

虚拟场景中团队的创建方法、加入方法、装置、设备、介质及程序产品

相关申请的交叉引用

本申请基于申请号为 202111015882.5、申请日为 2021 年 08 月 31 日的中国专利申请提出，并要求该中国专利申请的优先权，该中国专利申请的全部内容在此引入本申请作为参考。

技术领域

本申请涉及虚拟化和人机交互技术领域，尤其涉及一种虚拟场景中团队的创建方法、加入方法、装置、设备、介质及程序产品。

背景技术

随着计算机技术的发展，电子设备可以实现更加丰富的和形象的虚拟场景。虚拟场景是指计算机通过数字通讯技术勾勒出的数字化场景，用户可以在虚拟场景中获得视觉、听觉等方面的完全虚拟化的感受（例如虚拟现实）或部分虚拟化的感受（例如增强现实），同时可以控制虚拟场景中的一方团队虚拟对象与其他团队的虚拟对象之间进行交互对局，以获得反馈。

相关技术中，在创建用于在虚拟场景中进行交互的团队时，需要在虚拟场景客户端中通过添加好友的方式实现组队，所组建团队的加入条件固定单一，比如发送加入请求等待同意后即可加入，团队创建者无法自定义，且整个组队过程的流程复杂，人机交互效率低。

发明内容

本申请实施例提供一种虚拟场景中团队的创建方法、加入方法、装置、电子设备、计算机可读存储介质及计算机程序产品，能够实现在虚拟场景中的组队，提高人机交互效率，团队加入条件的设置更为多样化，且实现简单，处理效率高。

本申请实施例的技术方案是这样实现的：

本申请实施例提供一种虚拟场景中团队的创建方法，包括：

响应于针对虚拟场景中目标团队的创建指令，在团队创建界面中，呈现供选择的至少一个虚拟资源；

响应于针对目标虚拟资源的选择操作，确定所述目标虚拟资源作为加入所述目标团队的加入条件；

其中，所述加入条件用于指示，当接收到发送的所述目标虚拟资源时，确定相应的发送对象为所述目标团队的成员；

响应于基于所述加入条件触发的确认指令，创建所述目标团队。

本申请实施例还提供一种虚拟场景中团队的加入方法，包括：

呈现虚拟场景中目标团队的加入功能入口，并呈现所述目标团队的加入条件；

其中，所述加入条件用于指示，当发送目标虚拟资源至所述目标团队的创建对象时，确定相应的发送对象为所述目标团队的成员；

响应于针对所述加入功能入口的触发操作，发送所述目标虚拟资源，并加入所述目标团队。

本申请实施例还提供一种虚拟场景中团队的创建装置，包括：

第一呈现模块，配置为响应于针对虚拟场景中目标团队的创建指令，在团队创建界面中，呈现供选择的至少一个虚拟资源；

确定模块，配置为响应于针对目标虚拟资源的选择操作，确定所述目标虚拟资源作为加入所述目标团队的加入条件；

其中，所述加入条件用于指示，当接收到发送的所述目标虚拟资源时，确定相应的发送对象为所述目标团队的成员；

创建模块，配置为响应于基于所述加入条件触发的确认指令，创建所述目标团队。

本申请实施例还提供一种虚拟场景中团队的加入装置，包括：

第二呈现模块，配置为呈现虚拟场景中目标团队对应的加入功能入口，并呈现所述目标团队对应的加入条件；

其中，所述加入条件用于指示，当发送目标虚拟资源至所述目标团队对应的创建对象时，确定相应的发送对象为所述目标团队的成员；

加入模块，配置为响应于针对所述加入功能入口的触发操作，发送所述目标虚拟资源，并加入所述目标团队。

本申请实施例还提供一种电子设备，包括：

存储器，配置为存储可执行指令；

处理器，配置为执行所述存储器中存储的可执行指令时，实现本申请实施例提供的方法。

本申请实施例还提供一种计算机可读存储介质，存储有可执行指令，所述可执行指令被处理器执行时，实现本申请实施例提供的方法。

本申请实施例还提供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，实现本申请实施例提供的方法。

本申请实施例具有以下有益效果：

在接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令时，在团队创建界面呈现供选择的至少一个虚拟资源，响应于针对目标虚拟资源的选择操作，确定目标虚拟资源作为加入所述目标团队的加入条件，该加入条件用于指示当接收到发送的目标虚拟资源时，确定相应的发送对象为目标团队的成员，在接收到基于目标虚拟资源触发的确认指令时则创建目标团队；如此，无需在虚拟场景中添加好友即可实现在虚拟场景中的组队，提高人机交互效率，节省处理资源，且团队创建者可基于呈现的供选择的虚拟资源，自定义加入目标团队的加入条件，即仅当发送团队创建者所设定的目标虚拟资源时，才可加入目标团队，使得团队加入条件的设置更为多样化，且实现简单，提高处理效率。

附图说明

图1是本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建系统100的架构示意图；

图2是本申请实施例提供的实施虚拟场景中团队的创建方法的电子设备500的结构示意图；

图3是本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法的流程示意图；

图4是本申请实施例提供的虚拟场景中目标团队的创建指令的触发流程示意图；

图5是本申请实施例提供的虚拟场景中目标团队的创建指令的触发流程示意图；

图6是本申请实施例提供的虚拟场景中目标团队的创建指令的触发流程示意图；

图7是本申请实施例提供的虚拟场景中目标团队的创建指令的触发流程示意图；

图8是本申请实施例提供的加入条件设置功能的开启流程示意图；

图9是本申请实施例提供的加入条件的设置流程示意图；

图10是本申请实施例提供的目标团队的创建流程示意图；

图11是本申请实施例提供的虚拟场景的场景进入界面的进入流程示意图；

图12是本申请实施例提供的浮窗的收起与展开的流程示意图；

图13是本申请实施例提供的目标成员的移除流程示意图；

图14是本申请实施例提供的目标成员的移除流程示意图；

图 15 是本申请实施例提供的目标虚拟资源的接收展示过程的呈现示意图；
图 16 是本申请实施例提供的目标团队的解散流程示意图；
图 17 是本申请实施例提供的目标团队的退出流程示意图；
图 18 是本申请实施例提供的虚拟场景中团队的加入方法的流程示意图；
图 19 是本申请实施例提供的虚拟场景中目标团队的加入流程示意图；
图 20 是本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法及加入方法的流程示意图。

具体实施方式

为了使本申请的目的、技术方案和优点更加清楚，下面将结合附图对本申请作详细描述，所描述的实施例不应视为对本申请的限制，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它实施例，都属于本申请保护的范围。

在以下的描述中，涉及到“一些实施例”，其描述了所有可能实施例的子集，但是可以理解，“一些实施例”可以是所有可能实施例的相同子集或不同子集，并且可以在不冲突的情况下相互结合。

在以下的描述中，所涉及的术语“第一\第二\第三”仅仅是是区别类似的对象，不代表针对对象的特定排序，可以理解地，“第一\第二\第三”在允许的情况下可以互换特定的顺序或先后次序，以使这里描述的本申请实施例能够以除了在这里图示或描述的以外的顺序实施。

除非另有定义，本文所使用的所有的技术和科学术语与属于本申请的技术领域的技术人员通常理解的含义相同。本文中所使用的术语只是为了描述本申请实施例的目的，不是旨在限制本申请。

对本申请实施例进行详细说明之前，对本申请实施例中涉及的名词和术语进行说明，本申请实施例中涉及的名词和术语适用于如下的解释。

1) 客户端，终端中运行的用于提供各种服务的应用程序，例如游戏客户端、即时通讯客户端、视频播放客户端。

2) 响应于，用于表示所执行的操作所依赖的条件或者状态，当满足所依赖的条件或状态时，所执行的一个或多个操作可以是实时的，也可以具有设定的延迟；在没有特别说明的情况下，所执行的多个操作不存在执行先后顺序的限制。

基于上述对本申请实施例中涉及的名词和术语的解释，下面说明本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建系统。参见图 1，图 1 是本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建系统 100 的架构示意图，为实现支撑一个示例性应用，终端 400 通过网络 300 连接服务器 200，网络 300 可以是广域网或者局域网，又或者是二者的组合，使用无线或有线链路实现数据传输。

终端 400，配置为响应于针对虚拟场景中目标团队的创建指令，呈现目标团队对应的团队创建界面，并在团队创建界面中，呈现供选择的至少一个虚拟资源；响应于针对至少一个虚拟资源中目标虚拟资源的选择操作，确定目标虚拟资源作为加入目标团队的加入条件，并将确定的加入条件发送至服务器 200；该加入条件用于指示，当接收到发送的目标虚拟资源时，确定相应的发送对象为目标团队的成员；

服务器 200，配置为接收终端 400 发送的目标团队的加入条件；

终端 400，还配置为响应于基于目标虚拟资源触发的确认指令，发送针对目标团队的创建请求至服务器 200；

服务器 200，还配置为接收终端 400 发送的针对目标团队的创建请求，创建目标团队，并返回目标团队创建成功的通知消息；

终端 400，配置为接收到服务器 200 返回的目标团队创建成功的通知消息，呈现所创建的目标团队，以供目标团队中的成员在虚拟场景中进行交互。

在实际应用中,服务器 200 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。终端 400 可以是智能手机、平板电脑、笔记本电脑、台式计算机、智能音箱、智能电视、智能手表等,但并不局限于此。终端 400 以及服务器 200 可以通过有线或无线通信方式进行直接或间接地连接,本申请在此不做限制。

参见图 2,图 2 是本申请实施例提供的实施虚拟场景中团队的创建方法的电子设备 500 的结构示意图。在实际应用中,电子设备 500 可以为图 1 示出的服务器或终端,以电子设备 500 为图 1 示出的终端为例,对实施本申请实施例的虚拟场景中团队的创建方法的电子设备进行说明,本申请实施例提供的电子设备 500 包括:至少一个处理器 510、存储器 550、至少一个网络接口 520 和用户接口 530。电子设备 500 中的各个组件通过总线系统 540 耦合在一起。可理解,总线系统 540 用于实现这些组件之间的连接通信。总线系统 540 除包括数据总线之外,还包括电源总线、控制总线和状态信号总线。但是为了清楚说明起见,在图 2 中将各种总线都标为总线系统 540。

处理器 510 可以是一种集成电路芯片,具有信号的处理能力,例如通用处理器、数字信号处理器(DSP, Digital Signal Processor),或者其他可编程逻辑器件、分立门或者晶体管逻辑器件、分立硬件组件等,其中,通用处理器可以是微处理器或者任何常规的处理器等。

用户接口 530 包括使得能够呈现媒体内容的一个或多个输出装置 531,包括一个或多个扬声器和/或一个或多个视觉显示屏。用户接口 530 还包括一个或多个输入装置 532,包括有助于用户输入的用户接口部件,比如键盘、鼠标、麦克风、触屏显示屏、摄像头、其他输入按钮和控件。

存储器 550 可以是可移除的,不可移除的或其组合。示例性的硬件设备包括固态存储器,硬盘驱动器,光盘驱动器等。存储器 550 可选地包括在物理位置上远离处理器 510 的一个或多个存储设备。

存储器 550 包括易失性存储器或非易失性存储器,也可包括易失性和非易失性存储器两者。非易失性存储器可以是只读存储器(ROM, Read Only Memory),易失性存储器可以是随机存取存储器(RAM, Random Access Memory)。本申请实施例描述的存储器 550 旨在包括任意适合类型的存储器。

在一些实施例中,本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建装置可以采用软件方式实现,图 2 示出了存储在存储器 550 中的虚拟场景中团队的创建装置 555,其可以是程序和插件等形式的软件,包括以下软件模块:第一呈现模块 5551、确定模块 5552 和创建模块 5553,这些模块是逻辑上的,因此根据所实现的功能可以进行任意的组合或拆分,将在下文中说明各个模块的功能。

在另一些实施例中,本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建装置可以采用软硬件结合的方式实现,作为示例,本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建装置可以是采用硬件译码处理器形式的处理器,其被编程以执行本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法,例如,硬件译码处理器形式的处理器可以采用一个或多个应用专用集成电路(ASIC, Application Specific Integrated Circuit)、DSP、可编程逻辑器件(PLD, Programmable Logic Device)、复杂可编程逻辑器件(CPLD, Complex Programmable Logic Device)、现场可编程门阵列(FPGA, Field-Programmable Gate Array)或其他电子元件。

在一些实施例中,终端或服务器可以通过运行计算机程序来实现本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法。举例来说,计算机程序可以是操作系统中的原生程序或软件模块;可以是本地(Native)应用程序(APP, Application),即需要在操作系统中安装才能运行的程序,如游戏 APP 或者即时通信 APP;也可以是小程序,即只需要下载到浏览器环境中就可以运行的程序;还可以是能够嵌入至任意 APP 中的小程序。总而言之,上述计算机程序可以是任意形式的应用程序、模块或插件。

基于上述对本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建系统及电子设备的说明，下面说明本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法。在一些实施例中，本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法可由服务器或终端单独实施，或由服务器及终端协同实施，下面以终端实施为例说明本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法。

参见图 3，图 3 是本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法的流程示意图，本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法包括：

步骤 101：终端响应于针对虚拟场景中目标团队的创建指令，呈现目标团队对应的团队创建界面，并在团队创建界面中，呈现供选择的至少一个虚拟资源。

这里，终端上安装有支持虚拟场景中团队创建的客户端，该客户端可以是支持虚拟场景的客户端（比如游戏客户端），还可以是集成有虚拟场景中团队创建功能的客户端（比如即时通信客户端、直播客户端、组队客户端等）。当用户打开终端上的客户端、且该终端运行该客户端时，用户可以在该客户端中进行针对虚拟场景中目标团队的创建，该目标团队用于供目标团队中的成员在虚拟场景中进行交互，比如供目标团队的成员进行游戏。当终端接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令时，呈现目标团队对应的团队创建界面。在实际应用中，该团队创建界面中可以显示有虚拟场景的信息（比如虚拟场景的名称、标识、组队交互模式等）、目标团队名称设置功能项等。

在本申请实施例中，还可以设置加入所创建的目标团队的加入条件，即需要发送目标虚拟资源至目标团队的创建者，因此，终端还需在团队创建界面中呈现供选择的至少一个虚拟资源，在一些实施例中，虚拟资源的数量可以是多个（即至少两个），当虚拟资源的数量是多个时，多个虚拟资源可以对应不同的资源类别，例如，在团队创建界面中显示两种类别的虚拟资源，分别为用于购买虚拟道具或装饰等的虚拟金币、以及虚拟礼物（比如虚拟鲜花、虚拟小船）等。当用户从显示的供选择的虚拟资源中选择目标虚拟资源后，则将该目标虚拟资源作为加入目标团队的加入条件。

接下来对目标团队的创建指令的触发进行说明。在一些实施例中，终端可通过如下方式接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令：

呈现至少一个候选虚拟场景的第一团队创建入口，该至少一个候选虚拟场景包括虚拟场景；响应于针对虚拟场景的第一团队创建入口的触发操作，接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令。

这里，候选虚拟场景的数量可以为至少两个，终端呈现至少一个候选虚拟场景的第一团队创建入口，该至少一个候选虚拟场景中包括上述虚拟场景，在实际应用中，该候选虚拟场景可以与第一团队创建入口呈一一对应关系，也即，当显示的可供选择的候选虚拟场景的数量为至少两个时，针对每个候选虚拟场景，分别显示与各候选虚拟场景对应的第一团队创建入口。用户可通过触发（比如点击操作）相应候选虚拟场景对应的第一团队创建入口，以触发相应候选虚拟场景中团队的创建指令。当终端接收到针对虚拟场景的第一团队创建入口的触发操作时，响应于该触发操作，接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令。

作为示例，参见图 4，图 4 是本申请实施例提供的虚拟场景中目标团队的创建指令的触发流程示意图。这里，终端在视图界面中呈现多个候选虚拟场景（包括虚拟场景 1、虚拟场景 2、以及虚拟场景 3）的第一团队创建入口“创建团队”；响应于针对“虚拟场景 2”的第一团队创建入口“创建团队”的触发操作，接收到针对“虚拟场景 2”中目标团队的创建指令。

在一些实施例中，终端可通过如下方式接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令：呈现虚拟场景的第二团队创建入口；响应于针对第二团队创建入口的触发操作，呈现供选择的至少一个候选对象；响应于针对目标候选对象的确认选择操作，接收到针对虚拟场景中、对应目标候选对象的目标团队的创建指令。

这里，候选对象的数量可以为至少两个，在创建虚拟场景中目标团队时，还可以预先选定目标团队的团队成员。例如，终端呈现虚拟场景的第二团队创建入口，该第二团队创建入口可以供用户选择目标团队的团队成员；响应于针对第二团队创建入口的触发操作，呈现供选择的至少一个候选对象，该候选对象可以是用户（即目标团队的创建者）的社交好友、群组好友、历史组队对象等，

用户可以根据需要选择。终端接收到针对目标候选对象的选择操作，并接收到针对该目标候选对象的确认选择操作时，响应于该确认选择操作，接收到针对虚拟场景中、对应目标候选对象的目标团队的创建指令，该目标候选对象即可成为所创建目标团队的团队成员。在实际应用中，所选择的目標候选对象可以是一个，也可以是多个（即至少两个）。

作为示例，参见图 5，图 5 是本申请实施例提供的虚拟场景中目标团队的创建指令的触发流程示意图。这里，终端在视图界面中呈现虚拟场景的第二团队创建入口“创建团队”，如图 5 中 A 图所示；响应于针对第二团队创建入口“创建团队”的触发操作，呈现供选择多个候选对象，包括对象 1、对象 2 以及对象 3，如图 5 中 B 图所示；响应于针对目标候选对象的确认选择操作，即针对“对象 1 和对象 2”的确认选择操作，接收到针对虚拟场景中、对应目标候选对象的目标团队的创建指令。

在一些实施例中，终端可通过如下方式接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令：在目标对象的资料卡界面中，呈现第三团队创建入口；响应于针对第三团队创建入口的触发操作，接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令，并向目标对象发送组队邀请信息，该组队邀请信息，用于邀请目标对象加入目标团队。

这里，终端可以在目标对象的资料卡界面中呈现第三团队创建入口。在实际应用中，用户需要查看某个对象的资料时，可以通过该对象的资料卡界面进行查看，该资料卡界面可以显示相应对象的资料信息，比如名称、标识、性别等对象基础信息。在本申请实施例中，还可以在对象的资料卡界面中呈现第三团队创建入口，以供用户在查看某个对象的资料卡时，可以通过该第三团队创建入口触发团队的创建指令，以便于用户和该对象进行组队。

在实际应用中，当用户查看目标对象的资料卡时，终端呈现目标对象的资料卡界面，并在资料卡界面中呈现第三团队创建入口。当接收到针对该第三团队创建入口的触发操作时，响应于该触发操作，接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令；同时，向目标对象发送组队邀请信息，以通过该组队邀请信息邀请目标对象加入目标团队。在实际实施时，除了该目标对象可以加入该创建的目标团队，其他对象也可以通过满足加入条件加入该目标团队。

作为示例，参见图 6，图 6 是本申请实施例提供的虚拟场景中目标团队的创建指令的触发流程示意图。这里，终端呈现目标对象“对象 X”的资料卡界面，并在资料卡界面中呈现第三团队创建入口“组队”，如图 6 中 A 图所示；响应于针对该第三团队创建入口“组队”的触发操作，接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令；同时，在针对目标团队创建完成后，向目标对象发送组队邀请信息“来一起组队呀”，如图 6 中 B 图所示，该显示组队邀请信息的终端界面对应目标对象“对象 X”。

在一些实施例中，终端可通过如下方式接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令：创建虚拟场景的群组，并在群组的群组界面中呈现第四团队创建入口；响应于针对第四团队创建入口的触发操作，接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令。

这里，还可以预先创建虚拟场景对应的群组，该群组可以供用户（包括加入该群组的群组成员以及以游客身份进入该群组的用户）进行会话沟通、共同观看直播等，该群组可以是会话群组（比如即时通信客户端中的聊天群组、游戏客户端中的聊天群组）、直播间群组（比如直播客户端中的直播间）等。在创建虚拟场景对应的群组后，在群组的群组界面中呈现第四团队创建入口，以供加入该群组的群组成员以及游客身份进入群组的用户进行团队的创建，从而基于团队进行虚拟场景的交互。当接收到针对该第四团队创建入口的触发操作时，响应于该触发操作，接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令。

在一些实施例中，终端可通过如下方式创建虚拟场景的群组：在不同于虚拟场景的应用的客户端界面中，创建虚拟场景的群组；其中，该群组包括除当前对象之外的至少一个对象，该对象与当前对象在应用中具有社交关联关系。

在实际应用中，该群组可以在不同于虚拟场景的应用的其他应用中创建，比如在即时通信客

户端中创建的聊天群组、直播客户端中创建的直播间群组等。该群组包括除当前对象之外（即创建者）的至少一个对象，该至少一个对象与当前对象可以在应用中具有社交关联关系，如该至少一个对象与当前对象归属于同一虚拟组织，如当虚拟场景的客户端为游戏客户端时，该虚拟组织可以为游戏公会。

在一些实施例中，终端可在群组的会话界面中，发送并呈现目标团队的入队邀请信息；其中，该入队邀请信息，用于邀请群组中的对象加入目标团队。

这里，终端在基于群组中的第四团队创建入口，创建完成虚拟场景中的目标团队后，可以将相应的入队邀请信息发送并呈现于群组的会话界面中，以基于该入队邀请信息邀请群组中的对象加入目标团队。

在一些实施例中，可以在创建完成目标团队后自动跳转至会话界面，并将入队邀请信息发送并呈现于该会话界面中；还可以在创建目标团队后呈现会话功能项，当接收到针对该会话功能项的触发操作时，呈现会话界面，并将入队邀请信息发送并呈现于该会话界面中。

作为示例，参见图 7，图 7 是本申请实施例提供的虚拟场景中目标团队的创建指令的触发流程示意图。这里，终端接收到针对群组创建功能项“创建我的团”的触发操作，创建虚拟场景对应的群组“开黑团”，并在群组的群组界面中呈现第四团队创建入口“创建团队”，如图 7 中 A 图至 B 图所示；响应于针对第四团队创建入口“创建团队”的触发操作，接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令。

当针对目标团队创建完成后，终端可在群组对应的会话界面中，发送并呈现目标团队对应的入队邀请信息“一起来开黑吧！”，如图 7 中 C 图所示，以基于该入队邀请信息邀请群组中的对象加入目标团队。

在一些实施例中，终端可通过如下方式开启加入条件设置功能：呈现条件设置功能开关；响应于针对条件设置功能开关的触发操作，开启针对目标团队的加入条件设置功能；

相应的，终端可通过如下方式呈现供选择的至少一个虚拟资源：当针对目标团队的加入条件设置功能开启时，在团队创建界面中，呈现供选择的至少一个虚拟资源。

在一些实施例中，终端可通过如下方式呈现条件设置功能开关：在团队创建界面中，呈现对应目标团队的条件设置功能开关；或者，在虚拟场景的设置界面中，呈现条件设置功能开关。

这里，终端可以在提供条件设置功能开关，该条件设置功能开关用于控制加入条件设置功能的开启与关闭。当针对目标团队的加入条件设置功能开启时，则可以在创建目标团队时进行加入条件的设置，此时终端可以在团队创建界面中呈现供选择的至少一个虚拟资源；当针对目标团队的加入条件设置功能关闭时，则不能在创建目标团队时进行加入条件的设置，此时所创建的目标团队则不需要加入条件即可加入。

在实际应用中，终端可以呈现条件设置功能开关。在一些实施例中，终端可以在团队创建界面中，呈现对应目标团队的条件设置功能开关，以方便每次进行团队创建时可设置当前所创建团队是否需要设置加入条件；终端还可以在虚拟场景的设置界面中，呈现条件设置功能开关，以便于针对所有团队创建是否需要设置加入条件实现统一管理，提高团队创建的效率。当接受到针对条件设置功能开关的触发操作时，响应于该触发操作，开启针对目标团队的加入条件设置功能，此时，终端可在团队创建界面中，呈现供选择的至少一个虚拟资源，以供用户进行加入条件的设置。

作为示例，参见图 8，图 8 是本申请实施例提供的加入条件设置功能的开启流程示意图。这里，终端在目标团队对应的团队创建界面中呈现条件设置功能开关，如图 8 中 A 图所示；响应于针对条件设置功能开关的触发操作，开启针对目标团队的加入条件设置功能，此时，在团队创建界面中，呈现供选择的至少一个虚拟资源，比如“宝剑”、“鲜花”等，如图 8 中 B 图所示。

步骤 102：响应于针对目标虚拟资源的选择操作，确定目标虚拟资源作为加入目标团队的加入条件。

其中，该加入条件用于指示，当接收到发送的目标虚拟资源时，确定相应的发送对象为目标

团队的成员。

这里，终端在响应于针对虚拟场景中目标团队的创建指令，呈现目标团队对应的团队创建界面，并在团队创建界面中，呈现供选择的一个或多个虚拟资源之后，目标团队的创建者可以通过选择需要的虚拟资源进行加入条件的设置。当接收到针对至少一个虚拟资源中目标虚拟资源的选择操作时，响应于该选择操作，确定目标虚拟资源作为加入目标团队的加入条件。该加入条件用于指示，当（创建者）接收到发送的目标虚拟资源时，确定相应的发送对象为目标团队的成员，即将发送对象加入目标团队中。

在一些实施例中，终端可通过如下方式确定目标虚拟资源作为加入目标团队的加入条件：响应于针对至少一个虚拟资源中目标虚拟资源的选择操作，呈现目标虚拟资源对应的数量设置功能项；基于数量设置功能项，接收到针对目标虚拟资源设置的目标数量；确定目标数量的目标虚拟资源作为加入目标团队的加入条件。

这里，在设置加入条件时，还可以设置所选择的目标虚拟资源的数量。在一些实施例中，响应于针对至少一个虚拟资源中目标虚拟资源的选择操作，呈现目标虚拟资源的数量设置功能项，用户可以基于该数量设置功能项设置目标虚拟资源的数量，比如可以输入数量的数字。当基于该数量设置功能项接收到针对目标虚拟资源设置的目标数量时，确定目标数量的目标虚拟资源作为加入目标团队的加入条件。

作为示例，参见图 9，图 9 是本申请实施例提供的加入条件的设置流程示意图。这里，终端呈现多个虚拟资源，比如“宝剑”、“鲜花”等，如图 9 中 A 图所示；响应于针对目标虚拟资源“鲜花”的选择操作，呈现“鲜花”对应的数量设置功能项，该数字设置功能项包括用于增加数量的“+”功能项以及用于减少数量的“-”功能项，如图 9 中 B 图所示；基于该数量设置功能项，接收到针对“鲜花”设置的目标数量“4”，确定“4 朵鲜花”作为加入目标团队的加入条件，如图 9 中 C 图所示。

步骤 103：响应于基于目标虚拟资源触发的确认指令，创建目标团队。

这里，终端在确定加入目标团队的加入条件后，当接收到基于目标虚拟资源触发的确认指令，则响应于该确认指令，创建目标团队，以供目标团队中的成员在虚拟场景中进行交互。

作为示例，参见图 10，图 10 是本申请实施例提供的目标团队的创建流程示意图。这里，终端响应于针对虚拟场景中目标团队的创建指令，呈现目标团队对应的团队创建界面，并在团队创建界面中，呈现供选择的至少两个虚拟资源，比如“宝剑”、“鲜花”等，同时在团队创建界面中还呈现有确认创建功能项“立即创建”，如图 10 中 A 图所示；响应于针对目标虚拟资源“鲜花”的选择操作，确定目标虚拟资源“鲜花”作为加入目标团队的加入条件，如图 10 中 B 图所示，响应于针对确认创建功能项“立即创建”的触发操作，接收到基于目标虚拟资源触发的确认指令，此时创建目标团队。

在一些实施例中，终端可通过如下方式控制目标团队的成员进入虚拟场景：呈现虚拟场景的开启功能入口；响应于针对开启功能入口的触发操作，呈现虚拟场景的场景进入界面；当接收到基于场景进入界面触发的虚拟场景进入指令时，控制加入目标团队的成员进入虚拟场景。

这里，终端在创建完成虚拟场景中的目标团队后，呈现对应虚拟场景的开启功能入口，当接收到针对开启功能入口的触发操作时，呈现虚拟场景的场景进入界面，该场景进入界面中可以包括用于供控制目标团队的成员进入虚拟场景的功能项；当接收到基于场景进入界面触发的虚拟场景进入指令时，控制加入目标团队的成员进入虚拟场景，以基于目标团队的成员进行虚拟场景的交互操作。

在一些实施例中，终端在控制加入目标团队的成员进入虚拟场景之前，当接收到针对场景进入界面的界面返回操作时，进行界面回退至开启功能入口对应的界面；在开启功能入口对应的界面中，呈现对应虚拟场景的进入功能项；当接收到针对进入功能项的触发操作时，再次呈现场景进入界面。

这里，若终端在控制加入目标团队的成员进入虚拟场景之前，接收到针对场景进入界面的界面返回操作时，则进行界面回退至开启功能入口对应的界面，同时在开启功能入口对应的界面中，呈现对应虚拟场景的进入功能项；当接收到针对进入功能项的触发操作时，再次呈现场景进入界面，如此实现目标团队所在界面与场景进入界面之间的自由切换，用户在开启虚拟场景后等待其他成员加入的过程中，可以回退至开启功能入口对应的界面进行目标团队的查看，比如查看目标团队中有没有增加其他新成员。

作为示例，参见图 11，图 11 是本申请实施例提供的虚拟场景的场景进入界面的进入流程示意图。这里，终端在创建完成虚拟场景中的目标团队后，呈现对应虚拟场景的开启功能入口“开始游戏”，如图 11 中 A 图所示；当接收到针对开启功能入口“开始游戏”的触发操作时，呈现虚拟场景对应的场景进入界面，如图 11 中 B 图所示；接收到针对场景进入界面的界面返回操作时，则进行界面回退至开启功能入口对应的界面，同时在开启功能入口对应的界面中，呈现对应虚拟场景的进入功能项“进入游戏”，如图 11 中 C 图所示；当接收到针对进入功能项“进入游戏”的触发操作时，再次呈现场景进入界面，如图 11 中 D 图所示。

在一些实施例中，终端可通过如下方式呈现对应虚拟场景的开启功能入口：通过浮窗呈现虚拟场景的开启功能入口；

相应的，终端还可呈现浮窗的收起功能项；当接收到针对收起功能项的触发操作时，收起浮窗至浮窗展开功能项；其中，该浮窗展开功能项，用于当接收到基于浮窗展开功能项触发的浮窗展开指令时，展开浮窗以再次呈现开启功能入口。

这里，终端可以通过浮窗呈现虚拟场景的开启功能入口。在实际应用中，该浮窗可以呈现虚拟场景的信息（比如虚拟场景的标识、交互模式等）、目标团队的信息，比如团队的成员信息、团队的名称等。在本申请实施例中，该浮窗可以收起以使视图界面展示其他信息供用户使用，在一些实施例中，终端呈现对应浮窗的收起功能项，当接收到针对该收起功能项的触发操作时，则收起浮窗至浮窗展开功能项；而当用户需要再次查看该浮窗展示的内容时，则可以通过该浮窗展开功能项触发浮窗展开指令，当终端接收到基于浮窗展开功能项触发的浮窗展开指令时，响应于浮窗展开指令，展开浮窗以再次呈现开启功能入口。

作为示例，参见图 12，图 12 是本申请实施例提供的浮窗的收起与展开的流程示意图。这里，终端通过浮窗呈现虚拟场景的开启功能入口“开始游戏”，并呈现浮窗的收起功能项“收起”，如图 12 中 A 图所示；响应于针对收起功能项“收起”的触发操作，收起浮窗至浮窗展开功能项，如图 12 中 B 图所示；响应于基于浮窗展开功能项触发的浮窗展开指令（比如可以通过长按浮窗展开功能项、点击浮窗展开功能项、拖动浮窗展开功能项等方式触发浮窗展开指令），展开浮窗以再次呈现开启功能入口，如图 12 中 C 图所示。

在一些实施例中，终端可通过如下方式移除目标团队中的成员：呈现目标团队中的成员所对应的移除功能项；响应于针对移除功能项的触发操作，呈现用于提示是否从目标团队中移除成员的提示信息；响应于基于提示信息触发的确认移除指令，从目标团队中移除成员，并返回目标虚拟资源至成员。

这里，终端还可以呈现目标团队中成员所对应的移除功能项，该移除功能项可以与成员呈一一对应关系，也可以与成员呈一对多的关系（即一个移除功能项对应多个成员）。用户（比如目标团队的创建者）可通过该移除功能项移除已加入目标团队的成员。当接收到针对移除功能项的触发操作时，呈现用于提示是否从目标团队中移除成员的提示信息，响应于基于提示信息触发的确认移除指令，从目标团队中移除成员；同时，由于该成员在加入目标团队时发送目标虚拟资源给创建者，因此此时需返回目标虚拟资源至该被移除的成员。

当该移除功能项与成员呈一一对应关系时，终端呈现目标团队中各成员所对应的移除功能项；响应于针对目标成员对应的移除功能项的触发操作，呈现用于提示是否从目标团队中移除目标成员的提示信息；响应于基于提示信息触发的确认移除指令，从目标团队中移除目标成员，并返回目标

虚拟资源至目标成员。

作为示例，参见图 13，图 13 是本申请实施例提供的目标成员的移除流程示意图。这里，终端呈现目标团队中各成员所对应的移除功能项“-”，包括成员 1 和成员 2，如图 13 中 A 图所示；响应于针对“成员 2”对应的移除功能项“-”的触发操作，呈现用于提示是否从目标团队中移除目标成员的提示信息“确认移除成员 2 吗？”，如图 13 中 B 图所示；响应于基于提示信息触发的确认移除指令（比如点击“确认”按钮），从目标团队中移除成员 2，如图 13 中 C 图所示。

当该移除功能项与成员呈一对多的关系（即一个移除功能项对应多个成员）时，终端呈现目标团队中的成员所对应的移除功能项；响应于针对移除功能项的触发操作，呈现供选择的成员；响应于针对目标成员的确认选择操作，呈现用于提示是否从目标团队中移除目标成员的提示信息；响应于基于提示信息触发的确认移除指令，从目标团队中移除目标成员，并返回目标虚拟资源至目标成员。

作为示例，参见图 14，图 14 是本申请实施例提供的目标成员的移除流程示意图。这里，终端呈现目标团队中的成员所对应的移除功能项“-”，如图 14 中 A 图所示；响应于针对移除功能项“-”的触发操作，呈现供选择的成员，包括成员 1、成员 2，如图 14 中 B 图所示；响应于针对目标成员“成员 2”的确认选择操作，呈现用于提示是否从目标团队中移除目标成员的提示信息“确认移除成员 2 吗？”，如图 14 中 C 图所示；响应于基于提示信息触发的确认移除指令（比如点击“确认”按钮），从目标团队中移除成员 2，如图 14 中 D 图所示。

在一些实施例中，当目标团队中的成员在虚拟场景中交互结束后，终端可呈现虚拟场景对应的交互结果，并输出目标虚拟资源对应的接收展示过程。

这里，参见图 15，图 15 是本申请实施例提供的目标虚拟资源的接收展示过程的呈现示意图。当目标团队中的成员在虚拟场景中交互结束后，终端可呈现虚拟场景对应的交互结果，并输出目标虚拟资源对应的接收展示过程，该接收展示过程用于指示针对目标虚拟资源的确收（ACK）信息，该输出过程可通过语音、视频、动画、文本等各媒体展示方式，例如，可以通过语音播报的方式输出接收到的目标虚拟资源，比如收到 XX 赠送的 4 朵鲜花；还可以展示目标虚拟资源的图像或者接收动画；也可以通过文字展示目标虚拟资源的接收消息，比如“送给 YY4 朵鲜花”等。

在一些实施例中，终端可通过如下方式解散目标团队：呈现目标团队对应的解散功能项；响应于针对解散功能项的触发操作，解散目标团队，并呈现用于提示目标团队已解散的解散提示信息。

这里，终端还可以呈现目标团队的解散功能项，目标团队的创建者可以通过该解散功能项解散目标团队。当终端接收到针对解散功能项的触发操作时，响应于该触发操作，解散目标团队，同时呈现用于提示目标团队已解散的解散提示信息。在实际应用中，该解散提示信息可以在目标团队的团队创建者的终端界面中进行展示，也可以在目标团队中其他团队成员的终端界面中进行展示。同时，由于团队成员在加入目标团队时发送目标虚拟资源给创建者，因此在目标团队解散时可以返回目标虚拟资源至团队成员。

作为示例，参见图 16，图 16 是本申请实施例提供的目标团队的解散流程示意图。这里，终端呈现目标团队“一起来开黑”对应的解散功能项“解散”，如图 16 中 A 图所示；响应于针对解散功能项“解散”的触发操作，解散目标团队，同时呈现用于提示目标团队已解散的解散提示信息““一起来开黑”团队已解散”，如图 16 中 B 图所示。

在一些实施例中，当接收到目标团队中目标成员触发的、针对目标团队的退出指令时，终端可呈现退出提示信息；其中，该退出提示信息，用于提示目标成员已退出目标团队。

这里，当终端接收到目标团队中目标成员触发的、针对目标团队的退出指令时，终端可呈现退出提示信息，该退出提示信息，用于提示目标成员已退出目标团队。在实际应用中，该退出提示信息可以在目标团队的团队创建者的终端界面中进行展示，以提示团队创建者该目标成员已退出目标团队，也可以在目标团队中其他团队成员的终端界面中进行展示，以提示其他成员该目标成员已退出目标团队。同时，由于目标成员在加入目标团队时发送目标虚拟资源给创建者，因此在目标团

队解散时可以返回目标虚拟资源至目标成员。

在一些实施例中，在加入目标团队的团队成员的终端界面中，可以呈现有目标团队对应的退出功能项，当接收到目标成员针对该退出功能项的触发操作时，则控制目标成员退出目标团队，并在该目标成员的终端界面呈现退出提示信息。同时，还可以将退出提示信息同步至目标团队中其他成员（包括团队创建者），以基于退出提示信息提示目标成员已退出目标团队。

作为示例，参见图 17，图 17 是本申请实施例提供的目标团队的退出流程示意图。这里，在加入目标团队的团队成员“成员 1”的终端界面中，呈现有目标团队“一起来开黑”对应的退出功能项“退出”，如图 17 中 A 图所示；响应于“成员 1”针对该退出功能项的触发操作，呈现用于提示是否退出的提示信息“确认要退出吗？退出后预付的礼物将会退回账户”，如图 17 中 B 图所示；当接收到基于该提示信息触发的确认退出指令时，控制“成员 1”退出目标团队，并在“成员 1”的终端界面呈现退出提示信息“您已退出“一起来开黑”团队”，如图 17 中 C 图所示；同时，可以将退出提示信息“成员 1 已退出“一起来开黑”团队”同步至目标团队中其他成员（包括团队创建者），以基于退出提示信息提示目标成员已退出目标团队，如图 17 中 D 图所示，为团队创建者的终端界面所示的退出提示信息。

应用本申请上述实施例，在接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令时，呈现包含至少一个虚拟资源的团队创建界面，响应于针对目标虚拟资源的选择操作，确定目标虚拟资源作为加入所述目标团队的加入条件，该加入条件用于指示当接收到发送的目标虚拟资源时，确定相应的发送对象为目标团队的成员，在接收到基于目标虚拟资源触发的确认指令时则创建目标团队；

如此，第一，能够基于该创建的目标团队在虚拟场景中进行交互，无需添加好友即可实现在虚拟场景中的组队交互，提高人机交互效率，节省处理资源；第二，团队创建者可通过选择所显示的虚拟资源，自定义加入目标团队的加入条件，不仅使得团队加入条件的设置更为多样化，且实现简单，提高处理效率。

下面说明本申请实施例提供的虚拟场景中团队的加入方法。在一些实施例中，本申请实施例提供的虚拟场景中团队的加入方法可由服务器或终端单独实施，或由服务器及终端协同实施，下面以终端实施为例说明本申请实施例提供的虚拟场景中团队的加入方法。参见图 18，图 18 是本申请实施例提供的虚拟场景中团队的加入方法的流程示意图，本申请实施例提供的虚拟场景中团队的加入方法包括：

步骤 201：终端呈现虚拟场景中目标团队的加入功能入口，并呈现目标团队的加入条件。

其中，该加入条件用于指示，当发送目标虚拟资源至目标团队的创建对象时，确定相应的发送对象为目标团队的成员。

这里，终端上安装有支持虚拟场景中团队创建的客户端，该客户端可以是支持虚拟场景的客户端（比如游戏客户端），还可以是集成有虚拟场景中团队创建功能的客户端（比如即时通信客户端、直播客户端、组队客户端等）。当用户打开终端上的客户端、且该终端运行该客户端时，用户可以在该客户端中进行针对虚拟场景中目标团队的创建，该目标团队用于供目标团队中的成员在虚拟场景中进行交互，比如供目标团队的成员进行游戏。

当终端基于上述实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法，完成针对虚拟场景中目标团队的创建时，终端呈现虚拟场景中目标团队对应的加入功能入口，同时呈现目标团队对应的加入条件。该加入条件用于指示，当发送目标虚拟资源至目标团队对应的创建对象时，确定相应的发送对象为目标团队的成员。比如，该加入条件可以是“赠送 4 朵虚拟鲜花即可加入”。

在实际应用中，该目标团队对应的加入功能入口可以是入队邀请信息，比如入队邀请信息“一起来开黑吧！”，也可以是目标团队对应的加入功能项，比如加入按钮；同时呈现相应的加入条件，比如“赠送 4 朵虚拟鲜花即可加入”。

步骤 202：响应于针对加入功能入口的触发操作，发送目标虚拟资源，并加入所述目标团队。

在实际应用中，用户针对加入功能入口执行触发操作（如单击、双击、长按等）以发送目标虚拟资源，在一些实施例中，当终端接收到针对加入功能入口的触发操作时，直接发送目标虚拟资源，以加入所述目标团队；在另一些实施例中，当接收到针对加入功能入口的触发操作时，响应于该触发操作，呈现用于提示是否发送目标虚拟资源的提示信息。在实际应用中，该提示信息中还可以对应有用于触发确认发送指令的“确认”按钮、以及用于触发取消发送指令的“取消”按钮，从而便于用户基于该提示信息进行相应的处理，即确认是否发送目标虚拟资源。

这里，当基于该提示信息接收到确认发送指令时，则发送目标虚拟资源至目标团队对应的创建对象；同时加入目标团队，供目标团队中的成员以该团队的形式在虚拟场景中进行交互，比如供目标团队的成员进行游戏。

作为示例，参见图 19，图 19 是本申请实施例提供的虚拟场景中目标团队的加入流程示意图。这里，终端呈现虚拟场景中目标团队的加入功能入口，该目标团队的加入功能入口可以是入队邀请信息，比如入队邀请信息“加入开黑团队，一起来开黑吧！”，并呈现目标团队对应的加入条件“赠送 4 朵虚拟鲜花即可加入”，如图 19 中 A 图所示；响应于针对加入功能入口的触发操作，呈现用于提示是否发送目标虚拟资源的提示信息“确认赠送 4 朵虚拟鲜花加入吗？”，以及对应的用于触发确认发送指令的“确认”按钮、以及用于触发取消发送指令的“取消”按钮，如图 19 中 B 图所示；基于提示信息，当接收到确认发送指令时，发送目标虚拟资源，并加入目标团队，此时呈现我的团队“开黑团队”，如图 19 中 C 图所示。

应用本申请上述实施例，在接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令时，呈现包含至少一个虚拟资源的团队创建界面，响应于针对目标虚拟资源的选择操作，确定目标虚拟资源作为加入所述目标团队的加入条件，该加入条件用于指示当接收到发送的目标虚拟资源时，确定相应的发送对象为目标团队的成员，在接收到基于目标虚拟资源触发的确认指令时则创建目标团队；

如此，第一，能够基于该创建的目标团队在虚拟场景中进行交互，无需添加好友即可实现在虚拟场景中的组队交互，提高人机交互效率，节省处理资源；第二，团队创建者可通过选择所显示的虚拟资源，自定义加入目标团队的加入条件，不仅使得团队加入条件的设置更为多样化，且实现简单，提高处理效率。

下面以虚拟场景为游戏场景为例，说明本申请实施例在一个实际的应用场景中的示例性应用。

本申请实施例涉及的名词解释包括：

- 1) 游戏开黑：是一个游戏用语，是指玩游戏时，可以语音或者面对面交流。
- 2) 礼物打赏：是指网络上用户之间互赠虚拟礼品，赠送后有相应效果展现的过程。

相关技术中，在创建用于在虚拟场景中进行交互的团队时，需要在虚拟场景客户端中通过添加好友的方式才能实现组队，流程复杂，导致人机交互效率低；且所组建团队的加入条件（比如发送加入请求等待同意后即可加入）是固定单一的，团队创建者无法自定义。

基于此，本申请实施例提供一种虚拟场景中团队的创建方法及加入方法以至少解决上述问题。在一些实施例中，基于平台（比如支持创建游戏团队的平台）游戏组队工具和游戏数据打通能力，结合虚拟资源（比如虚拟礼物）打赏能力，支持用户在创建游戏团队时设置其他成员的加入条件（即向创建者赠送虚拟资源以实现团队的加入）。在实际应用中，团队成员加入团队后后台会冻结虚拟资源并等待游戏对局结束时，根据游戏对局结果完成赠送虚拟资源或者退回虚拟资源的流程。

如此，游戏账号数据和组队平台数据打通，可以直接将加入创建的团队的成员拉进游戏内的同一个队伍，无需添加用户游戏好友，操作简单，提高处理效率；且团队创建者在创建团队时，可以自定义设置其他用户加入团队的门槛，自定义设置需要赠送的虚拟礼物的数量、虚拟礼物内容，使配置更灵活。

接下来首先从产品侧对本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法及加入方法进行说明。

第一，礼物团队（即上述目标团队）的创建。

1) 组队平台通过用户登陆态（比如即时通信客户端账号）获得用户在游戏平台内的账号和角色信息。

2) 在预先创建的群组（比如直播房间、群聊等）内，用户可以从群组中某个用户的资料卡定向对该用户发起游戏组队，在一些实施例中，可以点击资料卡上的“组队”按钮，触发目标团队的创建指令；用户还可以在群组的组队入口“创建团队”，触发目标团队的创建指令。

3) 参见图 8-图 10。这里，当接收到针对目标团队的创建指令时，在团队创建界面中，可设置成员是否需要赠送礼物以加入目标团队的加入条件。当加入条件设置功能开启后，通过在所呈现的虚拟资源（即虚拟礼物）列表内选择目标虚拟资源以及对应的目标数量，然后通过点击“立即创建”按钮完成目标团队的创建。

4) 用户点击“立即创建”并创建目标团队后，会发送一个入队邀请信息“一起来开黑”至到房间的聊天区域，房间内用户可以看到，如图 7 中 C 图所示。继续的，参见图 11，对于团队创建者来说，呈现“开始游戏”的按钮，如图 11 中 A 图所示，供创建者开启目标团队的游戏，然后进入游戏 APP，如图 11 中 B 图所示；团队创建者在开启游戏后等待其他用户加入的同时，可以返回该组队平台查看，此时还可以点击“进入游戏”（如图 11 中 C 图所示）按钮再次进入游戏 APP。当游戏交互结束后，再次回到组队平台，组队平台展示交互结果、虚拟资源的赠送效果和消息等，如图 15 所示。

这里，如图 12 所示，在浮窗内呈现“开始游戏”按钮，同时还在浮窗内呈现目标团队的成员信息，比如成员头像，用户可点击成员头像，实现相应用户的资料查看。同时还可以触发针对浮窗的收起和展开指令，将浮窗进行收起和展开。

5) 参见图 13 和图 14，还提供针对目标团队中成员的移除功能，当接收到针对成员的移除指令时，呈现用于提示是否对成员进行移除的提示信息，当接收到基于该提示信息触发的确认移除指令，从目标团队中移除该成员。

第二，加入礼物团队（即目标团队）并完成游戏交互对局。

1) 如图 19 所示，其他用户加入目标团队时，将提示需要按目标团队的加入条件赠礼虚拟资源，在赠送成功后礼物被冻结绑定在该目标团队内，用户自动被添加进入平台的目标团队的聊天室。创建者从聊天室发起“开始游戏”，成员将被拉进游戏内同一个组队房间，并开始游戏交互对局。

2) 游戏交互对局结束后，目标团队内被冻结的虚拟礼物自动完成赠送给团队创建者的流程，并在团队聊天室内显示赠送效果和赠礼消息，如图 15 所示。

3) 若礼物团队未完成对局，用户中途退出团队，则被冻结的礼物将自动退还给队员，并呈现退出提示信息，如图 17 所示。

4) 当团队创建者将目标团队解散后，则呈现目标团队的解散提示信息，如图 16 所示；同时将加入目标团队的成员的目标虚拟礼物返还至相应成员。

接下来继续从技术侧对本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法及加入方法进行说明，包括：

第一，创建礼物团队。

1) 用户 uid_1 绑定的游戏角色，在创建时根据既定规则判断创建资格。

2) 满足创建资格，则调起团队创建页。创建页支持团队属性和加入门槛配置，支持设置是否开启队友礼物加入，开启后终端请求后台拉取可选礼物列表。

3) 点击完成创建则将创建设置内容传给后台，后台自动生成团队 id_1，并根据设置设定绑定关联资格判断参数。

第二，赠礼加入礼物团队。

1) 用户 uid_2 触发加入 id_1 团队，终端将用户游戏账号和团队 id 传给后台，后台根据 uid_2 查询绑定的游戏角色，若满足 id_1 团队条件，则判断 id_1 团队是否为礼物团队，如果是礼物团队，

则通知终端弹窗提示展示要求的礼物内容和数量；

2) 用户选择赠送, 则终端请求后台进行扣费流程, 后台根据 uid_2 判断账户余额, 余额 $\geq$ 礼物价格要求, 则扣除余额生成订单 num_1, 状态为进行中并关联团队 id_1, 并将 uid_1 绑定 id_1 团队, 通知终端加入成功, 终端调起 id_1 的团队聊天室。若判断余额不足, 则通知终端错误, 终端调起充值流程。

第三, 完成礼物赠送。

1) 团队内用户触发请求进入游戏, 后台判断团队是否已关联游戏内房间 id, 若没有则调用游戏接口获得游戏房间 id_3, 将 id_3 和团队用户 id 信息拼成 URL 下发给终端, 终端通过 URL 调起游戏客户端, 游戏客户端根据协议将用户填入对应 id_3 的游戏房间内, 实现组队输送到游戏的流程简化。

2) 游戏对局结束后, 通知后台变更 id_1 团队状态, 后台变更团队状态同时变更订单 num_1 状态, 完成订单在用户 uid_2 账户增加礼物收入, 同时推送终端聊天室显示礼物赠送效果和消息。

在一些实施例中, 参见图 20, 图 20 是本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建方法及加入方法的流程示意图, 包括:

步骤 1: 用户 A 在第一客户端触发针对目标团队的创建指令;

这里, 第一客户端对应用户 A, 第二客户端对应用户 B, 均集成有针对虚拟场景进行团队创建的功能。

步骤 2: 第一客户端向后台请求创建页配置项;

步骤 3: 后台将设置项目、默认值礼物列表返回第一客户端;

步骤 4: 第一客户端展示创建设置页面;

这里, 该创建设置界面可以包括后台返回的设置项目、默认值礼物列表等。

步骤 5: 用户 A 在第一客户端设置上车条件, 即选择礼物及数量, 点击创建按钮;

步骤 6: 第一客户端上传用户 A 的 uid_1 至后台请求创建目标团队;

步骤 7: 后台查找与 uid_1 关联的游戏资料;

步骤 8: 后台判断 uid_1 对应的用户 A 是否满足团队创建资格;

步骤 9: 后台创建团队 id_1 (即目标团队);

步骤 10: 后台返回目标团队创建成功的通知至第一客户端;

步骤 11: 第一客户端呈现目标团队的团队面板;

步骤 12: 用户 A 等待其他用户 B 加入目标团队;

步骤 13: 用户 A 在第一客户端触发针对团队面板的收起指令;

步骤 14: 第一客户端将团队面板缩小到屏幕指定区域;

步骤 15: 用户 A 在第一客户端触发游戏开始指令, 第一客户端将游戏开始指令发送至后台;

步骤 16: 后台调用游戏接口创建游戏内的队伍房间 id_3;

步骤 17: 后台生成对应该队伍房间的 URL 并返回至第一客户端;

步骤 18: 第一客户端通过 URL 调起游戏客户端;

步骤 19: 用户 A 在游戏客户端触发开始游戏对局的指令;

步骤 20: 后台返回目标团队创建成功的通知至第二客户端;

步骤 21: 第二客户端推送 id_1 目标团队的邀请卡片;

步骤 22: 用户 B 点击邀请卡片触发针对目标团队的加入指令;

步骤 23: 第二客户端上传用户 B 的 uid_2 和目标团队 id_1 至后台;

步骤 24: 后台查询与 id_2 关联的游戏资料;

步骤 25: 后台查询加入团队 id_1 的加入条件;

步骤 26: 后台确定团队 id_1 是否为礼物团队, 若是, 返回团队 id_1 为礼物团队的消息至第二客户端;

- 步骤 27: 第二客户端调起团队 id_1 的礼物弹窗;
步骤 28: 用户 B 在第二客户端触发针对礼物的赠送指令;
步骤 29: 第二客户端上传用户 B 的 uid_2 和团队 id_1 至后台;
步骤 30: 后台判断用户 B 的账户余额是否充足, 若是, 执行步骤 31;
步骤 31: 后台完成所赠送礼物的相应扣款, 生成订单;
步骤 32: 第二客户端调起目标团队对应的聊天室给用户 B;
步骤 33: 用户 B 等待用户 A 开始游戏对局;
步骤 34: 第一客户端和第二客户端返回游戏交互对局结束的通知至后台;
步骤 35: 后台进行订单状态变更, 完成礼物到账至用户 A 的账户;
步骤 36: 后台发送礼物到账的通知至第一客户端;
步骤 37: 第一客户端呈现礼物赠送的效果和消息。

应用本申请上述实施例, 能够直接将加入创建的团队的成员拉进游戏场景内的同一个队伍, 无需添加用户游戏好友, 操作简单, 提高了处理效率; 且团队创建者在创建团队时, 可以自定义设置其他用户加入团队的门槛, 自定义设置需要赠送的虚拟礼物的数量、虚拟礼物内容, 使配置更灵活, 刺激团队创建者 (比如游戏主播) 提升服务质量。

下面继续说明本申请实施例提供的虚拟场景中团队的创建装置 555 的实施为软件模块的示例性结构, 在一些实施例中, 如图 2 所示, 存储在存储器 550 的虚拟场景中团队的创建装置 555 中的软件模块可以包括:

第一呈现模块 5551, 配置为响应于针对虚拟场景中目标团队的创建指令, 在团队创建界面中, 呈现供选择的至少一个虚拟资源;

确定模块 5552, 配置为响应于针对目标虚拟资源的选择操作, 确定所述目标虚拟资源作为加入所述目标团队的加入条件;

其中, 所述加入条件用于指示, 当接收到发送的所述目标虚拟资源时, 确定相应的发送对象为所述目标团队的成员;

创建模块 5553, 配置为响应于基于所述加入条件触发的确认指令, 创建目标团队。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为呈现至少一个候选虚拟场景的第一团队创建入口, 所述至少一个候选虚拟场景包括所述虚拟场景;

响应于针对所述虚拟场景的第一团队创建入口的触发操作, 接收到针对所述虚拟场景中目标团队的创建指令。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为呈现所述虚拟场景的第二团队创建入口;

响应于针对所述第二团队创建入口的触发操作, 呈现供选择的至少一个候选对象;

响应于针对目标候选对象的确认选择操作, 接收到针对所述虚拟场景中、对应所述目标候选对象的目标团队的创建指令。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为在目标对象的资料卡界面中, 呈现第三团队创建入口;

响应于针对所述第三团队创建入口的触发操作, 接收到针对所述虚拟场景中目标团队的创建指令, 并

向所述目标对象发送组队邀请信息, 所述组队邀请信息, 用于邀请所述目标对象加入所述目标团队。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为创建所述虚拟场景的群组, 并在所述群组的群组界面中呈现第四团队创建入口;

响应于针对所述第四团队创建入口的触发操作, 接收到针对所述虚拟场景中目标团队的创建指令。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为在不同于所述虚拟场景的应用的客户端界面中, 创建所述虚拟场景对应的群组;

其中, 所述群组包括除当前对象之外的至少一个对象, 所述对象与当前对象在所述应用中具有社交关联关系。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为呈现所述群组的会话界面;

在所述群组的会话界面中, 发送并呈现所述目标团队的入队邀请信息;

其中, 所述入队邀请信息, 用于邀请所述群组中的对象加入所述目标团队。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为呈现条件设置功能开关;

响应于针对所述条件设置功能开关的触发操作, 开启针对所述目标团队的加入条件设置功能;

所述第一呈现模块 5551, 还配置为当针对所述目标团队的加入条件设置功能开启时, 在所述团队创建界面中, 呈现供选择的至少一个虚拟资源。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为在所述团队创建界面中, 呈现对应所述目标团队的条件设置功能开关;

或者, 在虚拟场景的设置界面中, 呈现所述条件设置功能开关。

在一些实施例中, 所述确定模块 5552, 还配置为响应于针对所述至少一个虚拟资源中目标虚拟资源的选择操作, 呈现所述目标虚拟资源对应的数量设置功能项;

基于所述数量设置功能项, 接收到针对所述目标虚拟资源设置的目标数量;

确定所述目标数量的目标虚拟资源作为加入所述目标团队的加入条件。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为呈现所述虚拟场景的开启功能入口;

响应于针对所述开启功能入口的触发操作, 呈现所述虚拟场景的场景进入界面;

当接收到基于所述场景进入界面触发的虚拟场景进入指令时, 控制加入目标团队的成员进入所述虚拟场景。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为通过浮窗呈现所述虚拟场景的开启功能入口;

所述第一呈现模块 5551, 还配置为呈现所述浮窗的收起功能项;

当接收到针对所述收起功能项的触发操作时, 收起所述浮窗至浮窗展开功能项;

其中, 所述浮窗展开功能项, 用于当接收到基于所述浮窗展开功能项触发的浮窗展开指令时, 展开所述浮窗并再次呈现所述开启功能入口。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为在控制加入目标团队的成员进入所述虚拟场景之前, 当接收到针对所述场景进入界面的界面返回操作时, 进行界面回退至所述开启功能入口对应的界面;

在所述开启功能入口对应的界面中, 呈现对应所述虚拟场景的进入功能项;

当接收到针对所述进入功能项的触发操作时, 再次呈现所述场景进入界面。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为呈现所述目标团队中的成员所对应的移除功能项;

响应于针对所述移除功能项的触发操作, 呈现用于提示是否从所述目标团队中移除所述成员的提示信息;

响应于基于所述提示信息触发的确认移除指令, 从所述目标团队中移除所述成员, 并返回所述目标虚拟资源至所述成员。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为当所述目标团队中的成员在所述虚拟场景中交互结束后, 呈现所述虚拟场景对应的交互结果, 并

输出所述目标虚拟资源对应的接收展示过程。

在一些实施例中, 所述第一呈现模块 5551, 还配置为呈现所述目标团队对应的解散功能项;

响应于针对所述解散功能项的触发操作, 解散所述目标团队, 并呈现用于提示所述目标团队已

解散的解散提示信息。

在一些实施例中，所述第一呈现模块 5551，还配置为当接收到所述目标团队中目标成员触发的、针对所述目标团队的退出指令时，呈现退出提示信息；

其中，所述退出提示信息，用于提示所述目标成员已退出所述目标团队。

在一些实施例中，所述第一呈现模块 5551，还配置为响应于针对所述解散功能项的触发操作，解散所述目标团队，并呈现用于提示所述目标团队已解散的解散提示信息。

在一些实施例中，所述第一呈现模块 5551，还配置为当接收到所述目标团队中目标成员触发的、针对所述目标团队的退出指令时，呈现退出提示信息；

其中，所述退出提示信息，用于提示所述目标成员已退出所述目标团队。

应用本申请上述实施例，在接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令时，呈现包含至少一个虚拟资源的团队创建界面，响应于针对目标虚拟资源的选择操作，确定目标虚拟资源作为加入所述目标团队的加入条件，该加入条件用于指示当接收到发送的目标虚拟资源时，确定相应的发送对象为目标团队的成员，在接收到基于目标虚拟资源触发的确认指令时则创建目标团队；

如此，第一，能够基于该创建的目标团队在虚拟场景中进行交互，无需添加好友即可实现在虚拟场景中的组队交互，提高人机交互效率，节省处理资源；第二，团队创建者可通过选择所显示的虚拟资源，自定义加入目标团队的加入条件，不仅使得团队加入条件的设置更为多样化，且实现简单，提高处理效率。

下面继续说明本申请实施例提供的虚拟场景中团队的加入装置，本申请实施例提供的虚拟场景中团队的加入装置包括：

第二呈现模块，配置为呈现虚拟场景中目标团队对应的加入功能入口，并呈现所述目标团队对应的加入条件；

其中，所述加入条件用于指示，当发送目标虚拟资源至所述目标团队对应的创建对象时，确定相应的发送对象为所述目标团队的成员；

加入模块，配置为响应于针对所述加入功能入口的触发操作，发送所述目标虚拟资源，并加入所述目标团队。

在一些实施例中，所述装置还包括第三呈现模块，配置为响应于针对所述加入功能入口的触发操作，呈现用于提示是否发送所述目标虚拟资源的提示信息；

所述加入模块，还配置为基于所述提示信息，当接收到确认发送指令时，发送所述目标虚拟资源，并加入所述目标团队。

应用本申请上述实施例，在接收到针对虚拟场景中目标团队的创建指令时，呈现包含至少一个虚拟资源的团队创建界面，响应于针对目标虚拟资源的选择操作，确定目标虚拟资源作为加入所述目标团队的加入条件，该加入条件用于指示当接收到发送的目标虚拟资源时，确定相应的发送对象为目标团队的成员，在接收到基于目标虚拟资源触发的确认指令时则创建目标团队；

如此，第一，能够基于该创建的目标团队在虚拟场景中进行交互，无需添加好友即可实现在虚拟场景中的组队交互，提高人机交互效率，节省处理资源；第二，团队创建者可通过选择所显示的虚拟资源，自定义加入目标团队的加入条件，不仅使得团队加入条件的设置更为多样化，且实现简单，提高处理效率。

本申请实施例还提供一种电子设备，所述电子设备包括：

存储器，配置为存储可执行指令；

处理器，配置为执行所述存储器中存储的可执行指令时，实现本申请实施例提供的方法。

本申请实施例还提供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本申请实施例提供的方法。

本申请实施例还提供一种计算机可读存储介质，存储有可执行指令，当可执行指令被处理器执行时，实现本申请实施例提供的方法。

在一些实施例中，计算机可读存储介质可以是只读存储器（Read-Only Memory, ROM）、随机存储器（Random Access Memory, RAM）、可擦写可编程只读存储器（Erasable Programmable Read-Only Memory, EPROM）、电可擦可编程只读存储器（Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory, EEPROM）、闪存、磁表面存储器、光盘、或 CD-ROM 等存储器；也可以是包括上述存储器之一或任意组合的各种设备。

在一些实施例中，可执行指令可以采用程序、软件、软件模块、脚本或代码的形式，按任意形式的编程语言（包括编译或解释语言，或者声明性或过程性语言）来编写，并且其可按任意形式部署，包括被部署为独立的程序或者被部署为模块、组件、子例程或者适合在计算环境中使用的其它单元。

作为示例，可执行指令可以但不一定对应于文件系统中的文件，可以可被存储在保存其它程序或数据的文件的一部分，例如，存储在超文本标记语言（HTML, Hyper Text Markup Language）文档中的一个或多个脚本中，存储在专用于所讨论的程序的单个文件中，或者，存储在多个协同文件（例如，存储一个或多个模块、子程序或代码部分的文件）中。

作为示例，可执行指令可被部署为在一个计算设备上执行，或者在位于一个地点的多个计算设备上执行，又或者，在分布在多个地点且通过通信网络互连的多个计算设备上执行。

以上所述，仅为本申请的实施例而已，并非用于限定本申请的保护范围。凡在本申请的精神和范围之内所作的任何修改、等同替换和改进等，均包含在本申请的保护范围之内。

权利要求书

- 1、一种虚拟场景中团队的创建方法，所述方法由电子设备执行，包括：
响应于针对虚拟场景中目标团队的创建指令，在团队创建界面中，呈现供选择的至少一个虚拟资源；
- 5 响应于针对目标虚拟资源的选择操作，确定所述目标虚拟资源作为加入所述目标团队的加入条件；
其中，所述加入条件用于指示，当接收到发送的所述目标虚拟资源时，确定相应的发送对象为所述目标团队的成员；
响应于基于所述加入条件触发的确认指令，创建所述目标团队。
- 10 2、如权利要求1所述的方法，其中，所述方法还包括：
呈现至少一个候选虚拟场景的第一团队创建入口，所述至少一个候选虚拟场景包括所述虚拟场景；
响应于针对所述虚拟场景的第一团队创建入口的触发操作，接收到所述创建指令。
- 15 3、如权利要求1所述的方法，其中，所述方法还包括：
呈现所述虚拟场景的第二团队创建入口；
响应于针对所述第二团队创建入口的触发操作，呈现供选择的至少一个候选对象；
响应于针对目标候选对象的确认选择操作，接收到所述目标候选对象对应的目标团队的创建指令。
- 20 4、如权利要求1所述的方法，其中，所述方法还包括：
在目标对象的资料卡界面中，呈现第三团队创建入口；
响应于针对所述第三团队创建入口的触发操作，接收到针对所述虚拟场景中目标团队的创建指令，并
向所述目标对象发送组队邀请信息，所述组队邀请信息，用于邀请所述目标对象加入所述目标团队。
- 25 5、如权利要求1所述的方法，其中，所述方法还包括：
创建所述虚拟场景对应的群组，并在所述群组的群组界面中，呈现第四团队创建入口；
响应于针对所述第四团队创建入口的触发操作，接收到针对所述虚拟场景中目标团队的创建指令。
- 30 6、如权利要求5所述的方法，其中，所述创建所述虚拟场景对应的群组，包括：
在不同于所述虚拟场景的应用的客户端界面中，创建所述虚拟场景对应的群组；
其中，所述群组包括除当前对象之外的至少一个对象，所述对象与当前对象在所述应用中具有社交关联关系。
- 35 7、如权利要求5所述的方法，其中，所述创建所述目标团队之后，所述方法还包括：
呈现所述群组的会话界面；
在所述群组的会话界面中，呈现所述目标团队对应的入队邀请信息；
其中，所述入队邀请信息，用于邀请所述群组中的对象加入所述目标团队。
- 40 8、如权利要求1所述的方法，其中，所述呈现供选择的至少一个虚拟资源之前，所述方法还包括：
呈现条件设置功能开关；
响应于针对所述条件设置功能开关的触发操作，开启针对所述目标团队的加入条件

设置功能;

所述呈现供选择的至少一个虚拟资源, 包括:

当针对所述目标团队的加入条件设置功能开启时, 呈现供选择的至少一个虚拟资源。

5 9、如权利要求 8 所述的方法, 其中, 所述呈现条件设置功能开关, 包括:

在所述目标团队的团队创建界面中, 呈现所述目标团队的条件设置功能开关;

或者, 在虚拟场景的设置界面中, 呈现所述条件设置功能开关。

10、如权利要求 1 所述的方法, 其中, 所述响应于针对所述目标虚拟资源的选择操作, 确定所述目标虚拟资源为加入所述目标团队的加入条件, 包括:

10 响应于针对所述目标虚拟资源的选择操作, 呈现所述目标虚拟资源的数量设置功能项;

基于所述数量设置功能项, 接收到针对所述目标虚拟资源设置的目标数量;

确定所述目标数量的目标虚拟资源作为加入所述目标团队的加入条件。

11、如权利要求 1 所述的方法, 其中, 所述创建所述目标团队之后, 所述方法还包括:

15 呈现所述虚拟场景的开启功能入口;

响应于针对所述开启功能入口的触发操作, 呈现所述虚拟场景的场景进入界面;

基于所述场景进入界面, 当接收到虚拟场景进入指令时, 控制加入目标团队的成员进入所述虚拟场景。

20 12、如权利要求 11 所述的方法, 其中, 所述呈现所述虚拟场景的开启功能入口, 包括:

通过浮窗呈现所述虚拟场景的开启功能入口;

所述方法还包括:

呈现所述浮窗的收起功能项;

25 当接收到针对所述收起功能项的触发操作时, 收起所述浮窗至浮窗展开功能项;

其中, 所述浮窗展开功能项, 用于当接收到基于所述浮窗展开功能项触发的浮窗展开指令时, 展开所述浮窗, 并再次呈现所述开启功能入口。

13、如权利要求 11 所述的方法, 其中, 所述方法还包括:

30 在控制加入目标团队的成员进入所述虚拟场景之前, 当接收到针对所述场景进入界面的界面返回操作时, 进行界面回退至所述开启功能入口对应的界面;

在所述开启功能入口对应的界面中, 呈现所述虚拟场景的进入功能项;

当接收到针对所述进入功能项的触发操作时, 再次呈现所述场景进入界面。

14、如权利要求 1 所述的方法, 其中, 所述创建所述目标团队之后, 所述方法还包括:

35 呈现所述目标团队中的成员的移除功能项;

响应于针对所述移除功能项的触发操作, 呈现用于提示是否从所述目标团队中移除所述成员的提示信息;

响应于基于所述提示信息触发的确认移除指令, 从所述目标团队中移除所述成员, 并返回所述目标虚拟资源至所述成员。

40 15、如权利要求 1 所述的方法, 其中, 所述方法还包括:

当所述目标团队中的成员在所述虚拟场景中交互结束后, 呈现所述虚拟场景的交互结果, 并

输出所述目标虚拟资源的接收展示过程。

16、如权利要求 1 所述的方法, 其中, 所述创建所述目标团队之后, 所述方法还包括:

括:

呈现所述目标团队对应的解散功能项;

响应于针对所述解散功能项的触发操作,解散所述目标团队,并呈现用于提示所述目标团队已解散的解散提示信息。

5 17、如权利要求 1 所述的方法,其中,所述方法还包括:

当接收到所述目标团队中目标成员触发的、针对所述目标团队的退出指令时,呈现退出提示信息;

其中,所述退出提示信息,用于提示所述目标成员已退出所述目标团队。

18、一种虚拟场景中团队的加入方法,所述方法由电子设备执行,包括:

10 呈现虚拟场景中目标团队的加入功能入口,并呈现所述目标团队的加入条件;

其中,所述加入条件用于指示,当发送目标虚拟资源至所述目标团队的创建对象时,确定相应的发送对象为所述目标团队的成员;

响应于针对所述加入功能入口的触发操作,发送所述目标虚拟资源,并加入所述目标团队。

15 19、一种虚拟场景中团队的创建装置,所述装置包括:

第一呈现模块,配置为响应于针对虚拟场景中目标团队的创建指令,在团队创建界面中,呈现供选择的至少一个虚拟资源;

确定模块,配置为响应于针对目标虚拟资源的选择操作,确定所述目标虚拟资源作为加入所述目标团队的加入条件;

20 其中,所述加入条件用于指示,当接收到发送的所述目标虚拟资源时,确定相应的发送对象为所述目标团队的成员;

创建模块,配置为响应于基于所述加入条件触发的确认指令,创建所述目标团队。

20、一种虚拟场景中团队的加入装置,包括:

25 第二呈现模块,配置为呈现虚拟场景中目标团队的加入功能入口,并呈现所述目标团队的加入条件;

其中,所述加入条件用于指示,当发送目标虚拟资源至所述目标团队的创建对象时,确定相应的发送对象为所述目标团队的成员;

加入模块,配置为响应于针对所述加入功能入口的触发操作,发送所述目标虚拟资源,并加入所述目标团队。

30 21、一种电子设备,所述电子设备包括:

存储器,配置为存储可执行指令;

处理器,配置为执行所述存储器中存储的可执行指令时,实现权利要求 1 至 18 任一项所述的方法。

35 22、一种计算机可读存储介质,存储有可执行指令,所述可执行指令被处理器执行时,实现权利要求 1 至 18 任一项所述的方法。

23、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,实现权利要求 1 至 18 任一项所述的方法。

40