

权利要求书

- 1、一种虚拟场景中的信息处理方法，所述方法由电子设备执行，所述方法包括：
在虚拟场景的显示界面中呈现目标技能的技能控件；
当所述技能控件处于冷却状态时，接收基于所述技能控件触发的技能冷却提示信息
5 的发送指令；
响应于所述发送指令，向所述虚拟场景中的至少一个目标虚拟对象发送所述技能控件的技能冷却提示信息；
在所述虚拟场景的显示界面中的提示区域，呈现所述技能冷却提示信息，所述技能冷却提示信息用于提示所述技能控件的冷却时长。
- 10 2、如权利要求 1 所述的方法，其中，所述接收基于所述技能控件触发的技能冷却提示信息的发送指令，包括：
响应于针对所述技能控件的触发操作，呈现用于触发对所述技能冷却提示信息进行发送的目标区域；
响应于基于所述技能控件触发的滑动操作，当所述滑动操作的滑动结束位置位于所
15 述目标区域时，接收所述技能冷却提示信息的发送指令。
- 3、如权利要求 2 所述的方法，其中，所述呈现用于触发对所述技能冷却提示信息进行发送的目标区域之后，所述方法还包括：
呈现滑动指示图标，所述滑动指示图标用于指示由所述技能控件到所述目标区域的滑动方向；
20 接收到从所述技能控件开始、按照所述滑动指示图标所指示的滑动方向滑动至所述目标区域的所述滑动操作。
- 4、如权利要求 2 所述的方法，其中，所述在虚拟场景的显示界面中呈现目标技能的技能控件，包括：
在虚拟场景的显示界面中，采用第一显示样式显示所述目标技能的技能控件；
25 所述方法还包括：
在所述触发操作之后，采用不同于所述第一显示样式的第二显示样式，显示所述技能控件。
- 5、如权利要求 4 所述的方法，其中，所述方法还包括：
当所述滑动操作被释放时，取消呈现所述目标区域，并将所述技能控件的显示样式
30 由所述第二显示样式切换为所述第一显示样式。
- 6、如权利要求 1 所述的方法，其中，所述接收基于所述技能控件触发的技能冷却提示信息的发送指令，包括：
当所述技能控件处于悬浮状态时，响应于针对所述技能控件的触发操作，呈现用于
触发对所述技能冷却提示信息进行发送的目标区域；
35 响应于针对所述技能控件的拖动操作，当所述技能控件被拖动至所述目标区域时，接收所述技能冷却提示信息的发送指令。
- 7、如权利要求 1 所述的方法，其中，所述接收基于所述技能控件触发的技能冷却提示信息的发送指令，包括：
响应于针对所述技能控件的触发操作，呈现滑动指示信息，所述滑动指示信息用于
40 指示触发对所述技能冷却提示信息进行发送的目标轨迹；
响应于基于所述虚拟场景的显示界面触发的滑动操作，当所述滑动操作的滑动轨迹与所述目标轨迹相匹配时，接收所述技能冷却提示信息的发送指令。
- 8、如权利要求 1 所述的方法，其中，所述接收基于所述技能控件触发的技能冷却

提示信息的发送指令, 包括:

响应于针对所述技能控件的触发操作, 呈现用于对所述技能冷却提示信息进行发送的发送图标;

响应于针对所述发送图标的触发操作, 接收所述技能冷却提示信息的发送指令;

5 所述向所述虚拟场景中的至少一个目标虚拟对象发送所述技能控件的技能冷却提示信息之后, 所述方法还包括:

在所述虚拟场景的显示界面中, 取消呈现所述发送图标。

9、如权利要求 1 所述的方法, 其中, 所述向所述虚拟场景中的至少一个目标虚拟对象发送所述技能控件的技能冷却提示信息之前, 所述方法还包括:

10 获取所述技能控件的一个冷却周期所对应的总冷却时长, 以及所述技能控件的已冷却时长;

将所述总冷却时长与所述已冷却时长的差值, 作为所述技能控件的剩余冷却时长, 并基于所述剩余冷却时长生成所述技能冷却提示信息。

15 10、如权利要求 1 所述的方法, 其中, 所述向所述虚拟场景中的至少一个目标虚拟对象发送所述技能控件的技能冷却提示信息, 包括:

通过以下至少之一的发送方式, 向所述虚拟场景中的至少一个目标虚拟对象发送所述技能控件的技能冷却提示信息:

会话方式、邮件方式、短信方式。

20 11、如权利要求 1 所述的方法, 其中, 所述呈现所述技能冷却提示信息, 包括:

通过浮层或弹窗的形式, 呈现所述技能冷却提示信息。

12、如权利要求 1 所述的方法, 其中, 所述在虚拟场景的显示界面中呈现目标技能的技能控件之后, 所述方法还包括:

获取所述虚拟场景所处的当前时刻、所述目标技能上次被释放完毕时所对应的释放时刻, 以及所述技能控件的一个冷却周期所对应的总冷却时长;

25 获取所述当前时刻与所述释放时刻之间的时间间隔, 并当所述时间间隔小于所述总冷却时长时, 确定所述技能控件处于冷却状态。

13、一种虚拟场景中的信息处理装置, 所述装置包括:

第一呈现模块, 配置为在虚拟场景的显示界面中呈现目标技能的技能控件;

30 指令接收模块, 配置为当所述技能控件处于冷却状态时, 接收基于所述技能控件触发的技能冷却提示信息的发送指令;

信息发送模块, 配置为响应于所述发送指令, 向所述虚拟场景中的至少一个目标虚拟对象发送所述技能控件的技能冷却提示信息;

第二呈现模块, 配置为在所述虚拟场景的显示界面中的提示区域, 呈现所述技能冷却提示信息, 所述技能冷却提示信息用于提示所述技能控件的冷却时长。

35 14、一种电子设备, 包括:

存储器, 用于存储可执行指令;

处理器, 用于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 12 任一项所述的虚拟场景中的信息处理方法。

40 15、一种计算机可读存储介质, 存储有可执行指令, 用于被处理器执行时, 实现权利要求 1 至 12 任一项所述的虚拟场景中的信息处理方法。

16、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 12 任一项所述的虚拟场景中的信息处理方法。