

帐号接入方法和装置、存储介质及电子设备

本申请要求于 2020 年 05 月 22 日提交中国专利局，申请号为 2020104432071，申请名称为“游戏应用中的帐号接入方法和装置、存储介质及电子设备”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

本申请涉及计算机领域，具体而言，涉及一种帐号接入方法和装置、存储介质及电子设备。

背景技术

云技术（Cloud technology）基于云计算商业模式应用的网络技术、信息技术、整合技术、管理平台技术、应用技术等的总称，可以组成资源池，按需所用，灵活便利。云计算技术将变成重要支撑。技术网络系统的后台服务需要大量的计算、存储资源，如视频网站、图片类网站和更多的门户网站。伴随着互联网行业的高度发展和应用，将来每个物品都有可能存在自己的识别标志，都需要传输到后台系统进行逻辑处理，不同程度级别的数据将会分开处理，各类行业数据皆需要强大的系统后盾支撑，只能通过云计算来实现。

目前的场景交互应用服务中，一般会选一个中心 IDC（互联网数据中心 Internet Data Center）作为公共服务器集群，包括除了 PVP（用户对战用户 Player VS Player）服务器之外的其他所有服务，如匹配服务器以及数据存储服务器，在各个其他 IDC 部署 PVP 服务器用于用户单局新近访问，同时主界面显示用户到各个预先建立好的 PVP 服务器的 RTT（环回时延 Round-Trip Time），由用户根据自身情况手动选择想要进入的服务器进行匹配，用户在公共服务器集群进行匹配，匹配成功后则进入选择的 IDC 的 PVP 服务器进行单轮场景交互。

但是，相关技术中，仅仅只能够由用户根据自身情况手动选择想要进入的一个地区的服务器进行单轮场景交互，这样一来，就只能支持选择同一地

区的用户帐号接入进行单轮场景交互，而无法支持多个不同地理区域的帐号接入进行同一轮场景交互，比如，以游戏场景为例，无法支持多个不同地理区域的帐号接入同一局游戏中进行游戏交互，因而，传统方法过于局限。

发明内容

根据本申请提供的各种实施例，提供了一种帐号接入方法和装置、存储介质及电子设备。

根据本申请实施例的一个方面，提供了一种帐号接入方法，包括：

在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求，其中，第一数据请求用于请求在目标应用中开始一轮场景交互；在第一接入设备上将第一数据请求发送给第一类型的第一服务器，其中，第一服务器用于将第一组帐号确定为参与一轮场景交互的帐号，并确定第二类型的第二服务器的地址，第二服务器用于创建用于实现一轮场景交互的交互场景，第一组帐号包括来自第一组不同地理区域的帐号，第一组帐号包括第一帐号，第一组帐号中的每个帐号分别用于通过对应的接入设备向第一服务器发送对应的数据请求，对应的数据请求用于请求开始一轮场景交互，对应的接入设备包括来自第二组不同地理区域的接入设备；在第二服务器上创建了交互场景之后，在目标接入设备上获取第一服务器发送的第二服务器的地址，其中，第二服务器与对应的接入设备之间的网络延时均小于第一延时阈值；所述目标接入设备是与所述第一帐号之间的网络时延最低的接入设备；在目标接入设备上将第二服务器的地址发送给第一帐号，并向第二服务器转发第一帐号发送的一轮场景交互中的交互数据。

根据本申请实施例的另一方面，还提供了一种应用中的帐号接入装置，设置于电子设备中，包括：

获取模块，用于在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求，其中，第一数据请求用于请求在目标应用中开始一轮场景交互；

发送模块，用于在第一接入设备上将第一数据请求发送给第一类型的第一服务器，其中，第一服务器用于将第一组帐号确定为参与一轮场景交互的

帐号，并确定第二类型的第二服务器的地址，第二服务器用于创建一轮场景交互，第一组帐号包括来自第一组不同地理区域的帐号，第一组帐号包括第一帐号，第一组帐号中的每个帐号分别用于通过对应的接入设备向第一服务器发送对应的数据请求，对应的数据请求用于请求开始一轮场景交互，对应的接入设备包括来自第二组不同地理区域的接入设备；

获取模块还用于在第二服务器上创建了一轮场景交互之后，在目标接入设备上获取第一服务器发送的第二服务器的地址，其中，第二服务器与对应的接入设备之间的网络延时均小于第一延时阈值；所述目标接入设备是与所述第一帐号之间的网络延时最低的接入设备；

发送模块还用于在目标接入设备上将第二服务器的地址发送给第一帐号，并向第二服务器转发第一帐号发送的一轮场景交互中的交互数据。

根据本申请实施例的又一方面，还提供了一个或多个计算机可读的存储介质，该计算机可读的存储介质中存储有计算机可读指令，其中，该计算机可读指令被设置为运行时执行上述帐号接入方法。

根据本申请实施例的又一方面，还提供了一种电子设备，包括存储器和一个或多个处理器，上述存储器中存储有计算机可读指令，上述一个或多个处理器被设置为通过计算机可读指令执行上述的帐号接入方法。

本申请的一个或多个实施例的细节在下面的附图和描述中提出。基于本申请的说明书、附图以及权利要求书，本申请的其它特征、目的和优点将变得更加明显。

附图说明

此处所说明的附图用来提供对本申请的进一步理解，构成本申请的一部分，本申请的示意性实施例及其说明用于解释本申请，并不构成对本申请的不当限定。在附图中：

图1是一个实施例中的帐号接入方法的应用环境的示意图；

图2是一个实施例中的帐号接入方法的流程示意图；

图 3 是一个实施例中的帐号接入方法的示意图；

图 4 是另一个实施例中的帐号接入方法的流程示意图；

图 5 是另一个实施例中的帐号接入方法的示意图；

图 6 是另一个实施例中的帐号接入方法的流程示意图；

图 7 是又一个实施例中的帐号接入方法的示意图；

图 8 是一个实施例中的游戏应用中的帐号接入装置的结构示意图；

图 9 是另一个实施例中的帐号接入装置的结构示意图；

图 10 是一个实施例中的电子设备的结构示意图。

具体实施方式

为了使本技术领域的人员更好地理解本申请方案，下面将结合本申请实施例中的附图，对本申请实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述，显然，所描述的实施例仅仅是本申请一部分的实施例，而不是全部的实施例。基于本申请中的实施例，本领域普通技术人员在没有做出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例，都应当属于本申请保护的范围。

需要说明的是，本申请的说明书和权利要求书及上述附图中的术语“第一”、“第二”等是用于区别类似的对象，而不必用于描述特定的顺序或先后次序。应该理解这样使用的数据在适当情况下可以互换，以便这里描述的本申请的实施例能够以除了在这里图示或描述的那些以外的顺序实施。此外，术语“包括”和“具有”以及他们的任何变形，意图在于覆盖不排他的包含，例如，包含了一系列步骤或单元的过程、方法、系统、产品或设备不必限于清楚地列出的那些步骤或单元，而是可包括没有清楚地列出的或对于这些过程、方法、产品或设备固有的其它步骤或单元。

云技术（Cloud technology）是指在广域网或局域网内将硬件、软件、网络等系列资源统一起来，实现数据的计算、储存、处理和共享的一种托管技术。

云计算(cloud computing)指 IT 基础设施的交付和使用模式,指通过网络以按需、易扩展的方式获得所需资源;广义云计算指服务的交付和使用模式,指通过网络以按需、易扩展的方式获得所需服务。这种服务可以是 IT 和软件、互联网相关,也可是其他服务。云计算是网格计算(Grid Computing)、分布式计算(Distributed Computing)、并行计算(Parallel Computing)、效用计算(Utility Computing)、网络存储(Network Storage Technologies)、虚拟化(Virtualization)、负载均衡(Load Balance)等传统计算机和网络技术发展融合的产物。

随着互联网、实时数据流、连接设备多样化的发展,以及搜索服务、社会网络、移动商务和开放协作等需求的推动,云计算迅速发展起来。不同于以往的并行分布式计算,云计算的产生从理念上将推动整个互联网模式、企业管理模式发生革命性的变革。

云游戏(Cloud gaming)又可称为游戏点播(gaming on demand),是一种以云计算技术为基础的在线游戏技术。云游戏技术使图形处理与数据运算能力相对有限的轻端设备(thin client)能运行高品质游戏。在云游戏场景下,游戏并不在玩家游戏终端,而是在云端服务器中运行,并由云端服务器将游戏场景渲染为视频音频流,通过网络传输给玩家游戏终端。玩家游戏终端无需拥有强大的图形运算与数据处理能力,仅需拥有基本的流媒体播放能力与获取玩家输入指令并发送给云端服务器的能力即可。

本申请实施例提供的方案涉及云计算、云游戏等技术,具体通过如下实施例进行说明:

首先,对本申请实施例中涉及的部分名词或者术语进行说明:

RTT: 环回时延(Round-Trip Time)用于描述用户到服务器的网络包往返一个来回的网络延时。

IDC: 互联网数据中心(Internet Data Center),是指一种拥有完善的设备(包括高速互联网接入带宽、高性能局域网络、安全可靠的机房环境等)、专业化的管理、完善的应用的服务平台。

对等连接（Peering Connection, PC）是一种大带宽、高质量的云上资源互通服务。对等连接具有多区域、多账户、多种网络异构互通等特点，支持 VPC 网络与基础网络互通，满足不同业务的部署需求。

GAPP：全球应用加速（Global Application Acceleration Platform）依赖全球节点之间的高速通道、转发集群及智能路由技术，实现各地用户的就近接入，通过高速通道直达源站区域，帮助业务解决全球用户访问卡顿或者延迟过高的问题。

VPC：虚拟私有云（Virtual Private Cloud），为弹性云服务器构建隔离的、用户自主配置和管理的虚拟网络环境，提升用户云中资源的安全性，简化用户的网络部署，可以方便的管理、配置内部网络，进行安全、快捷的网络变更，从而实现把一个云服务提供商的多租户变成单租户的架构。

云联网：云上私有网络间（VPC）、VPC 与本地数据中心间（IDC）内网互联的服务，具备全网多点互联、路由自学习、链路选优及故障快速收敛等能力。云联网与对接连接相比，可以实现多个 VPC 之间互通互联。

Zone Server：大区服务器，玩家直接连接的服务器，主要负责游戏应用中用户所有非单局操作的处理，包括登录、购买、背包、邮件、任务处理等逻辑。

Match Server：匹配服务器，在全球同服多人游戏中，负责对用户的匹配请求进行单局撮合的服务器进程。

PVP：是玩家与玩家进行单局对抗的游戏模式。

DNS：域名系统（Domain Name System）是一种分布式网络目录服务，主要用于域名与 IP 地址的相互转换。

CLB：云负载均衡器（Cloud Load Balancing）是对多台云服务器进行流量分发的服务，可以通过流量分发扩展应用系统对外的服务能力，通过消除单点故障提升应用系统的可用性。

VIP：虚拟 IP（英语：virtual IP）是负载均衡向客户端提供服务的 IP 地址。

下面结合实施例对本申请进行说明：

根据本申请实施例的一个方面，提供了一种帐号接入方法，在一个实施例中，上述帐号接入方法可以应用于如图 1 所示的由服务器 101、用户终端 103 和接入设备 105 所构成的硬件环境中。如图 1 所示，服务器 101 和终端 103 通过网络与接入设备 105 进行连接，可用于为用户终端或用户终端上安装的客户端提供服务，目标客户端可以是视频客户端、即时通信客户端、浏览器客户端、教育客户端等。可在服务器上或独立于服务器设置数据库 107，用于为服务器 101 提供数据存储服务，上述网络可以包括但不限于：有线网络，无线网络，其中，该有线网络包括：局域网、城域网和广域网，该无线网络包括：蓝牙、WIFI 及其他实现无线通信的网络，用户终端 103 可以是配置有目标客户端的终端，可以包括但不限于以下至少之一：手机（如 Android 手机、iOS 手机等）、笔记本电脑、平板电脑、掌上电脑、MID（Mobile Internet Devices，移动互联网设备）、PAD、台式电脑、智能电视等，上述服务器可以是单一服务器，也可以是由多个服务器组成的服务器集群，或者是云服务器。

在一个实施例中，上述帐号接入方法包括：在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求，其中，所述第一数据请求用于请求在目标应用中开始一轮场景交互；在所述第一接入设备上将所述第一数据请求发送给第一类型的第一服务器，其中，所述第一服务器用于将第一组帐号确定为参与所述一轮场景交互的帐号，并确定第二类型的第二服务器的地址，所述第二服务器用于创建用于实现所述一轮场景交互的交互场景，所述第一组帐号包括来自第一组不同地理区域的帐号，所述第一组帐号包括所述第一帐号，所述第一组帐号中的每个帐号分别用于通过对应的接入设备向所述第一服务器发送对应的数据请求，所述对应的数据请求用于请求开始所述一轮场景交互，所述对应的接入设备包括来自第二组不同地理区域的接入设备；在所述第二服务器上创建了所述交互场景之后，在目标接入设备上获取所述第一服务器发送的所述第二服务器的地址，其中，所述第二服务器与所述对应的接入设备之间的网络延时均小于第一延时阈值；所述目标接入设备是与所述第一帐号之间的网络延时最低的接入设备；在所述目标接入设备上将所述第二服务

器的地址发送给所述第一帐号，并向所述第二服务器转发所述第一帐号发送的所述一轮场景交互中的交互数据。

在一个实施例中，本申请实施例中的方法可以应用于游戏场景中。目标应用可以是目标游戏应用。请求开始一轮场景交互可以是请求开始一局游戏。创建用于实现一轮场景交互的交互场景，可以是创建一局游戏。参与一轮场景交互的帐号，可以是参与一局游戏的帐号。即，第一组帐号可以是参与一局游戏的帐号。转发第一帐号发送的一轮场景交互中的交互数据，可以是转发第一帐号发送的一局游戏中的游戏交互数据。

在其他实施例中，该方法也可以应用于直播场景或者线上会议场景中。那么，目标应用可以是目标直播应用或者目标会议应用。请求开始一轮场景交互可以是请求开始一场直播或一场线上会议。创建用于实现一轮场景交互的交互场景，可以是创建用于实现一场直播的直播交互场景或者创建用于实现一场线上会议的会议交互场景。参与一轮场景交互的帐号，可以是参与一场直播或者会议的帐号。即，第一组帐号可以是参与一场直播或者会议的帐号。一轮场景交互中的交互数据，可以是一场直播或者会议中的直播交互数据或者会议交互数据。

通过本实施例，采用在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求，并将第一数据请求发送给第一类型的第一服务器，第一服务器将来自不同地理区域的账号（包括第一帐号）确定为参加一轮场景交互的帐号，参加同一轮场景交互的不同地理区域的帐号，都会通过对应的不同地理区域的接入设备向第一服务器请求开启该轮场景交互。在第二服务器上创建了用于实现该轮场景交互的交互场景之后，在目标接入设备上获取第一服务器发送的第二服务器的地址，将第二服务器的地址发送给第一帐号，并向第二服务器转发第一帐号发送的一轮场景交互中的交互数据。即，将接入设备跨域绑定，通过与需要进行交互的帐号的网络延时最低的目标接入设备，在目标应用与相关联服务器之间转发需要进行交换的交互数据，实现了不同地理区域的帐号接入至同一交互场景中，以进行一轮场景交互，而且，降低了多个不同地理区域的帐号在进行场景交互时的平均网络延时。

在一个实施例中，所述在所述第一接入设备上将所述第一数据请求发送给第一类型的第一服务器，包括：在所述第一接入设备为第一云负载均衡器 CLB 的情况下，在所述第一 CLB 上通过云联网向所述第一服务器发送所述第一数据请求，其中，所述第一 CLB 位于所述第一组不同地理区域中的第一地理区域。

在一个实施例中，所述在所述第一 CLB 上通过云联网向所述第一服务器发送所述第一数据请求，包括：在所述第一 CLB 上通过所述云联网向第二 CLB 发送所述第一数据请求，其中，所述第二 CLB 与所述第一服务器所在的第一服务器集群中的多个服务器连接；在所述第二 CLB 上将所述第一数据请求发送到所述第一服务器集群中第三类型的第三服务器，其中，所述第三服务器用于提供所述目标应用中的单轮场景交互之外的服务；在所述第三服务器上所述第一数据请求发送给所述第一服务器。

可以理解，在游戏场景中，单轮场景交互可以是单局游戏，即，第三服务器用于提供所述目标游戏应用中的单局游戏之外的游戏服务。

在一个实施例中，所述在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求之前，所述方法还包括：在所述第一接入设备上获取所述第一帐号发送的第一登录请求；在所述第一接入设备上将所述第一登录请求发送到所述第一服务器集群中的第三服务器；在所述第一接入设备上获取所述第三服务器发送的目标数据，其中，所述目标数据包括所述第三服务器从目标数据库获取到的所述第一帐号在所述目标应用中的数据；在所述第一接入设备上向所述第一帐号发送第一登录响应，其中，所述第一登录响应用于指示所述第一帐号登录成功，所述第一登录响应包括所述目标数据。

可以理解，在游戏场景中，目标数据可以为目标游戏数据。即，在所述第一接入设备上获取所述第三服务器发送的目标游戏数据。目标游戏数据包括第三服务器从目标数据库获取到的第一帐号在目标游戏应用中的游戏数据。

在一个实施例中，所述在所述第一接入设备上将所述第一数据请求发送给第一类型的第一服务器，包括：在所述第一接入设备为第一全球应用加速

平台 GAAP 加速点的情况下，在所述第一 GAAP 加速点上通过第二 CLB 向所述第一服务器发送所述第一数据请求，其中，所述第二 CLB 与第一服务器集群中的多个服务器连接，所述多个服务器包括所述第一服务器，所述第一服务器集群通过云联网与多个 CLB 连接，所述多个 CLB 分别位于不同的地理区域。

在一个实施例中，在所述第一接入设备上将所述第一数据请求发送给第一类型的第一服务器之后，所述方法还包括：在所述第一服务器上获取第一组网络延时列表；所述第一组网络延时列表中，包括所述第一组帐号中的每个帐号分别对应的接入设备与所述多个第二类型服务器进行数据传输时的网络延时；若所述第一组帐号为一个帐号，将所述网络延时最低的第二类型服务器的地址，确定为所述第二服务器的地址。

在一个实施例中，所述方法还包括：若所述第一组帐号包括多个帐号，获取与每个帐号所对应的接入终端之间网络延时最低的第二类型服务器标识，得到多个第二类型服务器标识；在所述用于指示同一个第二类型服务器的所述第二类型服务器标识的数量超过第一阈值的情况下，将所指示的所述同一个第二类型服务器的地址，确定为所述第二服务器的地址。

在一个实施例中，所述方法还包括：在所述用于指示同一个第二类型服务器的所述第二类型服务器标识数量未超过第一阈值的情况下，将所述多个第二类型服务器中网络延时评价参数最高的第二类型服务器的地址，确定为所述第二服务器的地址。

在一个实施例中，所述方法还包括：在第一接入设备上获取第一帐号发送的第二数据请求，其中，所述第二数据请求用于请求将目标虚拟对象添加到所述一轮场景交互中；在所述第一接入设备上将所述第二数据请求发送给所述第一服务器，其中，所述第一服务器还用于将所述第二服务器的地址确定为第四类型的第四服务器的地址，所述第四服务器用于创建所述目标虚拟对象；在所述目标接入设备上将所述第四服务器的地址发送给所述第一帐号，并向所述第四服务器转发所述第一帐号发送的所述一轮场景交互中的交互数据；所述第四服务器根据所述交互数据在预设条件下创建所述目标虚拟对象。

可以理解，在游戏场景中，目标虚拟对象可以是目标虚拟游戏对象。交互数据为游戏交互数据。第二数据请求用于请求将目标虚拟游戏对象添加到一局游戏中。第四服务器根据游戏交互数据在预设条件下创建目标虚拟游戏对象。

在一个实施例中，所述预设条件包括以下至少之一：

在所述一轮场景交互中的目标虚拟对象数量小于第一数量阈值；

在所述一轮场景交互中存在所述第一组帐号中的帐号连接失败次数超过第二数量阈值；

在所述一轮场景交互中存在所述第一组帐号中的帐号的属性为目标帐号，所述目标帐号为需要与所述目标虚拟对象互动的帐号。

在一个实施例中，在游戏场景中，上述预设条件中的一轮场景交互可以为一局游戏，目标虚拟对象可以为目标虚拟游戏对象。

在一个实施例中，所述方法还包括：在第一接入设备上获取第一帐号发送的第三数据请求，其中，所述第三数据请求用于请求对所述一轮场景交互进行录像；在所述第一接入设备上将所述第三数据请求发送给所述第一服务器，其中，所述第一服务器还用于将所述第二服务器的地址确定为第五类型的第五服务器的地址，所述第五服务器用于创建所述一轮场景交互的录像文件；在所述目标接入设备上将所述第五服务器的地址发送给所述第一帐号，并向所述第五服务器转发所述第一帐号发送的所述一轮场景交互中的交互数据；所述第五服务器根据交互数据创建所述一轮场景交互的录像文件。

在一个实施例中，在游戏场景中，上述一轮场景交互可以为一局游戏，交互数据可以为游戏交互数据。一轮场景交互中的交互数据可以为一局游戏中的游戏交互数据。

现以上述目标客户端上执行的应用为游戏应用为例，目标游戏应用 109 通过用户终端 103 进行显示，可通过终端上配置的目标游戏应用 109 的入口使用上述游戏应用中的帐号接入服务，上述仅是一种示例，本实施例中对此不作任何限定。

在一个实施例中，作为一种可选的实施方式，如图 2 所示，上述帐号接入方法包括：

S202，在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求，其中，第一数据请求用于请求在目标游戏应用中开始一局游戏。

在一个实施例中，上述第一接入设备和目标接入设备可以包括但不限于是 GAPP 接入设备或者 CLB 接入设备，上述第一接入设备和目标接入设备可以相同或者不同，上述目标游戏应用可以包括但不限于射击类游戏应用、棋牌类游戏应用、角色扮演类游戏应用、策略类游戏应用等，也可以是上述多种类型游戏应用的结合。上述第一帐号可以包括但不限于预先在游戏应用的相关服务器注册完成的帐号，也可以包括但不限于在发送数据请求的同时完成在游戏应用的相关服务器注册的帐号。上述仅是一种示例，本实施例对此不做任何具体的限定。

在一个实施例中，上述第一数据请求可以包括但不限于用于请求开始一局游戏，或者，用于与其他帐号组成用于请求开始上述一局游戏的上述第一组帐号，上述其他帐号可以与第一帐号处于相同的地理区域或者不同的地理区域。

S204，在第一接入设备上将第一数据请求发送给第一类型的第一服务器，其中，第一服务器用于将第一组帐号确定为参与一局游戏的帐号，并确定第二类型的第二服务器的地址，第二服务器用于创建一局游戏，第一组帐号包括来自第一组不同地理区域的帐号，第一组帐号包括第一帐号，第一组帐号中的每个帐号分别用于通过对应的接入设备向第一服务器发送对应的数据请求，对应的数据请求用于请求开始一局游戏，对应的接入设备包括来自第二组不同地理区域的接入设备。

在一个实施例中，上述第一类型的服务器可以包括但不限于大区服务器或者预先配置的用于进行游戏帐号匹配的服务器，上述第二类型的服务器可以包括但不限于 PVP 服务器、PVE（Player VS Environment 玩家对战环境）服务器等用于创建一局游戏，并与对应的参与上述一局游戏进行游戏数据交换的服务器。

在一个实施例中，上述第一组帐号中的每个帐号都对应于一个接入设备，上述每个帐号对应的接入设备与每个帐号所处可以包括但不限于相同或相邻的地理区域，每个帐号与其对应的接入设备的网络延时比每个帐号与除了与其对应的接入设备以外的其他接入设备的网络延时较小，换言之，每个帐号对应于多个接入设备中网络延时最低的接入设备，由于数据通过网络传输，因此，上述每个帐号和与其对应网络延时最低的接入设备所处的地理区域是较为接近的地理区域。

S206，在第二服务器上创建了一局游戏之后，在目标接入设备上获取第一服务器发送的第二服务器的地址，其中，第二服务器与对应的接入设备之间的网络延时均小于第一延时阈值；

其中，目标接入设备，是与第一帐号之间的网络延时最低的接入设备。可以理解，如果第一接入设备与第一帐号之间的网络延时最低，那么，目标接入设备则可以是第一接入设备。如果是其他接入设备与第一帐号之间的网络延时最低，那么，第一接入设备则不为目标接入设备。

在一个实施例中，上述第一延时阈值可以由系统预设，具体数值可以根据不同的游戏应用单独设置，例如，在射击类游戏应用中将上述第一延时阈值设置为较低的阈值，在保证参与者的游戏体验的情况下尽可能实现更广泛地理区域的用户实现同服务器游戏，在养成类游戏应用中将上述第一延时阈值设置为较高的阈值，尽可能允许更多的全球范围的用户以较为正常的网络延时参与本局游戏。上述仅是一种示例，具体的游戏应用场景本申请不做具体限定。

在一个实施例中，上述第一服务器根据上述第一数据请求确定第一组帐号中每个帐号与各个第二类型服务器的网络延时，将多个第二类型服务器中网络延时参数最高的第二类型服务器确定为第二服务器，进而，获取上述第二服务器的地址，上述网络延时参数可以由系统根据网络延时自动确定

S208，在目标接入设备上将第二服务器的地址发送给第一帐号，并向第二服务器转发第一帐号发送的一局游戏中的游戏交互数据。

上述游戏交互数据可以包括但不限于游戏进行过程中每个参与当前局游戏的帐号向服务器发送的游戏交互数据,以目标游戏应用为棋牌类游戏为例,上述游戏交互数据可以包括但不限于第一帐号的出牌信息、第一帐号的聊天信息、第一帐号的名称、头像以及背包中的虚拟物品等能够进行交互的游戏数据。

通过本实施例,采用在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求,并将第一数据请求发送给第一类型的第一服务器,第一服务器将来自不同地理区域的账号(包括第一帐号)确定为参加一局游戏的帐号,参加同一局游戏的不同地理区域的帐号,都会通过对应的不同地理区域的接入设备向第一服务器请求开启该局游戏。在第二服务器上创建了一局游戏之后,在目标接入设备上获取第一服务器发送的第二服务器的地址,将第二服务器的地址发送给第一帐号,并向第二服务器转发第一帐号发送的一局游戏中的游戏交互数据。即,将接入设备跨域绑定,通过与需要进行游戏的帐号的网络延时最低的目标接入设备,在目标游戏应用与相关联服务器之间转发需要进行交换的游戏数据,实现了不同地理区域的帐号接入至同一局游戏中进行交互,而且,降低了多个不同地理区域的帐号在进行游戏时的平均网络延时。

在一个可选的实施例中,在第一接入设备上将第一数据请求发送给第一类型的第一服务器,包括:在第一接入设备为第一云负载均衡器 CLB 的情况下,在第一 CLB 上通过云联网向第一服务器发送第一数据请求,其中,第一 CLB 位于第一组不同地理区域中的第一地理区域,第一服务器所在的第一服务器集群通过云联网与多个 CLB 连接,多个 CLB 包括第一 CLB,多个 CLB 分别位于不同的地理区域。

在一个实施例中,在上述第一接入设备与上述第一服务器使用的是相同的运营商服务的情况下,将上述第一接入设备确定为上述第一 CLB,上述第一 CLB 可以通过跨域绑定的方式与对应的地理区域进行绑定,上述绑定关系登记存储于 DNS 服务器中,第一帐号在通过域名进行数据交换的过程中,通过 DNS 服务器解析得到与第一帐号之间时延最低的 CLB 地址,并通过 CLB 将上述第一数据请求转发至上述第一服务器。

在一个实施例中，图 3 是根据本申请实施例的一种可选的帐号接入方法的示意图，如图 3 所示，其中，虚拟地图 302 用于表示与目标游戏应用相关联的服务器所处的位置信息，虚拟标识 304 在本实施例中用于表示上述第一服务器的地理位置，在上述第一帐号处于图 3 中虚拟标识 304 附近的地理区域时，将上述第二服务器的地址确定为与虚拟标识 304 的地理区域对应的第二类型服务器的地址，上述多个虚拟标识 306 对应的 CLB 以云联网的形式通过对应的专线互相连接。

通过本实施例，将上述 CLB 的跨域绑定后用于转发在帐号所处的终端和对应于第一数据请求的第一服务器之间转发上述第一数据请求，解决了全球各地用户接入难以通过较低时延进行接入的问题，使用户通过 DNS 解析，可以访问到最优（通常是最近）的虚拟私有云进行数据交换，达到降低帐号接入时延，多个不同地理区域的帐号能够基于相同的服务器进行游戏的技术效果。

在一个可选的实施例中，在第一 CLB 上通过云联网向第一服务器发送第一数据请求，包括：在第一 CLB 上通过云联网向第二 CLB 发送第一数据请求，其中，第二 CLB 与第一服务器集群中的多个服务器连接；在第二 CLB 上将第一数据请求发送到第一服务器集群中的第三服务器，其中，第三服务器用于提供目标游戏应用中的单局游戏之外的游戏服务；在第三服务器上第一数据请求发送给第一服务器。

在一个实施例中，通过引入“云联网”方案从而实现了点对点间专线故障的冗余能力，例如，在第一 CLB 位于硅谷，第二 CLB 位于法兰克福以及第三服务器位于新加坡的情况下，当硅谷到新加坡专线故障时，可以自动调度到硅谷到法兰克福，然后经由法兰克福到新加坡的专线进行数据交互服务。

在一个可选的实施例中，在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求之前，方法还包括：在第一 CLB 上获取第一帐号发送的第一登录请求；在第一 CLB 上将第一登录请求发送到第一服务器集群中的第三服务器，其中，第三服务器用于提供目标游戏应用中的单局游戏之外的游戏服务；在第一 CLB 上获取第三服务器发送的目标游戏数据，其中，目标游戏数据包括第三服务器向目标数据库获取到的第一帐号在目标游戏应用中的游戏数据；在第

一 CLB 上向第一帐号发送第一登录响应，其中，第一登录响应用于指示第一帐号登录成功，第一登录响应包括目标游戏数据。

在一个实施例中，上述第三服务器可以包括但不限于大区服务器，也即，用于公共服务集群，现有技术中通过公网链路实现用户侧到公共服务集群的连接，而在本实施例中，通过 CLB 转发用于连接公共服务集群的登录请求，并利用 CLB 实现用户侧和公共服务集群之间的数据转发，上述 CLB 与上述第三服务器通过专线连接。

在一个实施例中，图 4 是根据本申请实施例的另一种可选的帐号接入方法的流程示意图，如图 4 所示，以第一帐号为北美洲用户为例进行进一步说明：

S402，北美用户（对应于前述的第一帐号）发起网络请求，触发 DNS 解析；

S404，DNS 服务器根据北美用户的 IP 地址向北美用户返回北美 CLB（对应于前述的目标接入设备）的 IP 地址（VIP 地址）；

S406，获取北美用户发起的登录请求；

S408，北美 CLB 将登录请求转发到新加坡大区服务器（对应于前述的第三服务器）；

S410，新加坡大区服务器根据登录请求访问数据库获取用户数据；

S412，数据库向新加坡大区服务器返回用户数据；

S414，大区服务器根据业务逻辑处理用户数据；

S416，新加坡大区服务器向北美 CLB 返回登录响应信息；

S418，通过北美 CLB 向北美用户返回上述登录响应信息。

通过本实施例，能够解决相关技术中从用户侧目标游戏应用访问公共服务集群，需要通过公网链路实现，由于帐号的请求时延和帐号到公共服务的距离、以及公网链路的路由质量正相关，因此，会出现部分游戏帐号在进行

与上述公共服务集群相关联的操作时，会有卡顿感的技术问题。

在一个可选的实施例中，在第一接入设备上将第一数据请求发送给第一类型的第一服务器，包括：在第一接入设备为第一全球应用加速平台 GAAP 加速点的情况下，在第一 GAAP 加速点上通过第二 CLB 向第一服务器发送第一数据请求，其中，第二 CLB 与第一服务器集群中的多个服务器连接，多个服务器包括第一服务器，第一服务器集群通过云联网与多个 CLB 连接，多个 CLB 分别位于不同的地理区域。

在一个实施例中，在上述第一接入设备与上述第一服务器使用的是不同的运营商服务的情况下，将上述第一接入设备确定为上述第一 GAAP 加速点，上述第一 GAAP 加速点可以直接连接到上述第二 CLB，进而连接到上述包括第一服务器的第一服务器集群，换言之，上述第一帐号通过 GAAP 加速点经过不同运营商之间的专线连接到上述第一服务器集群。上述 GAAP 的地址登记存储于 DNS 服务器中，第一帐号在通过域名进行数据交换的过程中，通过 DNS 服务器解析得到与第一帐号之间时延最低的 GAAP 地址，并通过 GAAP 将上述第一数据请求转发至上述第一服务器。

在一个实施例中，图 5 是根据本申请实施例的另一种可选的帐号接入方法的示意图，如图 5 所示，其中，虚拟地图 502 用于表示与目标游戏应用相关联的服务器所处的位置信息，虚拟标识 504 在本实施例中用于表示上述第一 GAAP 的地理位置，虚拟标识 506 在本实施例中用于表示上述第一服务器的地理位置，虚拟标识 508 在本实施例中用于表示上述第二 CLB 的地理位置，在上述第一帐号处于图 5 中虚拟标识 504 附近的地理区域时，将上述第二服务器的地址确定为与虚拟标识 504 的地理区域对应的第二类型服务器的地址，上述虚拟标识 504 对应的第一 GAAP 通过对应于不同运营商之间的专线分别与虚拟标识 506、虚拟标识 508 对应的 CLB 或者服务器相连接。

通过本实施例，需要运用 GAAP 的帐号可以直接从南美 GAAP 加速点再通过专线连通到新加坡的 CLB，然后直接访问到大区服务器，这样就不需要从南美洲绕路到硅谷再通过硅谷连到新加坡公共服务集群，解决了不同云提供商之间的虚拟私有云进行互联互通的技术问题。

在一个可选的实施例中，在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求之前，方法还包括：在第一 GAAP 加速点上获取第一帐号发送的第二登录请求；在第一 GAAP 加速点上将第二登录请求发送到第一服务器集群中的第三服务器，其中，第三服务器用于提供目标游戏应用中的单局游戏之外的游戏服务；在第一 GAAP 加速点上获取第三服务器发送的目标游戏数据，其中，目标游戏数据包括第三服务器向目标数据库获取到的第一帐号在目标游戏应用中的游戏数据；在第一 CLB 上向第一帐号发送第二登录响应，其中，第二登录响应用于指示第一帐号登录成功，第二登录响应包括目标游戏数据。

在一个实施例中，上述第三服务器可以包括但不限于大区服务器，也即，用于公共服务集群，现有技术中通过公网链路实现用户侧到公共服务集群的连接，而在本实施例中，通过 GAAP 转发用于连接公共服务集群的登录请求，并利用 GAAP 实现用户侧和公共服务集群之间的数据转发，上述 GAAP 与上述第三服务器通过专线连接。

在一个实施例中，图 6 是根据本申请实施例的又一种可选的帐号接入方法的流程示意图，如图 6 所示，以第一帐号为南美洲用户为例进行进一步说明：

S602，南美用户（对应于前述的第一帐号）发起网络请求，触发 DNS 解析；

S604，DNS 服务器根据南美用户的 IP 地址向南美用户返回南美 GAAP 加速点的 IP 地址；

S606，获取南美用户发起的登录请求；

S608，南美 GAAP 加速点（对应于前述的目标接入设备）将登录请求转发到新加坡大区服务器（对应于前述的第三服务器）；

S610，新加坡大区服务器根据登录请求访问数据库获取用户数据；

S612，数据库向新加坡大区服务器返回用户数据；

S614，大区服务器根据业务逻辑处理用户数据；

S616, 新加坡大区服务器向南美 GAAP 加速点返回登录响应信息;

S618, 通过南美 GAAP 加速点向南美用户返回上述登录响应信息。

通过本实施例, 能够解决相关技术中从用户侧目标游戏应用访问公共服务集群, 需要通过公网链路实现, 由于帐号的请求时延和帐号到公共服务的距离、以及公网链路的路由质量正相关, 因此, 会出现部分游戏帐号在进行与上述公共服务集群相关联的操作时, 会有卡顿感的技术问题, 达到降低用户网络时延的技术效果。

在一个可选的实施例中, 在第一接入设备上将第一数据请求发送给第一类型的第一服务器之后, 方法还包括: 在第一服务器上获取第一组帐号中的每个帐号分别对应的接入设备与多个第二类型服务器进行数据传输时的第一组网络延时列表; 在第一组帐号数量为一个帐号, 第一组网络延时列表中记录有一个帐号所对应的接入终端与多个第二类型服务器的网络延时的情况下, 将网络延时最低的第二类型服务器的地址确定为第二服务器的地址; 在第一组帐号数量为多个帐号, 第一组网络延时列表中记录有多个帐号中每个帐号所对应的接入终端与多个第二类型服务器的网络延时的情况下, 获取多个帐号中每个帐号所对应的接入终端与多个第二类型服务器的网络延时中时延最低的多个第二类型服务器标识; 在多个第二类型服务器标识中用于指示同一个第二类型服务器的标识的数量超过第一阈值的情况下, 将与第二类型服务器标识对应的第二类型服务器的地址确定为第二服务器的地址; 在多个第二类型服务器标识中用于指示同一个第二类型服务器的标识数量未超过第一阈值的情况下, 将多个第二类型服务器中网络延时评价参数最高的第二类型服务器的地址确定为第二服务器的地址。

在一个实施例中, 在第一组帐号数量为一个帐号的情况下, 将上述一个帐号对应的多个接入设备按照网络时延进行排序, 将网络时延最低的接入设备确定为上述一个帐号对应的接入设备。

在一个实施例中, 在第一组帐号数量为多个帐号的情况下, 上述第一组帐号包括位于东南亚区域的第一帐号、位于北美洲区域的第二帐号、位于南美洲区域的第三帐号, 上述第一帐号对应的接入设备设置在东南亚区域、上

述第二帐号对应的接入设备设置在北美洲区域、上述第三帐号对应的接入设备设置在南美洲区域，上述第一帐号与南美洲区域的接入设备的网络时延为 300ms，与北美洲区域的接入设备的网络时延为 200ms、与东南亚区域的接入设备的网络时延为 50ms，则对于第一帐号而言，将与南美洲区域的接入设备对应的网络延时参数设置为 40，将与北美洲区域的接入设备对应的网络延时参数设置为 70，将与东南亚区域的接入设备对应的网络延时参数设置为 100，对于第二帐号而言，上述第二帐号与南美洲区域的接入设备的网络时延为 100ms，与北美洲区域的接入设备的网络时延为 50ms、与东南亚区域的接入设备的网络时延为 200s，则将与南美洲区域的接入设备对应的网络延时参数设置为 85，将与北美洲区域的接入设备对应的网络延时参数设置为 100，将与东南亚区域的接入设备对应的网络延时参数设置为 40，通过上述操作确定处于东南亚区域的接入设备的网络延时参数总共为 210 分，处于北美洲区域的接入设备的网络延时参数总共为 225 分，由于处于北美洲区域的接入设备的网络延时参数较处于东南亚区域的接入设备的网络延时参数更高，则将上述第二服务器确定为位于北美洲的第二类型服务器，并获取该第二类型服务器的地址作为上述第二服务器的地址。

上述仅是一种示例，具体用于选择最优第二类型服务器的方式还可以包括但不限于其他能够体现确定的第二类型服务器的网络时延相对于多个帐号为最优情况的第二类型服务器，本实施例对此不做具体限定。

在一个实施例中，上述第一阈值和第二阈值可以相同或者不同，本申请对此不做任何具体限定。

通过本实施例，利用举手机制直接选择出最优第二类型服务器以及在无法直接选择出最优第二类型服务器的情况下，通过为每个第二类型服务器配置相应的网络时延参数，进而完成对上述第二服务器的地址的确定，达到提高效率，避免反复确定造成系统资源浪费的技术效果。

在一个可选的实施例中，方法还包括：在第一接入设备上获取第一帐号发送的第二数据请求，其中，第二数据请求用于请求将目标虚拟游戏对象添加到一局游戏中；在第一接入设备上将第二数据请求发送给第一服务器，其

中，第一服务器还用于将第二服务器的地址确定为第四类型的第四服务器的地址，第四服务器用于创建目标虚拟游戏对象；在目标接入设备上将第四服务器的地址发送给第一帐号，并向第四服务器转发第一帐号发送的一局游戏中的游戏交互数据；第四服务器根据游戏交互数据在预设条件下创建目标虚拟游戏对象，其中，预设条件包括以下至少之一：在一局游戏中的目标虚拟游戏对象数量小于第一数量阈值；在一局游戏中存在第一组帐号中的帐号连接失败次数超过第二数量阈值；在一局游戏中存在第一组帐号中的帐号的属性为目标帐号，目标帐号为需要与目标虚拟游戏对象互动的游戏帐号。

在一个实施例中，上述第四服务器用于在上述一局游戏中配置能够模拟上述第一帐号控制的虚拟对象的行为的目标虚拟对象，在进行PVP操作时，在一些场景下（如人数不足、用户连接失败次数过多、新手玩家需要引导），需要补允特别的目标虚拟操作对象进入上述一局游戏中。将上述第四服务器和上述第二服务器部署在同一个虚拟私有云中，因此可以减少专线流量的开销，达到降低运营成本的目的。

在一个可选的实施例中，方法还包括：在第一接入设备上获取第一帐号发送的第三数据请求，其中，第三数据请求用于请求对一局游戏进行录像；在第一接入设备上将第三数据请求发送给第一服务器，其中，第一服务器还用于将第二服务器的地址确定为第五类型的第五服务器的地址，第五服务器用于创建一局游戏的录像文件；在目标接入设备上将第五服务器的地址发送给第一帐号，并向第五服务器转发第一帐号发送的一局游戏中的游戏交互数据；第五服务器根据游戏交互数据创建一局游戏的录像文件。

在一个实施例中，上述第五服务器用于在上述一局游戏中保存上述帐号的单局操作，在单局结束后形成录像文件，用于用户的回看与分享。通过将第五服务器和第二服务器部署在同一个虚拟私有云中，可以减少专线流量的开销，达到降低成本的目的。

通过本实施例，将与第二服务器交互频繁，同时和公共集群可以解耦的模块，调整到各个虚拟私有云中，能够减少专线的流量，同时对于进程重启需要大量从公共集群进行读、写的场景，采用分散请求的方式，达到成本优

化的目的。

下面结合具体实施例对本申请做进一步说明：

图 7 是根据本申请实施例的又一种可选的帐号接入方法的流程示意图，如图 7 所示，以第一帐号为北美洲用户为例进行进一步说明：

S702，北美用户发起网络请求，触发 DNS 解析；

S704，DNS 服务器根据北美用户的 IP 地址向北美用户返回北美 CLB（对应于第一接入设备）的 IP 地址；

S706，获取北美用户发起的登录请求；

S708，北美 CLB 将登录请求转发到新加坡大区服务器（对应于上述第三服务器）；

S710，新加坡大区服务器根据登录请求访问数据库获取用户数据；

S712，数据库向新加坡大区服务器返回用户数据；

S714，大区服务器根据业务逻辑处理用户数据；

S716，新加坡大区服务器向北美 CLB 返回登录响应信息；

S718，通过北美 CLB 向北美用户返回上述登录响应信息；

S720，获取北美用户发起的匹配请求（对应于前述的第一数据请求）；

S722，北美 CLB 将匹配请求转发到新加坡大区服务器；

S724，新加坡大区服务器将上述匹配请求信息转发至新加坡匹配服务器（对应于上述第一服务器）。

S725a，新加坡匹配服务器向新加坡单局服务器（对应于上述第二服务器）发送建立一局游戏的请求。

S725b，新加坡单局服务器在确定人数足够的情况下创建一局游戏后，将创建成功的响应消息返回至新加坡匹配服务器。

S726，新加坡匹配服务器将该响应消息返回至新加坡大区服务器；

S728, 新加坡大区服务器将上述响应消息返回北美 CLB;

S730, 北美 CLB 将上述响应消息转发至第一帐号;

S732, 第一帐号向北美 CLB 发送上述用于开始一局单局游戏的数据请求信息;

S734, 北美 CLB 将上述请求信息转发至新加坡单局服务器(对应于上述第二服务器)。

通过上述方案可以将不同地理区域的帐号所对应的网络时延进行统计,进而再通过针对网络时延较高地区进行针对性的配置能够实现更低网络时延情况下的进行数据传输的技术效果。

需要说明的是,对于前述的各方法实施例,为了简单描述,故将其都表述为一系列的动作组合,但是本领域技术人员应该知悉,本申请并不受所描述的动作顺序的限制,因为依据本申请,某些步骤可以采用其他顺序或者同时进行。其次,本领域技术人员也应该知悉,说明书中所描述的实施例均属于优选实施例,所涉及的动作和模块并不一定是本申请所必须的。

根据本申请实施例的另一个方面,还提供了一种用于实施上述帐号接入方法的目标应用中的帐号接入装置,设置于电子设备中。如图 8 所示,该装置包括:

获取模块 802, 用于在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求, 其中, 第一数据请求用于请求在目标应用中开始一轮场景交互;

发送模块 804, 用于在第一接入设备上将第一数据请求发送给第一类型的第一服务器, 其中, 第一服务器用于将第一组帐号确定为参与一轮场景交互的帐号, 并确定第二类型的第二服务器的地址, 第二服务器用于创建用于实现一轮场景交互的交互场景, 第一组帐号包括来自第一组不同地理区域的帐号, 第一组帐号包括第一帐号, 第一组帐号中的每个帐号分别用于通过对应的接入设备向第一服务器发送对应的数据请求, 对应的数据请求用于请求开始一轮场景交互, 对应的接入设备包括来自第二组不同地理区域的接入设备;

获取模块 802，用于在第二服务器上创建了交互场景之后，在目标接入设备上获取第一服务器发送的第二服务器的地址，其中，第二服务器与对应的接入设备之间的网络延时均小于第一延时阈值；

发送模块 804，用于在目标接入设备上将第二服务器的地址发送给第一帐号，并向第二服务器转发第一帐号发送的一轮场景交互中的交互数据。

在一个可选的实施例中，图 9 是根据本申请实施例的另一种可选的应用中的帐号接入装置的结构示意图，如图 9 所示，发送模块 804，包括：第一发送单元 902，用于在第一接入设备为第一云负载均衡器 CLB 的情况下，在第一 CLB 上通过云联网向第一服务器发送第一数据请求，其中，第一 CLB 位于第一组不同地理区域中的第一地理区域，第一服务器所在的第一服务器集群通过云联网与多个 CLB 连接，多个 CLB 包括第一 CLB，多个 CLB 分别位于不同的地理区域。

在一个可选的实施例中，第一发送单元 902 用于通过如下方式在第一 CLB 上通过云联网向第一服务器发送第一数据请求：在第一 CLB 上通过云联网向第二 CLB 发送第一数据请求，其中，第二 CLB 与第一服务器集群中的多个服务器连接；在第二 CLB 上将第一数据请求发送到第一服务器集群中的第三服务器，其中，第三服务器用于提供目标应用中的单轮场景交互之外的服务；在第三服务器上第一数据请求发送给第一服务器。

在一个可选的实施例中，获取模块还用于：在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求之前，在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一登录请求；发送模块还用于在第一接入设备上将第一登录请求发送到第一服务器集群中第三类型的第三服务器，其中，第三服务器用于提供目标应用中的单轮场景交互之外的服务；获取模块还用于在第一第一接入设备上获取第三服务器发送的目标数据，其中，目标数据包括第三服务器向目标数据库获取到的第一帐号在目标应用中的数据；发送模块还用于在第一第一接入设备上向第一帐号发送第一登录响应，其中，第一登录响应用于指示第一帐号登录成功，第一登录响应包括目标数据。

在一个可选的实施例中，如图 9 所示，发送模块 804 包括：第二发送单

元 904, 用于在第一接入设备为第一全球应用加速平台 GAAP 加速点的情况下, 在第一 GAAP 加速点上通过第二 CLB 向第一服务器发送第一数据请求, 其中, 第二 CLB 与第一服务器集群中的多个服务器连接, 多个服务器包括第一服务器, 第一服务器集群通过云联网与多个 CLB 连接, 多个 CLB 分别位于不同的地理区域。

在一个可选的实施例中, 获取模块还用于在第一 GAAP 加速点上获取第一帐号发送的第二登录请求; 发送模块还用于在第一 GAAP 加速点上将第二登录请求发送到第一服务器集群中的第三服务器, 其中, 第三服务器用于提供目标应用中的单轮场景交互之外的服务; 获取模块还用于在第一 GAAP 加速点上获取第三服务器发送的目标数据, 其中, 目标数据包括第三服务器向目标数据库获取到的第一帐号在目标应用中的数据; 发送模块还用于在第一 GAAP 加速点上向第一帐号发送第二登录响应, 其中, 第二登录响应用于指示第一帐号登录成功, 第二登录响应包括目标数据。

在一个可选的实施例中, 获取模块还用于在第一服务器上获取第一组网络延时列表; 所述第一组网络延时列表中, 包括第一组帐号中的每个帐号分别对应的接入设备与多个第二类型服务器进行数据传输时的网络延时; 若第一组帐号为一个帐号, 将网络延时最低的第二类型服务器的地址确定为第二服务器的地址; 若第一组帐号包括多个帐号, 获取多个帐号中每个帐号所对应的接入终端之间网络延时最低的第二类型服务器标识, 得到多个第二类型服务器标识; 在用于指示同一个第二类型服务器的所述第二类型服务器标识的数量超过第一阈值的情况下, 将所指示的所述同一个第二类型服务器的地址确定为第二服务器的地址; 在用于指示同一个第二类型服务器的所述第二类型服务器标识数量未超过第一阈值的情况下, 将多个第二类型服务器中网络延时评价参数最高的第二类型服务器的地址, 确定为第二服务器的地址。

在一个可选的实施例中, 获取模块还用于: 在第一接入设备上获取第一帐号发送的第二数据请求, 其中, 第二数据请求用于请求将目标虚拟对象添加到一轮场景交互中; 在第一接入设备上将第二数据请求发送给第一服务器, 其中, 第一服务器还用于将第二服务器的地址确定为第四类型的第四服务器

的地址，第四服务器用于创建目标虚拟对象；在目标接入设备上将第四服务器的地址发送给第一帐号，并向第四服务器转发第一帐号发送的一轮场景交互中的交互数据；第四服务器根据交互数据在预设条件下创建目标虚拟对象。

在一个实施例中，预设条件包括以下至少之一：在一轮场景交互中的目标虚拟对象数量小于第一数量阈值；在一轮场景交互中存在第一组帐号中的帐号连接失败次数超过第二数量阈值；在一轮场景交互中存在第一组帐号中的帐号的属性为目标帐号，目标帐号为需要与目标虚拟对象互动的帐号。

在一个可选的实施例中，装置还用于：在第一接入设备上获取第一帐号发送的第三数据请求，其中，第三数据请求用于请求对一轮场景交互进行录像；在第一接入设备上将第三数据请求发送给第一服务器，其中，第一服务器还用于将第二服务器的地址确定为第五类型的第五服务器的地址，第五服务器用于创建一轮场景交互的录像文件；在目标接入设备上将第五服务器的地址发送给第一帐号，并向第五服务器转发第一帐号发送的一轮场景交互中的交互数据；第五服务器根据交互数据创建一轮场景交互的录像文件。

根据本申请实施例的又一个方面，还提供了一种用于实施上述帐号接入方法的电子设备，该电子设备可以是图 1 所示的终端设备或服务器。如图 10 所示，该电子设备包括存储器 1002 和处理器 1004，该存储器 1002 中存储有计算机可读指令，该处理器 1004 被设置为通过计算机可读指令执行上述任一项方法实施例中的步骤。

在一个实施例中，上述电子设备可以位于计算机网络的多个网络设备中的至少一个网络设备。

在一个实施例中，本领域普通技术人员可以理解，图 10 所示的结构仅为示意，电子装置电子设备也可以是智能手机（如 Android 手机、iOS 手机等）、平板电脑、掌上电脑以及移动互联网设备（Mobile Internet Devices, MID）、PAD 等终端设备。图 10 其并不对上述电子装置电子设备的结构造成限定。例如，电子装置电子设备还可包括比图 10 中所示更多或者更少的组件（如网络接口等），或者具有与图 10 所示不同的配置。

其中，存储器 1002 可用于存储计算机可读指令以及模块，如本申请实施例中的帐号接入方法和装置对应的计算机可读指令/模块，处理器 1004 通过运行存储在存储器 1002 内的计算机可读指令以及模块，从而执行各种功能应用以及数据处理，即实现上述的帐号接入方法。存储器 1002 可包括高速随机存储器，还可以包括非易失性存储器，如一个或者多个磁性存储装置、闪存、或者其他非易失性固态存储器。在一些实例中，存储器 1002 可进一步包括相对于处理器 1004 远程设置的存储器，这些远程存储器可以通过网络连接至终端。上述网络的实例包括但不限于互联网、企业内部网、局域网、移动通信网及其组合。其中，存储器 1002 具体可以但不限于用于存储上述第一组帐号的相关信息与目标虚拟操作对象等信息。作为一种示例，如图 10 所示，上述存储器 1002 中可以但不限于包括上述目标应用中的帐号接入装置中的获取模块 802、发送模块 804、获取模块 802 以及发送模块 804。此外，还可以包括但不限于上述目标应用中的帐号接入装置中的其他模块单元，本示例中不再赘述。

在一个实施例中，上述的传输装置 1006 用于经由一个网络接收或者发送数据。上述的网络具体实例可包括有线网络及无线网络。在一个实例中，传输装置 1006 包括一个网络适配器（Network Interface Controller，NIC），其可通过网线与其他网络设备与路由器相连从而可与互联网或局域网进行通讯。在一个实例中，传输装置 1006 为射频（Radio Frequency，RF）模块，其用于通过无线方式与互联网进行通讯。

此外，上述电子设备还包括：显示器 1008，用于显示上述目标应用；和连接总线 1010，用于连接上述电子设备中的各个模块部件。

在其他实施例中，上述终端设备或者服务器可以是一个分布式系统中的一个节点，其中，该分布式系统可以为区块链系统，该区块链系统可以是由该多个节点通过网络通信的形式连接形成的分布式系统。其中，节点之间可以组成点对点（P2P，Peer To Peer）网络，任意形式的计算设备，比如服务器、终端等电子设备都可以通过加入该点对点网络而成为该区块链系统中的一个节点。

根据本申请的实施例的又一方面，还提供了一种计算机可读的存储介质，该计算机可读的存储介质中存储有计算机可读指令，其中，该计算机可读指令被设置为运行时执行上述任一项方法实施例中的步骤。

在一个实施例中，本领域普通技术人员可以理解上述实施例的各种方法中的全部或部分步骤是可以通过计算机可读指令来指令终端设备相关的硬件来完成，该计算机可读指令可以存储于一计算机可读存储介质中，存储介质可以包括：闪存盘、只读存储器（Read-Only Memory, ROM）、随机存取器（Random Access Memory, RAM）、磁盘或光盘等。

上述本申请实施例序号仅仅为了描述，不代表实施例的优劣。

上述实施例中的集成的单元如果以软件功能单元的形式实现并作为独立的产品销售或使用，可以存储在上述计算机可读的存储介质中。基于这样的理解，本申请的技术方案本质上或者说对现有技术做出贡献的部分或者该技术方案的全部或部分可以以软件产品的形式体现出来，该计算机软件产品存储在存储介质中，包括若干指令用以使得一台或多台计算机设备（可为个人计算机、服务器或者网络设备等）执行本申请各个实施例方法的全部或部分步骤。

在本申请的上述实施例中，对各个实施例的描述都各有侧重，某个实施例中未详述的部分，可以参见其他实施例的相关描述。

在本申请所提供的几个实施例中，应该理解到，所揭露的客户端，可通过其它的方式实现。其中，以上所描述的装置实施例仅仅是示意性的，例如单元的划分，仅仅为一种逻辑功能划分，实际实现时可以有另外的划分方式，例如多个单元或组件可以结合或者可以集成到另一个系统，或一些特征可以忽略，或不执行。另一点，所显示或讨论的相互之间的耦合或直接耦合或通信连接可以是通过一些接口，单元或模块的间接耦合或通信连接，可以是电性或其它的形式。

作为分离部件说明的单元可以是或者也可以不是物理上分开的，作为单元显示的部件可以是或者也可以不是物理单元，即可以位于一个地方，或者

也可以分布到多个网络单元上。可以根据实际的需要选择其中的部分或者全部单元来实现本实施例方案的目的。

另外,在本申请各个实施例中的各功能单元可以集成在一个处理单元中,也可以是各个单元单独物理存在,也可以两个或两个以上单元集成在一个单元中。上述集成的单元既可以采用硬件的形式实现,也可以采用软件功能单元的形式实现。

以上仅是本申请的优选实施方式,应当指出,对于本技术领域的普通技术人员来说,在不脱离本申请原理的前提下,还可以做出若干改进和润饰,这些改进和润饰也应视为本申请的保护范围。

权利要求书

1. 一种帐号接入方法，其特征在于，包括：

在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求，其中，所述第一数据请求用于请求在目标应用中开始一轮场景交互；

在所述第一接入设备上将所述第一数据请求发送给第一类型的第一服务器，其中，所述第一服务器用于将第一组帐号确定为参与所述一轮场景交互的帐号，并确定第二类型的第二服务器的地址，所述第二服务器用于创建用于实现所述一轮场景交互的交互场景，所述第一组帐号包括来自第一组不同地理区域的帐号，所述第一组帐号包括所述第一帐号，所述第一组帐号中的每个帐号分别用于通过对应的接入设备向所述第一服务器发送对应的数据请求，所述对应的数据请求用于请求开始所述一轮场景交互，所述对应的接入设备包括来自第二组不同地理区域的接入设备；

在所述第二服务器上创建了所述交互场景之后，在目标接入设备上获取所述第一服务器发送的所述第二服务器的地址，其中，所述第二服务器与所述对应的接入设备之间的网络延时均小于第一延时阈值；所述目标接入设备是与所述第一帐号之间的网络时延最低的接入设备；

在所述目标接入设备上将所述第二服务器的地址发送给所述第一帐号，并向所述第二服务器转发所述第一帐号发送的所述一轮场景交互中的交互数据。

2. 根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述在所述第一接入设备上将所述第一数据请求发送给第一类型的第一服务器，包括：

在所述第一接入设备为第一云负载均衡器 CLB 的情况下，在所述第一 CLB 上通过云联网向所述第一服务器发送所述第一数据请求，其中，所述第一 CLB 位于所述第一组不同地理区域中的第一地理区域。

3. 根据权利要求2所述的方法，其特征在于，所述在所述第一 CLB 上通过云联网向所述第一服务器发送所述第一数据请求，包括：

在所述第一 CLB 上通过所述云联网向第二 CLB 发送所述第一数据请求, 其中, 所述第二 CLB 与所述第一服务器所在的第一服务器集群中的多个服务器连接;

在所述第二 CLB 上将所述第一数据请求发送到所述第一服务器集群中第三类型的第三服务器, 其中, 所述第三服务器用于提供所述目标应用中的单轮场景交互之外的服务;

在所述第三服务器上所述第一数据请求发送给所述第一服务器。

4. 根据权利要求 1 所述的方法, 其特征在于, 所述在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求之前, 所述方法还包括:

在所述第一接入设备上获取所述第一帐号发送的第一登录请求;

在所述第一接入设备上所述第一登录请求发送到所述第一服务器集群中的第三服务器;

在所述第一接入设备上获取所述第三服务器发送的目标数据, 其中, 所述目标数据包括所述第三服务器从目标数据库获取到的所述第一帐号在所述目标应用中的数据;

在所述第一接入设备上向所述第一帐号发送第一登录响应, 其中, 所述第一登录响应用于指示所述第一帐号登录成功, 所述第一登录响应包括所述目标数据。

5. 根据权利要求 1 所述的方法, 其特征在于, 所述在所述第一接入设备上所述第一数据请求发送给第一类型的第一服务器, 包括:

在所述第一接入设备为第一全球应用加速平台 GAAP 加速点的情况下, 在所述第一 GAAP 加速点上通过第二 CLB 向所述第一服务器发送所述第一数据请求, 其中, 所述第二 CLB 与第一服务器集群中的多个服务器连接, 所述多个服务器包括所述第一服务器, 所述第一服务器集群通过云联网与多个 CLB 连接, 所述多个 CLB 分别位于不同的地理区域。

6. 根据权利要求 1 所述的方法, 其特征在于, 在所述第一接入设备上所述

第一数据请求发送给第一类型的第一服务器之后，所述方法还包括：

在所述第一服务器上获取第一组网络延时列表；所述第一组网络延时列表中，包括所述第一组帐号中的每个帐号分别对应的接入设备与所述多个第二类型服务器进行数据传输时的网络延时；

若所述第一组帐号为一个帐号，将所述网络延时最低的第二类型服务器的地址，确定为所述第二服务器的地址。

7. 根据权利要求6所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

若所述第一组帐号包括多个帐号，获取与每个帐号所对应的接入终端之间网络延时最低的第二类型服务器标识，得到多个第二类型服务器标识；

在所述用于指示同一个第二类型服务器的所述第二类型服务器标识的数量超过第一阈值的情况下，将所指示的所述同一个第二类型服务器的地址，确定为所述第二服务器的地址。

8. 根据权利要求7所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

在所述用于指示同一个第二类型服务器的所述第二类型服务器标识数量未超过第一阈值的情况下，将所述多个第二类型服务器中网络延时评价参数最高的第二类型服务器的地址，确定为所述第二服务器的地址。

9. 根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

在第一接入设备上获取第一帐号发送的第二数据请求，其中，所述第二数据请求用于请求将目标虚拟对象添加到所述一轮场景交互中；

在所述第一接入设备上将所述第二数据请求发送给所述第一服务器，其中，所述第一服务器还用于将所述第二服务器的地址确定为第四类型的第四服务器的地址，所述第四服务器用于创建所述目标虚拟对象；

在所述目标接入设备上将所述第四服务器的地址发送给所述第一帐号，并向所述第四服务器转发所述第一帐号发送的所述一轮场景交互中的交互数据；

所述第四服务器根据所述交互数据在预设条件下创建所述目标虚拟对象。

10. 根据权利要求 9 所述的方法，其特征在于，所述预设条件包括以下至少之一：

在所述一轮场景交互中的目标虚拟对象数量小于第一数量阈值；

在所述一轮场景交互中存在所述第一组帐号中的帐号连接失败次数超过第二数量阈值；

在所述一轮场景交互中存在所述第一组帐号中的帐号的属性为目标帐号，所述目标帐号为需要与所述目标虚拟对象互动的帐号。

11. 根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

在第一接入设备上获取第一帐号发送的第三数据请求，其中，所述第三数据请求用于请求对所述一轮场景交互进行录像；

在所述第一接入设备上将所述第三数据请求发送给所述第一服务器，其中，所述第一服务器还用于将所述第二服务器的地址确定为第五类型的第五服务器的地址，所述第五服务器用于创建所述一轮场景交互的录像文件；

在所述目标接入设备上将所述第五服务器的地址发送给所述第一帐号，并向所述第五服务器转发所述第一帐号发送的所述一轮场景交互中的交互数据；

所述第五服务器根据交互数据创建所述一轮场景交互的录像文件。

12. 一种应用中的帐号接入装置，设置于电子设备中，其特征在于，包括：

获取模块，用于在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求，其中，所述第一数据请求用于请求在目标应用中开始一轮场景交互；

发送模块，用于在所述第一接入设备上将所述第一数据请求发送给第一类型的第一服务器，其中，所述第一服务器用于将第一组帐号确定为参

与所述一轮场景交互的帐号，并确定第二类型的第二服务器的地址，所述第二服务器用于创建所述一轮场景交互，所述第一组帐号包括来自第一组不同地理区域的帐号，所述第一组帐号包括所述第一帐号，所述第一组帐号中的每个帐号对应的接入设备包括来自第二组不同地理区域的接入设备；

所述获取模块还用于在所述第二服务器上创建了所述一轮场景交互之后，在目标接入设备上获取所述第一服务器发送的所述第二服务器的地址，其中，所述第二服务器与所述对应的接入设备之间的网络延时均小于第一延时阈值；所述目标接入设备是与所述第一帐号之间的网络延时最低的接入设备；

所述发送模块还用于在所述目标接入设备上将所述第二服务器的地址发送给所述第一帐号，并向所述第二服务器转发所述第一帐号发送的所述一轮场景交互中的交互数据。

13. 根据权利要求 12 所述的装置，其特征在于，所述发送模块包括：

第一发送单元，用于在所述第一接入设备为第一云负载均衡器 CLB 的情况下，在所述第一 CLB 上通过云联网向所述第一服务器发送所述第一数据请求，其中，所述第一 CLB 位于所述第一组不同地理区域中的第一地理区域。

14. 根据权利要求 13 所述的装置，其特征在于，所述第一发送单元还用于在所述第一 CLB 上通过所述云联网向第二 CLB 发送所述第一数据请求，其中，所述第二 CLB 与所述第一服务器所在的第一服务器集群中的多个服务器连接；在所述第二 CLB 上将所述第一数据请求发送到所述第一服务器集群中的第三服务器，其中，所述第三服务器用于提供所述目标应用中的单轮场景交互之外的服务；在所述第三服务器上所述第一数据请求发送给所述第一服务器。

15. 根据权利要求 12 所述的装置，其特征在于，所述获取模块还用于在所述在第一接入设备上获取第一帐号发送的第一数据请求之前，在所述第一

接入设备上获取所述第一帐号发送的第一登录请求；

所述发送模块还用于在所述第一接入设备上将所述第一登录请求发送到所述第一服务器集群中第三类型的第三服务器；

所述获取模块还用于在所述第一接入设备上获取所述第三服务器发送的目标数据，其中，所述目标数据包括所述第三服务器向目标数据库获取到的所述第一帐号在所述目标应用中的数据；

所述发送模块还用于在所述第一接入设备上向所述第一帐号发送第一登录响应，其中，所述第一登录响应用于指示所述第一帐号登录成功，所述第一登录响应包括所述目标数据。

16. 一个或多个计算机可读的存储介质，所述计算机可读的存储介质包括存储的计算机可读指令，其中，所述计算机可读指令运行时执行所述权利要求 1 至 11 任一项中所述的方法。

17. 一种电子设备，包括存储器和一个或多个处理器，其特征在于，所述存储器中存储有计算机可读指令，所述一个或多个处理器被设置为通过所述计算机可读指令执行所述权利要求 1 至 11 任一项中所述的方法。