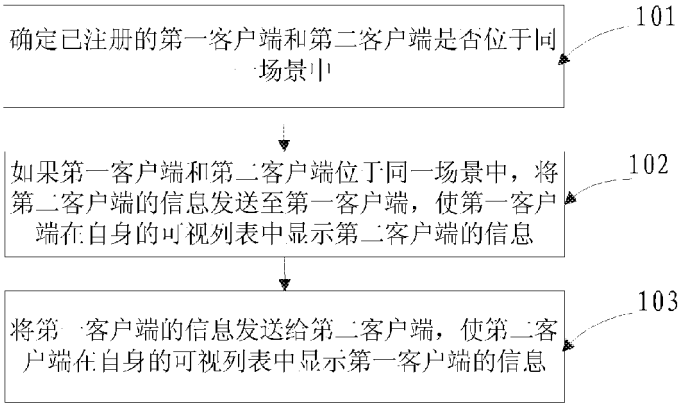
确定已注册的第一客户端和第二客户端是否位于同一场景中
101
如果第一客户端和第二客户端位于同一场景中，将第二客户端的信息发送至第一客户端，使第一客户端在自身的可视列表中显示第二客户端的信息
102
将第一客户端的信息发送给第二客户端，使第二客户端在自身的可视列表中显示第一客户端的信息
103

图 1

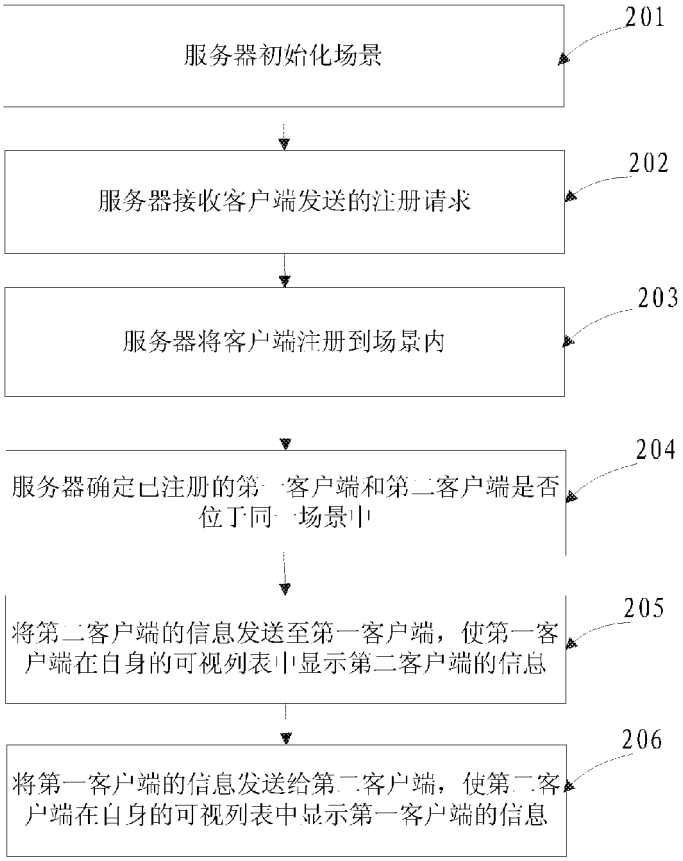
服务器初始化场景
201
服务器接收客户端发送的注册请求
202
服务器将客户端注册到场景内
203
服务器确定已注册的第一客户端和第二客户端是否位于同一场景中
204
将第二客户端的信息发送至第一客户端，使第一客户端在自身的可视列表中显示第二客户端的信息
205
将第一客户端的信息发送给第二客户端，使第二客户端在自身的可视列表中显示第一客户端的信息
206

图 2

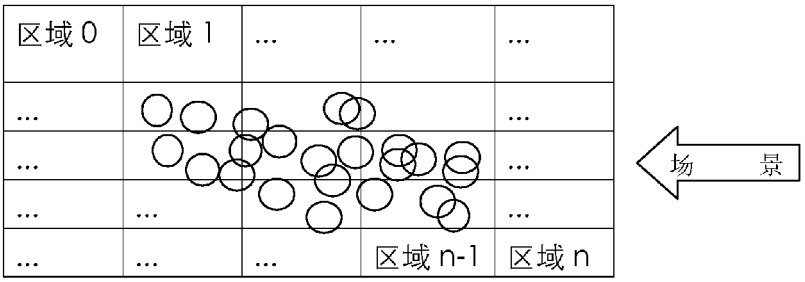

图 3

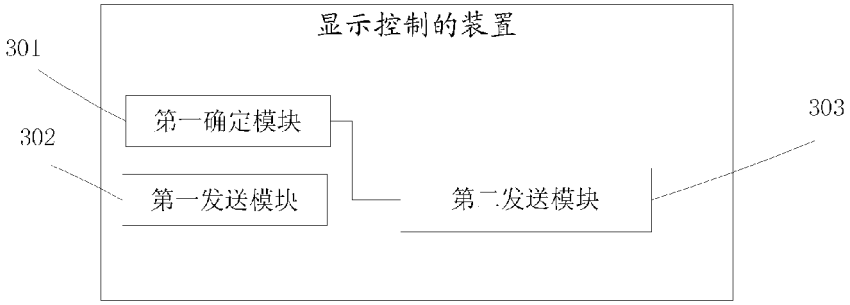

图 4

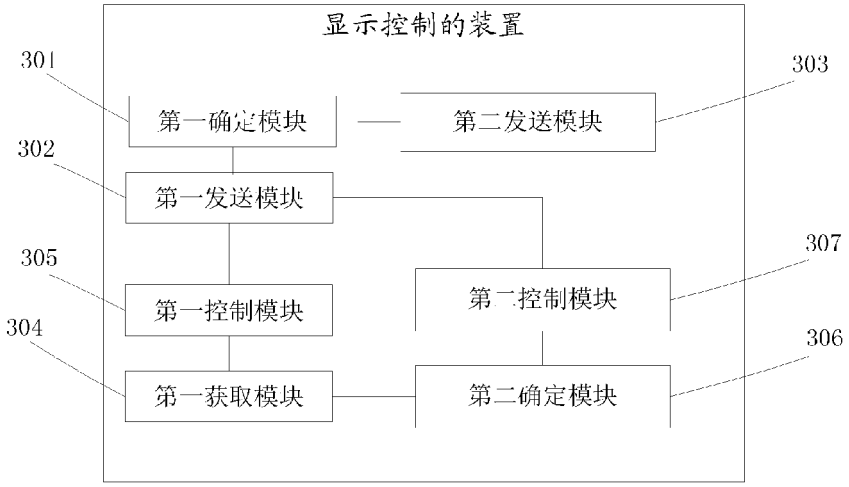
显示控制的装置
301
303
第一确定模块
第二发送模块
302
第一发送模块
307
305
第一控制模块
第二控制模块
304
306
第一获取模块
第二确定模块

图 5

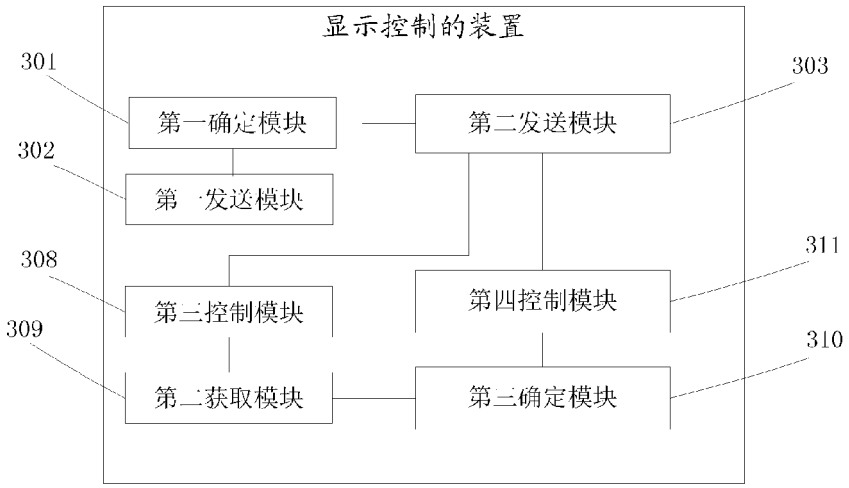
显示控制的装置
301
303
第一确定模块
第二发送模块
302
第一发送模块
311
308
第二控制模块
第四控制模块
309
310
第二获取模块
第三确定模块

图 6