

一种交互方法、装置、电子设备、存储介质和程序产品

相关申请的交叉引用

本申请是以中国申请号为 202310140400.1，申请日为 2023 年 2 月 20 日的申请为
5 基础，并主张其优先权，该中国申请的公开内容在此作为整体引入本申请中。

技术领域

本公开实施例涉及计算机技术领域，尤其涉及一种交互方法、装置、电子设备、
存储介质和程序产品。
10

背景技术

随着互联网的快速发展，视频类应用程序越来越丰富，如在视频类应用程序中可
以开设直播间来进行用户交互。

发明内容

第一方面，本公开实施例提供了一种交互方法，包括：
接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显示操作包括作用
于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于的关联主播列表，
所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目标列表内的目标主
播创建；
20 响应于所述列表显示操作，显示所述目标列表。
第二方面，本公开实施例还提供了一种交互装置，包括：
接收模块，用于接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显
示操作包括作用于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于
25 的关联主播列表，所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目
标列表内的目标主播创建；
第一响应模块，用于响应于所述列表显示操作，显示所述目标列表。
第三方面，本公开实施例还提供了一种电子设备，包括：
一个或多个处理器；
30 存储器，用于存储一个或多个程序，

当所述一个或多个程序被所述一个或多个处理器执行，使得所述一个或多个处理器实现如本公开实施例所述的交互方法。

第四方面，本公开实施例还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所述的交互方法。

5 第五方面，本公开实施例还提供了一种计算机程序产品，当所述计算机程序产品被计算机执行，使得所述计算机实现如本公开实施例所述的交互方法。

第五方面，本公开实施例还提供了一种计算机程序，包括：指令，所述指令当由处理器执行时使所述处理器执行本公开实施例所述的交互方法。

10 附图说明

结合附图并参考以下具体实施方式，本公开各实施例的上述和其他特征、优点及方面将变得更加明显。贯穿附图中，相同或相似的附图标记表示相同或相似的元素。应当理解附图是示意性的，原件和元素不一定按照比例绘制。

- 图 1 为本公开实施例提供的一种交互方法的流程示意图；
- 15 图 2 为本公开实施例提供的一种显示目标列表的示意图；
- 图 3 为本公开实施例提供的一种显示关联面板的示意图；
- 图 4 为本公开实施例提供的另一种显示关联面板的示意图；
- 图 5 为本公开实施例提供的另一种交互方法的流程示意图；
- 图 6 为本公开实施例提供的一种显示第二直播页面的示意图；
- 20 图 7 为本公开实施例提供的一种交互装置的结构示意图；
- 图 8 为本公开实施例提供的一种电子设备的结构示意图。

具体实施方式

下面将参照附图更详细地描述本公开的实施例。虽然附图中显示了本公开的某些
25 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，
30 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。

可以理解的是，在使用本公开各实施例公开的技术方案之前，均应当依据相关法律法规通过恰当的方式对本公开所涉及个人信息类型、使用范围、使用场景等告知用户并获得用户的授权。

例如，在响应于接收到用户的主动请求时，向用户发送提示信息，以明确地提示用户，其请求执行的操作将需要获取和使用到用户的个人信息。从而，使得用户可以根据提示信息来自主地选择是否向执行本公开技术方案的操作的电子设备、应用程序、服务器或存储介质等软件或硬件提供个人信息。

作为一种可选的但非限定性的实现方式，响应于接收到用户的主动请求，向用户发送提示信息的方式例如可以是弹窗的方式，弹窗中可以以文字的方式呈现提示信息。此外，弹窗中还可以承载供用户选择“同意”或者“不同意”向电子设备提供个人信息的选择控件。

可以理解的是，上述通知和获取用户授权过程仅是示意性的，不对本公开的实现方式构成限定，其它满足相关法律法规的方式也可应用于本公开的实现方式中。

经过分析后发现，相关及时中的直播间的交互方法较为单一，缺乏主播间的关联性。

本公开实施例提供一种交互方法、装置、电子设备、存储介质和程序产品，以丰富现有的交互方法，提高主播间的关联性。

图 1 为本公开实施例提供的一种交互方法的流程示意图，该方法可适用于在直播页面进行交互的情况，该方法可以由交互装置来执行，其中该装置可由软件和/或硬件实现，并一般集成在电子设备上，在本实施例中电子设备包括但不限于：手机或电脑
5 等设备。

可以认为的是，随着互联网的快速发展，视频类应用程序越来越丰富，如在视频类应用程序中可以开设直播间来进行用户交互。现有的交互方法中主播之间仅能通过口播、主播连线、昵称后缀等方式，来实现各自同时开播且直播内容关联，交互方法较为单一，主播之间缺乏账号的关联和互导，同时用户侧无法快速获知直播内容关联
10 的不同直播，体验较差。

基于此，本公开实施例提供了一种交互方法，能够为主播提供关联直播的设置能力，支持主播创建、编辑、管理关联直播；主播开播时，通过直播间关联直播的展示能够提升用户发现与进入内容联动的直播间的效率，提升用户看播体验，并达成了直播间矩阵账号的内容联动和协同成长。如图 1 所示，本公开实施例提供的一种交互方法包括如下步骤。
15

S110、接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显示操作包括作用于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于的关联主播列表，所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目标列表内的目标主播创建。

20 当前用户可以是当前使用电子设备或应用程序的用户，如当前用户可以为任一主播，也可以为观看直播的观众等；

列表显示操作可以是指触发显示目标列表的操作，如列表显示操作可以包括作用于第一直播页面内的第一触发操作，第一直播页面可以认为是第一主播的直播页面，如第一主播的直播间的直播间页面，此时，第一主播可以为第一直播页面所对应直播间的主播。第一触发操作即为预先设置的触发操作，用于指示显示目标列表，第一触发操作的具体内容可以由相关人员进行设置，例如第一触发操作可以为触发第一直播
25 页面中某控件的操作，或者在第一直播页面上进行预设手势的操作，预设手势可为预先设定的手势，如预设手势可为画圈的手势等。列表显示操作还可以包括作用于其他页面的第一触发操作，其他页面可以为除第一直播页面之外的页面，如聊天页面或动态页面等，第一触发操作则可以为触发聊天页面/动态页面中某预设信息的操作，预设
30

信息的具体内容可以由实际情况来确定，本实施例对此不作进一步赘述。示例性的，预设信息可以为目标列表的列表信息，其可以通过分享目标列表的方式生成，以便于相应用户发送或发布该列表信息。

当列表显示操作作用于直播页面内（如第一直播页面）时，目标列表可以为该直播页面的主播所位于的关联主播列表。该直播页面的主播所位于的关联主播列表可以理解为主播所加入的关联主播列表，其可以包括该直播页面的主播所创建的关联主播列表和/或该直播页面的主播受邀加入的关联主播列表。其中，某主播所创建的关联主播列表可以理解为以列表的形式显示的、该主播所创建的关联主播集合，例如，该主播可以创建成员之间具有第一关联关系的关联主播集合，并可以采用列表的形式显示该关联主播集合。某主播受邀加入的关联主播列表可以理解为以列表的形式显示的、该主播受邀加入的关联主播集合，例如，该主播可以受邀加入某关联主播集合以与该关联主播集合中的其他主播建立第一关联关系。此时，关联主播列表可以认为是以列表的形式显示的相应关联主播集合。

在本实施例中，当前应用程序可以支持同一主播在同一时间至多位于一个或多个关联主播列表内。针对当前应用程序支持同一主播位于多个关联主播列表内的情况，当该直播页面的主播仅位于一个关联主播列表内时，目标列表即为该主播所位于的关联主播列表；当该直播页面的主播位于多个关联主播列表内时，可以将该主播所位于的至少一个关联主播列表作为目标列表，具体可以根据需要进行设置。以下以当前应用程序仅支持同一主播在同一时间至多位于一个关联主播列表内为例进行说明。

当列表显示操作未作用于直播页面内时，如当列表显示操作作用于聊天页面或动态页面内所显示的预设信息时，目标列表可以为该预设信息所对应的关联主播列表。关联主播列表可以认为是包含多个主播的列表，其中，位于同一关联主播列表内的各主播之间存在着第一关联关系，第一关联关系例如可以为各主播具有相似的直播主题或资源，或者各主播对各自领域进行针对性的直播等，该第一关联关系可以在相应主播加入关联主播列表时进行建立。目标主播可以是指创建关联主播列表的主播，目标主播可以为第一主播，也可以为除第一主播之外的其他主播，目标主播可以包含于其所创建的关联主播列表中。

在一个实施例中，所述目标列表中除所述目标主播之外的其他主播由所述目标主播邀请进入所述目标列表。

可以认为的是，目标列表包含目标主播，也可以包含除目标主播之外的其他主播，

同时，其他主播可以是由目标主播邀请进入目标列表的，此处不对邀请其他主播的方式作进一步展开，只要能邀请其他主播进入目标列表即可。

在本实施例中，一个主播可以邀请其他一个或多个主播加入其所创建的关联主播列表，在关联主播列表中的至少两个主播的直播间处于开播状态（即关联主播列表中的至少两个主播处于直播状态）时，该关联主播列表中处于开播状态的任一主播的直播间都可以通过此关联主播列表引导观众进入此关联主播列表中的处于开播状态的其他主播的直播间。而且，关联主播列表中处于开播状态的多个主播的直播间可以直播相同类型的不同直播内容（如均为演唱类型直播但是是不同演唱歌曲的直播内容），方便用户获取感兴趣的直播内容，提高信息获取效率；或者，在关联主播列表中的任一主播的直播间未处于开播状态时，引导用户对关联主播列表中另一主播进行关注。

具体的，本步骤可以首先接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，接收列表显示操作的方式不限，可以根据列表显示操作的不同而有所区别，如可以在应用程序中设置显示按键，在用户点击显示按键后则可以接收当前用户针对目标列表的列表显示操作；也可以在应用程序内定义用于显示目标列表的列表显示操作，当用户在应用程序内执行列表显示操作后，应用程序或电子设备则可以接收当前用户针对目标列表的列表显示操作。

在一个实施例中，所述第一触发操作作用于目标列表的列表标识，在所述接收当前用户针对目标列表的列表显示操作之前，还包括：

显示第一直播页面，并在所述第一直播页面中显示所述目标列表的列表标识。

列表标识可以理解为用于触发指示显示目标列表的标识，列表标识的显示样式及位置不作限定，如列表标识可以以文字的样式进行显示，还可以以特定符号的样式进行显示等。

可以认为的是，在接收当前用户针对目标列表的列表显示操作之前，可以对第一直播页面进行显示，并在第一直播页面中显示目标列表的列表标识。在此基础上，可以为后续当前用户执行第一触发操作提供基础，以便于当前用户快速查看目标列表。

S120、响应于所述列表显示操作，显示所述目标列表。

在接收到当前用户针对目标列表的列表显示操作后，本步骤可以响应于此列表显示操作，对目标列表进行显示。其中，目标列表中各主播的显示及显示区域可以相同或不同，如目标列表中各主播的显示可以基于主播的直播状态确定，目标列表中可以包含正在直播的主播，也可以包含未处于直播状态的主播。在一个实施例中，所述目

标列表包括第一区域和/或第二区域，所述第一区域用于展示处于直播状态的主播的第一主播信息，所述第二区域用于展示未处于直播状态的主播的第二主播信息。

第一区域可以用于展示处于直播状态的主播的第一主播信息，第二区域可以用于展示未处于直播状态的主播的第二主播信息，第一主播信息即为处于直播状态的主播的信息，第二主播信息即为未处于直播状态的主播的信息，第一主播信息区别于第二主播信息，具体内容可以由相关人员进行设置，如若主播 1 正在直播中，主播 2 当前未开播，则第一主播信息可以包括主播 1 头像、主播 1 的昵称、直播间人数、直播封面或直播标识等；第二主播信息则可以包括主播 2 的头像和/或昵称等。

在一个实施方式中，如果目标列表内的主播均处于直播状态，可以仅包括第一区域；如果目标列表内的主播均未处于直播状态，可以仅包括第二区域；如果目标列表内的部分主播处于直播状态部分主播处于未直播状态，则可以同时包括第一区域和第二区域。

图 2 为本公开实施例提供的一种显示目标列表的示意图，如图 2 所示，首先在主播 a（即第一主播）的直播页面（如第一直播页面）中可以显示有触发控件 1（如图 2 中“关联直播”，即列表标识），若当前用户触发点击触发控件 1，则认为当前用户执行了针对目标列表的列表显示操作，应用程序可以接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，并响应于此列表显示操作，对目标列表进行显示。可以看出，此时，目标列表包括第一区域 I 和第二区域 II，第一区域 I 用于展示处于直播状态的主播（如主播 b 和 c）的第一主播信息，第一主播信息包括头像和直播标识（如直播中）等，第二区域 II 用于展示未处于直播状态的主播（如主播 d 和 e）的第二主播信息，第二主播信息包括头像。其中，图 2 以目标列表为主播 a 所创建的关联主播列表为例，主播 a 为目标列表的主理人，即目标列表由主播 a（即目标主播）创建。

在一个实施例中，在所述显示所述目标列表之后，还包括下述至少之一：

响应于针对所述目标列表中第三主播的关注操作，将所述第三主播添加至所述当前用户的关注用户列表中；

响应于针对所述目标列表的分享操作，分享所述目标列表的列表信息，其中，所述列表信息用于触发执行针对所述目标列表的列表显示操作。

第三主播可以是目标列表中的任一主播，如第三主播可以为正在直播的主播，或者当前未开播的主播；关注操作可以是指将第三主播添加至关注用户列表中的操作，如关注操作可以为点击某关注控件的操作，关注控件可以用于将第三主播添加至当前

用户的关注用户列表中。示例性的，目标列表中每个主播可以对应一个关注控件，关注控件的状态可以基于当前用户是否已将对应主播添加至关注用户列表中进行区分；关注操作还可以为对第三主播进行预设操作的操作，预设操作如可以为双击点击第三主播头像的操作等。关注用户列表用于显示当前用户所关注的用户。

- 5 分享操作可以是指用于指示分享目标列表的列表信息的操作，如分享操作可以为点击目标列表的某分享控件的操作；列表信息可以用于触发执行针对目标列表的列表显示操作，如列表信息可以显示在用户的消息列表页面、消息弹窗中、聊天页面、好友动态页面或个人动态页面中等。

10 在一个实施方式中，在显示目标列表之后，可以响应于针对目标列表中第三主播的关注操作，将第三主播添加至当前用户的关注用户列表中。在此基础上，当前用户可以通过关注用户列表快速查看第三主播。如图 2 所示，当前用户可以触发点击控件 2 执行针对目标列表中第三主播（即主播 e）的关注操作，本实施例则可以响应于此关注操作，将主播 e 添加至当前用户的关注用户列表中。

15 在一个实施方式中，在显示目标列表之后，可以响应于针对目标列表的分享操作，将目标列表的列表信息分享至其他用户，示例性的，目标列表中可以显示有分享控件，点击分享控件则可以显示分享面板，并可以在分享面板中选择分享对象（如其他用户）进行列表信息的分享，或者以动态信息的形式分享目标列表的列表信息。其中，其他用户可以为当前应用程序中的某个用户，也可以为其他应用程序中的某个用户。在此基础上，能够实现当前用户对目标列表的分享，同时，其他用户或能观看到以动态信息的形式分享的列表信息的用户可以通过触发执行针对目标列表的列表显示操作对目标列表进行查看，从而丰富了与目标列表相关的交互，简化了其他用户查看目标列表所需的操作，增强了用户体验。如图 2 所示，当前用户可以触发分享控件 3 执行针对目标列表的分享操作，本实施例则可以响应于此分享操作，分享目标列表的列表信息，如采用聊天信息或动态信息的形式分享目标列表的列表信息等。

25 此外，点击主播的非控件区域，如点击目标列表中各主播所位于显示区域内的非控件位置，可以打开对应主播的资料卡，资料卡中可以显示主播的相关信息。

30 本公开实施例提供了一种交互方法，接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显示操作包括作用于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于的关联主播列表，所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目标列表内的目标主播创建；响应于所述列表显示操作，显示所述目

标列表。利用该方法，通过响应当前用户针对目标列表的列表显示操作，能够显示第一主播所位于的关联主播列表，此关联主播列表提高了主播间的关联性，进而丰富了现有的交互方法。

5 在一个实施例中，所述当前用户为所述目标主播，所述交互方法还包括下述至少之一：

响应于所述当前用户的关联主播邀请操作，向第四主播发送邀请信息，所述第四主播为与所述主播邀请操作对应的主播，所述邀请信息用于邀请所述第四主播加入所述目标列表；

10 响应于所述当前用户的关联主播移除操作，将第五主播自所述目标列表中移除，所述第五主播为与所述主播移除操作对应的主播；

响应于所述当前用户针对所述目标列表的列表删除操作，将清空并删除所述目标列表。

15 关联主播邀请操作可以是指邀请主播加入关联主播列表的操作，如关联主播邀请操作可以为点击某主播对应的邀请控件的操作；第四主播可以为未在目标列表中的主播，第四主播可以与主播邀请操作相对应；邀请信息可以用于邀请第四主播加入目标列表，邀请信息的具体内容不限。

20 关联主播移除操作可以是指将主播列表中的某主播自目标列表中移除的操作，如关联主播移除操作可以为点击某主播对应的移除控件的操作；第五主播可以为目标列表中除目标主播之外的任一主播，第五主播可以与主播移除操作相对应。列表删除操作可以是指清空并删除目标列表的操作，如解除关联主播列表中各主播之间的关联关系的操作。示例性的，列表删除操作可以为点击关联主播列表对应的删除控件/解散控件的操作。

在一个实施方式中，当当前用户为目标主播时，本实施例可以响应于当前用户的关联主播邀请操作，向第四主播发送邀请信息，以邀请第四主播加入目标列表。

25 在一个实施方式中，当当前用户为目标主播时，本实施例也可以响应于当前用户的关联主播移除操作，将第五主播自目标列表中移除，以实现目标列表中主播的管理。

30 在一个实施方式中，当当前用户为目标主播时，本实施例还可以响应于当前用户针对目标列表的列表删除操作，清空并删除目标列表，如解散目标列表，并解除目标列表内主播之间的第一关联关系，此第一关联关系是与目标列表对应的关联关系。示

例性的，关联主播列表 P 中包含主播 1、主播 2 和主播 3，关联主播列表 Q 中包含主播 1、主播 3 和主播 4，当响应于创建关联主播 P 的主播针对关联主播列表 P 的列表删除操作时，可以解散关联主播列表 P，并解除主播 1、主播 2 和主播 3 之间的关联关系，但不影响关联主播列表 Q 中主播 1 和主播 3 的关联关系。

- 5 在一个实施例中，在响应于所述当前用户的关联主播邀请操作，向第四主播发送邀请信息之前，交互方法还包括：

 响应于作用在所述第一直播页面内的第二触发操作，显示预设控件；

 响应于针对所述预设控件的第三触发操作，显示列表控件；

- 响应于针对所述列表控件的触发操作，显示待邀请主播列表，并在所述待邀请主
10 播列表中显示至少一个待邀请主播标识以及至少一个邀请控件，所述邀请控件用于触
 发执行所述关联主播邀请操作。

- 第二触发操作可以用于指示显示预设控件，如点击第一直播页面内某按键的操作；
 预设控件可以是指用于触发显示列表控件的控件，列表控件可以用于指示显示待邀请
 主播列表；待邀请主播列表可以认为是用于邀请主播的列表，如待邀请主播列表中可
15 以显示有至少一个待邀请主播标识以及至少一个邀请控件，待邀请主播可以与目标主
 播之间具有第二关联关系，第二关联关系例如可以为好友等，第二关联关系区别于第
 一关联关系。待邀请主播列表中也可以显示有已邀请主播标识或已关联主播标识。

- 待邀请主播标识可以是指尚未邀请主播的标识，如头像和/或昵称等；邀请控件可
 以用于触发执行关联主播邀请操作，邀请控件的个数不限，如邀请控件可以为一个，
20 用于触发执行所选中的待邀请主播的关联主播邀请操作；邀请控件也可以与待邀请主
 播标识一一对应，用于触发对应待邀请主播的关联主播邀请操作。

- 具体的，在响应于当前用户的关联主播邀请操作，向第四主播发送邀请信息之前，
 还可以响应于作用在第一直播页面内的第二触发操作，对预设控件进行显示，然后响
 应于针对预设控件的第三触发操作，显示列表控件，当前用户触发列表控件时，本实
25 施例则可以响应于针对列表控件的触发操作，对待邀请主播列表进行显示，并在待邀
 请主播列表中显示至少一个待邀请主播标识以及至少一个邀请控件，以接收当前用户
 的关联主播邀请操作。其中，显示列表控件的方式可以基于当前是否存在目标列表的
 不同而有所区分，示例性的，在一个实施方式中，若当前存在目标列表，则可以在关
 联面板中显示列表控件，以触发列表控件，对待邀请主播列表进行显示；在一个实施
30 方式中，若当前不存在目标列表，则可以在其他面板或窗口中显示列表控件，以触发

列表控件，对待邀请主播列表进行显示，并在触发邀请控件时或者接收到关联主播邀请操作时，进一步创建目标列表。

在一个实施例中，所述当前用户为所述目标列表中除所述目标主播之外的主播，所述交互方法还包括：

- 5 响应于所述当前用户针对所述目标列表的退出操作，将所述当前用户自所述目标列表中移除。

退出操作可以是指退出目标列表的操作，如退出操作可以为点击某退出控件的操作。

- 10 在一个实施方式中，当当前用户为目标列表中除目标主播之外的主播时，本实施例还可以响应于当前用户针对目标列表的退出操作，将当前用户自目标列表中移除，以满足当前用户退出目标列表的需求。

- 可以认为的是，关联主播邀请操作、关联主播移除操作、列表删除操作和退出操作所作用的页面不作限定，具体可以根据实际需求来确定，如上述操作可以作用在目标列表所位于的页面，也可以作用在关联面板，关联面板用于对目标列表进行调整，
15 示例性的，可以在关联面板对目标列表中的主播进行调整，通过关联主播邀请操作来使第四主播加入目标列表；通过关联主播移除操作来将第五主播自目标列表中移除；通过退出操作来自动退出目标列表。或者可以在关联面板对目标列表进行清空并删除等，如通过列表删除操作来清空并删除目标列表。

- 20 在一个实施方式中，还可以在关联面板中添加列表标识或目标列表的名称以及目标列表的简介，并在目标列表中进行显示。默认列表标识或目标列表的名称为“关联直播”。目标主播可以在输入框中对名称及简介进行修改或添加，并在点击完成后，显示弹窗“介绍会在审核通过后显示”，以上传至后台审核人员进行审核。

- 25 本实施例不对关联面板的显示时机进行限定，如当前用户为目标列表中任一主播时，可以在当前用户的直播页面中触发显示按键来显示关联面板，触发显示按键的显示位置及样式可以根据直播页面的实际情况来确定。

- 图 3 为本公开实施例提供的一种显示关联面板的示意图，如图 3 所示，示例性的，当当前用户为目标主播时，在直播页面中（如在当前用户的直播页面中），可以响应于作用在直播页面内的第二触发操作，对预设控件（即图 3 中的“关联直播”）进行显示，当前用户可以通过触发预设控件 4 来指示当前应用程序显示关联面板；当目标
30 主播在关联面板中点击列表控件 5，则可以关闭当前面板，打开待邀请主播列表；打

开待邀请主播列表后，当前用户可以触发邀请控件 6 执行关联主播邀请操作，本实施例则可以响应于此关联主播邀请操作，向主播 yyy（即第四主播）发送邀请信息，以邀请第四主播加入目标列表，同时邀请控件 6 变为“已邀请”，并出现弹窗“已向 TA 发出邀请”。若邀请失败，则出现弹窗“邀请失败，请稍后再试”或者“该主播已加入其他关联主播”。邀请次数达到上限时，可以出现弹窗“邀请失败，次数已达上限”。

另一方面，在主播 yyy 侧，首先，可以以弹窗的形式显示邀请信息，若主播 yyy 点击弹窗或点击弹窗中的“回复”，则打开消息列表页面，以会话的形式显示邀请信息；弹窗可以在预设时长后自动关闭，或者用户可以通过上滑手势手动关闭弹窗，并在关闭后，将邀请信息显示在消息列表页面。

此外，点击邀请主播列表中的搜索框，搜索框可以变为搜索态；点击邀请主播列表中的非控件区域则可关闭关联面板。

如图 3，当检测到目标主播在关联面板中点击与主播 d 对应的移除控件 7 时，可以认为目标主播执行了关联主播移除操作，本实施例则可以响应于此关联主播移除操作，将主播 d（即第五主播）自目标列表中移除。

如图 3，当检测到目标主播在关联面板中点击解散控件 8 时，可以认为目标主播执行了针对目标列表的列表删除操作，本实施例则可以响应于此列表删除操作，清空并删除目标列表。

图 4 为本公开实施例提供的另一种显示关联面板的示意图，如图 4 所示，当前用户为目标列表中除目标主播之外的主播时，例如当前用户为主播 d，主播 d 在直播页面中可以通过触发显示控件 9（即图 4 中的“关联直播”）来指示当前应用程序显示关联面板，当检测到主播 d 在关联面板中点击退出控件 11 时，可以认为主播 d 执行了针对目标列表的退出操作，本实施例则可以响应于此退出操作，将主播 d 自目标列表中移除，即主播 d 退出了目标列表。

图 5 为本公开实施例提供的另一种交互方法的流程示意图。本实施例中的方案可以与上述实施例中的一个或多个可选方案组合。可选的，在所述显示所述目标列表之后，还包括：响应于作用于所述目标列表内的直播页面显示操作，显示第二主播的第二直播页面，所述第二主播为所述目标列表中与所述直播页面显示操作对应的主播。如图 5 所示，该方法包括步骤 S210-S230。

S210、接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显示操作包

括作用于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于的关联主播列表，所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目标列表内的目标主播创建。

S220、响应于所述列表显示操作，显示所述目标列表。

5 S230、响应于作用于所述目标列表内的直播页面显示操作，显示第二主播的第二直播页面，所述第二主播为所述目标列表中与所述直播页面显示操作对应的主播。

直播页面显示操作可以用于显示第二主播的第二直播页面，直播页面显示操作可以作用在目标列表内与第二主播对应的位置，如可以作用在目标列表内显示第二主播的卡片的任一位置；第二主播可以认为是目标列表中处于直播状态的主播，第二直播
10 页面即为第二主播的直播页面。

需要说明的是，本实施例中，当前用户不为目标列表中处于直播状态的主播，如此时当前用户可以为目标列表中处于未直播状态的主播，或者为位于目标列表中的主播或观众等。

具体的，本实施例可以响应于作用在目标列表内的直播页面显示操作，对第二主
15 播的第二直播页面进行显示，以实现当前用户观看第二直播页面。显示第二直播页面的方法不限，如可以直接对第二直播页面进行显示，还可以在显示第二直播页面的同时，在第二主播的直播间中显示用户相关信息，以提示当前用户进入直播间，用户相关信息的具体内容不作限定，可以由相关人员进行预设等。

在一个实施例中，所述显示第二主播的第二直播页面，包括：

20 显示第二主播的第二直播页面，并在所述第二主播的直播间中显示预设提示信息，所述预设提示信息用于提示所述当前用户基于所述目标列表进入所述第二主播的直播间。

预设提示信息可以是指预先设置的提示信息，用于提示当前用户是基于目标列表进入的第二主播的直播间。

25 在一个实施方式中，在显示第二直播页面的同时，可以在第二主播的直播间中显示预设提示信息，以提示当前用户基于目标列表进入第二主播的直播间。显示预设提示信息的具体位置及方式不作限定，如预设提示信息可以显示在直播间的讨论区。预设提示信息可以对直播间内的任一用户可见。

图 6 为本公开实施例提供的一种显示第二直播页面的示意图，如图 6 所示，在目标列表中，观众（如用户 yyyy）可以触发目标列表内的控件 11 执行作用在目标列表
30

内的直播页面显示操作，直播页面显示操作与主播 **b**（即第二主播）相对应，本实施例则可以响应于此直播页面显示操作，对主播 **b** 的第二直播页面进行显示，同时，在第二主播的直播间中显示有预设提示信息 **12**（即图 **6** 中“用户 **yyyy** 来了，来自关联直播”），以提示用户 **yyyy** 基于目标列表进入至本直播间，即提示用户 **yyyy** 进入直播间的途径。

本公开实施例提供一种交互方法，接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显示操作包括作用于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于的关联主播列表，所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目标列表内的目标主播创建；响应于所述列表显示操作，显示所述目标列表；响应于作用于所述目标列表内的直播页面显示操作，显示第二主播的第二直播页面，所述第二主播为所述目标列表中与所述直播页面显示操作对应的主播。利用该方法，通过响应于作用于目标列表内的直播页面显示操作，能够显示第二主播的第二直播页面，从而实现了通过主播间的关联来引导用户观看更多内容联动的直播页面，提升了体验。

图 **7** 为本公开实施例提供一种交互装置的结构示意图，该装置可适用于在直播页面进行交互的情况，其中该装置可由软件和/或硬件实现，并一般集成在电子设备上。

如图 **7** 所示，该装置包括：

接收模块 **310**，用于接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显示操作包括作用于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于的关联主播列表，所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目标列表内的目标主播创建；

第一响应模块 **320**，用于响应于所述列表显示操作，显示所述目标列表。

本公开实施例提供一种交互装置，通过接收模块接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显示操作包括作用于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于的关联主播列表，所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目标列表内的目标主播创建；通过第一响应模块响应于所述列表显示操作，显示所述目标列表。利用该装置，通过响应当前用户针对目标列表的列表显示操作，能够显示第一主播所位于的关联主播列表，此关联主播列表提高

了主播间的关联性，进而丰富了现有的交互方法。

可选的，本公开实施例提供一种交互装置，还包括：

第二响应模块，用于在所述显示所述目标列表之后，响应于作用于所述目标列表内的直播页面显示操作，显示第二主播的第二直播页面，所述第二主播为所述目标列表
5 表中与所述直播页面显示操作对应的主播。

可选的，所述第一响应模块 320 具体用于：

显示第二主播的第二直播页面，并在所述第二主播的直播间中显示预设提示信息，所述预设提示信息用于提示所述当前用户基于所述目标列表进入所述第二主播的直播间。

10 可选的，所述第二主播为所述目标列表中处于直播状态的主播，所述当前用户不为所述目标列表中处于直播状态的主播。

可选的，本公开实施例提供一种交互装置，还包括下述至少之一：

第三响应模块，用于在所述显示所述目标列表之后，响应于针对所述目标列表中第三主播的关注操作，将所述第三主播添加至所述当前用户的关注用户列表中；

15 第四响应模块，用于在所述显示所述目标列表之后，响应于针对所述目标列表的分享操作，分享所述目标列表的列表信息，其中，所述列表信息用于触发执行针对所述目标列表的列表显示操作。

可选的，所述第一触发操作作用于目标列表的列表标识，本公开实施例提供一种交互装置，还包括：

20 显示模块，用于在所述接收当前用户针对目标列表的列表显示操作之前，显示第一直播页面，并在所述第一直播页面中显示所述目标列表的列表标识。

可选的，所述当前用户为所述目标主播，本公开实施例提供一种交互装置，还包括下述至少之一：

第五响应模块，用于响应于所述当前用户的关联主播邀请操作，向第四主播发送
25 邀请信息，所述第四主播为与所述主播邀请操作对应的主播，所述邀请信息用于邀请所述第四主播加入所述目标列表；

第六响应模块，用于响应于所述当前用户的关联主播移除操作，将第五主播自所述目标列表中移除，所述第五主播为与所述主播移除操作对应的主播；

第七响应模块，用于响应于所述当前用户针对所述目标列表的列表删除操作，将
30 清空并删除所述目标列表。

可选的，本公开实施例提供一种交互装置，还包括：

第八响应模块，用于在响应于所述当前用户的关联主播邀请操作，向第四主播发送邀请信息之前，响应于作用在所述第一直播页面内的第二触发操作，显示预设控件；

第九响应模块，用于在响应于所述当前用户的关联主播邀请操作，向第四主播发送邀请信息之前，响应于针对所述预设控件的第三触发操作，显示列表控件；

第十响应模块，用于在响应于所述当前用户的关联主播邀请操作，向第四主播发送邀请信息之前，响应于针对所述列表控件的触发操作，显示待邀请主播列表，并在所述待邀请主播列表中显示至少一个待邀请主播标识以及至少一个邀请控件，所述邀请控件用于触发执行所述关联主播邀请操作。

可选的，所述当前用户为所述目标列表中除所述目标主播之外的主播，本公开实施例提供一种交互装置，还包括：

第十一响应模块，用于响应于所述当前用户针对所述目标列表的退出操作，将所述当前用户自所述目标列表中移除。

可选的，所述目标列表包括第一区域和/或第二区域，所述第一区域用于展示处于直播状态的主播的第一主播信息，所述第二区域用于展示未处于直播状态的主播的第二主播信息。

上述交互装置可执行本公开任意实施例所提供的交互方法，具备执行方法相应的功能模块和有益效果。

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的结构示意图。本公开实施例中的终端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、PDA（个人数字助理）、PAD（平板电脑）、PMP（便携式多媒体播放器）、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 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 400 可以包括处理装置（例如中央处理器、图形处理器等）401，其可以根据存储在只读存储器（ROM）402 中的程序或者从存储装置 408 加载到随机访问存储器（RAM）403 中的程序而执行各种适当的动作和处理。在 RAM 403 中，还存储有电子设备 400 操作所需的各种程序和数据。处理装置 401、ROM 402 以及 RAM 403 通过总线 404 彼此相连。输入/输出（I/O）接口 405 也连接至总线 404。

通常，以下装置可以连接至 I/O 接口 405：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 406；包括例如液晶显示器(LCD)、扬声器、振动器等的输出装置 407；包括例如磁带、硬盘等的存储装置 408；以及通信装置 409。通信装置 409 可以允许电子设备 400 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 400，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 409 从网络上被下载和安装，或者从存储装置 408 被安装，或者从 ROM 402 被安装。在该计算机程序被处理装置 401 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更具体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 (EPROM 或闪存)、光纤、便携式紧凑磁盘只读存储器 (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、RF (射频) 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（“LAN”），广域网（“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
5 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：接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显示操作包括作用于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于的关联主播列表，所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目标列表内的目标主播创建；响应于所述列表显示操作，显示所述目标列表。
10

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、
15 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，
25 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单元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单元本身的限定。

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，
30

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（FPGA）、专用集成电路（ASIC）、专用标准产品（ASSP）、片上系统（SOC）、复杂可编程逻辑设备（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
5 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更具体示例会包括基于一个或多
10 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，示例 1 提供了一种交互方法，包括：

接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显示操作包括作用
15 于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于的关联主播列表，
所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目标列表内的目标主
播创建；

响应于所述列表显示操作，显示所述目标列表。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 2 根据示例 1 所述的方法，在所述显示所
20 述目标列表之后，还包括：

响应于作用于所述目标列表内的直播页面显示操作，显示第二主播的第二直播页
面，所述第二主播为所述目标列表中与所述直播页面显示操作对应的主播。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 3 根据示例 2 所述的方法，所述显示第二
主播的第二直播页面，包括：

25 显示第二主播的第二直播页面，并在所述第二主播的直播间中显示预设提示信息，
所述预设提示信息用于提示所述当前用户基于所述目标列表进入所述第二主播的直
播间。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 4 根据示例 2 所述的方法，所述第二主播
为所述目标列表中处于直播状态的主播，所述当前用户不为所述目标列表中处于直播
30 状态的主播。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 5 根据示例 1 所述的方法，在所述显示所述目标列表之后，还包括下述至少之一：

响应于针对所述目标列表中第三主播的关注操作，将所述第三主播添加至所述当前用户的关注用户列表中；

- 5 响应于针对所述目标列表的分享操作，分享所述目标列表的列表信息，其中，所述列表信息用于触发执行针对所述目标列表的列表显示操作。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 6 根据示例 1 所述的方法，所述第一触发操作作用于目标列表的列表标识，在所述接收当前用户针对目标列表的列表显示操作之前，还包括：

- 10 显示第一直播页面，并在所述第一直播页面中显示所述目标列表的列表标识。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 7 根据示例 1-6 任一所述的方法，所述当前用户为所述目标主播，所述方法还包括下述至少之一：

- 15 响应于所述当前用户的关联主播邀请操作，向第四主播发送邀请信息，所述第四主播为与所述主播邀请操作对应的主播，所述邀请信息用于邀请所述第四主播加入所述目标列表；

响应于所述当前用户的关联主播移除操作，将第五主播自所述目标列表中移除，所述第五主播为与所述主播移除操作对应的主播；

响应于所述当前用户针对所述目标列表的列表删除操作，将清空并删除所述目标列表。

- 20 根据本公开的一个或多个实施例，示例 8 根据示例 7 所述的方法，在响应于所述当前用户的关联主播邀请操作，向第四主播发送邀请信息之前，还包括：

响应于作用在所述第一直播页面内的第二触发操作，显示预设控件；

响应于针对所述预设控件的第三触发操作，显示列表控件；

- 25 响应于针对所述列表控件的触发操作，显示待邀请主播列表，并在所述待邀请主播列表中显示至少一个待邀请主播标识以及至少一个邀请控件，所述邀请控件用于触发执行所述关联主播邀请操作。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 9 根据示例 1-6 任一所述的方法，所述当前用户为所述目标列表中除所述目标主播之外的主播，所述方法还包括：

- 30 响应于所述当前用户针对所述目标列表的退出操作，将所述当前用户自所述目标列表中移除。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 10 根据示例 1-6 任一所述的方法，所述目标列表包括第一区域和/或第二区域，所述第一区域用于展示处于直播状态的主播的第一主播信息，所述第二区域用于展示未处于直播状态的主播的第二主播信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 11 提供了一种交互装置，包括：

- 5 接收模块，用于接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显示操作包括作用于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于的关联主播列表，所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目标列表内的目标主播创建；

- 10 响应模块，用于响应于所述列表显示操作，显示所述目标列表。根据本公开的一个或多个实施例，示例 12 提供了一种电子设备，包括：

一个或多个处理器；

存储器，用于存储一个或多个程序，

当所述一个或多个程序被所述一个或多个处理器执行，使得所述一个或多个处理器实现如示例 1-10 中任一所述的交互方法。

- 15 根据本公开的一个或多个实施例，示例 13 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示例 1-10 中任一所述的交互方法。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 14 提供了一种计算机程序产品，当所述计算机程序产品被计算机执行，使得所述计算机实现如示例 1-10 任一所述的交互方法。

- 20 根据本公开的一个或多个实施例，示例 15 提供了一种计算机程序，包括：指令，所述指令当由处理器执行时使所述处理器执行如示例 1-10 任一所述的交互方法。

- 25 以上描述仅为本公开的较佳实施例以及对所运用技术原理的说明。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技术方案，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技术方案。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技术方案。

- 30 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，

- 5 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

1.一种交互方法，包括：

接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显示操作包括作用于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于的关联主播列表，所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目标列表内的目标主播创建；

响应于所述列表显示操作，显示所述目标列表。

2.根据权利要求1所述的方法，还包括：

在所述显示所述目标列表之后，响应于作用于所述目标列表内的直播页面显示操作，显示第二主播的第二直播页面，所述第二主播为所述目标列表中与所述直播页面显示操作对应的主播。

3.根据权利要求2所述的方法，其中，所述显示第二主播的第二直播页面，包括：

显示第二主播的第二直播页面，并在所述第二主播的直播间中显示预设提示信息，所述预设提示信息用于提示所述当前用户基于所述目标列表进入所述第二主播的直播间。

4.根据权利要求2或3所述的方法，其中，所述第二主播为所述目标列表中处于直播状态的主播，所述当前用户不为所述目标列表中处于直播状态的主播。

5.根据权利要求1-4中任一项所述的方法，还包括下述至少之一：

在所述显示所述目标列表之后，响应于针对所述目标列表中第三主播的关注操作，将所述第三主播添加至所述当前用户的关注用户列表中；

在所述显示所述目标列表之后，响应于针对所述目标列表的分享操作，分享所述目标列表的列表信息，其中，所述列表信息用于触发执行针对所述目标列表的列表显示操作。

6.根据权利要求1-5中任一项所述的方法，其中，所述第一触发操作作用于目标列表的列表标识，还包括：

在所述接收当前用户针对目标列表的列表显示操作之前，显示第一直播页面，并在所述第一直播页面中显示所述目标列表的列表标识。

7.根据权利要求1-6任一项所述的方法，其中，所述当前用户为所述目标主播，所述方法还包括下述至少之一：

响应于所述当前用户的关联主播邀请操作，向第四主播发送邀请信息，所述第四主播为与所述主播邀请操作对应的主播，所述邀请信息用于邀请所述第四主播加入所述目标列表；

响应于所述当前用户的关联主播移除操作，将第五主播自所述目标列表中移除，所述第五主播为与所述主播移除操作对应的主播；

响应于所述当前用户针对所述目标列表的列表删除操作，将清空并删除所述目标列表。

8.根据权利要求 7 所述的方法，还包括：

在响应于所述当前用户的关联主播邀请操作，向第四主播发送邀请信息之前，响应于作用在所述第一直播页面内的第二触发操作，显示预设控件；

响应于针对所述预设控件的第三触发操作，显示列表控件；

响应于针对所述列表控件的触发操作，显示待邀请主播列表，并在所述待邀请主播列表中显示至少一个待邀请主播标识以及至少一个邀请控件，所述邀请控件用于触发执行所述关联主播邀请操作。

9.根据权利要求 1-8 任一所述的方法，其中，所述当前用户为所述目标列表中除所述目标主播之外的主播，所述方法还包括：

响应于所述当前用户针对所述目标列表的退出操作，将所述当前用户自所述目标列表中移除。

10.根据权利要求 1-9 任一所述的方法，其中，所述目标列表包括第一区域和/或第二区域，所述第一区域用于展示处于直播状态的主播的第一主播信息，所述第二区域用于展示未处于直播状态的主播的第二主播信息。

11.一种交互装置，包括：

接收模块，用于接收当前用户针对目标列表的列表显示操作，其中，所述列表显示操作包括作用于第一直播页面内的第一触发操作，所述目标列表为第一主播所位于的关联主播列表，所述第一主播为所述第一直播页面的主播；所述目标列表由所述目标列表内的目标主播创建；

第一响应模块，用于响应于所述列表显示操作，显示所述目标列表。

12.一种电子设备，包括：

至少一个处理器；以及

与所述至少一个处理器通信连接的存储器；其中，

所述存储器存储有可被所述至少一个处理器执行的计算机程序，所述计算机程序被所述至少一个处理器执行，以使所述至少一个处理器能够执行权利要求 1-10 中任一项所述的交互方法。

13. 一种计算机可读存储介质，所述计算机可读存储介质存储有计算机指令，所述计算机指令用于使处理器执行时实现权利要求 1-10 中任一项所述的交互方法。

14. 一种计算机程序产品，所述计算机程序产品包括计算机程序，所述计算机程序在被处理器执行时实现根据权利要求 1-10 中任一项所述的交互方法。

15. 一种计算机程序，包括：

指令，所述指令当由处理器执行时使所述处理器执行根据权利要求 1-10 中任一项所述的交互方法。