

信息处理方法、装置、设备及存储介质

本申请要求在2022年04月02日提交中国专利局、申请号为202210350116.2的中国专利申请的优先权，以上申请的全部内容通过引用结合在本申请中。

技术领域

本公开实施例涉及计算机技术领域，例如涉及信息处理方法、装置、设备及存储介质。

背景技术

随着信息技术的快速发展以及移动互联网的普及，应用程序的功能越来越丰富。

发明内容

本公开实施例提供了信息处理方法、装置、设备及存储介质。

第一方面，本公开实施例提供了一种信息处理方法，包括：

响应于接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，确定所述直播间控件对应的预设直播间是否满足预设展示条件，其中，所述预设展示条件包括所述预设直播间处于直播状态且所述预设直播间中的至少一个预设事件处于触发状态；

响应于所述直播间控件对应的预设直播间满足所述预设展示条件，在所述会话页面中展示所述直播间控件，以及在所述会话页面中的第一区域内展示所述至少一个预设事件的关联信息。

第二方面，本公开实施例提供了一种信息处理装置，包括：

确定模块，设置为响应于接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，确定所述直播间控件对应的预设直播间是否满足预设展示条件，其中，所述预设展示条件包括所述预设直播间处于直播状态且所述预设直播间中的至少一个预设事件处于触发状态；

展示模块，设置为响应于所述直播间控件对应的预设直播间满足所述预设展示条件，在所述会话页面中展示所述直播间控件，以及在所述会话页面中的第一区域内展示所述至少一个预设事件的关联信息。

第三方面，本公开实施例提供了一种电子设备，包括存储器、处理器及存储在存储器上并可在处理器上运行的计算机程序，所述处理器执行所述计算机

程序时实现如本公开实施例提供的信息处理方法。

第四方面，本公开实施例提供了一种计算机可读存储介质，其上存储有计算机程序，该程序被处理器执行时实现如本公开实施例提供的信息处理方法。

附图说明

图1为本公开实施例提供了一种信息处理方法的流程示意图；

图2为本公开实施例提供了一种界面示意图；

图3为本公开实施例提供的另一种界面示意图；

图4为本公开实施例提供的又一种界面示意图；

图5为本公开实施例提供了一种信息处理方法的流程示意图；

图6为本公开实施例提供了一种界面交互示意图；

图7为本公开实施例提供了一种信息处理装置的结构框图；

图8为本公开实施例提供了一种电子设备的结构框图。

具体实施方式

应用程序的功能越来越丰富，其中，很多应用程序可以同时具备直播功能和会话功能。

直播页面和会话页面在应用程序中是两个不同的页面，用户在会话页面与其他用户聊天时，难以获知直播间内的动态，容易错过自己感兴趣的直播内容。

考虑到上述状况，本公开实施例提供了一种信息处理方法、装置、设备及存储介质。

下面将参照附图描述本公开的实施例。虽然附图中显示了本公开的某些实施例，然而应当理解的是，本公开可以通过各种形式来实现，而且不应该被解释为限于这里阐述的实施例，相反提供这些实施例是为了更加透彻和完整地理解本公开。应当理解的是，本公开的附图及实施例仅用于示例性作用，并非用于限制本公开的保护范围。

应当理解，本公开的方法实施方式中记载的各个步骤可以按照不同的顺序执行，和/或并行执行。此外，方法实施方式可以包括附加的步骤和/或省略执行示出的步骤。本公开的范围在此方面不受限制。

本文使用的术语“包括”及其变形是开放性包括，即“包括但不限于”。术语“基于”是“至少部分地基于”。术语“一个实施例”表示“至少一个实施例”；术语“另一实施例”表示“至少一个另外的实施例”；术语“一些实施例”表示

“至少一些实施例”。其他术语的相关定义将在下文描述中给出。

需要注意，本公开中提及的“第一”、“第二”等概念仅用于对不同的装置、模块或单元进行区分，并非用于限定这些装置、模块或单元所执行的功能的顺序或者相互依存关系。

需要注意，本公开中提及的“一个”、“多个”的修饰是示意性而非限制性的，本领域技术人员应当理解，除非在上下文另有明确指出，否则应该理解为“一个或多个”。

本公开实施方式中的多个装置之间所交互的消息或者信息的名称仅用于说明性的目的，而并不是用于对这些消息或信息的范围进行限制。

下述各实施例中，每个实施例中同时提供了可选特征和示例，实施例中记载的各个特征可进行组合，形成多个可选实施例，不应将每个编号的实施例仅视为一个实施例。

图 1 为本公开实施例提供的一种信息处理方法的流程示意图，该方法可以由信息处理装置执行，其中该装置可由软件、硬件中的至少一个实现，一般可集成在电子设备中。所述电子设备可以为手机、智能手表、平板电脑以及个人数字助理等移动设备；也可为台式计算机等其他设备。如图 1 所示，该方法包括：

步骤 101、响应于接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，确定所述直播间控件对应的预设直播间是否满足预设展示条件，其中，所述预设展示条件包括所述预设直播间处于直播状态且所述预设直播间中的至少一个预设事件处于触发状态。

本公开实施例中，会话页面可以是预设应用程序中的页面，预设应用程序可提供直播功能和会话功能，可以安装在电子设备中。目标会话中可以包括至少两个会话成员，当包括两个会话成员时，可认为是一对一的聊天会话，当包括至少三个会话成员时，可认为是群聊会话。会话成员可以在会话页面中发送或查看会话消息，会话消息的形式不做限定，例如可包括文字、表情、图片、语音、视频或控件（如会话卡片）等。

示例性的，在预设应用程序中，会话成员可以以主播账户的身份进行直播，会话成员还可以以观众账户的身份观看直播。

示例性的，直播间控件可以理解为与预设直播间相关的控件，具体内容和形式不做限定。例如，直播间控件可用于展示预设直播间的直播流信息，直播间控件还可用于提供预设直播间的直播间入口，直播间控件还可用于展示预设

直播间的推荐信息。在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，可以在用户触发下生成，也可由预设应用程序自动生成，具体不做限定。

示例性的，预设事件可包括直播间中可以被触发的事件，事件类型不做限定。例如，预设事件可包括资源发放事件，相应的，预设事件处于触发状态可包括预设直播间中正在发放资源，也即已开始发放资源且并未发放完毕。

步骤 102、若满足，则在所述会话页面中展示所述直播间控件，以及在会话页面中的第一区域内展示预设事件的关联信息。

示例性的，在确定满足预设展示条件后，在会话页面中展示直播间控件，并可以在会话页面中的第一区域内对预设事件的关联信息进行展示。其中，第一区域可以是预先设定的固定区域，如会话页面顶部；第一区域也可以是根据当前情况动态确定的区域，如第一区域与直播间控件展示位置相关联，示例性的，第一区域的显示位置跟随直播间控件展示位置的显示位置的变化而变化。

示例性的，预设事件的关联信息可以包括预设事件的状态信息、预设事件的关联对象的状态信息、或者预设事件的关联对象的属性信息等。

例如，预设事件为资源发放事件，该事件的状态信息可以包括结束发放的时间等，关联对象可以是资源，关联信息可以是资源的属性信息，如资源的总数量、资源的已发放数量以及资源的类型等。

示例性的，在所述会话页面中的第一区域内展示的关联信息可对应于至少一个所述预设事件，也可以对应于至少两个或更多的预设事件。

图 2 为本公开实施例提供的一种界面示意图，如图 2 所示，目标会话为一对一聊天会话，该会话中包含 2 个会话成员，会话页面 201 中可以显示会话成员之间的会话消息，其中一个会话成员在该会话内分享了直播间 A，可认为接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，此时，直播间 A 成为预设直播间，直播间控件可以是用于展示直播间 A 的推荐信息的控件，预设事件可包括资源发放事件，假设直播间 A 处于直播状态且正在发放资源 a，则可以在会话页面 201 中展示直播间控件 202，以及在会话页面 201 中的第一区域 203 展示预设事件的关联信息，关联信息可以包括正在发放的资源的名称“a”，还可以包括剩余数量“100”。另一个会话成员可以通过会话页面 201 快速直观地了解直播间 A 中的正在发放资源这一事件的关联信息，更好地了解直播间内的动态。

在一示例中，若不满足，则在所述会话页面中展示所述直播间控件，也即，不会在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息。

本公开实施例中提供的信息处理方法，响应于接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，确定直播间控件对应的预设直播间处于直播状态且其中的至少一个预设事件处于触发状态，则在会话页面中展示直播间控件，以及在会话页面中的第一区域内展示预设事件的关联信息。通过采用上述实施例，在当前会话页面中接收到展示直播间控件的指令时，若确定对应的直播间处于直播状态且预设事件处于触发状态的情况下，在会话页面中展示直播间控件的同时，展示预设事件的关联信息，使得会话成员可以在会话页面聊天的过程中，便捷地获知直播间中当前处于触发状态的预设事件的关联信息，更好地了解直播间内的动态。

在一些实施例中，所述预设直播间与所述目标会话中的至少一个会话成员存在第一预设关联关系，也即预设直播间可理解为与目标会话中的某个或某些会话成员存在第一预设关联关系的直播间，其中，该第一预设关联关系可以根据实际需求设定，例如会话成员为预设直播间的主播账户，又如会话成员订阅了预设直播间，再如会话成员将预设直播间推送至目标会话中等。

在一些实施例中，所述预设直播间与所述目标会话中的至少一个会话成员存在第一预设关联关系，包括：所述目标会话中的至少一个会话成员将所述预设直播间推送至所述目标会话中，使得所述直播间控件展示于所述目标会话的会话页面中。这样设置的好处在于，可以在会话页面中展示会话成员推送的预设直播间中的预设事件的关联信息。

在一些实施例中，目标会话可以由预设直播间的主播账户创建，目标会话中除主播账户之外的会话成员可以是观众账户，推送预设直播间的会话成员可以包括主播账户，也可以包括观众账户。其中，推送方式例如可以是以会话消息形式推送。

在一些实施例中，所述会话页面中包含第二区域，所述第二区域用于展示所述直播间控件，所述第一区域与所述第二区域相关联，所述直播间控件满足以下中的至少一个：所述直播间控件用于展示所述预设直播间的直播流信息、所述直播间控件用于展示提供所述预设直播间的直播间入口。这样设置的好处在于，将关联信息与直播流信息进行关联展示，可以使得会话成员更加全面地了解直播内容，将关联信息和直播间入口进行关联展示，可以使得会话成员在对关联信息感兴趣时，可以快速定位直播间入口，进而快速进入预设直播间。其中，第一区域和第二区域相关联的关联方式不做限定，例如，第一区域的中心位置和第二区域的中心位置之间的距离小于第一预设距离阈值，或第一区域

的第一边界与第二区域的第二边界之间的距离小于或等于预设距离阈值（例如，第一区域的上边界与第二区域的下边界重合），或第一区域和第二区域重合（也即第一区域和第二区域为同一区域）等。

在一些实施例中，第二区域和第一区域可以存在于同一个会话消息中，可以是预设直播间被推送至目标会话时展示的会话消息。例如，预设直播间被推送至目标会话时展示的会话消息中可以包含第一区域，也可以不包含第一区域，具体不做限定，若包含第一区域，则在不满足预设展示条件的情况下，第一区域中可以展示预设文案，如显示“进入直播间，观看精彩内容”，或者，展示预设直播间正在讲解的内容提要等。

示例性的，图3为本公开实施例提供的另一种界面示意图，如图3所示，假设目标会话为主播XX创建的粉丝群，主播将自己的直播间（预设直播间）推送至目标会话中，会话页面中的第二区域301用于展示直播间控件，直播间控件展示预设直播间的直播流信息（如图3中的直播画面）并提供预设直播间的直播间入口（当前用户可以输入针对第二区域301的触发操作而进入预设直播间），在第二区域301下方的第一区域302中展示资源发放事件的关联信息，如所发放资源的缩略图和结束发放的倒计时信息等。其中，第一区域302和第二区域301存在于同一个会话消息中，该会话消息可以是主播账户推送预设直播间时的会话消息，假设该会话消息为会话卡片，则第一区域302和第二区域301可以共同构成会话卡片。

在一些实施例中，所述预设直播间与所述目标会话中的至少一个会话成员存在第一预设关联关系，包括：所述目标会话中的会话成员包括所述预设直播间的主播账户。这样设置的好处在于，当不存在会话成员将预设直播间推送至目标会话的情况下，也可以自动展示关联信息，避免会话成员错过查看关联信息。

示例性的，目标会话可以由预设直播间的主播账户创建，主播在预设直播间中直播的过程中，当前用户可能正在目标会话中聊天，此时，若预设事件进入触发状态，则可以在会话页面中的展示直播间控件，并在第一区域内展示预设事件的关联信息，方便当前用户快速查看。在一示例中，直播间控件可以展示于第一区域内，也即，可以将关联信息展示于直播间控件中。图4为本公开实施例提供的又一种界面示意图，如图4所示，可以在第一区域401中展示直播间控件，并将关联信息作为直播间控件的图文内容展示于直播间控件中。在一示例中，若当前不存在进入触发状态的预设事件，直播间控件的图文内容可

以是预设直播间处于直播状态的提醒信息，如“XX 直播间正在直播”等。在一示例中，第一区域可以用于显示预设控件（可以与直播间控件相同或不同），预设控件可以以浮窗等形式在第一区域中进行显示，可将关联信息显示于预设控件内。

在一些实施例中，还包括：基于预设显示控制方式控制所述第一区域的显示；其中，所述预设显示控制方式中的控制内容包括显示位置、显示尺寸、显示状态、显示时长和相邻两次显示的显示间隔中的至少一项。这样设置的好处在于，可以更加灵活地控制预设信息的展示。其中，显示位置的控制方式可以是预先设置，也可以是动态将会话页面中的空白区域设定为显示位置；显示尺寸的控制方式可以根据所需展示的关联信息的内容多少动态设定；显示状态可包括显示和隐藏，当第一区域的显示状态发生变化时，会话页面中的如会话消息等内容可随之变化，如图 4 中的第一区域 401 变为隐藏时，下方的两条会话消息的显示位置可以上移，提高会话页面的显示空间利用率；显示时长和显示频率（可理解为相邻两次显示的显示间隔）的控制方式，可以根据预设事件的类型或关联信息的类型设定，例如，不同类型对应不同的显示时长，不同类型对应不同的显示频率等；显示次数可以为多次，可以减少用户错过查看关联信息的情况发生。

在一些实施例中，所述至少一个预设事件包括与当前用户存在第二预设关联关系的事件。第二预设关联关系例如可包括当前用户订阅了预设事件，或者，可包括当前用户订阅了预设直播间的预设事件。例如，假设当前用户订阅了事件 a，当前的预设直播间为直播间 A 时，预设事件可以包括事件 m，当前的预设直播间为直播间 B 时，预设事件也可以包括事件 m；又如，假设当前用户订阅了直播间 A 的事件 m，未订阅直播间 B 的事件 m，那么，当前的预设直播间为直播间 A 时，预设事件可以包括事件 m，当前的预设直播间为直播间 B 时，预设事件不包括事件 m。

在一些实施例中，所述至少一个预设事件包括发放当前用户具备获取权限的预设资源，所述预设事件的关联信息包括所发放的预设资源的资源属性信息。其中，预设资源可以根据预设直播间的类型设定，例如预设直播间的类型可以是商品推荐，预设资源可以包括优惠券和福袋等，以优惠券为例，资源属性信息例如可以包括优惠券类型、优惠券价值以及优惠券的发放结束时间等。仍以优惠券为例，假设优惠券仅支持领取 1 次，若当前用户未领取过，则具备获取权限，可以显示对应的关联信息，若当前用户已领取过，则不具备获取权限，

则不会显示对应的关联信息。

在一些实施例中，所述至少一个预设事件包括所述预设直播间关联的预设对象处于预设状态，所述预设事件的关联信息包括处于所述预设状态的预设对象的状态信息、对象属性信息中的至少一个。其中，预设对象可以根据预设直播间的类型设定，例如预设直播间的类型可以是商品推荐，预设对象可以是商品，预设状态例如可包括打折、降价、限时获取或限量获取等，预设对象的状态信息例如可以包括折扣信息（如 7 折）或降价信息（如当前价格和历史价格）等，对象属性信息可包括商品名称和商品实物图等。

在一些实施例中，所述在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息，包括：在确定当前处于所述预设状态的预设对象的数量为多个的情况下，获取各预设对象的属性变化指标，其中，所述属性变化指标用于衡量所述预设对象的预设属性的当前属性值相比于原始属性值的偏离程度；根据所述属性变化指标确定目标预设对象；在所述会话页面中的第一区域内展示所述目标预设对象的状态信息、对象属性信息中的至少一个。这样设置的好处在于，可以自动根据各预设对象的属性变化指标确定合适的目标预设对象，并对其对应的关联信息进行展示。

在一些实施例中，属性变化指标可以通过（原始属性值-当前属性值）/原始属性值来确定。在根据属性变化指标确定目标预设对象时，可以将属性变化指标最高的一个或多个预设对象确定为目标预设对象。

示例性的，以预设对象为商品为例，预设属性可以是价值，若预设状态为打折，可以根据折扣信息确定属性变化指标，如打 7 折，则属性变化指标可以为 0.3；若为降价，当前属性值可以是当前价值，如 20，原始属性值可以是原始价值，如 25，则属性变化指标可以为 0.2。

在一些实施例中，所述预设事件包括主播账户参与第一预设主题项目，所述预设事件的关联信息包括所述主播账户在所述第一预设主题项目中的参与信息，其中，所述第一预设主题项目包含不同主播账户之间的互动。其中，第一预设主题项目例如可以是对抗（PK）项目，可以是至少两个主播之间的比赛项目。参与信息例如可以包括与当前主播账户进行比赛的手主播账户的相关信息，相关信息如账户标识（如账户名称或头像）等，还可包括比赛实况信息，如当前主播账户是否领先对手主播账户，或者当前主播账户和对手主播账户的当前比赛分值等等，方便当前用户在查看到该参与信息后，根据自身意愿确定是否进入直播间观看比赛或为主播投票等。

在一些实施例中，所述预设事件包括主播账户参与第二预设主题项目，所述预设事件的关联信息包括所述第二预设主题项目的项目信息，其中，所述第二预设主题项目包含主播账户与观众账户之间的互动。其中，第二预设主题项目例如可以是连麦，当主播账户开启连麦功能时，可以在会话页面中显示连麦功能已开启的提示信息，方便当前用户在查看到该提示信息后，根据自身需求确定是否进入直播间参与连麦。

在一些实施例中，在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息，包括：在确定当前处于触发状态的预设事件的数量为多个的情况下，获取事件优先级信息；根据所述事件优先级信息确定目标预设事件；在所述会话页面中的第一区域内展示所述目标预设事件对应的关联信息。这样设置的好处在于，当多个预设事件均处于触发状态时，可以根据事件优先级信息快速确定合适的目标预设事件，并对其关联信息进行展示。例如，事件优先级信息可以由预设应用程序默认设置，也可以由当前用户进行自主设定，具体不做限定。

在一些实施例中，所述在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息之后，包括：检测到所述预设事件的状态发生变化的情况下，对所述第一区域内展示的关联信息进行更新。这样设置的好处在于，可以对关联信息进行动态更新，使得当前用户可以更加实时准确地获取到直播间的动态。

在一些实施例中，所述检测到所述预设事件的状态发生变化的情况下，对所述第一区域内展示的关联信息进行更新，包括：检测到所述预设事件的进度信息发生变化的情况下，根据当前进度信息对所述第一区域内展示的关联信息进行更新。进度信息可以理解为预设事件在进行过程中内部发生的变化。例如，所发放的预设资源的类型切换、数量变化或者倒计时时间的变化等；又如，限时折扣的倒计时时间变化或预设对象的变化（如从商品 A 的限时折扣切换至商品 B 的限时折扣等）；再如，在 PK 项目中，当前主播账户和对手主播账户的比赛分值的变化，或者对手主播账户的切换等。

在一些实施例中，所述检测到所述预设事件的状态发生变化的情况下，对所述第一区域内展示的关联信息进行更新，包括：检测到当前展示的第一关联信息对应的第一预设事件结束触发状态的情况下，判断是否存在处于触发状态的第二预设事件，若存在，则在所述会话页面中的第一区域内切换为展示所述第二预设事件对应的第二关联信息。这样设置的好处在于，可以自动根据预设事件的触发状态的变化来更新关联信息。在一些实施例中，在选择第二预设事件时，若存在多个触发状态的预设事件，也可根据上述事件优先级信息确定第

二预设事件。

例如，第一预设事件为发放优惠券，当优惠券发放完毕或当前用户无法再领取后，若存在商品打折和福袋发放均处于触发状态，而福袋发放优先级高于商品打折，可将福袋发放确定为第二预设事件，若福袋发放结束后，商品打折仍未结束，可将商品打折确定为新的第二预设事件。当预设事件发生切换后，会话页面中展示的关联信息也随之进行更新。

在一些实施例中，在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息之后，还包括：响应于针对所述第一区域的预设触发操作，进入所述预设直播间的直播页面，执行以下中的至少一个：显示与所述关联信息相匹配的界面信息，自动执行与所述关联信息相匹配的操作。这样设置的好处在于，可以减少用户的主动操作，提高交互效率。预设触发操作的类型不做限定，例如可以是点击或长按等。

在一些实施例中，响应于针对第二区域的预设触发操作（可以与上述用于触发第一区域的预设触发操作相同或不同），进入所述预设直播间的直播页面。这样设置的好处在于，根据用户触发的区域的不同，确定不同的进入直播页面的方式，使得交互更加灵活。

在一些实施例中，所述自动执行与所述关联信息相匹配的操作，包括：当所述预设事件包括发放当前用户具备获取权限的预设资源时，将所述关联信息对应的预设资源添加至所述当前用户的账户中，并显示所添加的预设资源对应的使用入口。这样设置的好处在于，用户进入直播间后，不需要再进行预设资源的领取操作，并可快速定位到预设资源的使用入口，提高交互效率。其中，使用入口的展示形式不做限定，例如，预设资源为优惠券，使用入口可以是能够使用该优惠券的商品列表，商品列表中可以包含各商品的获取链接等。此外，在将所述关联信息对应的预设资源添加至所述当前用户的账户中的同时，可以在直播页面中显示获取成功提示信息，以提示用户已成功领取到预设资源，并在成功提示信息中展示预设资源的使用入口。

在一些实施例中，所述显示与所述关联信息相匹配的界面信息，包括：当所述预设事件包括预设对象处于预设状态时，显示所述关联信息对应的预设对象的访问入口。这样设置的好处在于，用户进入直播间后，可快速定位到预设对象的访问入口，提高交互效率。其中，访问入口的展示形式不做限定，例如，预设对象为商品，访问入口可以是该商品的获取链接等。

在一些实施例中，所述显示与所述关联信息相匹配的界面信息，包括：当

所述预设事件包括主播账户参与第一预设主题项目时，显示虚拟资源（虚拟礼物）选择界面。

在一些实施例中，所述显示与所述关联信息相匹配的界面信息，包括：当所述预设事件包括主播账户发起第二预设主题项目时，显示是否参与第二预设主题项目的询问信息；所述自动执行与所述关联信息相匹配的操作，包括：当所述预设事件包括主播账户发起第二预设主题项目时，自动发送参与第二预设主题项目的申请。

图 5 为本公开实施例提供的一种信息处理方法的流程示意图，本公开实施例以上述实施例中各个实施例为基础进行调整，图 6 为本公开实施例提供的一种界面交互示意图，可结合图 5 和图 6 对本公开实施例进行理解。

该方法可包括如下步骤：

步骤 501、接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令。

步骤 502、确定直播间控件对应的预设直播间是否满足预设展示条件，若是，则执行步骤 504；否则，执行步骤 503。

其中，预设展示条件包括预设直播间处于直播状态且预设直播间中的至少一个预设事件处于触发状态，目标会话中的至少一个会话成员将预设直播间推送至目标会话中。示例性的，目标会话由预设直播间的主播账户创建，主播账户将预设直播间以会话消息形式推送至目标会话中，可以以会话卡片形式显示。

示例性的，预设事件包括发放预设资源（当前用户具备获取权限）、预设对象处于预设状态、主播账户参与第一预设主题项目、以及主播账户发起第二预设主题项目。例如，预设资源包括优惠券，预设对象包括商品，预设状态包括限时折扣，第一预设主题项目包括 PK 项目，第二预设主题项目包括连麦。

步骤 503、在会话页面中的第二区域展示直播间控件，返回执行步骤 502。

如图 6 所示，假设主播账户在将预设直播间以会话消息形式推送至目标会话后，接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，若确定预设直播间当前不满足预设展示条件，可以在会话页面中显示会话卡片（也可称为直播卡片），会话卡片中包含第一区域 601 和第二区域 602，其中，第二区域 602 中可以展示直播间控件，直播间控件用于展示预设直播间的直播画面并提供直播间入口，第一区域 601 中可以展示预设文案，如图中的“进入直播间观看精彩内容”。随后，继续确定预设直播间是否满足预设展示条件，若满足，则进入步骤 504，以对第一区域 601 中展示的内容进行更新。

步骤 504、判断当前处于触发状态的预设事件是否大于 1 个，若是，则执行

步骤 505, 否则, 执行步骤 506。

示例性的, 假设当前发放优惠券和商品限时折扣均处于触发状态, 则执行步骤 505, 若当前仅有商品限时折扣处于触发状态, 则执行步骤 506。

步骤 505、获取事件优先级信息, 根据事件优先级信息确定目标预设事件, 执行步骤 507。

示例性的, 事件优先级由高至低分别为: 发放优惠券、商品限时折扣、主播账户参与 PK 项目、以及主播账户发起连麦。若当前发放优惠券和商品限时折扣均处于触发状态, 则确定发放优惠券为目标预设事件。

步骤 506、将当前处于触发状态的预设事件确定为目标预设事件。

步骤 507、在会话页面中的第二区域展示直播间控件, 并在会话页面中的与第二区域相关联的第一区域内展示预设事件的关联信息。

示例性的, 假设目标预设事件为商品的限时折扣, 且参与限时折扣的商品为多个, 则可以获取各商品的属性变化指标, 进而确定目标商品, 如图 6 所示, 假设目标商品为商品 d, 可以在第一区域 601 变更为展示商品 d 的图例、折扣信息以及倒计时信息。

步骤 508、检测到预设事件发生变化的情况下, 对第一区域内展示的关联信息进行更新。

示例性的, 可以实时更新倒计时信息, 若倒计时结束, 可以切换至展示另一个商品的限时折扣相关信息。若不存在参与限时折扣的商品, 且主播账户发起连麦, 则可更新显示连麦相关信息。若此时已不满足预设展示条件, 可以恢复显示预设文案。

步骤 509、响应于针对第一区域的预设触发操作, 进入预设直播间的直播页面, 执行以下中的至少一个: 显示与关联信息相匹配的界面信息, 自动执行与关联信息相匹配的操作。

示例性的, 假设当前用户以点击等方式触发第一区域 601, 可以进入预设直播间的直播页面 603, 并在直播页面 603 中弹出商品卡片控件, 在商品卡片控件中显示商品 d 的访问入口 604。例如, 若用户触发访问入口 604, 可以进入商品 d 的详情页面。

示例性的, 假设当前用户以点击等方式触发第二区域 602, 可以进入预设直播间的直播页面 605, 此时的直播页面 605 中可以暂不显示商品 d 的相关内容。

本公开实施例提供的信息处理方法, 主播账户在直播过程中可以在自己创建的目标会话中以会话卡片形式推送自己的直播间, 若存在处于触发状态的预

设事件，则在会话卡片中的第二区域内展示直播流信息并提供直播间入口，在会话卡片中的第一区域内展示预设事件的关联信息，当存在多个满足条件的预设事件时，按照事件优先级信息选择目标预设事件进行关联信息的优先展示，随后，动态更新第一区域中展示的关联信息，使得当前用户可以在聊天的过程中实时便捷地了解直播间的动态，若当前用户查看到自己感兴趣的关联信息时，可以触发第一区域并进入直播间，同时会显示与关联信息相匹配的界面信息和/或自动执行与关联信息相匹配的操作，减少用户操作，为用户提供便利，提高交互效率。

图 7 为本公开实施例提供的一种信息处理装置的结构框图，该装置可由软件、硬件中的至少一个实现，一般可集成在电子设备中，可通过执行信息处理方法来进行信息处理。如图 7 所示，该装置包括：

确定模块 701，设置为响应于接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，确定所述直播间控件对应的预设直播间是否满足预设展示条件，其中，所述预设展示条件包括所述预设直播间处于直播状态且所述预设直播间中的至少一个预设事件处于触发状态；

展示模块 702，设置为若所述直播间控件对应的预设直播间满足所述预设展示条件，则在所述会话页面中展示所述直播间控件，以及在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息。

本公开实施例中提供的信息处理装置，响应于接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，确定直播间控件对应的预设直播间处于直播状态且其中的至少一个预设事件处于触发状态，则在会话页面中展示直播间控件，以及在会话页面中的第一区域内展示预设事件的关联信息。通过采用上述实施例，在当前会话页面中接收到展示直播间控件的指令时，若确定对应的直播间处于直播状态且预设事件处于触发状态的情况下，在会话页面中展示直播间控件的同时，展示预设事件的关联信息，使得会话成员可以在会话页面聊天的过程中，便捷地获知直播间中当前处于触发状态的预设事件的关联信息，更好地了解直播间内的动态。

在一实施例中，所述预设直播间与所述目标会话中的至少一个会话成员存在第一预设关联关系。

在一实施例中，所述预设直播间与所述目标会话中的至少一个会话成员存在第一预设关联关系，包括：所述目标会话中的至少一个会话成员将所述预设直播间推送至所述目标会话中，使得所述直播间控件展示于所述目标会话的会

话页面中。

在一实施例中，所述会话页面中包含第二区域，所述第二区域设置为展示所述直播间控件，所述第一区域与所述第二区域相关联，所述直播间控件满足以下中的至少一个：所述直播间控件设置为展示所述预设直播间的直播流信息，所述直播间控件设置为提供所述预设直播间的直播间入口。

在一实施例中，该装置还包括：显示控制模块，设置为基于预设显示控制方式控制所述第一区域的显示；其中，所述预设显示控制方式中的控制内容包括显示位置、显示尺寸、显示状态、显示时长、显示频率和显示次数中的至少一项。

在一实施例中，所述至少一个预设事件包括与当前用户存在第二预设关联关系的事件。

在一实施例中，所述至少一个预设事件包括发放当前用户具备获取权限的预设资源，所述预设事件的关联信息包括所发放的预设资源的资源属性信息。

在一实施例中，所述至少一个预设事件包括所述预设直播间关联的预设对象处于预设状态，所述预设事件的关联信息包括处于所述预设状态的预设对象的状态信息、对象属性信息中的至少一个。

在一实施例中，所述展示模块包括：

指标获取单元，设置为在满足所述预设展示条件的情况下，在确定当前处于所述预设状态的预设对象的数量为多个的情况下，获取各预设对象的属性变化指标，其中，所述属性变化指标用于衡量所述预设对象的预设属性的当前属性值相比于原始属性值的偏离程度；

目标预设对象确定单元，设置为根据所述属性变化指标确定目标预设对象；

第一展示单元，设置为在所述会话页面中的第一区域内展示所述目标预设对象的状态信息、对象属性信息中的至少一个。

在一实施例中，所述预设事件包括主播账户参与第一预设主题项目，所述预设事件的关联信息包括所述主播账户在所述第一预设主题项目中的参与信息，其中，所述第一预设主题项目包含不同主播账户之间的互动。

在一实施例中，所述预设事件包括主播账户参与第二预设主题项目，所述预设事件的关联信息包括所述第二预设主题项目的项目信息，其中，所述第二预设主题项目包含主播账户与观众账户之间的互动。

在一实施例中，所述展示模块包括：

优先级信息获取单元，设置为在满足所述预设展示条件且确定当前处于触

发状态的预设事件的数量为多个的情况下，获取事件优先级信息；

目标预设事件确定单元，设置为根据所述事件优先级信息确定目标预设事件；

第二展示单元，设置为在所述会话页面中的第一区域内展示所述目标预设事件对应的关联信息。

在一实施例中，该装置还包括：

更新模块，设置为在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息之后，检测到所述预设事件的状态发生变化的情况下，对所述第一区域内展示的关联信息进行更新。

在一实施例中，所述检测到所述预设事件的状态发生变化的情况下，对所述第一区域内展示的关联信息进行更新，包括：检测到所述预设事件的进度信息发生变化的情况下，根据当前进度信息对所述第一区域内展示的关联信息进行更新。

在一实施例中，所述检测到所述预设事件的状态发生变化的情况下，对所述第一区域内展示的关联信息进行更新，包括：检测到当前展示的第一关联信息对应的第一预设事件结束触发状态的情况下，判断是否存在处于触发状态的第二预设事件，若存在，则在所述会话页面中的第一区域内切换为展示所述第二预设事件对应的第二关联信息。

在一实施例中，该装置还包括：

触发响应模块，设置为在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息之后，响应于针对所述第一区域的预设触发操作，进入所述预设直播间的直播页面，执行以下中的至少一个：显示与所述关联信息相匹配的界面信息，自动执行与所述关联信息相匹配的操作。

在一实施例中，所述自动执行与所述关联信息相匹配的操作，包括：当所述预设事件包括发放当前用户具备获取权限的预设资源时，将所述关联信息对应的预设资源添加至所述当前用户的账户中，并显示所添加的预设资源对应的使用入口。

在一实施例中，所述显示与所述关联信息相匹配的界面信息，包括：当所述预设事件包括预设对象处于预设状态时，显示所述关联信息对应的预设对象的访问入口。

下面参考图 8，其示出了适于用来实现本公开实施例的电子设备 800 的结构示意图。本公开实施例中的电子设备可以包括但不限于诸如移动电话、笔记本

电脑、数字广播接收器、个人数字助理（Personal Digital Assistant, PDA）、平板电脑（PAD）、便携式多媒体播放器（Portable Media Player, PMP）、车载终端（例如车载导航终端）等等的移动终端以及诸如数字电视（Television, TV）、台式计算机等等的固定终端。图 8 示出的电子设备仅仅是一个示例，不应对本公开实施例的功能和使用范围带来任何限制。

如图 8 所示，电子设备 800 可以包括处理装置（例如中央处理器、图形处理器等）801，其可以根据存储在只读存储器（Read-Only Memory, ROM）802 中的程序或者从存储装置 808 加载到随机访问存储器（Random Access Memory, RAM）803 中的程序而执行各种适当的动作和处理。在 RAM 803 中，还存储有电子设备 800 操作所需的各种程序和数据。处理装置 801、ROM 802 以及 RAM 803 通过总线 804 彼此相连。输入/输出（Input/Output, I/O）接口 805 也连接至总线 804。

通常，以下装置可以连接至 I/O 接口 805：包括例如触摸屏、触摸板、键盘、鼠标、摄像头、麦克风、加速度计、陀螺仪等的输入装置 806；包括例如液晶显示器（Liquid Crystal Display, LCD）、扬声器、振动器等输出装置 807；包括例如磁带、硬盘等的存储装置 808；以及通信装置 809。通信装置 809 可以允许电子设备 800 与其他设备进行无线或有线通信以交换数据。虽然图 8 示出了具有各种装置的电子设备 800，但是应理解的是，并不要求实施或具备所有示出的装置。可以替代地实施或具备更多或更少的装置。

特别地，根据本公开的实施例，上文参考流程图描述的过程可以被实现为计算机软件程序。例如，本公开的实施例包括一种计算机程序产品，其包括承载在非暂态计算机可读介质上的计算机程序，该计算机程序包含用于执行流程图所示的方法的程序代码。在这样的实施例中，该计算机程序可以通过通信装置 809 从网络上被下载和安装，或者从存储装置 808 被安装，或者从 ROM 802 被安装。在该计算机程序被处理装置 801 执行时，执行本公开实施例的方法中限定的上述功能。

需要说明的是，本公开上述的计算机可读介质可以是计算机可读信号介质或者计算机可读存储介质或者是上述两者的任意组合。计算机可读存储介质例如可以是——但不限于——电、磁、光、电磁、红外线、或半导体的系统、装置或器件，或者任意以上的组合。计算机可读存储介质的例子可以包括但不限于：具有一个或多个导线的电连接、便携式计算机磁盘、硬盘、随机访问存储器（RAM）、只读存储器（ROM）、可擦式可编程只读存储器（Erasable

Programmable Read-Only Memory, EPROM) 或闪存、光纤、便携式紧凑磁盘只读存储器 (Compact Disc Read-Only Memory, CD-ROM)、光存储器件、磁存储器件、或者上述的任意合适的组合。在本公开中, 计算机可读存储介质可以是任何包含或存储程序的有形介质, 该程序可以被指令执行系统、装置或者器件使用或者与其结合使用。而在本公开中, 计算机可读信号介质可以包括在基带中或者作为载波一部分传播的数据信号, 其中承载了计算机可读的程序代码。这种传播的数据信号可以采用多种形式, 包括但不限于电磁信号、光信号或上述的任意合适的组合。计算机可读信号介质还可以是计算机可读存储介质以外的任何计算机可读介质, 该计算机可读信号介质可以发送、传播或者传输用于由指令执行系统、装置或者器件使用或者与其结合使用的程序。计算机可读介质上包含的程序代码可以用任何适当的介质传输, 包括但不限于: 电线、光缆、射频 (Radio Frequency, RF) 等等, 或者上述的任意合适的组合。

在一些实施方式中, 客户端、服务器可以利用诸如 HTTP (HyperText Transfer Protocol, 超文本传输协议) 之类的任何当前已知或未来研发的网络协议进行通信, 并且可以与任意形式或介质的数字数据通信 (例如, 通信网络) 互连。通信网络的示例包括局域网 (Local Area Network, LAN), 广域网 (Wide Area Network, WAN), 网际网 (例如, 互联网) 以及端对端网络 (例如, ad hoc 端对端网络), 以及任何当前已知或未来研发的网络。

上述计算机可读介质可以是上述电子设备中所包含的; 也可以是单独存在, 而未装配入该电子设备中。

上述计算机可读介质承载有一个或者多个程序, 当上述一个或者多个程序被该电子设备执行时, 使得该电子设备: 响应于接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令, 确定所述直播间控件对应的预设直播间是否满足预设展示条件, 其中, 所述预设展示条件包括所述预设直播间处于直播状态且所述预设直播间中的至少一个预设事件处于触发状态; 若满足, 则在所述会话页面中展示所述直播间控件, 以及在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息。

存储介质可以是非暂态 (non-transitory) 存储介质。

可以以一种或多种程序设计语言或其组合来编写用于执行本公开的操作的计算机程序代码, 上述程序设计语言包括但不限于面向对象的程序设计语言—诸如 Java、Smalltalk、C++, 还包括常规的过程式程序设计语言—诸如 “C” 语言或类似的程序设计语言。程序代码可以完全地在用户计算机上执行、部分地

在用户计算机上执行、作为一个独立的软件包执行、部分在用户计算机上部分在远程计算机上执行、或者完全在远程计算机或服务器上执行。在涉及远程计算机的情形中，远程计算机可以通过任意种类的网络——包括局域网(LAN)或广域网(WAN)——连接到用户计算机，或者，可以连接到外部计算机（例如利用因特网服务提供商来通过因特网连接）。

附图中的流程图和框图，图示了按照本公开各种实施例的系统、方法和计算机程序产品的可能实现的体系架构、功能和操作。在这点上，流程图或框图中的每个方框可以代表一个模块、程序段、或代码的一部分，该模块、程序段、或代码的一部分包含一个或多个用于实现规定的逻辑功能的可执行指令。也应当注意，在有些作为替换的实现中，方框中所标注的功能也可以以不同于附图中所标注的顺序发生。例如，两个接连地表示的方框实际上可以基本并行地执行，它们有时也可以按相反的顺序执行，这依所涉及的功能而定。也要注意的，框图和/或流程图中的每个方框、以及框图和/或流程图中的方框的组合，可以用执行规定的功能或操作的专用的基于硬件的系统来实现，或者可以用专用硬件与计算机指令的组合来实现。

描述于本公开实施例中所涉及到的模块可以通过软件的方式实现，也可以通过硬件的方式来实现。其中，模块的名称在某种情况下并不构成对该模块本身的限定，例如，展示模块还可以被描述为“若所述直播间控件对应的预设直播间满足所述预设展示条件，则在所述会话页面中展示所述直播间控件，以及在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息的模块”。

本文中以上描述的功能可以至少部分地由一个或多个硬件逻辑部件来执行。例如，非限制性地，可以使用的示范类型的硬件逻辑部件包括：现场可编程门阵列（Field Programmable Gate Array, FPGA）、专用集成电路（Application Specific Integrated Circuit, ASIC）、专用标准产品（Application Specific Standard Product, ASSP）、片上系统（System on Chip, SOC）、复杂可编程逻辑设备（Complex Programmable Logic Device, CPLD）等等。

在本公开的上下文中，机器可读介质可以是有形的介质，其可以包含或存储以供指令执行系统、装置或设备使用或与指令执行系统、装置或设备结合地使用的程序。机器可读介质可以是机器可读信号介质或机器可读储存介质。机器可读介质可以包括但不限于电子的、磁性的、光学的、电磁的、红外的、或半导体系统、装置或设备，或者上述内容的任何合适组合。机器可读存储介质的示例会包括基于一个或多个线的电气连接、便携式计算机盘、硬盘、随机存

取存储器 (RAM)、只读存储器 (ROM)、可擦除可编程只读存储器 (EPROM) 或快闪存储器、光纤、便捷式紧凑盘只读存储器 (CD-ROM)、光学储存设备、磁储存设备、或上述内容的任何合适组合。

根据本公开的一个或多个实施例，提供了一种信息处理方法，包括：

响应于接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，确定所述直播间控件对应的预设直播间是否满足预设展示条件，其中，所述预设展示条件包括所述预设直播间处于直播状态且所述预设直播间中的至少一个预设事件处于触发状态；

若满足，则在所述会话页面中展示所述直播间控件，以及在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息。

根据本公开的一个或多个实施例，所述预设直播间与所述目标会话中的至少一个会话成员存在第一预设关联关系。

根据本公开的一个或多个实施例，所述预设直播间与所述目标会话中的至少一个会话成员存在第一预设关联关系，包括：所述目标会话中的至少一个会话成员 将所述预设直播间推送至所述目标会话中，使得所述直播间控件展示于所述目标会话的会话页面中。

根据本公开的一个或多个实施例，所述会话页面中包含第二区域，所述第二区域用于展示所述直播间控件，所述第一区域与所述第二区域相关联，所述直播间控件满足以下中的至少一个：所述直播间控件用于展示所述预设直播间的直播流信息，所述直播间控件用于提供所述预设直播间的直播间入口。

根据本公开的一个或多个实施例，还包括：

基于预设显示控制方式控制所述第一区域的显示；

其中，所述预设显示控制方式中的控制内容包括显示位置、显示尺寸、显示状态、显示时长、显示频率和显示次数中的至少一项。

根据本公开的一个或多个实施例，所述至少一个预设事件包括与当前用户存在第二预设关联关系的事件。

根据本公开的一个或多个实施例，所述至少一个预设事件包括发放当前用户具备获取权限的预设资源，所述预设事件的关联信息包括所发放的预设资源的资源属性信息。

根据本公开的一个或多个实施例，所述至少一个预设事件包括所述预设直播间关联的预设对象处于预设状态，所述预设事件的关联信息包括处于所述预设状态的预设对象的状态信息，对象属性信息中的至少一个。

根据本公开的一个或多个实施例，所述在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息，包括：

在确定当前处于所述预设状态的预设对象的数量为多个的情况下，获取各预设对象的属性变化指标，其中，所述属性变化指标用于衡量所述预设对象的预设属性的当前属性值相比于原始属性值的偏离程度；

根据所述属性变化指标确定目标预设对象；

在所述会话页面中的第一区域内展示所述目标预设对象的状态信息，对象属性信息中的至少一个。

根据本公开的一个或多个实施例，所述预设事件包括主播账户参与第一预设主题项目，所述预设事件的关联信息包括所述主播账户在所述第一预设主题项目中的参与信息，其中，所述第一预设主题项目包含不同主播账户之间的互动。

根据本公开的一个或多个实施例，所述预设事件包括主播账户参与第二预设主题项目，所述预设事件的关联信息包括所述第二预设主题项目的项目信息，其中，所述第二预设主题项目包含主播账户与观众账户之间的互动。

根据本公开的一个或多个实施例，在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息，包括：

在确定当前处于触发状态的预设事件的数量为多个的情况下，获取事件优先级信息；

根据所述事件优先级信息确定目标预设事件；

在所述会话页面中的第一区域内展示所述目标预设事件对应的关联信息。

根据本公开的一个或多个实施例，所述在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息之后，包括：

检测到所述预设事件的状态发生变化的情况下，对所述第一区域内展示的关联信息进行更新。

根据本公开的一个或多个实施例，所述检测到所述预设事件的状态发生变化的情况下，对所述第一区域内展示的关联信息进行更新，包括：

检测到所述预设事件的进度信息发生变化的情况下，根据当前进度信息对所述第一区域内展示的关联信息进行更新。

根据本公开的一个或多个实施例，所述检测到所述预设事件的状态发生变化的情况下，对所述第一区域内展示的关联信息进行更新，包括：

检测到当前展示的第一关联信息对应的第一预设事件结束触发状态的情况

下，判断是否存在处于触发状态的第二预设事件，若存在，则在所述会话页面中的第一区域内切换为展示所述第二预设事件对应的第二关联信息。

根据本公开的一个或多个实施例，在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息之后，还包括：

响应于针对所述第一区域的预设触发操作，进入所述预设直播间的直播页面，执行以下中的至少一个：显示与所述关联信息相匹配的界面信息，自动执行与所述关联信息相匹配的操作。

根据本公开的一个或多个实施例，所述自动执行与所述关联信息相匹配的操作，包括：

当所述预设事件包括发放当前用户具备获取权限的预设资源时，将所述关联信息对应的预设资源添加至所述当前用户的账户中，并显示所添加的预设资源对应的使用入口。

根据本公开的一个或多个实施例，所述显示与所述关联信息相匹配的界面信息，包括：

当所述预设事件包括预设对象处于预设状态时，显示所述关联信息对应的预设对象的访问入口。

根据本公开的一个或多个实施例，提供了一种信息处理装置，包括：

确定模块，设置为响应于接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，确定所述直播间控件对应的预设直播间是否满足预设展示条件，其中，所述预设展示条件包括所述预设直播间处于直播状态且所述预设直播间中的至少一个预设事件处于触发状态；

展示模块，设置为若所述直播间控件对应的预设直播间满足所述预设展示条件，则在所述会话页面中展示所述直播间控件，以及在所述会话页面中的第一区域内展示所述预设事件的关联信息。

本公开实施例提供了信息处理方法、装置、设备及存储介质，可以优化对直播间的关联信息的处理。

本领域技术人员应当理解，本公开中所涉及的公开范围，并不限于上述技术特征的特定组合而成的实施例，同时也应涵盖在不脱离上述公开构思的情况下，由上述技术特征或其等同特征进行任意组合而形成的其它实施例。例如上述特征与本公开中公开的（但不限于）具有类似功能的技术特征进行互相替换而形成的实施例。

此外，虽然采用特定次序描绘了各操作，但是这不应理解为要求这些操

作以所示出的特定次序或以顺序次序执行来执行。在一定环境下，多任务和并行处理可能是有利的。同样地，虽然在上面论述中包含了若干具体实现细节，但是这些不应当被解释为对本公开的范围的限制。在单独的实施例的上下文中描述的某些特征还可以组合地实现在单个实施例中。相反地，在单个实施例的上下文中描述的各种特征也可以单独地或以任何合适的子组合的方式实现在多个实施例中。

尽管已经采用特定于结构特征和/或方法逻辑动作的语言描述了本主题，但是应当理解所附权利要求书中所限定的主题未必局限于上面描述的特定特征或动作。相反，上面所描述的特定特征和动作仅仅是实现权利要求书的示例形式。

权利要求书

1、一种信息处理方法，包括：

响应于接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，确定所述直播间控件对应的预设直播间是否满足预设展示条件，其中，所述预设展示条件包括所述预设直播间处于直播状态且所述预设直播间中的至少一个预设事件处于触发状态；

响应于所述直播间控件对应的预设直播间满足所述预设展示条件，在所述会话页面中展示所述直播间控件，以及在所述会话页面中的第一区域内展示所述至少一个预设事件的关联信息。

2、根据权利要求1所述的方法，其中，所述预设直播间与所述目标会话中的至少一个会话成员存在第一预设关联关系。

3、根据权利要求2所述的方法，其中，所述预设直播间与所述目标会话中的至少一个会话成员存在第一预设关联关系，包括：所述目标会话中的至少一个会话成员将所述预设直播间推送至所述目标会话中，使得所述直播间控件展示于所述目标会话的会话页面中。

4、根据权利要求2所述的方法，其中，所述会话页面中包含第二区域，所述第二区域设置为展示所述直播间控件，所述第一区域与所述第二区域相关联；其中，所述直播间控件满足以下中的至少一个：

所述直播间控件设置为展示所述预设直播间的直播流信息，所述直播间控件设置为提供所述预设直播间的直播间入口。

5、根据权利要求1所述的方法，还包括：

基于预设显示控制方式控制所述第一区域的显示；

其中，所述预设显示控制方式中的控制内容包括显示位置、显示尺寸、显示状态、显示时长、显示频率和显示次数中的至少一项。

6、根据权利要求1所述的方法，其中，所述至少一个预设事件包括与当前用户存在第二预设关联关系的事件。

7、根据权利要求1所述的方法，其中，所述至少一个预设事件包括发放当前用户具备获取权限的预设资源，所述至少一个预设事件的关联信息包括所发放的预设资源的资源属性信息。

8、根据权利要求1所述的方法，其中，所述至少一个预设事件包括所述预设直播间关联的预设对象处于预设状态，所述至少一个预设事件的关联信息包括处于所述预设状态的预设对象的状态信息、对象属性信息中的至少一个。

9、根据权利要求8所述的方法，其中，所述在所述会话页面中的第一区域

内展示所述至少一个预设事件的关联信息，包括：

响应于确定当前处于所述预设状态的预设对象的数量为多个，获取多个所述预设对象的属性变化指标，其中，所述属性变化指标设置为衡量所述预设对象的预设属性的当前属性值相比于原始属性值的偏离程度；

根据所述属性变化指标确定目标预设对象；

在所述会话页面中的第一区域内展示所述目标预设对象的状态信息、对象属性信息中的至少一个。

10、根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述至少一个预设事件包括主播账户参与第一预设主题项目，所述至少一个预设事件的关联信息包括所述主播账户在所述第一预设主题项目中的参与信息，其中，所述第一预设主题项目包含不同主播账户之间的互动。

11、根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述至少一个预设事件包括主播账户参与第二预设主题项目，所述至少一个预设事件的关联信息包括所述第二预设主题项目的项目信息，其中，所述第二预设主题项目包含主播账户与观众账户之间的互动。

12、根据权利要求 1 所述的方法，其中，在所述会话页面中的第一区域内展示所述至少一个预设事件的关联信息，包括：

响应于确定当前处于触发状态的预设事件的数量为多个，获取事件优先级信息；

根据所述事件优先级信息确定目标预设事件；

在所述会话页面中的第一区域内展示所述目标预设事件对应的关联信息。

13、根据权利要求 1 所述的方法，所述在所述会话页面中的第一区域内展示所述至少一个预设事件的关联信息之后，包括：

响应于检测到所述至少一个预设事件的状态发生变化，对所述第一区域内展示的关联信息进行更新。

14、根据权利要求 13 所述的方法，其中，所述响应于检测到所述至少一个预设事件的状态发生变化，对所述第一区域内展示的关联信息进行更新，包括：

响应于检测到所述至少一个预设事件的进度信息发生变化，根据当前进度信息对所述第一区域内展示的关联信息进行更新。

15、根据权利要求 13 所述的方法，其中，所述响应于检测到所述至少一个预设事件的状态发生变化，对所述第一区域内展示的关联信息进行更新，包括：

响应于检测到当前展示的第一关联信息对应的第一预设事件结束触发状

态，判断是否存在处于触发状态的第二预设事件，响应于存在处于触发状态的第二预设事件，在所述会话页面中的第一区域内切换为展示所述第二预设事件对应的第二关联信息。

16、根据权利要求 1 所述的方法，在所述会话页面中的第一区域内展示所述至少一个预设事件的关联信息之后，还包括：

响应于针对所述第一区域的预设触发操作，进入所述预设直播间的直播页面，执行以下中的至少一个：显示与所述关联信息相匹配的界面信息、自动执行与所述关联信息相匹配的操作。

17、根据权利要求 16 所述的方法，其中，所述自动执行与所述关联信息相匹配的操作，包括：

响应于所述至少一个预设事件包括发放当前用户具备获取权限的预设资源，将所述关联信息对应的预设资源添加至所述当前用户的账户中，并显示所添加的预设资源对应的使用入口。

18、根据权利要求 16 所述的方法，其中，所述显示与所述关联信息相匹配的界面信息，包括：

响应于所述至少一个预设事件包括预设对象处于预设状态，显示所述关联信息对应的预设对象的访问入口。

19、一种信息处理装置，包括：

确定模块，设置为响应于接收到在目标会话的会话页面中展示直播间控件的指令，确定所述直播间控件对应的预设直播间是否满足预设展示条件，其中，所述预设展示条件包括所述预设直播间处于直播状态且所述预设直播间中的至少一个预设事件处于触发状态；

展示模块，设置为响应于所述直播间控件对应的预设直播间满足所述预设展示条件，在所述会话页面中展示所述直播间控件，以及在所述会话页面中的第一区域内展示所述至少一个预设事件的关联信息。

20、根据权利要求 19 所述的装置，还包括：用于执行如权利要求 2-18 任一项所述的方法的模块。

21、一种电子设备，包括存储器、处理器及存储在存储器上并可在处理器上运行的计算机程序，所述处理器执行所述计算机程序时实现如权利要求 1-18 任一项所述的方法。

22、一种计算机可读存储介质，所述计算机可读存储介质上存储有计算机程序，所述计算机程序被处理器执行时实现如权利要求 1-18 任一项所述的方法。