设备、介质及程序产品，能够提升传递的赛事信息的信息量。所述技术方案如下：

一方面，提供了一种赛事弹窗的显示方法，由终端执行，所述方法包括：

显示目标应用程序中的应用界面，所述目标应用程序与目标赛事之间存在关联关系，所述目标应用程序中登录有目标账号；

响应于所述目标赛事处于直播状态，在所述应用界面中显示赛事弹窗，所述目标赛事的参赛选手中包括目标参赛选手；

在所述赛事弹窗中显示所述目标参赛选手的选手信息，所述目标参赛选手为与所述目标账号之间存在兴趣关联关系的选手。

另一方面，提供了一种赛事弹窗的显示装置，所述装置包括：

显示模块，用于显示目标应用程序中的应用界面，所述目标应用程序与目标赛事之间存在关联关系，所述目标应用程序中登录有目标账号；

所述显示模块，还用于响应于所述目标赛事处于直播状态，在所述应用界面中显示赛事弹窗，所述目标赛事的参赛选手中包括目标参赛选手；

所述显示模块，还用于在所述赛事弹窗中显示所述目标参赛选手的选手信息，所述目标参赛选手为与所述目标账号之间存在兴趣关联关系的选手。

另一方面，提供了一种计算机设备，所述终端包括处理器和存储器，所述存储器中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由所述处理器加载并执行以实现本申请实施例中任一所述的赛事弹窗的显示方法。

另一方面，提供一种计算机可读存储介质，所述计算机可读存储介质中存储有至少一条程序代码，所述程序代码由处理器加载并执行以实现本申请实施例中任一所述的赛事弹窗的

显示方法。

另一方面，提供了一种计算机程序产品或计算机程序，该计算机程序产品或计算机程序包括计算机指令，该计算机指令存储在计算机可读存储介质中。计算机设备的处理器从计算机可读存储介质读取该计算机指令，处理器执行该计算机指令，使得该计算机设备执行上述实施例中任一所述的赛事弹窗的显示方法。

本申请的提供的技术方案至少包括以下有益效果：

在目标账号登录目标应用程序后，在目标应用程序的应用界面中显示目标赛事的赛事弹窗，其中，赛事弹窗中包括与目标账号具有兴趣关联的参赛选手的选手信息，即，根据目标账号的兴趣来对应显示赛事弹窗中参赛选手的展示海报，提升了赛事弹窗中传递的信息量以及信息传递效率，能够提升用户对目标赛事的兴趣度，从而提升了对目标赛事的引流效果。

通过在赛事弹窗中显示当前目标赛事中的选手信息，从而在目标应用程序中即可对目标赛事的相关内容进行展示，提高了数据传递效率，提高了用户对目标赛事进行一定程序了解的人机交互效率。

附图说明

图1是本申请相关技术中的电子竞技类的赛事弹窗示意图；

图2是本申请一个示例性实施例提供的实施环境示意图；

图3是本申请一个示例性实施例提供的赛事弹窗的显示方法流程图；

图4是本申请一个示例性实施例提供的赛事弹窗的界面显示流程图；

图5是本申请另一个示例性实施例提供的赛事弹窗的显示方法流程图；

图6是本申请一个示例性实施例提供的赛事数据为空时的赛事弹窗显示示意图；

图7是本申请一个示例性实施例提供的赛事数据非空时的赛事弹窗显示示意图；

图8是本申请另一个示例性实施例提供的赛事弹窗的显示方法流程图；

图9是本申请一个示例性实施例提供的赛事弹窗的显示装置结构框图；

图10是本申请另一个示例性实施例提供的赛事弹窗的显示装置结构框图；

图11是本申请一个示例性实施例提供的终端的结构框图。

具体实施方式

首先，对本申请实施例中涉及的名词进行简要介绍：

赛事弹窗：是一种用于推广赛事直播的推送窗口，用于为赛事直播引流，提升赛事直播的热度。可选地，上述赛事可以是体育赛事、音乐赛事、辩论赛事、电子竞技赛事等，在本申请的实施例中不进行限定。在一些实施例中，赛事直播是通过直播应用程序发起的，赛事弹窗是在目标应用程序的应用界面中显示的弹窗，其中，目标应用程序可以是该直播应用程序，也可以是其他与该赛事直播对应的目标赛事关联的程序。可选地，直播应用程序还可以是以目标应用程序为宿主程序的小程序。

在一个示例中，以电子竞技类赛事为例，目标应用程序实现为该电子竞技类赛事对应的游戏应用。当用户在赛事期间登录游戏应用时，游戏应用的界面中会显示赛事弹窗，用户可以通过该赛事弹窗跳转至赛事直播的直播间以进行观看。在另一个示例中，以足球赛事为例，当用户在赛事期间登录与足球相关的应用（如：足球资讯应用）时，应用界面中会显示赛事弹窗。上述赛事直播的直播间可以是内置于上述游戏应用、资讯应用中的直播间，也可以是区别于上述游戏应用、资讯应用的直播平台应用中的直播间。在一个示例中，显示赛事弹窗的应用也可以是上述直播间所在直播平台应用本身，当用户登录直播平台应用时，显示直播首页，并在直播首页上显示上述赛事弹窗，用户可以通过上述赛事弹窗直达赛事直播的直播

间。

一般的，电子竞技类的赛事弹窗如图 1 所示，其中，赛事弹窗 100 的赛事画面区域 110 中显示有当前目标赛事的预览直播画面，赛事画面区域 110 两侧的海报显示区域 120 中分别显示有由美工预先制作的游戏内的虚拟对象形象。上述虚拟对象形象是美工统一设置的，在整个赛事过程中均不会发生改变。

结合上述名词解释，对本申请实施例的实施环境进行示意性说明。图 2 示出了本申请一个示例性实施例提供的计算机系统的结构框图。该计算机系统包括：终端设备 210、服务器 220 和通信网络 230。

终端设备 210 安装和运行有目标应用程序。该目标应用程序可以是第三人称射击（Third-Person Shooting, TPS）游戏、第一人称射击（First-Person Shooting, FPS）游戏、多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena Games, MOBA）、大型多人在线角色扮演游戏（Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG）、多人枪战类生存游戏、游戏辅助平台、直播平台等中的任意一种。用户通过终端设备 210 运行目标应用程序。在一些实施例中，该终端设备 210 中还安装有直播应用程序，直播应用程序用于对直播节目，如：赛事直播进行观看。

该终端设备 210 包括手机、平板电脑、台式电脑、便携式笔记本电脑等多种形式的终端设备。

服务器 220 用于为赛事弹窗的生成提供数据支持，示意性的，服务器 220 中包括目标应用程序服务模块和赛事直播服务模块。其中，目标应用程序服务模块用于为目标应用程序提供后台支持，例如，当目标应用程序为游戏应用时，目标应用程序服务模块为终端设备 210 中运行的目标应用程序提供后台游戏逻辑支持；赛事直播服务模块用于为目标赛事的直播提供后台支持，例如，赛事直播服务模块从目标赛事的现场设备获取赛事直播数据流，并将其推流至开启目标赛事直播间的设备，或将其推流至开启目标应用程序并显示赛事弹窗的终端设备 210。

可选地，服务器 220 承担主要计算工作，终端设备 210 承担次要计算工作；或者，服务器 220 承担次要计算工作，终端设备 210 承担主要计算工作；或者，服务器 220、终端设备 210 两者之间采用分布式计算架构进行协同计算。

值得注意的是，上述服务器 220 可以是独立的物理服务器，也可以是多个物理服务器构成的服务器集群或者分布式系统，还可以是提供云服务、云数据库、云计算、云函数、云存储、网络服务、云通信、中间件服务、域名服务、安全服务、内容分发网络（Content Delivery Network, CDN）、以及大数据和人工智能平台等基础云计算服务的云服务器。在一些实施例中，上述服务器 220 还可以实现为区块链系统中的节点。

在本申请实施例中，当终端设备 210 检测到目标账号登录目标应用程序时，向服务器 220 获取目标赛事的直播情况，当通过服务器 220 确定目标赛事处于直播状态，从服务器 220 获取对应的赛事弹窗数据，该赛事弹窗数据包括赛事直播数据流和目标赛事的比赛情况，终端设备 210 根据上述赛事弹窗数据生成赛事弹窗并进行显示。

示意性的，终端设备 210 和服务器 220 之间通过通信网络 230 连接。

需要说明的是，本申请所涉及的信息（包括但不限于用户设备信息、用户个人信息等）、数据（包括但不限于用于分析的数据、存储的数据、展示的数据等）以及信号，均为经用户单独授权或者经过各方充分授权的，且相关数据的收集、使用和处理需要遵守相关国家和地区的相关法律法规和标准。例如，本申请中涉及到的账号数据、直播数据都是在充分授权的情况下获取的。

请参考图 3，其示出了本申请一个实施例示出的赛事弹窗的显示方法，在本申请实施例

中，以该方法应用于如图1所示的终端设备中，该方法包括：

步骤301，显示目标应用程序中的应用界面，目标应用程序中登录有目标账号。

可选地，目标应用程序包括游戏应用、游戏辅助应用（例如，外置于游戏应用的战绩查询应用等）、直播应用、社交应用、体育应用等应用中的至少一种。示意性的，上述目标账号为用于登录目标应用程序的用户账号。

示意性的，上述目标应用程序与目标赛事之间存在关联关系。上述目标应用程序与目标赛事之间的关联关系包括目标赛事为通过目标应用程序完成的比赛，例如，目标应用程序为游戏应用，目标赛事为通过上述游戏应用完成的电子竞技赛事；或者，上述目标应用程序与目标赛事之间的关联关系包括目标赛事的赛事项目为目标应用程序的应用主题，例如，目标应用程序为篮球资讯应用，目标赛事为篮球赛事；或者，上述目标应用程序与目标赛事之间的关联关系包括目标应用程序为直播应用，且目标应用程序中包括目标赛事的直播间。

可选地，上述目标赛事包括体育赛事、音乐赛事、辩论赛事、电子竞技赛事等，在此不进行限定。

在本申请实施例中，以目标赛事为电子竞技赛事，目标应用程序为电子竞技赛事所使用的游戏应用为例进行示意性说明。用户可以通过终端设备登录目标应用程序，在终端设备通过请求服务器完成账号鉴权验证后，显示应用界面，该应用界面为目标账号登录的界面。

在一些实施例中，应用界面也可以是该目标应用程序中的任意界面，如：该应用界面为目标应用程序中与活动模块对应的界面，或者，该应用界面为目标应用程序中与直播平台对应的界面，本实施例对此不加以限定。

步骤302，响应于目标赛事处于直播状态，在应用界面中显示赛事弹窗。

赛事弹窗用于对目标赛事的赛事相关信息进行展示。其中，赛事相关信息包括但不限于参赛选手相关的信息、参赛队伍相关的信息、赛事过程中产生的阶段数据、赛事结果信息、赛事主题相关的介绍信息等，本实施例对此不加以限定。其中，赛事弹窗用于对上述赛事相关信息进行展示，本实施例中，赛事弹窗信息中包括参赛选手相关的信息。

目标赛事的参赛选手中包括目标参赛选手。

上述目标赛事中包括至少两个参与竞技的参赛队伍。上述至少两个参赛队伍在目标赛事中进行至少一场比赛对局，以目标赛事为电子竞技赛事为例，目标赛事对应的直播内容即为至少两个参赛队伍参与的虚拟对局。

每个参赛队伍中包括参与目标赛事的参赛选手。可选地，参赛队伍之间的参赛选手数量可以相同，如5V5对称竞技，或者，参赛队伍之间的参赛选手数量可以不同，如1V3非对称竞技，在此不加以限定。

示意性的，当终端设备显示目标账号登录的应用界面后，向服务器发送赛事状态请求，该赛事状态请求用于获取目标赛事的赛事状态，根据服务器返回的目标赛事的赛事状态确定是否需要显示目标赛事对应的赛事弹窗。

示意性的，上述赛事状态包括非赛事状态、直播状态和非直播状态。其中，上述非赛事状态用于指示目标赛事未开启或已结束；直播状态用于指示目标赛事处于正在直播中，同样也代表目标赛事正在进行中；非直播状态用于指示目标赛事已开启，但此刻为非比赛时间或者未处于直播过程中。

在一些实施例中，仅在目标赛事处于直播状态时显示目标赛事对应的赛事弹窗；或者，在目标赛事处于直播状态或非直播状态时均显示目标赛事对应的赛事弹窗，其中，当目标赛事处于非直播状态时，赛事弹窗显示的内容为已完成的目标赛事的重播内容。

示意性的，赛事弹窗的显示内容包括目标赛事的直播内容，在一些实施例中，赛事弹窗中包括赛事画面区域，该赛事画面区域用于显示目标赛事的预览直播画面。示意性的，预览直播画面与赛事直播间中的赛事直播画面之间的显示内容可以存在区别，例如，预览直播画面仅显示比赛对局画面，不包括对局声音、解说声音、弹幕评论信息、虚拟资源消费功能等

中的至少一种内容；或者，预览直播画面与赛事直播间中的赛事直播画面之间显示内容可以不存在区别，在此不进行限定。

上述直播画面是在目标赛事的现场架设独立的信号采集设备（包括音频、视频中的至少一种）导入导播端（导播设备或平台），再通过网络上传至服务器，通过服务器发布至对应的直播应用或直播网页供人观看。

步骤 303，在赛事弹窗中显示目标参赛选手的选手信息，目标参赛选手为与目标账号之间存在兴趣关联关系的选手。

可选地，赛事弹窗可以是目标账号登录目标应用程序后立刻显示的，也可以是在目标账号登录目标应用程序后，在目标应用程序运行一段时间后显示的，或者，赛事弹窗也可以是目标账号在登录目标应用程序，并在目标应用程序中执行指定操作后显示的，如：赛事弹窗是目标账号登录目标应用程序后，在选择直播平台进行显示，并打开直播平台后显示的。本申请实施例在此不进行限定。

可选地，在赛事弹窗中包括海报显示区域，在赛事弹窗中的海报显示区域中显示目标参赛选手的选手信息。

示意性的，赛事弹窗的显示内容还包括目标赛事的海报内容，即在上述海报显示区域内显示的内容，上述海报显示区域可以位于赛事画面区域的周侧，或应用界面中的其他位置，与上述赛事画面区域共同组成赛事弹窗，上述海报内容用于提升赛事弹窗的 UI（User Interface，用户界面）美观性，提升用户对弹窗内容的兴趣度。

示意性的，上述至少两个参赛队伍的参赛选手中包括目标参赛选手。可选地，上述目标参赛选手的数量可以是一个，也可以是多个。当目标参赛选手的数量为多个时，不同的目标参赛选手可以来自同一个参赛队伍，也可以来自不同的参赛队伍，在此不进行限定。

在一些实施例中，上述显示于海报显示区域的选手信息包括选手形象信息、选手标识信息、选手队伍信息、选手职责信息、角色选取信息、关键事件信息、装备选取信息等信息中的至少一种。

其中，选手形象信息包括目标参赛选手的真实/虚拟形象图像；选手标识信息包括目标参赛选手的真实姓名或虚拟昵称；选手队伍信息包括目标参赛选手所属的参赛队伍的队伍标识（包括队伍名称、队伍徽标（Logo）等）；选手职责信息包括目标参赛选手在目标赛事中所担任的职责位置，职责位置用于由选手在队伍中所起到的作用决定，例如，足球比赛中的前锋、中场、后卫和门将，MOBA 类电子竞技中的核心位、辅助位、打野位、对抗位、中路位等；角色选取信息包括目标参赛选手历史赛事对局中虚拟角色选择情况或在当前赛事对局中的虚拟角色选择情况；关键事件信息包括目标参赛选手在历史赛事对局中的关键事件或者在当前赛事对局中的关键事件（高光事件），例如，当上述目标赛事为足球比赛时，关键事件可以是关键进球、关键拦截进球等，当上述目标赛事为电子竞技比赛时，关键事件可以是关键击杀、击杀人头数量、辅助人头数量等，关键事件是由参赛选手在赛事对局中触发或达成的某一精彩操作；装备选取信息包括目标参赛选手在历史赛事对局或当前赛事对局中的虚拟装备配置情况。

可选地，上述关键事件可以是直播导播人员选择确定的事件，也可以是通过直播画面进行画面识别确定的事件。

示意性的，终端设备获取目标账号的历史账号数据，上述历史账号数据包括目标账号的历史对局情况、历史设置情况中的至少一种，基于历史账号数据目标赛事的参赛选手中确定出所述目标参赛选手。可以理解的是，上述目标账号的历史账号数据，当本申请以上述实施例运用到具体产品或技术中时，需要获得用户许可或者同意，且相关数据的收集、使用和处理需要遵守相关国家和地区的相关法律法规和标准。

可选地，目标参赛选手与目标账号之间存在的兴趣关联关系包括以下关系中的至少一种：

（一）目标参赛选手对应的队伍职责包括目标账号的兴趣职责。

其中，目标参赛选手对应的队伍职责包括在目标赛事中的队伍职责，目标参赛选手对应的队伍职责在目标赛事开启时即是确定的；目标账号的兴趣职责包括目标账号在历史对局中担任次数最多的职责，或者，目标账号的兴趣职责包括目标账号的历史职责设置中选择次数最多的期望职责，上述历史职责设置为目标账号在参与历史对局前设置的玩家优选/期望职责，其可能与历史对局中真正使用的职责相同，也可能不同。

(二) 目标参赛选手在目标赛事中选取的虚拟角色包括目标账号的兴趣角色。

可选地，上述目标参赛选手在目标赛事中选取的虚拟角色包括目标参赛选手在目标赛事的历史赛事对局中选取的虚拟角色，或者在目标赛事的当前赛事对局中选取的虚拟角色。在一个示例中，当当前赛事对局未产生对局数据时，即参赛选手未进行虚拟角色的选择时，上述目标参赛选手选取的虚拟角色可以是目标参赛选手在目标赛事的历史赛事对局中选取的虚拟角色，当当前赛事对局已产生对局数据时，即参赛选手已进行虚拟角色的选择时，上述目标参赛选手选取的虚拟角色可以是当前赛事对局中选取的虚拟角色。

目标账号的兴趣角色包括目标账号在历史对局中选择使用次数最多的虚拟角色，或者，目标账号的兴趣角色包括目标账号在历史角色设置中选择次数最多的期望角色，上述历史角色设置为目标账号在参与历史对局前设置的玩家优选/期望角色，其可能与历史对局中真正使用的虚拟角色相同，也可能不同。

(三) 目标参赛选手是目标账号预先关注的参赛选手。

示意性的，终端设备从目标应用程序或目标应用程序的关联应用中获取目标账号对目标赛事中参赛选手的关注或互动数据，同样的，上述关注或互动数据在运用到具体产品或技术中时，需要获得用户许可或者同意，且相关数据的收集、使用和处理需要遵守相关国家和地区的相关法律法规和标准。终端设备根据上述关注或互动数据确定目标赛事中目标账号对应的兴趣选手，将其作为目标参赛选手。在一个示例中，目标应用程序为游戏程序时，终端设备获取与目标应用程序关联的社交应用，从上述社交应用中获取目标账号关注的选手，并根据上述关注的选手从目标赛事的参赛选手中筛选得到目标参赛选手。

示意性的，赛事弹窗上还包括直播间进入控件，响应于赛事弹窗上的直播间进入控件接收到触发操作，显示赛事直播间界面，上述赛事直播间界面用于显示目标赛事的直播画面。可选地，上述赛事直播间界面可以是目标应用程序中的界面，也可以是其他应用或网页中的界面，在此不进行限定。

在一个示例中，如图4所示，其示出了本申请一个示例性实施例提供的赛事弹窗的界面显示流程图。在目标应用程序的登录界面410登录目标账号401，当终端设备和服务器进行账号验证鉴权后，终端设备显示目标应用程序的应用界面420，然后在应用界面420上显示赛事弹窗430，其中，赛事弹窗430中包括赛事画面区域431、海报显示区域432以及直播间进入控件433，当直播间进入控件433接收到触发操作后，则终端设备跳转显示赛事直播间界面440。

综上所述，本申请实施例提供的赛事弹窗的显示方法，在目标账号登录目标应用程序后，在目标应用程序的应用界面中显示目标赛事的赛事弹窗，其中，赛事弹窗中包括与目标账号具有兴趣关联的参赛选手的选手信息，即，根据目标账号的兴趣来对应显示赛事弹窗中参赛选手的展示海报，提升了赛事弹窗中传递的信息量以及信息传递效率，能够提升用户对目标赛事的兴趣度，从而提升了对目标赛事的引流效果。

本申请实施例提供的方法，通过获取历史账号数据确定目标账号对应感兴趣的目标参赛选手，从而在赛事弹窗中显示目标参赛选手的选手信息，提高了对目标参赛选手进行确定的准确率，提高了对目标账号的直播吸引力。

本实施例提供的方法，基于目标账号在历史账号数据中产生的队伍职责数据，确定目标账号所感兴趣的职责，从而在多个参赛选手中确定出与目标账号感兴趣的职责对应的目标参赛选手，提高了对目标参赛选手进行确定的准确率，提高了对目标账号的直播吸引力。

本实施例提供的方法，基于目标账号在历史账号数据中产生的角色选取信息，确定目标账号所需要了解并学习的角色类型，从而确定出与目标账号的兴趣角色对应的目标参赛选手，在赛事弹窗中显示目标参赛选手的选手信息，提高了人机交互效率和数据传递有效性。

请参考图 5，其示出了本申请一个实施例示出的赛事弹窗的显示方法，在本申请实施例中，对目标赛事的当前赛事对局未产生赛事数据和已产生赛事数据的情况分别进行说明，该方法包括：

步骤 501，显示目标应用程序中的应用界面，目标应用程序中登录有目标账号。

可选地，目标应用程序包括游戏应用、游戏辅助应用（例如，外置于游戏应用的战绩查询应用等）、直播应用、社交应用、体育应用等应用中的至少一种。目标应用程序中登录有目标账号。

示意性的，上述目标应用程序与目标赛事之间存在关联关系。可选地，上述目标赛事包括体育赛事、音乐赛事、辩论赛事、电子竞技赛事等赛事，在此不进行限定。

步骤 502，响应于目标赛事处于直播状态，在应用界面中显示赛事弹窗。

赛事弹窗用于对目标赛事的赛事相关信息进行展示。

示意性的，响应于检测到目标赛事处于直播状态，获取参与目标赛事的至少两个参赛队伍的队伍信息和当前赛事对局对应的赛事数据；基于队伍信息和赛事数据生成赛事弹窗；在应用界面中显示赛事弹窗。即，在本申请实施例中，当目标赛事处于直播状态时，根据目标赛事的参赛队伍的队伍信息以及参赛队伍在当前赛事对局对应的赛事数据进行赛事弹窗的生成。

可选地，上述赛事弹窗对应的弹窗内容可以是终端设备根据获取的数据生成的，也可以是请求服务器后由服务器生成，终端设备可直接获取的，在此不进行限定。

步骤 5031，响应于赛事数据为空，在赛事弹窗中显示目标参赛选手的第一选手信息。

上述第一选手信息包括目标参赛选手的形象标识和对应的参赛队伍的队伍标识。上述目标参赛选手为与目标账号之间存在兴趣关联关系的选手。在本申请实施例中，当赛事数据为空时，上述目标参赛选手对应的队伍职责包括目标账号的兴趣职责，即，在目标赛事的当前赛事对局未产生赛事数据时，根据参赛选手的队伍职责以及目标账号的兴趣职责进行目标参赛选手的确定，并显示目标参赛选手对应的第一选手信息。

上述第一选手信息可以是文字形式的信息，也可以是图像形式的信息，还可以是文字和图像结合形式的信息，在此不进行限定。

示意性的，终端设备获取的历史账号数据中包括目标账号在历史参与的虚拟对局中的队伍职责数据，上述队伍职责数据用于记录目标账号在虚拟对局中所选择的职责。基于历史账号数据中的队伍职责数据确定目标账号的目标兴趣职责，从至少两个参赛队伍中分别确定出与目标兴趣职责匹配的目标参赛选手。

其中，上述根据队伍职责数据确定目标账号的目标兴趣职责包括将队伍职责数据指示的选取率最高的职责作为目标账号的所述目标兴趣职责；或者，将队伍职责数据指示的目标账号设置的期望职责作为目标账号的目标兴趣职责。

在本申请实施例中，每个参赛队伍确定出目标数量的显示于赛事弹窗中的目标参赛选手，以 MOBA 类电子竞技为例，参与目标赛事的参赛队伍数量为两个，目标数量为一个，则总共有两个显示于赛事弹窗上的参赛选手，其分别代表不同的参赛队伍。

在一个示例中，如图 6 所示，其示出了本申请一个示例性实施例提供的赛事数据为空时的赛事弹窗显示示意图。应用界面 600 中显示有赛事弹窗 610，赛事弹窗 610 中包括赛事画面区域 611、海报显示区域 612，由于当前赛事对局未产生赛事数据，赛事弹窗 610 中的海报显示区域 612 显示的是目标参赛选手的形象信息 613 以及目标参赛选手所在参赛队伍的队伍 Logo 614。

步骤 5032, 响应于至少两个参赛队伍在目标赛事中产生赛事数据, 在赛事弹窗中显示目标参赛选手的第二选手信息。

上述第二选手信息包括目标参赛选手的形象标识和与目标参赛选手对应的赛事信息, 上述赛事信息由当前赛事对局中的赛事数据生成, 其中, 赛事信息包括角色选取信息、装备选取信息、关键事件信息中的至少一种。

在本申请实施例中, 当赛事数据非空时, 上述目标参赛选手在目标赛事中选取的虚拟角色包括目标账号的兴趣角色, 即, 在目标赛事的当前赛事对局已产生赛事数据时, 根据参赛选手在当前赛事对局中选取的虚拟角色以及目标账号的兴趣角色进行目标参赛选手的确定, 并显示目标参赛选手的第二选手信息。

上述第二选手信息可以是文字形式的信息, 也可以是图像形式的信息, 还可以是文字和图像结合形式的信息, 在此不进行限定。

示意性的, 终端设备获取的历史账号数据中包括目标账号在历史参与的虚拟对局中的角色选取数据, 角色选取数据用于记录目标账号在虚拟对局中所操控的虚拟角色。终端设备获取至少两个参赛队伍中参赛选手的角色选取信息, 基于角色选取数据和参赛选手的角色选取信息, 分别从至少两个参赛队伍的参赛选手中确定出目标参赛选手, 每个参赛队伍对应目标数量的目标参赛选手。

其中, 上述根据角色选取数据和参赛选手的角色选取信息确定目标参赛选手包括: 基于角色选取数据中的角色选取频率分别对至少两个参赛队伍中参赛选手选取的虚拟角色进行排序, 得到与至少两个参赛队伍分别对应的角色顺序; 基于角色顺序分别从至少两个参赛队伍中确定出与参赛队伍对应的目标参赛选手。例如, 参赛队伍包括队伍 1 和队伍 2, 其中, 队伍 1 中的参赛选手 A 选择了虚拟角色 A, 参赛选手 B 选择了虚拟角色 B, 参赛选手 C 选择了虚拟角色 C, 参赛选手 F 选择了虚拟角色 F, 上述虚拟角色 A~C 根据目标账号的兴趣程度(如: 根据目标账号在历史角色选取数据中的角色选取频率)得到的队伍 1 角色顺序为虚拟角色 C、虚拟角色 B、虚拟角色 A, 则确定的与队伍 1 对应的目标参赛选手为参赛选手 C, 以同样方式从队伍 2 中确定出目标参赛选手。

在本申请实施例中, 每个参赛队伍确定出目标数量的显示于赛事弹窗中的目标参赛选手, 以 MOBA 类电子竞技为例, 参与目标赛事的参赛队伍数量为两个, 目标数量为一个, 则总共有两个显示于赛事弹窗上的参赛选手, 其分别代表不同的参赛队伍。

在一个示例中, 如图 7 所示, 其示出了本申请一个示例性实施例提供的赛事数据非空时的赛事弹窗显示示意图。应用界面 700 中显示有赛事弹窗 710, 赛事弹窗 710 中包括赛事画面区域 711、海报显示区域 712, 由于当前赛事对局未产生赛事数据, 赛事弹窗 710 中的海报显示区域 712 显示的是目标参赛选手的形象信息 713 以及目标参赛选手选取的虚拟角色的角色信息 714、关键事件信息 715 以及装备选取信息 716。

综上所述, 本申请实施例提供的赛事弹窗的显示方法, 在目标账号登录目标应用程序后, 在目标应用程序的应用界面中显示目标赛事的赛事弹窗, 其中, 赛事弹窗中包括与目标账号具有兴趣关联的参赛选手的选手信息, 即, 根据目标账号的兴趣来对应显示赛事弹窗中参赛选手的展示海报, 提升了赛事弹窗中传递的信息量以及信息传递效率, 能够提升用户对目标赛事的兴趣度, 从而提升了对目标赛事的引流效果。

在本申请实施例中, 根据目标赛事中赛事对局的进行情况显示不同的选手信息, 以针对赛事数据是否产生给予不同的解决方案, 即, 在当前赛事对局未产生赛事数据时, 根据参赛选手的职责选择情况显示目标参赛选手的第一选手信息, 在当前赛事对局已产生赛事数据时, 根据参赛选手的虚拟角色选取情况显示目标参赛选手的第二选手信息, 在不同情况下均根据目标账号的兴趣来显示对应的选手信息, 以更实时有效的赛事数据结合和用户信息, 通过自动化组装的弹窗呈现给用户, 更能有效地提升用户对赛事直播内容的兴趣和观赛意愿。

本申请实施例中, 通过获取目标赛事中多个参赛队伍的队伍信息, 以及赛事数据, 从而

搭配出赛事弹窗的显示，提高了赛事弹窗的显示灵活性。

本申请实施例中，在选取目标参赛选手的过程中，根据目标账号在角色选取数据中，各个角色之间的选取频率比较情况对多个参赛队伍中选择的角色进行排序，并根据角色排序选出目标参赛选手，提高了目标参赛选手的兴趣度命中准确率。

请参考图 8，其示出了本申请一个实施例示出的赛事弹窗的显示方法，在本申请实施例中，对该方法的数据流进行示意性说明，该方法包括：

步骤 801，接收目标账号登录目标应用程序的登录操作。

示意性的，终端设备的设备界面中包括目标应用程序对应的启动图标，当该启动图标接收到触发操作时，显示目标应用程序的登录界面，当在登录界面中接收针对目标账号的登录操作。

步骤 802，向服务器发送目标账号对应的登录请求。

上述登录请求中包括目标账号的账号标识和验证信息（账号密码），用于服务器根据账号标识和验证信息的对应情况进行鉴权验证。

步骤 803，响应于接收到服务器返回的登录确认信息，显示目标应用程序的应用界面。

当服务器根据接收到的登录请求后，将登录请求中的账号标识和验证信息和服务器中存储的账号标识和验证信息进行比对，当确定账号标识和验证信息对应时，向终端设备返回登录确认信息。

终端设备在接收到上述登录确认信息后，显示目标应用程序的应用界面，该应用界面是与目标账号对应的。

步骤 804，向服务器发送目标赛事的确认请求。

该确认请求为用于通过服务器确认目标赛事的赛事状态。上述赛事状态包括非赛事状态、直播状态和非直播状态。其中，上述非赛事状态用于指示目标赛事未开启或已结束；直播状态用于指示目标赛事处于正在直播中，同样也代表目标赛事正在进行中；非直播状态用于指示目标赛事已开启，但此刻为非比赛时间。

示意性的，服务器中包括目标应用程序服务模块和赛事直播服务模块，其中，目标应用程序服务模块用于为目标应用程序提供后台支持，例如，当目标应用程序为游戏应用时，目标应用程序服务模块为终端设备中运行的目标应用程序提供后台游戏逻辑支持；赛事直播服务模块用于为目标赛事的直播提供后台支持，例如，赛事直播服务模块从目标赛事的现场设备获取赛事直播数据流，并将其推流至开启目标赛事直播间的设备，或将其推流至开启目标应用程序并显示赛事弹窗的终端设备。

步骤 805，响应于服务器返回的目标赛事的确认信息指示目标赛事处于直播状态，向服务器中的目标应用程序服务模块发送账号数据获取请求。

其中，上述账号数据获取请求是终端设备获得用户许可或者同意后向服务器发送的。

示意性的，服务器在接收到终端设备发送的账号数据获取请求后，从数据库获取目标账号对应的历史账号数据，上述历史账号数据包括目标账号的历史对局情况、历史设置情况中的至少一种。

步骤 806，向服务器中的赛事直播服务模块发送赛事数据获取请求。

示意性的，服务器在接收到终端设备发送的赛事数据获取请求后，由赛事直播服务模块进行处理，赛事直播服务模块获取目标赛事中参赛队伍的队伍信息以及当前赛事对局的赛事数据，其中，当当前赛事对局未产生赛事数据时，返回的赛事数据为空。

示意性的，上述赛事数据包括从赛事服获取的目标赛事的日志数据，上述日志数据中包括目标赛事当前赛事对局的对局进度、参赛选手的虚拟角色选取数据、参赛选手的职责配置数据、参赛选手的装备选取数据、参赛选手的对局数据，如，关键事件数据、KDA（Kill Death Assist，杀人率/死亡率/支援率）数据等。

步骤 8071, 响应于服务器返回的赛事数据为空, 根据账号数据和目标赛事中参赛队伍对应的队伍信息生成第一赛事弹窗。

示意性的, 当赛事数据为空时, 即说明当前赛事对局还未进入对局阶段, 例如, 当前赛事对局处于准备阶段, 或者, 当前赛事对局未开始, 处于上一赛事对局结束后的数据汇总阶段。

在这种情况下, 根据目标账号的兴趣职责从目标赛事的参赛队伍中分别确定出与目标账号具有兴趣关联关系的参赛选手, 例如, 将参赛队伍中担任职责为目标账号的兴趣职责的参赛选手确定为目标参赛选手, 根据目标参赛选手的形象信息和目标参赛选手对应的参赛队伍的队伍 Logo 生成第一赛事弹窗。

步骤 8072, 响应于服务器返回的赛事数据非空, 根据账号数据和目标赛事中当前赛事对局对应的赛事数据生成第二赛事弹窗。

当当前赛事对局进入对局阶段后, 即会产生赛事数据, 服务器将目标赛事中当前赛事对局在当前时刻对应的赛事数据返回至终端设备。

在这种情况下, 根据目标账号的兴趣角色从目标赛事的参赛队伍中分别确定出与目标账号具有兴趣关联关系的参赛选手, 例如, 将参赛队伍中各个参赛选手选择的虚拟角色按照目标账号的兴趣度进行排序, 将兴趣度最高的虚拟角色对应的参赛选手确定为目标参赛选手, 根据目标参赛选手的形象信息和目标参赛选手在当前赛事对局中的赛事数据生成第二赛事弹窗。

步骤 8081, 在应用界面中显示第一赛事弹窗。

示意性的, 第一赛事弹窗中还包括赛事画面区域, 该赛事画面区域中显示有目标赛事的预览直播画面。可选地, 当赛事数据为空时, 即当前赛事对局未进入对局阶段, 赛事画面区域还可以用于显示当前已结束的赛事对局对应的比分信息, 或者, 显示进入下一赛事对局的等待时间, 或者, 显示当前已结束的赛事对局的对局回放画面。

在赛事画面区域的周侧的海报显示区域显示由目标参赛选手的形象标识和对应的参赛队伍的队伍标识组成的第一选手信息。

步骤 8082, 在应用界面中显示第二赛事弹窗。

可选地, 在第二赛事弹窗中显示目标赛事的预览直播画面。

示意性的, 第二赛事弹窗中还包括赛事画面区域, 该赛事画面区域中显示有目标赛事的预览直播画面。示意性的, 预览直播画面与赛事直播间中的赛事直播画面之间的显示内容可以存在区别, 例如, 预览直播画面仅显示比赛对局画面, 不包括对局声音、解说声音、弹幕评论信息、虚拟资源消费功能等中的至少一种内容; 或者, 预览直播画面与赛事直播间中的赛事直播画面之间显示内容可以不存在区别, 在此不进行限定。

在赛事画面区域的周侧的海报显示区域显示由目标参赛选手的形象标识和与目标参赛选手对应的赛事信息组成的第二选手信息。

可选地, 上述第一赛事弹窗或第二赛事弹窗的生成过程也可以于服务器中实现, 即, 服务器生成第一赛事弹窗或第二赛事弹窗后, 将第一赛事弹窗或第二赛事弹窗返回至终端设备。

在一些实施例中, 服务器除了向终端返回账号数据和赛事数据以外, 还向终端设备推送目标赛事的赛事直播的视频流, 由终端设备对上述视频流进行解码, 并显示于第一赛事弹窗或第二赛事弹窗中的赛事画面区域中。

在本申请实施例中, 根据目标赛事中赛事对局的进行情况显示不同的选手信息, 以针对赛事数据是否产生给予不同的解决方案, 即, 在当前赛事对局未产生赛事数据时, 根据参赛选手的职责选择情况显示目标参赛选手的第一选手信息, 在当前赛事对局已产生赛事数据时, 根据参赛选手的虚拟角色选取情况显示目标参赛选手的第二选手信息, 在不同情况下均根据目标账号的兴趣来显示对应的选手信息, 能够进一步提升了用户对目标赛事的兴趣度。

在本申请实施例中, 由终端设备和服务器协同实现赛事弹窗的显示过程, 由分布式架构

进行数据处理，提升了数据处理效率。

本申请实施例中，通过在赛事弹窗中显示目标赛事的预览直播画面，提高了赛事直播对目标账号的吸引力，提高了信息传递效率。

请参考图 9，其示出了本申请一个示例性的实施例提供的赛事弹窗的显示装置结构框图，该装置包括如下模块：

显示模块 910，用于显示所述目标应用程序中的应用界面，所述目标应用程序与目标赛事之间存在关联关系，所述目标应用程序中登录有目标账号；

所述显示模块 910，还用于响应于所述目标赛事处于直播状态，在所述应用界面中显示赛事弹窗，所述目标赛事中包括目标参赛选手；

所述显示模块 910，还用于在所述赛事弹窗中显示所述目标参赛选手的选手信息，所述目标参赛选手为与所述目标账号之间存在兴趣关联关系的选手。

在一些可选的实施例中，如图 10 所示，所述装置还包括：

获取模块 920，用于获取所述目标账号的历史账号数据，所述历史账号数据用于指示所述目标账号的历史对局情况；

确定模块 930，用于基于所述历史账号数据从所述目标赛事的参赛选手中确定出所述目标参赛选手。

在一些可选的实施例中，所述历史账号数据中包括所述目标账号在历史参与的虚拟对局中的队伍职责数据，所述队伍职责数据用于记录所述目标账号在所述虚拟对局中所选择的职责，所述目标赛事包括至少两个参赛队伍；

所述确定模块 930，还用于基于所述历史账号数据中的所述队伍职责数据确定所述目标账号的目标兴趣职责；

所述确定模块 930，还用于从至少两个参赛队伍中分别确定出与所述目标兴趣职责匹配的所述目标参赛选手。

在一些可选的实施例中，所述确定模块 930，还用于将所述队伍职责数据指示的选取率最高的职责作为所述目标账号的所述目标兴趣职责；或者，将所述队伍职责数据指示的所述目标账号设置的期望职责作为所述目标账号的所述目标兴趣职责。

在一些可选的实施例中，所述历史账号数据中包括所述目标账号在历史参与的所述虚拟对局中的角色选取数据，所述角色选取数据用于记录所述目标账号在所述虚拟对局中所操控的虚拟角色，所述目标赛事包括至少两个参赛队伍；

所述获取模块 920，还用于获取所述至少两个参赛队伍中参赛选手的角色选取信息；

所述确定模块 930，还用于基于所述角色选取数据和所述参赛选手的角色选取信息，分别从至少两个参赛队伍的参赛选手中确定出所述目标参赛选手。

在一些可选的实施例中，所述确定模块 930，还用于基于所述角色选取数据中的角色选取频率分别对所述至少两个参赛队伍中参赛选手选取的虚拟角色进行排序，得到与所述至少两个参赛队伍分别对应的角色顺序；

所述确定模块 930，还用于基于所述角色顺序分别从所述至少两个参赛队伍中确定出与参赛队伍对应的所述目标参赛选手。

在一些可选的实施例中，所述获取模块 920，还用于响应于检测到所述目标赛事处于直播状态，获取参与所述目标赛事的至少两个参赛队伍的队伍信息和当前赛事对局对应的赛事数据；

所述装置还包括：

生成模块 940，用于基于所述队伍信息和所述赛事数据生成所述赛事弹窗；

所述显示模块 910，还用于在所述应用界面中显示所述赛事弹窗。

在一些可选的实施例中，所述显示模块 910，还用于响应于所述赛事数据为空，在所述

赛事弹窗中的所述海报显示区域显示所述目标参赛选手的第一选手信息，所述第一选手信息包括所述目标参赛选手的形象标识和对应的参赛队伍的队伍标识。

在一些可选的实施例中，所述显示模块 910，还用于响应于所述至少两个参赛队伍在所述目标赛事中已产生所述赛事数据，在所述赛事弹窗中显示所述目标参赛选手的第二选手信息，所述第二选手信息包括所述目标参赛选手的形象标识和与所述目标参赛选手对应的赛事信息，所述赛事信息由所述赛事数据生成，所述赛事信息包括角色选取信息、装备选取信息、关键事件信息中的至少一种。

在一些可选的实施例中，所述显示模块 910，还用于在所述赛事弹窗中显示所述目标赛事的预览直播画面。

在一些可选的实施例中，所述显示模块 910，还用于响应于赛事弹窗上的直播间进入控件接收到触发操作，显示赛事直播间界面，所述赛事直播间界面用于显示所述目标赛事的直播画面。

综上所述，本申请实施例提供的赛事弹窗的显示装置，在目标账号登录目标应用程序后，在目标应用程序的应用界面中显示目标赛事的赛事弹窗，其中，赛事弹窗中包括与目标账号具有兴趣关联的参赛选手的选手信息，即，根据目标账号的兴趣来对应显示赛事弹窗中参赛选手的展示海报，提升了赛事弹窗中传递的信息量以及信息传递效率，能够提升用户对目标赛事的兴趣度，从而提升了对目标赛事的引流效果。

需要说明的是：上述实施例提供的赛事弹窗的显示装置，仅以上述各功能模块的划分进行举例说明，实际应用中，可以根据需要而将上述功能分配由不同的功能模块完成，即将设备的内部结构划分成不同的功能模块，以完成以上描述的全部或者部分功能。另外，上述实施例提供的赛事弹窗的显示装置与赛事弹窗的显示方法实施例属于同一构思，其具体实现过程详见方法实施例，这里不再赘述。

图 11 示出了本申请一个示例性实施例提供的终端 1100 的结构框图。该终端 1100 可以是：智能手机、平板电脑、动态影像专家压缩标准音频层面 3 播放器 (Moving Picture Experts Group Audio Layer III, MP3)、动态影像专家压缩标准音频层面 4 (Moving Picture Experts Group Audio Layer IV, MP4) 播放器、笔记本电脑或台式电脑。终端 1100 还可能被称为用户设备、便携式终端、膝上型终端、台式终端等其他名称。

通常，终端 1100 包括有：处理器 1101 和存储器 1102。

处理器 1101 可以包括一个或多个处理核心，比如 4 核心处理器、8 核心处理器等。处理器 1101 可以采用数字信号处理 (Digital Signal Processing, DSP)、现场可编程门阵列 (Field-Programmable Gate Array, FPGA)、可编程逻辑阵列 (Programmable Logic Array, PLA) 中的至少一种硬件形式来实现。处理器 1101 也可以包括主处理器和协处理器，主处理器是用于对在唤醒状态下的数据进行处理的处理器，也称中央处理器 (Central Processing Unit, CPU)；协处理器是用于对在待机状态下的数据进行处理的低功耗处理器。在一些实施例中，处理器 1101 可以在集成有图像处理单元 (Graphics Processing Unit, GPU)，GPU 用于负责显示屏所需要显示的内容的渲染和绘制。一些实施例中，处理器 1101 还可以包括人工智能 (Artificial Intelligence, AI) 处理器，该 AI 处理器用于处理有关机器学习的计算操作。

存储器 1102 可以包括一个或多个计算机可读存储介质，该计算机可读存储介质可以是非暂态的。存储器 1102 还可包括高速随机存取存储器，以及非易失性存储器，比如一个或多个磁盘存储设备、闪存存储设备。在一些实施例中，存储器 1102 中的非暂态的计算机可读存储介质用于存储至少一个指令，该至少一个指令用于被处理器 1101 所执行以实现本申请中方法实施例提供的基于虚拟对局的控制方法。

在一些实施例中，终端 1100 还可选包括有：外围设备接口 1103 和至少一个外围设备。

处理器 1101、存储器 1102 和外围设备接口 1103 之间可以通过总线或信号线相连。各个外围设备可以通过总线、信号线或电路板与外围设备接口 1103 相连。具体地，外围设备包括：射频电路 1104、显示屏 1105、摄像头组件 1106、音频电路 1107 和电源 1108 中的至少一种。

在一些实施例中，终端 1100 还包括有一个或多个传感器 1109。该一个或多个传感器 1109 包括但不限于：加速度传感器 1111、陀螺仪传感器 1112、压力传感器 1113、光学传感器 1114 以及接近传感器 1115。

本领域技术人员可以理解，图 11 中示出的结构并不构成对终端 1100 的限定，可以包括比图示更多或更少的组件，或者组合某些组件，或者采用不同的组件布置。

本领域普通技术人员可以理解上述实施例的各种方法中的全部或部分步骤是可以通过程序来指令相关的硬件来完成，该程序可以存储于一计算机可读存储介质中，该计算机可读存储介质可以是上述实施例中的存储器中所包含的计算机可读存储介质；也可以是单独存在，未装配入终端中的计算机可读存储介质。该计算机可读存储介质中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由所述处理器加载并执行以实现上述实施例中任一所述的基于虚拟对局的控制方法。

权 利 要 求 书

- 1.一种赛事弹窗的显示方法，由终端执行，所述方法包括：
显示目标应用程序中的应用界面，所述目标应用程序与目标赛事之间存在关联关系，所述目标应用程序中登录有目标账号；
响应于所述目标赛事处于直播状态，在所述应用界面中显示赛事弹窗，所述目标赛事的参赛选手中包括目标参赛选手；
在所述赛事弹窗中显示所述目标参赛选手的选手信息，所述目标参赛选手为与所述目标账号之间存在兴趣关联关系的选手。
- 2.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述在所述赛事弹窗中显示所述目标参赛选手的选手信息之前，还包括：
获取所述目标账号的历史账号数据，所述历史账号数据用于指示所述目标账号的历史对局情况；
基于所述历史账号数据从所述目标赛事的参赛选手中确定出所述目标参赛选手。
- 3.根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述历史账号数据中包括所述目标账号在历史参与的虚拟对局中的队伍职责数据，所述队伍职责数据用于记录所述目标账号在所述虚拟对局中所选择的职责，所述目标赛事包括至少两个参赛队伍；
所述基于所述历史账号数据从所述目标赛事的参赛选手中确定出所述目标参赛选手，包括：
基于所述历史账号数据中的所述队伍职责数据确定所述目标账号的目标兴趣职责；
从至少两个参赛队伍中分别确定出与所述目标兴趣职责匹配的所述目标参赛选手。
- 4.根据权利要求 3 所述的方法，其中，所述基于所述历史账号数据中的所述队伍职责数据确定所述目标账号的目标兴趣职责，包括：
将所述队伍职责数据指示的选取率最高的职责作为所述目标账号的所述目标兴趣职责；
或者，
将所述队伍职责数据指示的所述目标账号设置的期望职责作为所述目标账号的所述目标兴趣职责。
- 5.根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述历史账号数据中包括所述目标账号在历史参与的所述虚拟对局中的角色选取数据，所述角色选取数据用于记录所述目标账号在所述虚拟对局中所操控的虚拟角色，所述目标赛事包括至少两个参赛队伍；
所述基于所述历史账号数据从所述目标赛事的参赛选手中确定出所述目标参赛选手，包括：
获取所述至少两个参赛队伍中参赛选手的角色选取信息；
基于所述角色选取数据和所述参赛选手的角色选取信息，分别从至少两个参赛队伍的参赛选手中确定出所述目标参赛选手。
- 6.根据权利要求 5 所述的方法，其中，所述基于所述角色选取数据和所述参赛选手的角色选取信息，分别从至少两个参赛队伍的参赛选手中确定出所述目标参赛选手，包括：
基于所述角色选取数据中的角色选取频率分别对所述至少两个参赛队伍中参赛选手选取的虚拟角色进行排序，得到与所述至少两个参赛队伍分别对应的角色顺序；
基于所述角色顺序分别从所述至少两个参赛队伍中确定出与参赛队伍对应的所述目标参

赛选手。

7.根据权利要求1至6任一所述的方法,其中,所述响应于所述目标赛事处于直播状态,在所述应用界面中显示赛事弹窗,包括:

响应于检测到所述目标赛事处于直播状态,获取参与所述目标赛事的至少两个参赛队伍的队伍信息和当前赛事对局对应的赛事数据;

基于所述队伍信息和所述赛事数据生成所述赛事弹窗;

在所述应用界面中显示所述赛事弹窗。

8.根据权利要求7所述的方法,其中,所述在所述赛事弹窗中显示所述目标参赛选手的选手信息,包括:

响应于所述赛事数据为空,在所述赛事弹窗中显示所述目标参赛选手的第一选手信息,所述第一选手信息包括所述目标参赛选手的形象标识和所述目标参赛选手对应的参赛队伍的队伍标识。

9.根据权利要求7所述的方法,其中,所述在所述赛事弹窗中显示所述目标参赛选手的选手信息,包括:

响应于所述至少两个参赛队伍在所述目标赛事中产生所述赛事数据,在所述赛事弹窗中显示所述目标参赛选手的第二选手信息,所述第二选手信息包括所述目标参赛选手的形象标识和与所述目标参赛选手对应的赛事信息,所述赛事信息由所述赛事数据生成,所述赛事信息包括角色选取信息、装备选取信息、关键事件信息中的至少一种。

10.根据权利要求1至6任一所述的方法,其中,所述方法还包括:

在所述赛事弹窗中显示所述目标赛事的预览直播画面。

11.根据权利要求1至6任一所述的方法,其中,所述在所述赛事弹窗中显示所述目标参赛选手的选手信息之后,还包括:

响应于赛事弹窗上的直播间进入控件接收到触发操作,显示赛事直播间界面,所述赛事直播间界面用于显示所述目标赛事的直播画面。

12.一种赛事弹窗的显示装置,所述装置包括:

显示模块,用于显示目标应用程序中的应用界面,所述目标应用程序与目标赛事之间存在关联关系,所述目标应用程序中登录有目标账号;

所述显示模块,还用于响应于所述目标赛事处于直播状态,在所述应用界面中显示赛事弹窗,所述目标赛事的参赛选手中包括目标参赛选手;

所述显示模块,还用于在所述赛事弹窗中显示所述目标参赛选手的选手信息,所述目标参赛选手为与所述目标账号之间存在兴趣关联关系的选手。

13.一种计算机设备,所述计算机设备包括处理器和存储器,所述存储器中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集,所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由所述处理器加载并执行以实现如权利要求1至11任一所述的赛事弹窗的显示方法。

14.一种计算机可读存储介质,所述计算机可读存储介质中存储有至少一条程序代码,所述程序代码由处理器加载并执行以实现如权利要求1至11任一所述的赛事弹窗的显示方法。

15.一种计算机程序产品，包括计算机程序或指令，所述计算机程序或指令被处理器执行时实现如权利要求 1 至 11 任一所述的赛事弹窗的显示方法。