

### 虚拟物品信息的发送方法、显示方法、装置及终端

本申请要求于 2021 年 01 月 13 日提交的申请号为 202110039889.4、发明名称为“虚拟物品信息的发送方法、显示方法、装置及终端”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

本申请实施例涉及互联网技术领域，特别涉及一种虚拟物品信息的发送方法、显示方法、装置及终端。

### 背景技术

对战游戏是多个用户帐号在同一场景内进行竞技的游戏。可选地，对战游戏可以是多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena Games, MOBA）。

在相关技术中，玩家可以在游戏对局内的聊天会话界面中，以文字描述的方式向其队友建议在游戏对局内使用的虚拟物品。例如，玩家可以在聊天会话界面中发送“建议队友 1 你下一件出虚拟物品 1”，队友 1 在看到该建议信息后，可以到商城中找到虚拟物品 1 并进行购买。

然而，上述相关技术中，需要玩家输入较长的文字信息并且需要该玩家记住虚拟物品的名称，以实现向队友提供虚拟物品的使用建议，沟通效率较低。

### 发明内容

本申请实施例提供了一种虚拟物品信息的发送方法、显示方法、装置及终端，能够在多人在线对局（如游戏对局）中，提高用户针对虚拟物品的沟通效率。技术方案如下：

一方面，本申请实施例提供一种虚拟物品信息的发送方法，所述方法由终端执行，所述方法包括：

显示多人在线对局的对局界面；

响应于物品选择操作，显示所述多人在线对局的虚拟物品选择界面，所述虚拟物品选择界面中包括至少一个虚拟物品的选项；

响应于针对所述至少一个虚拟物品中的目标虚拟物品的信息发送操作，显示向目标接收方帐号发送的物品使用建议信息，所述物品使用建议信息用于指示所述目标接收方帐号在所述多人在线对局中使用所述目标虚拟物品。

另一方面，本申请实施例提供一种虚拟物品信息的显示方法，所述方法由终端执行，所述方法包括：

显示多人在线对局的对局界面；

接收来自发送方帐号的物品使用建议信息，所述物品使用建议信息用于指示在所述多人在线对局中使用目标虚拟物品；

基于所述物品使用建议信息，显示所述目标虚拟物品的快捷使用控件，所述快捷使用控件用于选择并使用所述目标虚拟物品。

另一方面，本申请实施例提供一种虚拟物品信息的发送装置，所述装置包括：

界面显示模块，用于显示多人在线对局的对局界面；

界面显示模块，还用于响应于物品选择操作，显示所述多人在线对局的虚拟物品选择界面，所述虚拟物品选择界面中包括至少一个虚拟物品的选项；

信息发送模块，用于响应于针对所述至少一个虚拟物品中的目标虚拟物品的信息发送操作，显示向目标接收方帐号发送的物品使用建议信息，所述物品使用建议信息用于指示所述目标接收方帐号在所述多人在线对局中使用所述目标虚拟物品。

又一方面，本申请实施例提供一种虚拟物品信息的显示装置，所述装置包括：

界面显示模块，用于显示多人在线对局的对局界面；

信息接收模块，用于接收来自发送方帐号的物品使用建议信息，所述物品使用建议信息用于指示在所述多人在线对局中使用目标虚拟物品；

控件显示模块，用于基于所述物品使用建议信息，显示所述目标虚拟物品的快捷使用控件，所述快捷使用控件用于选择并使用所述目标虚拟物品。

又一方面，本申请实施例提供一种终端，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如上述方面所述的虚拟物品信息的发送方法，或实现如上述方面所述的虚拟物品信息的显示方法。

又一方面，本申请实施例提供一种计算机可读存储介质，所述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处理器加载并执行以实现如上述方面所述的虚拟物品信息的发送方法，或实现如上述方面所述的虚拟物品信息的显示方法。

又一方面，本申请实施例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。终端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，使得该终端执行上述方面所述的虚拟物品信息的发送方法，或实现如上述方面所述的虚拟物品信息的显示方法。

本申请实施例提供的技术方案可以带来如下有益效果：

通过虚拟物品选择界面向接收方帐号发送物品使用建议信息，物品使用建议信息可以直接通过虚拟物品选择界面中的虚拟物品的选项触发发送，而不需要发送方记住虚拟物品的名称以及手动输入物品使用建议信息，即可以向接收方帐号登录的客户端发送物品使用建议信息，操作简单，从而提高了用户在多人在线对局（如游戏对局）中针对虚拟物品的沟通效率。

#### 附图说明

为了更清楚地说明本申请实施例中的技术方案，下面将对实施例描述中所需要使用的附图作简单地介绍，显而易见地，下面描述中的附图仅仅是本申请的一些实施例，对于本领域普通技术人员来讲，在不付出创造性劳动的前提下，还可以根据这些附图获得其他的附图。

图1是本申请一个实施例提供的计算机系统的架构图；

图2是本申请一个实施例提供的虚拟物品信息的发送方法的流程图；

图3是本申请一个实施例提供的虚拟物品选择界面的示意图；

图4是本申请另一个实施例提供的虚拟物品信息的发送方法的流程图；

图5是本申请一个实施例提供的接收方帐号的选项的示意图；

图6是本申请另一个实施例提供的接收方帐号的选项的示意图；

图7是本申请一个实施例提供的已发送提示信息的示意图；

图8是本申请一个实施例提供的虚拟物品信息的显示方法的流程图；

图9是本申请另一个实施例提供的虚拟物品信息的显示方法的流程图；

图 10 是本申请一个实施例提供的物品使用建议信息的示意图；  
图 11 是本申请一个实施例提供的预约兑换界面的示意图；  
图 12 是本申请另一个实施例提供的虚拟物品信息的显示方法的流程图；  
图 13 是本申请一个实施例提供的虚拟物品信息的发送装置的框图；  
图 14 是本申请一个实施例提供的虚拟物品信息的显示装置的框图；  
图 15 是本申请一个实施例提供的终端的结构框图。

### 具体实施方式

为使本申请的目的、技术方案和优点更加清楚，下面将结合附图对本申请实施方式作进一步地详细描述。

首先，对本申请实施例中涉及的名词进行简单介绍：

#### 1、虚拟对象

虚拟对象是指用户帐号在游戏应用程序中控制的游戏角色。虚拟对象也可以被称为虚拟角色。虚拟对象可以是人物形态，可以是动物、卡通或者其它形态，本申请实施例对此不作限定。虚拟对象可以以三维形式展示，也可以以二维形式展示，本申请实施例对此不作限定。

在不同的游戏应用程序中，用户帐号控制虚拟对象所能执行的操作也可能有所不同。例如，在射击类游戏应用程序中，用户帐号可以控制虚拟对象执行射击、奔跑、跳跃、拾取枪械、给枪械添加子弹等操作；又例如，在 MOBA 类游戏应用程序中，用户帐号可以控制虚拟对象执行移动、释放技能、击杀敌方对象、摧毁敌方防御塔等操作。

#### 2、虚拟物品

虚拟物品是指虚拟对象所装配的物品。虚拟物品包括但不限于以下至少一种：虚拟服饰、虚拟服饰的制作材料、游戏装备、角色皮肤、虚拟宠物。虚拟服饰可以包括上衣、裤子、鞋子、帽子、饰品等装配在虚拟对象的不同部位的服装饰品，虚拟服饰的制作材料可以包括丝绸、棉花、兽皮、粗布条、树枝、植物根茎、尼龙布、纤维布、塑料等材料。游戏装备可以是枪械、弓箭、刀、剑、斧等不同类型的装备。角色皮肤是指游戏角色（如虚拟对象）所显示的外观形态。虚拟宠物是指游戏角色（如虚拟对象）所拥有的宠物，如猫、狗、兔子等各类动物或者卡通形态的虚拟生物。在不同的游戏应用程序中，虚拟物品的种类、品种及样式均可能有所不同，本申请实施例对此不作限定。

#### 3、多人在线战术竞技

多人在线战术竞技是指在虚拟环境中，分属至少两个敌对阵营的不同虚拟队伍分别占据各自的地图区域，以某一种胜利条件作为目标进行竞技。该胜利条件包括但不限于：占领据点或摧毁敌对阵营据点、击杀敌对阵营的虚拟角色、在指定场景和时间内保证自身的存活、抢夺到某种资源、在指定时间内比分超过对方中的至少一种。战术竞技可以以局为单位来进行，每局战术竞技的地图可以相同，也可以不同。每个虚拟队伍包括一个或多个虚拟角色，比如 1 个、2 个、3 个或 5 个。

#### 4、MOBA 游戏

MOBA 游戏是一种在虚拟环境中提供若干个据点，处于不同阵营的用户控制虚拟角色在虚拟环境中对战，占领据点或摧毁敌对阵营据点的游戏。例如，MOBA 游戏可将用户分成两个敌对阵营，将用户控制的虚拟角色分散在虚拟环境中互相竞争，以摧毁或占领敌方的全部据点作为胜利条件。MOBA 游戏以局为单位，一局 MOBA 游戏的持续时间是从游戏开始的

时刻至达成胜利条件的时刻。

请参考图 1，其示出了本申请一个实施例提供的计算机系统的架构图。该计算机系统 100 包括：第一终端 110、服务器集群 120、第二终端 130。

第一终端 110 安装和运行有支持显示虚拟环境的客户端 111，该客户端 111 可以是多人在线对战程序。当第一终端运行客户端 111 时，第一终端 110 的屏幕上显示客户端 111 的用户界面。可选地，该客户端 111 可以是军事仿真程序、MOBA 游戏、战术竞技游戏、SLG(Simulation Game，策略游戏) 游戏等中的任意一种。在本申请实施例中，以客户端 111 是 MOBA 游戏来举例说明。第一终端 110 是第一用户 101 使用的终端，第一用户 101 使用第一终端 110 控制位于虚拟环境中的第一虚拟对象进行活动，第一虚拟对象可以称为第一用户 101 的主控虚拟角色，第一用户的游戏帐号可以称之为第一用户帐号，第一虚拟对象是第一用户帐号控制的虚拟对象。第一虚拟对象的活动包括但不限于：调整身体姿态、爬行、步行、奔跑、骑行、飞行、跳跃、驾驶、拾取、射击、攻击、投掷中的至少一种。示意性的，第一虚拟对象可以是第一虚拟人物，比如仿真人物角色或动漫人物角色。

第二终端 130 安装和运行有支持显示虚拟环境的客户端 131，该客户端 131 可以是多人在线对战程序。当第二终端 130 运行客户端 131 时，第二终端 130 的屏幕上显示客户端 131 的用户界面。该客户端可以是军事仿真程序、MOBA 游戏、战术竞技游戏、SLG 游戏等中的任意一种，在本申请实施例中，以该客户端是 MOBA 游戏来举例说明。第二终端 130 是第二用户 102 使用的终端，第二用户 102 使用第二终端 130 控制位于虚拟环境中的第二虚拟对象进行活动，第二虚拟对象可以称为第二用户 102 的主控虚拟角色，第二用户的游戏帐号可以称之为第二用户帐号，第二虚拟对象是第二用户帐号控制的虚拟对象。示意性的，第二虚拟对象可以是第二虚拟人物，比如仿真人物角色或动漫人物角色。

可选地，第一虚拟人物和第二虚拟人物处于同一虚拟环境中。可选地，第一虚拟人物和第二虚拟人物可以属于同一个阵营、同一个队伍或同一个组织，第一虚拟人物和第二虚拟人物之间还可以具有好友关系或具有临时性的通讯权限。

示例性地，第一用户帐号可以被称为发送方帐号，第二用户帐号可以被称为接收方帐号；当然，在其它可能的实现方式中，第一用户帐号可以被称为接收方帐号，第二用户帐号可以被称为发送方帐号。其中，发送方帐号可以向接收方帐号发送下文中的物品使用建议信息。

可选地，第一终端 110 和第二终端 130 上安装的客户端是相同的，或两个终端上安装的客户端是不同操作系统平台（安卓或 IOS）上的同一类型客户端。第一终端 110 可以泛指多个终端中的一个，第二终端 130 可以泛指多个终端中的另一个，本申请实施例仅以第一终端 110 和第二终端 130 来举例说明。第一终端 110 和第二终端 130 的设备类型相同或不同，该设备类型包括：智能手机、平板电脑、电子书阅读器、膝上型便携计算机和台式计算机等中的至少一种。

图 1 中仅示出了两个终端，但在不同实施例中，多个其它终端 140 也可以接入服务器集群 120。在一些实施例中，还存在至少一个终端 140，该终端 140 是开发者对应的终端，终端 140 上安装有虚拟环境的客户端的开发和编辑平台，开发者可在终端 140 上对客户端进行编辑和更新，并将更新后的客户端安装包通过有线或无线网络传输至服务器集群 120，第一终端 110 和第二终端 130 可从服务器集群 120 下载客户端安装包，以实现对客户端的更新。

第一终端 110、第二终端 130 以及其它终端 140 可以通过无线网络或有线网络与服务器集群 120 相连。

服务器集群 120 可以是一台服务器、多台服务器、云计算平台和虚拟化中心中的至少一种。服务器集群 120 可用于为支持三维虚拟环境的客户端提供后台服务。可选地，服务器集群 120 承担主要计算工作，终端承担次要计算工作；或者，服务器集群 120 承担次要计算工作，终端承担主要计算工作；或者，服务器集群 120 和终端（例如第一终端 110 和第二终端 130）之间采用分布式计算架构进行协同计算。

可选地，上述终端和服务器均为计算机设备。

在一个示意性的例子中，服务器集群 120 包括服务器 121 和服务器 126，服务器 121 包括处理器 122、用户帐号数据库 123、对战服务模块 124、面向用户的输入/输出接口（Input/Output Interface, I/O 接口）125。其中，处理器 122 用于加载服务器 121 中存储的指令，处理用户帐号数据库 123 和对战服务模块 124 中的数据；用户帐号数据库 123 用于存储第一终端 110、第二终端 130 以及其它终端 140 所使用的用户帐号的数据，比如用户帐号的头像、用户帐号的昵称、用户帐号的战斗力指数、用户帐号所在的服务区等；对战服务模块 124 用于提供多个对战房间以供用户进行对战；面向用户的 I/O 接口 125 用于通过无线网络或有线网络和第一终端 110 和/或第二终端 130 建立通信以交换数据。

请参考图 2，其示出了本申请一个实施例提供的虚拟物品信息的发送方法的流程图，该方法可以应用于如图 1 所示的第一终端 110 或第二终端 130 中（例如第一终端 110 对应的客户端 111 或第二终端 130 对应的客户端 131），该方法可以包括如下几个步骤：

步骤 201，显示多人在线对局的对局界面。

多人在线对局是指在应用程序中，不同用户帐号控制不同虚拟对象进行对战的对局。本申请实施例中的“多人在线对局”也可以理解为“游戏对局”。例如，该游戏对局可以是指在游戏中，不同用户帐号控制不同虚拟对象进行对战的对局。示例性地，游戏对局可以是在虚拟环境中，分属至少两个敌对阵营的不同虚拟队伍进行据点占领的对局。一轮游戏对局至少需要两个虚拟对象来进行，至少两个虚拟对象可以包括：发送方帐号控制的虚拟对象和至少一个接收方帐号分别控制的虚拟对象。示例性地，发送方帐号和接收方帐号可以是同一个阵营的。示例性地，以游戏对局中存在两个为敌对关系的阵营为例，若每个阵营中包括由 5 个用户帐号分别控制的虚拟对象，则上述 5 个用户帐号可以包括 1 个发送方帐号和 4 个接收方帐号。

对局界面是终端上显示的应用程序的界面，例如应用程序提供的游戏对局的展示界面。在本申请实施例中，该对局界面可以是指游戏应用程序中游戏对局的展示界面，该对局界面可用于展示对局开始后的虚拟环境画面。可选地，对局界面中包括显示层和控件层，控件层的显示层级高于显示层的显示层级。其中，显示层用于显示虚拟环境画面。示例性地，该虚拟环境画面可以是指摄像头获取到的虚拟环境的画面，也即摄像头在虚拟环境中捕捉虚拟环境的画面。例如，在游戏对局中，摄像头以操控角色为观察中心对虚拟环境进行观察，得到虚拟环境画面。示例性地，虚拟环境画面中包括至少两个虚拟对象。控件层是指控件所在的图层。示例性地，控件层中包括至少一个控件，上述至少一个控件可以包括设置控件、聊天会话展示区显示控件、技能展示控件、技能操作控件等，本申请实施例对控件层中包括的控

件不作限定。

步骤 202，响应于物品选择操作，显示多人在线对局的虚拟物品选择界面，虚拟物品选择界面中包括至少一个虚拟物品的选项。

在本申请实施例中，物品选择操作是指用户需要进行虚拟物品选择而进行的操作，其可用于触发客户端显示虚拟物品选择界面。本申请实施例中的“物品选择操作”也可以理解为“物品选择指令”，也即响应于物品选择指令，显示多人在线对局的虚拟物品选择界面。可选地，该物品选择指令也可以是客户端响应于物品选择操作所产生的，用于指示用户需要进行虚拟物品选择的指令。例如，客户端响应于用户针对虚拟物品选择控件的操作，生成物品选择指令，客户端再基于物品选择指令，显示游戏对局的虚拟物品选择界面，以供用户选择虚拟物品。

虚拟物品选择界面是指用于提供用户选择虚拟物品的界面。虚拟物品选择界面中包括至少一个虚拟物品的选项，该虚拟物品的选项用于供用户选择虚拟物品。可选地，虚拟物品的选项可以包括虚拟物品的图标、虚拟物品的名称等。

在可能的实现方式中，如图 3 所示，对局界面 300 中包括虚拟物品选择控件 310。响应于用户针对该虚拟物品选择控件 310 的触发操作，客户端显示虚拟物品选择界面 320。示例性地，在对局界面 300 的上层叠加显示虚拟物品选择界面 320。

步骤 203，响应于针对至少一个虚拟物品中的目标虚拟物品的信息发送操作，显示向目标接收方帐号发送的物品使用建议信息。

目标虚拟物品可以是至少一个虚拟物品中的任意一个，也可以是至少一个虚拟物品中的任意多个虚拟物品。

信息发送操作是指用户需要对虚拟物品进行物品使用建议信息推送而进行的操作。本申请实施例中的“信息发送操作”也可以理解为“信息发送指令”，也即响应于针对目标虚拟物品的信息发送指令，显示物品使用建议信息。可选地，该信息发送指令也可以是客户端响应于用户针对目标虚拟物品的信息发送操作而产生的，用于指示客户端发送信息的指令。在本申请实施例中，信息发送指令是指用于指示客户端向目标接收方帐号发送信息的指令，该信息可以是物品使用建议信息。物品使用建议信息用于指示目标接收方帐号在多人在线对局中使用目标虚拟物品。

示例性地，目标接收方帐号可以由发送方实时选择的一个可变的帐号，也可以是默认的特定帐号，该默认的特定帐号可以由发送方预先设置好。示例性地，该目标接收方帐号可以是一个帐号，也可以是多个帐号，本申请实施例对此不作限定。

示例性地，发送方可以先选择目标虚拟物品，再选择目标接收方帐号；或者，发送方可以先选择目标接收方帐号，再选择目标虚拟物品。

在可能的实现方式中，响应于用户针对目标虚拟物品的信息发送指令，客户端向目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息。

在可能的实现方式中，响应于用户针对目标虚拟物品的信息发送指令，客户端通过终端向服务器发送信息发送请求，该信息发送请求中包括物品使用建议信息；服务器接收该信息发送请求，并向目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息。

在可能的实现方式中，物品使用建议信息可以用于指示虚拟物品信息，该虚拟物品信息可以用于指示目标虚拟物品的信息。示例性地，虚拟物品信息可以包括以下至少一项：虚拟

物品的名称、虚拟物品对应的虚拟资源、虚拟物品的属性等。虚拟物品的名称用于标识虚拟物品，不同虚拟物品的名称不同；虚拟物品对应的虚拟资源用于指示虚拟物品的兑换金额；虚拟物品的属性可以包括物理属性、魔法属性、防御属性等。当然，在其它可能的实现方式中，虚拟物品还可以对应有其他属性，本申请实施例对此不作限定。在可能的实现方式中，虚拟物品信息可以是文字形式的，也可以是图标形式的，还可以是其它形式的，本申请实施例对此不作限定。

本申请实施例可以帮助用户在多人在线对局中给特定队友发送虚拟物品信息，告诉队友正确的虚拟物品选择，从而提高了用户在多人在线对局中针对虚拟物品的沟通效率。

综上所述，本申请实施例提供的技术方案中，通过虚拟物品选择界面向接收方帐号发送物品使用建议信息，物品使用建议信息可以直接通过虚拟物品选择界面中的虚拟物品的选项触发发送，而不需要发送方记住虚拟物品的名称以及手动输入物品使用建议信息，即可以向接收方帐号登录的客户端发送物品使用建议信息，操作简单，从而提高了用户在多人在线对局（如游戏对局）中针对虚拟物品的沟通效率。

请参考图 4，其示出了本申请另一个实施例提供的虚拟物品信息的发送方法的流程图，该方法可以应用于如图 1 所示的第一终端 110 或第二终端 130 中（例如第一终端 110 对应的客户端 111 或第二终端 130 对应的客户端 131），该方法可以包括如下几个步骤：

步骤 401，显示多人在线对局的对局界面。

步骤 402，响应于物品选择操作，显示多人在线对局的虚拟物品选择界面，虚拟物品选择界面中包括至少一个虚拟物品的选项。

步骤 401 至步骤 402 的介绍说明可参见上文实施例，此处不再赘述。

步骤 403，响应于针对至少一个虚拟物品中的目标虚拟物品的信息发送操作，显示至少一个候选的接收方帐号的选项。

接收方帐号的选项用于供发送方选择接收物品使用建议信息的接收方。

在可能的实现方式中，响应于针对目标虚拟物品的选项的触发操作，确定接收到针对目标虚拟物品的信息发送指令，显示至少一个候选的接收方帐号的选项。在一个示例中，候选的接收方帐号的选项包括候选的接收方帐号所控制的虚拟对象的图标；在另一个示例中，候选的接收方帐号的选项包括候选的接收方帐号的头像；在又一个示例中，候选的接收方帐号的选项包括候选的接收方帐号的帐号名称（昵称）。通过显示至少一个候选的接收方帐号所控制的虚拟对象的图标，相较于显示用户帐号或用户帐号的头像或用户帐号的帐号名称，能够让发送方更加直观、高效地选择出接收方，因为记住队友控制的各个虚拟对象是比较容易的，但是要记住队友的用户帐号或用户帐号的头像或用户帐号的帐号名称是比较费时费劲的；另外，方便发送方确认目标虚拟物品和选择的虚拟对象之间是否合适。

示例性地，针对目标虚拟物品的选项的触发操作可以通过语音、手势、触控等方式。在可能的实现方式中，发送方按压目标虚拟物品的选项，客户端接收到针对目标虚拟物品的选项的触发操作，客户端显示至少一个候选的接收方帐号的选项；若发送方停止按压目标虚拟物品的选项（即，发送方的手指松开），客户端则取消显示至少一个候选的接收方帐号的选项。

在可能的实现方式中，在目标虚拟物品的选项的周侧，显示至少一个候选的接收方帐号的选项。如图 5 所示，其示出了本申请一个实施例提供的接收方帐号的选项的示意图。在发

发送方按压目标虚拟物品的选项 510 的情况下，客户端显示至少一个候选的接收方帐号的选项 520。

在可能的实现方式中，发送方帐号所登录的客户端，需要确认发送方选择的虚拟物品是想给自己使用还是推荐给队友使用的。在一个示例中，该确认过程可以如下：响应于针对目标虚拟物品的选项的第一操作，兑换或预约兑换目标虚拟物品；响应于针对目标虚拟物品的选项的第二操作，显示向目标接收方帐号发送的物品使用建议信息；其中，第一操作与第二操作不同。示例性地，若发送方帐号所登录的客户端确认接收到对虚拟物品的选项的点击操作，则确认该虚拟物品是发送方自己使用；若发送方帐号所登录的客户端确认接收到对虚拟物品的选项的长按操作，则确认该虚拟物品是推荐给队友使用。示例性地，点击操作和长按操作可以通过对虚拟物品的选项的触控时间来区分。例如，若触控时间大于或等于阈值，则认为是长按操作，若触控时间小于阈值，则认为是点击操作。当然，在其它可能的实现方式中，系统还可以通过为用户选择的虚拟物品是想给自己使用或者推荐给队友使用，分配不同的针对虚拟物品的选项的操作方式。例如，设定操作方式 1 为用户选择的虚拟物品是想给自己使用，操作方式 2 为用户选择的虚拟物品是想推荐给队友使用，操作方式 1 和操作方式 2 是两种不同的操作方式，本申请实施例对此不作限定。在另一个示例中，对局界面中包括控件 1 和控件 2，控件 1 用于为发送方提供可供自己使用的虚拟物品界面，控件 2 用于为发送方提供可推荐给队友使用的虚拟物品界面。

步骤 404，响应于针对至少一个候选的接收方帐号中的目标接收方帐号的选择操作，向目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息，以及显示物品使用建议信息。

在本申请实施例中，选择操作是指用户针对接收方帐号的选项的选择操作。本申请实施例中的“选择操作”也可以理解为“选择指令”，也即响应于针对目标接收方帐号的选择指令，发送方帐号所登录的客户端向目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息。可选地，该选择指令可以是客户端响应于用户针对目标接收方帐号的选项的选择操作而产生的，用于向客户端指示用户所选择的接收方帐号的指令。例如，响应于用户针对目标接收方帐号的选项的选择操作，发送方帐号所登录的客户端生成针对目标接收方帐号的选择指令，发送方帐号所登录的客户端再基于选择指令，向目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息。示例性地，选择指令可以是客户端响应于用户针对目标接收方帐号的手势、语音、触控等方式触发的。

在可能的实现方式中，上述选择操作可以为从目标虚拟物品的选项到目标接收方帐号的选项的滑动操作。示例性地，响应于用户从目标虚拟物品的选项到目标接收方帐号的选项的滑动操作，客户端确定接收到针对目标接收方帐号的选择指令。在这种方式下，目标虚拟物品的选择和目标接收方帐号的选择，通过一步操作来完成，也即，发送方先点击目标虚拟物品的选项，然后手指或鼠标焦点不离开目标虚拟物品的选项，直接执行从目标虚拟物品的选项到目标接收方帐号的选项的滑动操作，触发对目标接收方帐号的选择。通过一步操作完成目标虚拟物品的选择和目标接收方帐号的选择，简化了用户操作，在紧张激烈的多人在线对局中，可以为用户节省时间，方便用户快速发送信息。

在可能的实现方式中，发送方帐号所登录的客户端显示至少一个候选的接收方帐号的选项，该至少一个候选的接收方帐号的选项包括默认或推荐的目标接收方帐号的选项，在默认或推荐的目标接收方帐号的选项为发送方帐号所期望的目标接收方帐号的情况下，发送方

帐号所登录的客户端响应于结束信息发送操作，向默认或推荐的目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息。示例性地，若该默认或推荐的目标接收方帐号是发送方期望的目标接收方帐号，则发送方可以直接松开目标虚拟物品的选项，触发发送方帐号所登录的客户端向目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息这一步骤，而不用执行上述滑动选择过程，进一步节省操作时间。因为在一轮多人在线对局中，各虚拟物品通常有适合的虚拟对象。比如虚拟物品 1 适合类型为类型 1 的虚拟对象使用，而多人在线对局中可能每一类型的虚拟对象可能只有一个，因此系统可以默认为该虚拟物品选择适合的虚拟对象，即系统可以选择出默认或推荐的目标接收方帐号。示例性地，将该默认或推荐的目标接收方帐号的选项与其他接收方帐号的选项区别显示。若该默认或推荐的目标接收方帐号不是发送方期望的目标接收方帐号，则发送方可以通过进一步的手动选择。

在可能的实现方式中，响应于针对目标接收方帐号的选择操作，将目标接收方帐号的选项与其他候选的接收方帐号的选项进行区别显示，也即发送方帐号所登录的客户端在接收到针对至少一个候选的接收方帐号中的目标接收方帐号的选择指令之后，将目标接收方帐号的选项与其他候选的接收方帐号的选项进行区别显示。示例性地，在接收到针对至少一个候选的接收方帐号中的目标接收方帐号的选择指令之后，以第一方式显示目标接收方帐号的选项，并以第二方式显示其他候选的接收方帐号的选项，第一方式和第二方式是不同的两个方式。例如，将目标接收方帐号的选项高亮显示，而其他候选的接收方帐号的选项普通显示（非高亮显示）；或者，将目标接收方帐号的选项闪烁显示，而其他候选的接收方帐号的选项普通显示（非闪烁显示）；或者，将目标接收方帐号的选项放大显示，而其他候选的接收方帐号的选项普通显示（非放大显示）。示例性地，普通显示可以是指接收方帐号的选项初始显示时的显示样式。当然，在其它可能的实现方式中，目标接收方帐号的选项还可以是其它显示样式，本申请实施例对此不作限定。

结合参考图 5 和图 6，响应于发送方的手指从目标虚拟物品的选项 510 滑动到目标接收方帐号的选项 521，发送方帐号所登录的客户端将目标接收方帐号的选项与其他候选的接收方帐号的选项进行区别显示。

在可能的实现方式中，在向目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息之后，发送方帐号所登录的客户端显示物品使用建议信息。示例性地，在游戏对局的聊天会话展示区中显示物品使用建议信息，在可能的实现方式中，物品使用建议信息仅在发送方帐号所登录的客户端和目标接收方帐号所登录的客户端上显示，也即，物品使用建议信息是私密性质的，仅发送方和接收方能看到。

在可能的实现方式中，在向目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息之后，发送方帐号所登录的客户端显示已发送提示信息，已发送提示信息用于指示已发送物品使用建议信息。

在可能的实现方式中，在向目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息之后，发送方帐号所登录的客户端显示已发送提示信息和物品使用建议信息，已发送提示信息用于指示已发送物品使用建议信息。

在可能的实现方式中，向目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息之后，发送方帐号所登录的客户端取消显示虚拟物品选择界面。示例性地，当发送方的手指在目标接收方帐号的选项上松开时，取消显示至少一个候选的接收方帐号的选项，并取消显示虚拟

物品选择界面，同时显示已发送提示信息。如图 7 所示，其示出了本申请一个实施例提供的已发送提示信息的示意图。在游戏对局的对局界面 700 中显示有已发送提示信息 710。

在可能的实现方式中，响应于选择指令，发送方帐号所登录的客户端显示发送提示信息，该发送提示信息用于提示发送方是否向目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息；响应于针对该发送提示信息的确认指令，向目标接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息。通过显示发送提示信息，可以便于发送方再次确认接收方帐号是否准确，从而降低选错接收方帐号的概率。

在可能的实现方式中，在用户选择完目标接收方帐号之后，还可以显示接收方再选择提示信息，该接收方再选择提示信息用于提示发送方帐号是否需要继续选择接收方帐号，并向选择的接收方帐号发送物品使用建议信息；响应于针对接收方再选择提示信息的确认操作，回退显示至少一个候选的接收方帐号的选项。示例性地，响应于选择指令，发送方帐号所登录的客户端显示接收方再选择提示信息，该接收方再选择提示信息用于提示发送方是否需要继续选择接收方帐号；响应于接收到针对该接收方再选择提示信息的确认指令，发送方帐号所登录的客户端回退显示至少一个候选的接收方帐号的选项。其中，确定指令也可以理解为确定操作。可选地，确定指令也可以是指客户端基于确定操作生成的。通过显示接收方再选择提示信息，发送方向一个接收方发送物品使用建议信息后，可以便捷地再次选择另一个接收方，以发送上述物品使用建议信息，操作简便。

在可能的实现方式中，在向目标接收方帐号发送物品使用建议信息之后，还可以显示信息再发送提示信息，该信息再发送提示信息用于提示发送方帐号是否需要继续发送物品使用建议信息；响应于针对信息再发送提示信息的确认操作，显示虚拟物品选择界面。示例性地，响应于选择指令，发送方帐号所登录的客户端显示信息再发送提示信息；响应于接收到针对信息再发送提示信息的确认指令，发送方帐号所登录的客户端显示游戏对局的虚拟物品选择界面。通过显示信息再发送提示信息，可以让发送方确认是否还需要发送物品使用建议信息，如果发送方需要继续发送物品使用建议信息，发送方可以重新选择虚拟物品，并建议其它接收方帐号在游戏对局中使用该虚拟物品；如果发送方不需要继续发送物品使用建议信息，发送方帐号所登录的客户端可以取消显示虚拟物品选择界面，本申请实施例可以避免用户想要再发送物品使用建议信息时，需要重新操作终端以使得客户端从对局界面跳转至虚拟物品选择界面带来的不便之处。

综上所述，本申请实施例提供的技术方案中，通过虚拟物品选择界面向接收方帐号发送物品使用建议信息，物品使用建议信息可以直接通过虚拟物品选择界面中的虚拟物品的选项触发发送，而不需要发送方记住虚拟物品的名称以及手动输入物品使用建议信息，即可以向接收方帐号登录的客户端发送物品使用建议信息，操作简单，从而提高了用户在多人在线对局（如游戏对局）中针对虚拟物品的沟通效率。

请参考图 8，其示出了本申请一个实施例提供的虚拟物品信息的显示方法的流程图，该方法可以应用于如图 1 所示的第一终端 110 或第二终端 130 中（例如第一终端 110 对应的客户端 111 或第二终端 130 对应的客户端 131），该方法可以包括如下几个步骤：

步骤 801，显示多人在线对局的对局界面。

有关步骤 801 的介绍说明可参见上文实施例，此处不再赘述。

步骤 802, 接收来自发送方帐号的物品使用建议信息, 物品使用建议信息用于指示在多人在线对局中使用目标虚拟物品。

在可能的实现方式中, 服务器向接收方帐号所登录的客户端发送物品使用建议信息, 接收方帐号所登录的客户端接收来自发送方帐号的物品使用建议信息, 也即该物品使用建议信息可以是发送方帐号所登录的客户端通过服务器转发至接收方帐号所登录的客户端的。

步骤 803, 基于物品使用建议信息, 显示目标虚拟物品的快捷使用控件, 快捷使用控件用于选择并使用目标虚拟物品。

在可能的实现方式中, 接收方帐号所登录的客户端可以识别物品使用建议信息中的虚拟物品信息, 从而基于该虚拟物品信息生成目标虚拟物品的快捷使用控件。

在可能的实现方式中, 物品使用建议信息中包括目标虚拟物品的快捷使用控件。

示例性地, 在对局界面中显示目标虚拟物品的快捷使用控件, 响应于接收方针对快捷使用控件的触发操作, 接收方可以快捷地选择目标虚拟物品, 进而接收方可以控制虚拟对象在游戏对局中快捷地使用到目标虚拟物品。

收到物品使用建议信息的用户可以通过快捷使用控件快捷预购虚拟物品, 省去了前往装备商店寻找并加入预购的漫长流程, 能够有效解决一部分新玩家在游戏对局内不知道怎么出装和不认识虚拟物品(装备)的问题。

综上所述, 本申请实施例提供的技术方案中, 通过接收来自发送方的物品建议使用信息, 并基于物品使用建议信息, 显示目标虚拟物品的快捷使用控件, 接收方可以通过该快捷使用控件快捷选择并使用目标虚拟物品, 而不需要去虚拟物品选择界面中浏览每个虚拟物品从而选择出目标虚拟物品, 从而提高了用户选择和使用虚拟物品的效率。

另外, 通过采用本申请实施例提供的技术方案, 可以避免相关技术中如果发送方说错目标虚拟物品的名称, 使得接收方找不到目标虚拟物品, 而需要重新询问发送方正确的目标虚拟物品的名称这一情形, 从而有效提高用户在多人在线对局(如游戏对局)中针对虚拟物品的沟通效率。

请参考图 9, 其示出了本申请另一个实施例提供的虚拟物品信息的显示方法的流程图, 该方法可以应用于如图 1 所示的第一终端 110 或第二终端 130 中(例如第一终端 110 对应的客户端 111 或第二终端 130 对应的客户端 131), 该方法可以包括如下几个步骤:

步骤 901, 显示多人在线对局的对局界面。

步骤 902, 接收来自发送方帐号的物品使用建议信息, 物品使用建议信息用于指示在多人在线对局中使用目标虚拟物品。

有关步骤 901 和步骤 902 的介绍说明可参见上文实施例, 此处不再赘述。

步骤 903, 在多人在线对局的聊天会话展示区中, 显示物品使用建议信息, 物品使用建议信息中包括目标虚拟物品的快捷使用控件。

聊天会话展示区是指用于展示聊天会话的区域。示例性地, 该聊天会话展示区是发送方和接收方的聊天会话展示区, 物品使用建议信息可以仅在接收方帐号所登录的客户端上显示, 仅接收方可以看到, 也即物品使用建议信息是以私聊的形式显示。示例性地, 物品使用建议信息还可以是以群聊的形式显示。例如, 与发送方属于同一阵营的所有用户或同一游戏对局内的所有用户都能看到该物品使用建议信息。以私聊方式显示物品使用建议信息, 相较于以

群聊方式显示物品使用建议信息，可以提高发送方和接收方之间的私密性，保护发送方和接收方的隐私。

在可能的实现方式中，快捷使用控件包括目标虚拟物品的图标。如图 10 所示，其示出了本申请一个实施例提供的物品使用建议信息的示意图，物品使用建议信息 1010 中包括目标虚拟物品的快捷使用控件 1011。

在可能的实现方式中，物品使用建议信息中包括以下至少一项：发送方的帐号信息（例如，发送方的用户帐号的帐号名称或头像等）、目标接收方帐号的帐号信息（例如，接收方的用户帐号的帐号名称或头像等）。例如，假设用户 A 推荐用户 B 使用虚拟物品 1，则该物品使用建议信息中可以包括用户 A 对应的账号信息和用户 B 对应的账号信息。

步骤 904，响应于针对快捷使用控件的触发操作，兑换或预约兑换目标虚拟物品。

示例性地，针对快捷使用控件的触发操作可以通过语音、手势、触控等方式触发。示例性地，若目标接收方帐号具备的虚拟资源能够直接购买该目标虚拟物品，则可以直接兑换该目标虚拟物品，然后利用目标虚拟物品装备虚拟对象；若目标接收方帐号具备的虚拟对象不能够直接购买该目标虚拟物品，则可以预约兑换该目标虚拟物品。如图 11 所示，其示出了本申请一个实施例提供的预约兑换界面的示意图，若接收方点击快捷操作控件 1110，则客户端会将该目标虚拟物品添加至预购列表 1120。

在可能的实现方式中，响应于针对快捷使用控件的触发操作，且目标接收方帐号控制的虚拟对象装备有该目标虚拟物品，客户端显示已装备提示信息，该已装备提示信息用于提示已装备有目标虚拟物品。

在可能的实现方式中，响应于针对快捷使用控件的触发操作，系统基于目标虚拟物品，自动生成下一个建议的虚拟物品（下一个建议的虚拟物品不是由发送方选择的，而是由系统基于发送方选择的上一个虚拟物品确定的，是系统向目标接收方推荐的虚拟物品），并将其提示给该目标接收方帐号所登录的客户端。

综上所述，本申请实施例提供的技术方案中，通过接收来自发送方的物品建议使用信息，并基于物品使用建议信息，显示目标虚拟物品的快捷使用控件，接收方可以通过该快捷使用控件快捷选择并使用目标虚拟物品，而不需要去虚拟物品选择界面中浏览每个虚拟物品从而选择出目标虚拟物品，从而提高了用户选择和使用虚拟物品的效率。

以虚拟物品选择控件为装备商店图标、虚拟物品选择界面为装备商店界面、虚拟物品的选项为虚拟物品的图标、接收方帐号的选项为接收方控制的虚拟对象的图标为例进行介绍说明。请参考图 12，其示出了本申请另一个实施例提供的虚拟物品信息的显示方法的流程图，该方法可以包括如下几个步骤：

步骤 1201，发送方帐号所登录的客户端检测发送方的手指点击装备商店图标。

在可能的实现方式中，装备商店图标也可以被称为装备商店状态。

步骤 1202，发送方帐号所登录的客户端打开装备商店界面。

步骤 1203，发送方长按虚拟物品的图标呼出至少一个候选的接收方帐号控制的虚拟对象的图标。

示例性地，虚拟物品的图标也可以被称为装备图标。

示例性地，虚拟对象的图标也可以被称为虚拟对象的头像，或者英雄头像。

步骤 1204, 发送方帐号所登录的客户端检测手指是否滑动到对应虚拟对象的图标。响应于确认手指未滑动到对应虚拟图像的图标, 从步骤 1205 开始执行; 响应于确认手指滑动到对应虚拟对象的图标, 从步骤 1207 开始执行。

步骤 1205, 发送方帐号所登录的客户端检测发送方是否松手。响应于确认发送方松手, 执行步骤 1206。

步骤 1206, 发送方帐号所登录的客户端收起虚拟对象的图标。

示例性地, 接收方和发送方是一个阵营的, 属于队友。此时, 响应于确认发送方松手, 收起队友英雄头像。

步骤 1207, 虚拟对象的图标高亮显示。

步骤 1208, 发送方帐号所登录的客户端检测发送方是否松手。响应于确认发送方松手, 执行步骤 1209。

步骤 1209, 物品使用建议信息发送完成。

步骤 1210, 接收方帐号所登录的客户端收到物品使用建议信息。

步骤 1211, 接收方帐号所登录的客户端检测接收方是否点击物品使用建议信息中的虚拟物品的图标。响应于确认接收方点击物品使用建议信息中的虚拟物品的图标, 执行步骤 1212。

示例性地, 虚拟物品的图标也可以被称为装备图标。

步骤 1212, 虚拟物品加入预购列表完成。

示例性地, 虚拟物品也可以被称为装备。

综上所述, 本申请实施例提供的技术方案中, 通过虚拟物品选择界面向接收方帐号发送物品使用建议信息, 物品使用建议信息可以直接通过虚拟物品选择界面中的虚拟物品的选项触发发送, 而不需要发送方记住虚拟物品的名称以及手动输入物品使用建议信息, 即可以向接收方帐号登录的客户端发送物品使用建议信息, 操作简单, 从而提高了用户在多人在线对局(如游戏对局)中针对虚拟物品的沟通效率。

下述为本申请装置实施例, 可以用于执行本申请方法实施例。对于本申请装置实施例中未披露的细节, 请参照本申请方法实施例。

请参考图 13, 其示出了本申请一个实施例提供的虚拟物品信息的发送装置的框图。该装置具有实现上述虚拟物品信息的发送方法示例的功能, 所述功能可以由硬件实现, 也可以由硬件执行相应的软件实现。该装置可以是终端, 也可以设置在终端中。该装置 1300 可以包括: 界面显示模块 1310 和信息发送模块 1320。

界面显示模块 1310, 用于显示多人在线对局的对局界面。

界面显示模块 1310, 还用于响应于物品选择操作, 显示所述多人在线对局的虚拟物品选择界面, 所述虚拟物品选择界面中包括至少一个虚拟物品的选项。

信息发送模块 1320, 用于响应于针对所述至少一个虚拟物品中的目标虚拟物品的信息发送操作, 显示向目标接收方帐号发送的物品使用建议信息, 所述物品使用建议信息用于指示所述目标接收方帐号在所述多人在线对局中使用所述目标虚拟物品。

综上所述, 本申请实施例提供的技术方案中, 通过虚拟物品选择界面向接收方帐号发送物品使用建议信息, 物品使用建议信息可以直接通过虚拟物品选择界面中的虚拟物品的选项触发发送, 而不需要发送方记住虚拟物品的名称以及手动输入物品使用建议信息, 即可以向

接收方帐号登录的客户端发送物品使用建议信息，操作简单，从而提高了用户在多人在线对局中针对虚拟物品的沟通效率。

在示意性实施例中，所述信息发送模块 1320，包括：

选项显示单元（图中未示出），用于显示至少一个候选的接收方帐号的选项。

信息发送单元（图中未示出），用于响应于针对所述至少一个候选的接收方帐号中的所述目标接收方帐号的选择操作，向所述目标接收方帐号所登录的客户端发送所述物品使用建议信息，以及显示所述物品使用建议信息。

在示意性实施例中，所述选项显示单元，用于在所述目标虚拟物品的选项的周侧，显示所述至少一个候选的接收方帐号的选项。

在示意性实施例中，所述选择操作为从所述目标虚拟物品的选项到所述目标接收方帐号的选项的滑动操作。

在示意性实施例中，所述选项显示单元，还用于响应于针对所述目标接收方帐号的选择操作，将所述目标接收方帐号的选项与其他候选的接收方帐号的选项进行区别显示。

在示意性实施例中，所述界面显示模块 1310，还用于：

显示接收方再选择提示信息，所述接收方再选择提示信息用于提示发送方帐号是否需要继续选择接收方帐号，并向选择的接收方帐号发送所述物品使用建议信息；

响应于针对所述接收方再选择提示信息的确认操作，回退显示所述至少一个候选的接收方帐号的选项。

在示意性实施例中，所述界面显示模块 1310，还用于：

显示信息再发送提示信息，所述信息再发送提示信息用于提示发送方帐号是否需要继续发送物品使用建议信息；

响应于针对所述信息再发送提示信息的确认操作，显示所述虚拟物品选择界面。

在示意性实施例中，所述候选的接收方帐号的选项包括所述候选的接收方帐号所控制的虚拟对象的图标；

或者，所述候选的接收方帐号的选项包括所述候选的接收方帐号的头像。

在示意性实施例中，所述至少一个候选的接收方帐号的选项包括默认或推荐的目标接收方帐号的选项；

所述信息发送单元，还用于在所述默认或推荐的目标接收方帐号的选项为发送方帐号所期望的目标接收方帐号的情况下，响应于结束所述信息发送操作，向所述默认或推荐的目标接收方帐号所登录的客户端发送所述物品使用建议信息。

在示意性实施例中，所述装置 1300，还包括：物品兑换模块（图中未示出）。

物品兑换模块，用于响应于针对所述目标虚拟物品的选项的第一操作，兑换或预约兑换所述目标虚拟物品。

所述信息发送模块 1320，还用于响应于针对所述目标虚拟物品的选项的第二操作，显示向目标接收方帐号发送的物品使用建议信息；其中，所述第一操作与所述第二操作不同。

请参考图 14，其示出了本申请一个实施例提供的虚拟物品信息的显示装置的框图。该装置具有实现上述虚拟物品信息的显示方法示例的功能，所述功能可以由硬件实现，也可以由硬件执行相应的软件实现。该装置可以是终端，也可以设置在终端中。该装置 1400 可以包括：

界面显示模块 1410 和信息接收模块 1420。

界面显示模块 1410，用于显示多人在线对局的对局界面；

信息接收模块 1420，用于接收来自发送方帐号的物品使用建议信息，所述物品使用建议信息用于指示在所述多人在线对局中使用目标虚拟物品；

控件显示模块 1430，用于基于所述物品使用建议信息，显示所述目标虚拟物品的快捷使用控件，所述快捷使用控件用于选择并使用所述目标虚拟物品。

综上所述，本申请实施例提供的技术方案中，通过接收来自发送方的物品建议使用信息，并基于物品使用建议信息，显示目标虚拟物品的快捷使用控件，接收方可以通过该快捷使用控件快捷选择并使用目标虚拟物品，而不需要去虚拟物品选择界面中浏览每个虚拟物品从而选择出目标虚拟物品，从而提高了用户选择和使用虚拟物品的效率。

在示意性实施例中，所述控件显示模块 1430，用于在所述多人在线对局的聊天会话展示区中，显示所述物品使用建议信息，所述物品使用建议信息中包括所述目标虚拟物品的快捷使用控件。

在示意性实施例中，所述装置 1400，还包括：物品兑换模块。

物品兑换模块（图中未示出），用于响应于针对所述快捷使用控件的触发操作，兑换或预约兑换所述目标虚拟物品。

在示意性实施例中，所述快捷使用控件包括所述目标虚拟物品的图标。

需要说明的是，上述实施例提供的装置，在实现其功能时，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，即将设备的内容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，上述实施例提供的装置与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。

请参考图 15，其示出了本申请一个实施例提供的终端 1500 的结构框图。该终端 1500 可以是手机、平板电脑、智能电视、多媒体播放设备、PC（Personal Computer，个人计算机）等。该终端 1500 可以是图 1 实施例中介绍的终端。

通常，终端 1500 包括有：处理器 1501 和存储器 1502。

处理器 1501 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 1501 可以采用 DSP（Digital Signal Processing，数字信号处理）、FPGA（Field Programmable Gate Array，现场可编程门阵列）、PLA（Programmable Logic Array，可编程逻辑阵列）中的至少一种硬件形式来实现。处理器 1501 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 CPU（Central Processing Unit，中央处理器）；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 1501 可以在集成有 GPU（Graphics Processing Unit，图像处理器），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 1501 还可以包括 AI（Artificial Intelligence，人工智能）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 1502 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 1502 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

个磁盘存储设备、闪存存储设备。

在一些实施例中，终端 1500 还可选包括有：外围设备接口 1503 和至少一个外围设备。处理器 1501、存储器 1502 和外围设备接口 1503 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 1503 相连。具体地，外围设备可以包括：显示屏 1504、音频电路 1505、通信接口 1506 和电源 1507 中的至少一种。

本领域技术人员可以理解，图 15 中示出的结构并不构成对终端 1500 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。

在示意性实施例中，还提供了一种终端，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、至少一段程序、代码集或指令集经配置以由一个或者一个以上处理器执行，以实现上述虚拟物品信息的发送方法，或实现上述虚拟物品信息的显示方法。

在示意性实施例中，还提供了一种计算机可读存储介质，所述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、所述代码集或所述指令集在被终端的处理器执行时实现上述虚拟物品信息的发送方法，或实现上述虚拟物品信息的显示方法。

可选地，上述计算机可读存储介质可以是 ROM (Read-Only Memory, 只读存储器)、RAM (Random Access Memory, 随机存取存储器)、CD-ROM (Compact Disc Read-Only Memory, 只读光盘)、磁带、软盘和光数据存储设备等。

在示例性实施例中，还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。终端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，使得该终端执行上述虚拟物品信息的发送方法，或上述虚拟物品信息的显示方法。

应当理解的是，在本文中提及的“多个”是指两个或两个以上。“和/或”，描述关联对象的关联关系，表示可以存在三种关系，例如，A 和/或 B，可以表示：单独存在 A，同时存在 A 和 B，单独存在 B 这三种情况。字符“/”一般表示前后关联对象是一种“或”的关系。另外，本文中描述的步骤编号，仅示例性示出了步骤间的一种可能的执行先后顺序，在一些其它实施例中，上述步骤也可以不按照编号顺序来执行，如两个不同编号的步骤同时执行，或者两个不同编号的步骤按照与图示相反的顺序执行，本申请实施例对此不作限定。

以上所述仅为本申请的示例性实施例，并不用以限制本申请，凡在本申请的精神和原则之内，所作的任何修改、等同替换、改进等，均应包含在本申请的保护范围之内。

## 权利要求书

1.一种虚拟物品信息的发送方法，所述方法由终端执行，所述方法包括：

显示多人在线对局的对局界面；

响应于物品选择操作，显示所述多人在线对局的虚拟物品选择界面，所述虚拟物品选择界面中包括至少一个虚拟物品的选项；

响应于针对所述至少一个虚拟物品中的目标虚拟物品的信息发送操作，显示向目标接收方帐号发送的物品使用建议信息，所述物品使用建议信息用于指示所述目标接收方帐号在所述多人在线对局中使用所述目标虚拟物品。

2.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述显示向目标接收方帐号发送的物品使用建议信息，包括：

显示至少一个候选的接收方帐号的选项；

响应于针对所述至少一个候选的接收方帐号中的所述目标接收方帐号的选择操作，向所述目标接收方帐号所登录的客户端发送所述物品使用建议信息，以及显示所述物品使用建议信息。

3.根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述显示至少一个候选的接收方帐号的选项，包括：

在所述目标虚拟物品的选项的周侧，显示所述至少一个候选的接收方帐号的选项。

4.根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述选择操作为从所述目标虚拟物品的选项到所述目标接收方帐号的选项的滑动操作。

5.根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述方法还包括：

响应于针对所述目标接收方帐号的选择操作，将所述目标接收方帐号的选项与其他候选的接收方帐号的选项进行区别显示。

6.根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述向所述目标接收方帐号所登录的客户端发送所述物品使用建议信息之后，还包括：

显示接收方再选择提示信息，所述接收方再选择提示信息用于提示发送方帐号是否需要继续选择接收方帐号，并向选择的接收方帐号发送所述物品使用建议信息；

响应于针对所述接收方再选择提示信息的确认操作，回退显示所述至少一个候选的接收方帐号的选项。

7.根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述向所述目标接收方帐号所登录的客户端发送所述物品使用建议信息之后，还包括：

显示信息再发送提示信息，所述信息再发送提示信息用于提示发送方帐号是否需要继续发送物品使用建议信息；

响应于针对所述信息再发送提示信息的确认操作，显示所述虚拟物品选择界面。

8.根据权利要求 2 所述的方法，其中，  
所述候选的接收方帐号的选项包括所述候选的接收方帐号所控制的虚拟对象的图标；  
或者，  
所述候选的接收方帐号的选项包括所述候选的接收方帐号的头像。

9.根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述至少一个候选的接收方帐号的选项包括默认或推荐的目标接收方帐号的选项；

所述显示至少一个候选的接收方帐号的选项之后，还包括：

在所述默认或推荐的目标接收方帐号的选项为发送方帐号所期望的目标接收方帐号的情况下，响应于结束所述信息发送操作，向所述默认或推荐的目标接收方帐号所登录的客户端发送所述物品使用建议信息。

10.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述方法还包括：

响应于针对所述目标虚拟物品的选项的第一操作，兑换或预约兑换所述目标虚拟物品；  
或者，

响应于针对所述目标虚拟物品的选项的第二操作，显示向目标接收方帐号发送的物品使用建议信息；

其中，所述第一操作与所述第二操作不同。

11.一种虚拟物品信息的显示方法，所述方法由终端执行，所述方法包括：

显示多人在线对局的对局界面；

接收来自发送方帐号的物品使用建议信息，所述物品使用建议信息用于指示在所述多人在线对局中使用目标虚拟物品；

基于所述物品使用建议信息，显示所述目标虚拟物品的快捷使用控件，所述快捷使用控件用于选择并使用所述目标虚拟物品。

12.根据权利要求 11 所述的方法，其中，所述基于所述物品使用建议信息，显示所述目标虚拟物品的快捷使用控件，包括：

在所述多人在线对局的聊天会话展示区中，显示所述物品使用建议信息，所述物品使用建议信息中包括所述目标虚拟物品的快捷使用控件。

13.根据权利要求 11 所述的方法，其中，所述基于所述物品使用建议信息，显示所述目标虚拟物品的快捷使用控件之后，还包括：

响应于针对所述快捷使用控件的触发操作，兑换或预约兑换所述目标虚拟物品。

14.根据权利要求 11 至 13 任一项所述的方法，其中，所述快捷使用控件包括所述目标虚拟物品的图标。

15.一种虚拟物品信息的发送装置，所述装置包括：

界面显示模块，用于显示多人在线对局的对局界面；

所述界面显示模块，还用于响应于物品选择操作，显示所述多人在线对局的虚拟物品选择界面，所述虚拟物品选择界面中包括至少一个虚拟物品的选项；

信息发送模块，用于响应于针对所述至少一个虚拟物品中的目标虚拟物品的信息发送操作，显示向目标接收方帐号发送的物品使用建议信息，所述物品使用建议信息用于指示所述目标接收方帐号在所述多人在线对局中使用所述目标虚拟物品。

16.一种虚拟物品信息的显示装置，所述装置包括：

界面显示模块，用于显示多人在线对局的对局界面；

信息接收模块，用于接收来自发送方帐号的物品使用建议信息，所述物品使用建议信息用于指示在所述多人在线对局中使用目标虚拟物品；

控件显示模块，用于基于所述物品使用建议信息，显示所述目标虚拟物品的快捷使用控件，所述快捷使用控件用于选择并使用所述目标虚拟物品。

17.一种终端，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如权利要求 1 至 10 任一项所述的虚拟物品信息的发送方法，或实现如权利要求 11 至 14 任一项所述的虚拟物品信息的显示方法。

18.一种计算机可读存储介质，所述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处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至 10 任一项所述的虚拟物品信息的发送方法，或实现如权利要求 11 至 14 任一项所述的虚拟物品信息的显示方法。

19.一种计算机程序产品或计算机程序，所述计算机程序产品或计算机程序包括计算机指令，所述计算机指令存储在计算机可读存储介质中，处理器从所述计算机可读存储介质读取并执行所述计算机指令，以实现如权利要求 1 至 10 任一项所述的虚拟物品信息的发送方法，或实现如权利要求 11 至 14 任一项所述的虚拟物品信息的显示方法。