

用户界面的显示方法、装置、设备、介质及程序产品

本申请要求于 2021 年 12 月 10 日提交的申请号为 202111504223.8、发明名称为“用户界面的显示方法、装置、设备、介质及程序产品”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

本申请实施例涉及人机交互领域，特别涉及一种用户界面的显示方法、装置、设备、介质及程序产品。

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）。

在一种典型的 MOBA 游戏中往往会设计有众多附属系统，例如，虚拟商城、虚拟背包、个人信息、虚拟藏品、赛季征程等等。同时，为了提高玩家对游戏的参与度，在游戏中往往设置多种游戏模式，例如，匹配模式、排位模式、巅峰模式、娱乐模式等等。

但是，MOBA 游戏中的排位模式只有简单地通过输赢来进行奖惩的机制，使得参与排位模式的玩家存在较大的竞争压力，导致参与排位模式的玩家人数减少，进而导致排位模式对应的服务器的资源无法得到有效地利用。

发明内容

本申请提供了一种用户界面的显示方法、装置、设备、介质及程序产品，促进了排位模式对应的服务器的资源的有效利用。所述技术方案如下：

根据本申请的一方面，提供了一种用户界面的显示方法，所述方法包括：

显示排位赛模式的竞技入口，所述排位赛模式是所述客户端提供的至少两种对局模式中的一种，所述排位赛模式是确定用户帐号在排行榜中的实力段位的竞技模式；

响应于所述竞技入口上的触发操作，控制所述用户帐号的虚拟角色参与所述排位赛对局；

在成功参与所述排位赛对局的情况下，显示参与所述排位赛对局在当前赛季得到的征程值，所述征程值是与所述用户帐号在所述当前赛季参与所述排位赛对局的次数有关的数值；

在所述征程值达到等级阈值的情况下，显示获取到的与所述等级阈值对应的征程奖励。

根据本申请的一方面，提供了一种用户界面的显示装置，所述装置包括：

显示模块，用于显示排位赛模式的竞技入口，所述排位赛模式是所述客户端提供的至少两种对局模式中的一种，所述排位赛模式是确定用户帐号在排行榜中的实力段位的竞技模式；

人机交互模块，用于响应于所述竞技入口上的触发操作，控制所述用户帐号的虚拟角色参与所述排位赛对局；

所述显示模块，用于在成功参与所述排位赛对局的情况下，显示参与所述排位赛对局在当前赛季得到的征程值，所述征程值是与所述用户帐号在所述当前赛季参与所述排位赛对局的次数有关的数值；

所述显示模块，用于在所述征程值达到等级阈值的情况下，显示获取到的与所述等级阈值对应的征程奖励。

根据本申请的另一方面，提供了一种计算机设备，该计算机设备包括：处理器和存储器，存储器中存储有至少一条计算机指令，至少一条计算机指令由处理器加载并执行以实现如上方面所述的用户界面的显示方法。

根据本申请的另一方面，提供了一种计算机存储介质，计算机可读存储介质中存储有至

少一条计算机指令，至少一条计算机指令由处理器加载并执行以实现如上方面所述的用户界面的显示方法。

根据本申请的另一方面，提供了一种计算机程序产品，上述计算机程序产品包括计算机指令，所述计算机指令存储在计算机可读存储介质中；所述计算机指令由计算机设备的处理器从所述计算机可读存储介质读取并执行，使得所述计算机设备执行如上方面所述的用户界面的显示方法。

本申请提供的技术方案带来的有益效果至少包括：

显示排位赛模式的竞技入口，通过触发竞技入口，控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛对局，在成功参与排位赛对局的情况下，显示参与排位赛对局在当前赛季得到的征程值，在征程值达到等级阈值的情况下，显示获取到的与等级阈值对应的征程奖励。本申请中通过控制用户帐号的虚拟角色在当前赛季参与排位赛对局，可在当前赛季中获得额外的征程奖励，形成了专属于排位赛的额外奖励系统，通过提供额外的专属奖励，提高了用户的参与率，进而增加了服务器的资源利用率。

附图说明

图1是本申请一个示例性实施例提供的赛季征程页面的示意图；
图2是本申请一个示例性实施例提供的计算机系统的结构框图；
图3是本申请一个示例性实施例提供的用户界面的显示方法的流程图；
图4是本申请一个示例性实施例提供的用户界面的显示方法的流程图；
图5是本申请一个示例性实施例提供的结算界面的示意图；
图6是本申请一个示例性实施例提供的赛季活动页面入口页面的示意图；
图7是本申请一个示例性实施例提供的赛季活动页面的示意图；
图8是本申请一个示例性实施例提供的赛季活动页面的示意图；
图9是本申请一个示例性实施例提供的赛季活动页面的示意图；
图10是本申请一个示例性实施例提供的用户界面的显示方法的流程图；
图11是本申请一个示例性实施例提供的排位商城页面的示意图；
图12是本申请一个示例性实施例提供的帐号信息页面的示意图；
图13是本申请一个示例性实施例提供的虚拟藏品页面的示意图；
图14是本申请一个示例性实施例提供的用户界面的显示装置的框图；
图15是本申请一个示例性实施例提供的计算机设备的结构示意图。

具体实施方式

本申请实施例提供了一种用户界面的显示方法的技术方案。

示例性地，游戏中包括多种游戏模式，比如，匹配赛、排位赛、巅峰赛、娱乐赛。

在用户界面上显示排位赛模式的竞技入口，用户通过触发排位赛模式的竞技入口，显示与排位赛对应的游戏界面，客户端控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛对局。

在用户帐号成功参与排位赛模式的排位赛对局的情况下，显示参与排位赛对局的用户帐号在当前赛季得到的征程值，征程值是与用户帐号在当前赛季参与排位赛对局的次数有关的数值；在征程值达到等级阈值的情况下，显示获取到的与等级阈值对应的征程奖励。

可选地，征程奖励包括：虚拟排位币、虚拟赛季徽章和虚拟外观奖励中的至少一种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。

如图1所示，在赛季征程页面中显示用户帐号在当前赛季中获得的排位币20的总量，例如，本页面中显示用户帐号获得的排位币20的总量为12223个；在赛季征程的页面中显示用户帐号在当前赛季中获得的征程值10，例如，本页面中显示用户帐号在当前赛季中获得的征程值10的总量为88888，在赛季征程页面中的1-10级别分别代表赛季征程等级，在征程值达

到等级对应的等级阈值的情况下，用户帐号获取与该等级阈值对应的征程奖励 30。例如，在级别 1 对应的征程奖励出显示的对勾用以表示该用户帐号已成功领取级别 1 对应的征程奖励 30。

示例性地，在用户帐号成功参与排位赛模式的排位赛对局的情况下，在排结算界面上显示参与排位赛模式的至少一场排位赛对局在当前赛季得到的征程值 10 的总和；或，在用户帐号成功参与排位赛模式的排位赛对局的情况下，显示当前赛季的赛季活动页面入口，赛季活动页面入口上显示参与排位赛模式的至少一场排位赛对局在当前赛季得到的征程值 10 的总和。

示例性地，在用户帐号在当前赛季的第一时间段内成功参与排位赛模式的前 n 场排位赛对局的情况下，显示参与排位赛模式的排位赛对局在第一时间段内得到的加成征程值，n 为正整数。

比如，在周末时间段内，用户帐号在当前赛季中参加的前 3 场排位赛对局所获取的征程值具有加成效果，即，用户帐号在当前赛季中参加的前 3 场排位赛对局能够获取更多的征程值。

示例性地，基于用户帐号在第二时间段内成功参与排位赛模式的排位赛对局，确定隐藏积分，在用户帐号在第二时间段参与排位赛模式的排位赛对局，且在排位赛对局中获胜的情况下，确定第三数量的隐藏积分；在用户帐号在第二时间段参与排位赛模式的排位赛对局，且在排位赛对局中落败的情况下，确定第四数量的隐藏积分，第三数量小于第四数量；基于隐藏积分确定在第一时间段内获得加成征程值的排位赛对局的场次数目 n。

例如，在用户帐号在第二时间段参与排位赛模式的排位赛对局，且在排位赛对局中获胜的情况下，用户帐号获得 5 积分，在用户帐号在第二时间段参与排位赛模式的排位赛对局，且在排位赛对局中落败的情况下，用户帐号获得 15 积分，每当积分超过 30 分即可在第一时间段内获得一次具有加成征程值的排位赛对局。

示例性地，显示排位赛模式的专属排位商城入口，通过触发排位商城的入口，显示排位赛模式专属的排位商城的商城界面，商城界面包括至少一个使用虚拟排位币购买的虚拟道具。

可选地，虚拟道具包括虚拟头像、虚拟表情、虚拟皮肤、回城特效、家园守卫特效、虚拟队旗中的至少一种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。

示例性地，显示用户帐号的个人信息入口，通过触发个人信息的入口，显示用户帐号的帐号信息页面，在帐号信息页面中显示用户帐号在当前赛季中获取的虚拟赛季徽章。

示例性地，显示排位赛模式专属的虚拟藏品的入口；通过触发虚拟藏品的入口，显示用户帐号在当前赛季中获取的虚拟外观奖励；和/或，显示用户帐号利用虚拟排位币购买的专属虚拟道具；其中，专属虚拟道具是排位赛模式在当前赛季中专属的虚拟道具。

示例性地，显示当前赛季的赛季活动页面的入口；通过触发当前赛季的赛季活动页面的入口，显示赛季活动页面，在赛季活动页面上显示用户帐号在当前赛季中已获取的征程奖励，和/或，满足下一等级阈值时获取的征程奖励。

示例性地，在用户帐号在第一时间段内未参与排位赛对局的情况下，显示提示信息；其中，提示信息用于提示用户帐号在所述第一时间段内参与排位赛对局。即，通过提示信息来提示用户帐号在第一时间段内参与排位赛对局，从而第一时间段内的帐号活跃度，保证服务器的资源利用率。

例如，在当前赛季的第一时间段内，在用户帐号没有参加排位赛对局的情况下，服务器发送提示信息至终端，用以提示用户帐号当前赛季的第一时间段已开启。比如，在星期五晚上八点至星期一零点的时间段内，用户帐号的虚拟角色参加的前 5 场排位赛对局可获得 1.5 倍的征程值。如果在星期五晚上八点之后，用户帐号没有参加排位赛对局，终端会收到提示信息。

可以理解的是，该提示信息在客户端开启该游戏的终端通知权限的情况下才会被接收到。

本申请利用排位赛模式与赛季之间的专属关系，通过在当前赛季参与排位赛模式的排位赛对局，从而在当前赛季中获得额外的征程奖励，并在虚拟藏品页面、赛季活动页面、帐号信息页面显示在当前赛季中获得的额外的征程奖励，从而使得用户帐号在参与排位赛模式的排位赛对局的过程中将排位赛模式与虚拟商城、个人信息、虚拟藏品、赛季活动之间联系起来。本申请实施例通过控制用户帐号的虚拟角色在当前赛季参与排位赛对局，可在当前赛季中获得额外的征程奖励，通过提供额外的专属奖励，提高了用户的参与率，进而增加了服务器的资源利用率。

图 2 给出了本申请一个示例性实施例提供的计算机系统的结构框图。该计算机系统 100 包括：第一终端 110、服务器 120、第二终端 130。

第一终端 110 安装和运行有支持虚拟环境的客户端 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。该客户端 111 可以是大逃杀射击游戏、虚拟现实（Virtual Reality，VR）应用程序、增强现实（Augmented Reality，AR）程序、三维地图程序、虚拟现实游戏、增强现实游戏、第一人称射击游戏（First-Person Shooting Game，FPS）、第三人称射击游戏（Third-Personal Shooting Game，TPS）、多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena Games，MOBA）、策略游戏（Simulation Game，SLG）中的任意一种。在本实施例中，以该客户端 111 是 MOBA 游戏来举例说明。第一终端 110 是第一用户 112 使用的终端，第一用户 112 使用第一终端 110 控制位于虚拟环境中的第一虚拟角色进行活动，第一虚拟角色可以称为第一用户 112 的虚拟角色。第一用户 112 可以控制第一虚拟角色参与多种对局模式中的至少一种，本申请对此不作限定。示意性的，第一虚拟角色是第一虚拟角色，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。第二终端 130 是第二用户 113 使用的终端，第二用户 113 使用第二终端 130 控制位于虚拟环境中的第二虚拟角色进行活动及控制第二虚拟角色参与多种对局模式中的至少一种，第二虚拟角色可以称为第二用户 113 的虚拟角色。

可选地，第一虚拟角色和第二虚拟角色处于同一虚拟环境中。可选地，第一虚拟角色和第二虚拟角色可以属于同一个阵营、同一个队伍、同一个组织、具有好友关系或具有临时性的通讯权限。可选的，第一虚拟角色和第二虚拟角色可以属于不同的阵营、不同的队伍、不同的组织或具有敌对关系。

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、MP3 播放器、MP4 播放器、膝上型便携计算机和台式计算机中的至少一种。

图 2 中仅示出了两个终端，但在不同实施例中存在多个其它终端 140 可以接入服务器 120。可选地，还存在一个或多个终端 140 是开发者对应的终端，在终端 140 上安装有支持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 120，第一终端 110 和第二终端 130 可从服务器 120 下载客户端安装包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 通过无线网络或有线网络与服务器 120 相连。

服务器 120 包括一台服务器、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 120 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 120 承担主要计

算工作,终端承担次要计算工作;或者,服务器120承担次要计算工作,终端承担主要计算工作;或者,服务器120和终端之间采用分布式计算架构进行协同计算。

在一个示意性的例子中,服务器120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、用户帐号的战斗指数,用户帐号所在的服务区;对战服务模块124用于提供多个对战房间供用户进行对战,比如1V1对战、3V3对战、5V5对战等;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建立通信交换数据。

图3是本申请一个示例性实施例提供的用户界面的显示的流程图。该方法可以由如图2所示的系统中的终端或终端上的客户端执行。该方法包括:

步骤302:显示排位赛模式的竞技入口。

排位赛模式是客户端提供的至少两种对局模式中的一种,排位赛模式是确定用户帐号在排行榜中的实力段位的竞技模式。即,根据用户帐号在竞技过程中的表现和/或竞技结果确定该用户帐号的实力段位。

可选地,实力段位是彰显用户帐号的在竞技过程中实力的虚拟等级称号。实力段位包括青铜段位、白银段位、黄金段位、铂金段位、钻石段位、最强王者段位、荣耀王者段位中的至少一种,本申请实施例对此不作限定。

可选地,客户端提供的对局模式包括匹配赛、排位赛、巅峰赛中的至少两种,但不限于此,本申请实施例对此不作限定。

匹配赛是指通过随机匹配用户帐号来进行对局的竞技模式。

巅峰赛是指通过匹配达到第一级别的用户帐号进行对局的竞技模式。例如,可设置第一级别为王者级别,即,参与巅峰赛的用户帐号均为王者级别。

可选地,竞技入口是指进入竞技对局的入口控件,用户帐号通过触发竞技入口可参与至竞技对局中。

可选地,竞技入口可显示于游戏开始界面,或,显示于模式选择界面,但不限于此,本申请实施例对此不作限定。

步骤304:响应于竞技入口上的触发操作,控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛对局。

示例性地,用户帐号可以拥有多个虚拟角色,在触发排位赛模式的竞技入口后,客户端可控制用户帐号的其中一个虚拟角色参与排位赛模式的排位赛对局。

步骤306:在成功参与排位赛对局的情况下,显示参与排位赛对局在当前赛季得到的征程值。

征程值是指用户帐号在当前赛季参与排位赛对局所获得的经验或积分的专有名称。征程值的获取与用户帐号在当前赛季参与排位赛对局的次数有关。例如,用户帐号每参与一次排位赛对局,即可获取一定数量的征程值。

赛季是指在一段时间内开启的可供用户帐号参与的排位赛对局时间段。

示例性地,客户端控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛模式的排位赛对局,在用户帐号成功参与排位赛模式的排位赛对局的情况下,显示用户帐号在当前赛季中因参与排位赛模式中的排位赛对局获得的征程值。

步骤308:在征程值达到等级阈值的情况下,显示获取到的与等级阈值对应的征程奖励。

示例性地,在用户帐号成功参与排位赛模式的排位赛对局的情况下,显示用户帐号在当前赛季中因参与排位赛对局获得的征程值,在用户帐号获得的征程值达到当前赛季中设置的等级阈值的情况下,该用户帐号获取等级阈值对应的征程奖励。

征程奖励是指用户帐号参与排位赛模式获取的当前赛季的专属奖励。

等级阈值是指当前赛季中设置的不同征程等级对应的阈值；征程等级是指将当前赛季的整个征程划分为若干个级别，每一个级别对应不同的阈值；在当前赛季中的征程等级中对应不同的等级阈值，不同的等级阈值对应着不同的征程奖励。

例如，当前赛季中的征程等级划分为十个等级，每个等级对应着不同的等级阈值，即，每个等级要求不同的征程值。比如，第三级阈值为 100，即，用户帐号通过参与排位赛模式获得的征程值达到 100 后，该用户帐号便可得到第三级阈值对应的征程奖励。

可选地，等级阈值对应的征程奖励包括虚拟排位币、虚拟赛季徽章和虚拟外观奖励中的至少一种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。

虚拟排位币是指用户帐号通过参与排位赛模式，并从当前赛季获取的专属于排位赛模式的虚拟货币。

虚拟赛季徽章是指用户帐号通过参与排位赛模式，并从当前赛季的征程奖励中获取到的专属于排位赛模式的虚拟徽章。

虚拟外观奖励是指用户帐号通过参与排位赛模式，并从当前赛季的征程奖励中获取到的专属于排位赛模式的虚拟外观奖励。

综上所述，本实施例提供的方法，显示排位赛模式的竞技入口，通过触发竞技入口，控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛对局；在虚拟角色成功参与的情况下，显示参与排位赛对局在当前赛季得到的征程值；在征程值达到等级阈值的情况下，显示用户帐号获取到的与等级阈值对应的征程奖励。本申请实施例通过控制用户帐号的虚拟角色在当前赛季参与排位赛对局，可在当前赛季中获得额外的征程奖励，通过提供额外的专属奖励，提高了用户的参与率，进而增加了服务器的资源利用率。

图 4 是本申请一个示例性实施例提供的用户界面的显示的流程图。该方法可以由如图 2 所示的系统中的终端或终端上的客户端执行。该方法包括：

步骤 402：显示排位赛模式的竞技入口。

排位赛模式是客户端提供的至少两种对局模式中的一种，排位赛模式是确定用户帐号在排行榜中的实力段位的竞技模式。

步骤 404：响应于竞技入口上的触发操作，控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛对局。

示例性地，用户通过触发排位赛模式的竞技入口，客户端可控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛模式的排位赛对局。

可选地，用户帐号可以拥有很多虚拟角色，在触发排位赛模式的竞技入口后，客户端可控制用户帐号的其中一个虚拟角色参与排位赛模式的排位赛对局。

步骤 406：在成功参与排位赛对局的情况下，显示在当前赛季参与至少一场排位赛对局所得到的征程值总和，和/或，显示在当前赛季参与单场排位赛对局所得到的单局征程值。

示例性地，客户端控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛模式的排位赛对局，在虚拟角色成功参与排位赛模式的单局排位赛对局的情况下，显示用户帐号在当前赛季中因参与排位赛模式中的排位赛对局获得的单局征程值，即，针对当前赛季的每场排位赛对局，均对应单局征程值，针对单局征程值进行显示，能够使得用户快速知晓当前排位赛对局所获取到的征程值数量，提高信息的传播效率。在虚拟角色成功参与排位赛模式的多场排位赛对局的情况下，显示用户帐号在当前赛季中因参与排位赛模式中的排位赛对局获得的征程值总和，即，在对征程值进行显示时，还可以显示当前赛季所对应的所有排位赛对局所累计的征程值总和。

例如，在虚拟角色成功参与排位赛模式的三局排位赛对局的情况下，显示用户帐号在当前赛季中因参与排位赛模式中的排位赛对局获得的三局征程值总和。

在一种可能的实现方式中，在用户帐号成功参与排位赛模式的至少一场排位赛对局的情况下，在结算界面显示上述征程值总和，以及在当前赛季中已领取的征程奖励和待领取的征

程奖励。

结算界面是指用户帐号参与的排位赛对局在结束时所呈现出的结算本次排位赛对局成绩的界面。参考图 5，在结算界面上包括征程值区 501 和任务列表区 502，征程值区 501 显示参与排位赛模式的至少一场排位赛对局在当前赛季得到的征程值总和；任务列表区 502 显示已完成的任务、已领取的征程奖励和待领取的征程奖励。

例如，在用户帐号参与排位赛模式的 5 场排位赛对局的情况下，在排位赛模式的排位赛对局的结算界面上的征程值区 501 显示该用户帐号参与的 5 场排位赛对局在当前赛季获得的征程值总和。

即，在用户帐号完成一场排位赛对局后，在该排位赛对局对应的结算界面对征程值总和进行显示，使得用户能够在完成排位赛对局后快速知晓当前赛季的征程进度，而无需打开征程所对应的赛季活动页面以进行信息查询，减少了终端所接收的操作数量，提高了人机交互效率。

在一种可能的实现方式中，在用户帐号成功参与排位赛模式的至少一场排位赛对局的情况下，如图 6 所示，显示当前赛季的赛季活动页面入口 601，在用户界面的左侧显示赛季活动页面入口 601，赛季活动页面入口 601 上显示有参与排位赛模式的至少一场排位赛对局在当前赛季得到的征程值总和，即，在当前赛季的赛季活动页面入口上显示上述征程值总和。

赛季活动页面入口 601 是指进入到当前赛季详细信息页面的入口，即，用户可通过触发赛季活动页面入口 601，显示当前赛季征程的详细信息。

可选地，赛季活动页面入口 601 可以以圆形、方形、菱形等形状悬浮显示于用户主界面上、游戏模式选择界面、排位赛对局界面中的至少一种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。

例如，在用户帐号参与排位赛模式的 5 场排位赛对局的情况下，在赛季活动页面入口 601 上显示该用户帐号参与的 5 场排位赛对局在当前赛季获得的征程值总和。

示例性地，赛季活动页面入口有三种表现形式。

可选地，如图 7 所示，其示出了在用户帐号在当前赛季中有奖励可领取的情况下，赛季活动页面入口 700 的表现形式，即，在当前赛季的赛季活动页面入口 700 上显示有用户帐号在当前赛季得到的征程值的进度值，且赛季活动页面入口 700 处显示有特效。

可选地，赛季活动页面入口 700 的特效包括高亮显示、气泡显示、环绕特效中的至少一种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。

可选地，如图 8 所示，其示出了在用户帐号在当前赛季中无奖励可领取的情况下，赛季活动页面入口 800 的一种示意性表现形式，即，当前赛季的赛季活动页面入口 800 上仅显示在当前赛季得到的征程值的进度值。

可选地，如图 9 所示，其示出了在用户帐号将当前赛季中所有奖励均领取完毕的情况下，赛季活动页面入口 900 的表现形式，当前赛季的赛季活动页面入口 900 上显示已完成标签。

示意性的，通过在赛季活动页面入口上显示征程值总和，能够使得用户快速了解在当前赛季的征程中的进度，无需进入赛季活动页面以进行信息查询，提高了用户的信息获取效率，减少了终端对交互操作的数据处理量。

在一种可能的实现方式中，在用户帐号参与上述单场排位赛对局，且在单场排位赛对局中获胜的情况下，显示参与单场排位赛对局在当前赛季得到的第一数量的征程值；在用户帐号参与上述单场排位赛对局，且在单场排位赛对局中失败的情况下，显示参与单场排位赛对局在当前赛季得到的第二数量的所述征程值；其中，第一数量小于或等于第二数量。即，通过区别胜场和败场之间获取的征程值数量，来激励用户在排位赛对局中取得胜利，从而使得用户帐号能尽快提升赛季征程等级，从而减少服务器整体的数据处理量。

例如，在客户端控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛模式的排位赛对局的情况下，虚拟角色在单场排位赛对局中获胜的情况下，用户帐号在当前赛季得到的征程值为 30；在虚拟角

色在单场排位赛对局中失败的情况下，用户帐号在当前赛季得到的征程值为 20。

在一种可能的实现方式中，在虚拟角色在当前赛季的第一时间段内成功参与排位赛对局的情况下，显示参与排位赛对局在第一时间段内得到的加成征程值；其中，加成征程值大于虚拟角色在第一时间段以外的第二时间段获取的单局征程值，上述第二时间段是当前赛季中除第一时间段之外的时间段。即，通过第一时间段和第二时间段对当前赛季进行划分，针对不同的时间段提供不同的征程值奖励，从而可以根据实际需求调度用户活跃度，以对服务器资源进行负载均衡。

例如，在虚拟角色在当前赛季的第一时间段内成功参与排位赛模式的排位赛对局的情况下，第一时间段可设定为周末，即，虚拟角色在当前赛季的周末时间段参与排位赛模式的排位赛对局可获得 1.5 倍的征程值。

在一种可能的实现方式中，在用户帐号所参与的排位赛对局是当前赛季的第一时间段内的前 n 场排位赛对局的情况下，显示参与排位赛对局在第一时间段内得到的加成征程值，n 为正整数。

例如，在用户帐号在当前赛季的第一时间段内成功参与排位赛模式的排位赛对局的情况下，第一时间段可设定为周末，即，用户帐号在当前赛季的周末时间段参与排位赛模式的前 n 场排位赛对局可获得 1.5 倍的征程值。在当前赛季的周末时间段参与排位赛模式的前 n 场排位赛对局之后的排位赛对局获得的征程值与第二时间段获取的征程值相同。

可选地，n 场带有加成征程值的排位赛对局可以这只为前 n 局，或，可以设置为在第一时间段内的随机 n 局，但不限于此，本申请实施例对此不做限定。

即，通过设置第一时间段内一些指定的排位赛对局来获取加成征程值，提升了征程值获取的多样性，从而保证用户活跃度，避免服务器资源被浪费。

在一种可能的实现方式中，基于虚拟角色在第二时间段内成功参与排位赛对局，确定隐藏积分；基于隐藏积分确定在第一时间段内获得加成征程值的排位赛对局的场次数目 n。

可选地，在虚拟角色在第二时间段参与排位赛对局，且在排位赛对局中获胜的情况下，确定第三数量的隐藏积分；在虚拟角色在第二时间段参与排位赛对局，且在排位赛对局中落败的情况下，确定第四数量的隐藏积分；其中，第三数量小于第四数量。

隐藏积分是根据虚拟角色在第二时间段内在排位赛对局中的表现确定的积分，该积分不显示于用户界面上。排位赛对局中的隐藏积分的设定如表 1 所示。

示例性地，如表 1 所示，虚拟角色在第二时间段内参与排位赛模式的排位赛对局，在第二时间段内，每赢一场排位赛对局可获得 5 分的隐藏积分；每输一场排位赛对局可获得 15 分的隐藏积分；虚拟角色在排位赛对局中每升一级会失去 30 分的隐藏积分；同时，虚拟角色在第二时间段内，每天首次参与排位赛模式的排位赛对局，可获得 10 分的隐藏积分。比如，用户帐号拥有的隐藏积分超过 30 分即可获得一次具有加成征程值的排位赛对局。

表 1 隐藏积分表

虚拟角色的表现	积分
赢一场排位赛对局	5
输一场排位赛对局	15
晋升一级	-30
登录加成积分	10/天

在一种可能的实现方式中，在用户帐号在第一时间段内未参与排位赛对局的情况下，显示提示信息；其中，提示信息用于提示用户帐号在第一时间段内参与排位赛对局。

例如，在当前赛季的第一时间段内，在用户帐号没有参加排位赛对局的情况下，服务器发送提示信息至终端，用以提示用户帐号当前赛季的第一时间段已开启。比如，在星期五晚上八点至星期一零点的时间段内，用户帐号参加的前 5 场排位赛可获得 1.5 倍的征程值。如

果在星期五晚上八点之后，用户帐号没有参加排位赛对局，终端便会收到提示信息。

即，通过第二时间段内对排位赛对局的参与情况来确定在第一时间段内能够得到加成征程值的对局数量，从而提升对局数量确定的多样性。

可以理解的是，该提示信息在客户端开启该游戏的终端通知权限的情况下才会被接收到。

步骤 408：在征程值达到等级阈值的情况下，显示获取到的与等级阈值对应的征程奖励。

示例性地，在用户帐号成功参与排位赛模式的排位赛对局的情况下，显示用户帐号在当前赛季中因参与排位赛对局获得的征程值，在用户帐号获得的征程值达到当前赛季中设置的等级阈值的情况下，该用户帐号获取等级阈值对应的征程奖励。

可选地，等级阈值对应的征程奖励包括虚拟排位币、虚拟赛季徽章和虚拟外观奖励中的至少一种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。

综上所述，本实施例提供的方法，显示排位赛模式的竞技入口，通过触发竞技入口，控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛对局；在虚拟角色成功参与的情况下，显示参与排位赛对局在当前赛季得到的征程值；在征程值达到等级阈值的情况下，显示用户帐号获取到的与等级阈值对应的征程奖励。

本申请实施例提供了征程值的显示位置及在不同情景下的征程值获取情况，通过控制用户帐号的虚拟角色在当前赛季中参与排位赛对局，在用户帐号参与排位赛对局的情况下能够额外获取征程奖励，通过提供额外的专属奖励，提高了用户的参与率，进而增加了服务器的资源利用率。

基于图 4 的可选实施例，在当前赛季中提供了一种“欢乐周末”模式。“欢乐周末”模式是指在当前赛季中的定时、限时开通的一种活动模式。例如，在当前赛季中的周五晚上八点至周一的零点为“欢乐周末”模式时间。

示例性地，在用户帐号在当前赛季中的“欢乐周末”模式时间段内成功参与排位赛对局的情况下，显示参与排位赛对局在“欢乐周末”模式时间段内得到的加成征程值；其中，加成征程值大于用户帐号在“欢乐周末”模式时间段以外的第二时间段获取的单局征程值。

例如，在用户帐号在当前赛季的“欢乐周末”模式时间段内成功参与排位赛模式的排位赛对局的情况下，“欢乐周末”模式时间设定为周末，即，用户帐号在当前赛季的周末时间段参与排位赛模式的排位赛对局可获得 1.5 倍的征程值。

在一种可能的实现方式中，在用户帐号在当前赛季的“欢乐周末”模式时间段内成功参与排位赛模式的前 n 场排位赛对局的情况下，显示参与排位赛对局在“欢乐周末”模式时间段内得到的加成征程值， n 为正整数。

例如，在用户帐号在当前赛季的“欢乐周末”模式时间段内成功参与排位赛模式的排位赛对局的情况下，“欢乐周末”模式时间可设定为周末，即，用户帐号在当前赛季的周末时间段参与排位赛模式的前 n 场排位赛对局可获得 1.5 倍的征程值。在当前赛季的周末时间段参与排位赛模式的前 n 场排位赛对局之后的排位赛对局获得的征程值与第二时间段获取的征程值相同。

可选地， n 场带有加成征程值的排位赛对局可以设置只为前 n 局，或，可以设置为在第一时间段内的随机 n 局，但不限于此，本申请实施例对此不做限定。

在一种可能的实现方式中，基于用户帐号在第二时间段内成功参与排位赛对局，确定隐藏积分；基于隐藏积分确定在“欢乐周末”模式时间段内获得加成征程值的排位赛对局的场次数目 n 。

可选地，在用户帐号在第二时间段参与排位赛对局，且在排位赛对局中获胜的情况下，确定第三数量的隐藏积分；在用户帐号在第二时间段参与排位赛对局，且在排位赛对局中落败的情况下，确定第四数量的隐藏积分；其中，第三数量小于第四数量。

隐藏积分是根据用户帐号在第二时间段内在排位赛对局中的表现确定的积分，该积分不

显示于用户界面上。排位赛对局中的隐藏积分的设定如表 2 所示。

表 2 隐藏积分表

虚拟角色的表现	积分
赢一场排位赛对局	5
输一场排位赛对局	15
晋升一级	-30
登录加成积分	10/天

示例性地，如表 2 所示，虚拟角色在第二时间段内参与排位赛模式的排位赛对局，在第二时间段内，每赢一场排位赛对局可获得 5 分的隐藏积分；每输一场排位赛对局可获得 15 分的隐藏积分；虚拟角色在排位赛对局中每升一级会失去 30 分的隐藏积分；同时，虚拟角色在第二时间段内，每天首次参与排位赛模式的排位赛对局，可获得 10 分的隐藏积分。比如，用户帐号拥有的隐藏积分超过 30 分即可获得一次具有加成征程值的排位赛对局。

在一种可能的实现方式中，在用户帐号在“欢乐周末”模式时间段内未参与排位赛对局的情况下，显示提示信息；其中，提示信息用于提示用户帐号在“欢乐周末”模式时间段内参与排位赛对局。

例如，在当前赛季的“欢乐周末”模式时间段内，在用户帐号没有参加排位赛对局的情况下，服务器发送提示信息至终端，用以提示用户帐号当前赛季的“欢乐周末”模式时间段已开启。比如，在星期五晚上八点至星期一零点的时间段内，用户帐号参加的前 5 场排位赛可获得 1.5 倍的征程值。如果在星期五晚上八点之后，用户帐号没有参加排位赛对局，终端便会收到提示信息。

可以理解的是，该提示信息在客户端开启该游戏的终端通知权限的情况下才会被接收到。

综上所述，本实施例提供的方法，在当前赛季中设置“欢乐周末”模式，通过控制用户帐号的虚拟角色在当前赛季中的“欢乐周末”模式时间段参与排位赛对局，用户帐号在当前赛季中的“欢乐周末”模式时间段中可获取加成的征程值。

同时，基于用户帐号在第二时间段内参与排位赛对局的表现确定隐藏积分，在用户帐号中参与排位赛模式并失败的情况下，获取较多的隐藏积分；在用户帐号中参与排位赛模式并获胜的情况下，获取较少的隐藏积分，基于隐藏积分确定用户帐号在“欢乐周末”模式时间段内获得加成征程值的排位赛对局的场次数目，从而保证了用户帐号在参与排位赛对局且失败的情况下依然能够额外获取足量的征程值，通过获取额外的专属奖励，提高了用户对排位赛模式的参与率，进而增加了服务器的资源利用率。

图 10 是本申请一个示例性实施例提供的用户界面的显示的流程图。该方法可以由如图 2 所示的系统中的终端或终端上的客户端执行。该方法包括：

步骤 1002：显示排位赛模式的竞技入口。

排位赛模式是客户端提供的至少两种对局模式中的一种，排位赛模式是确定用户帐号在排行榜中的实力段位的竞技模式。

可选地，客户端提供的对局模式包括匹配赛、排位赛、巅峰赛中的至少两种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。

步骤 1004：响应于竞技入口上的触发操作，控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛对局。

示例性地，通过触发排位赛模式的竞技入口，客户端可控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛模式的排位赛对局。

可选地，用户帐号可以拥有很多虚拟角色，在触发排位赛模式的竞技入口后，客户端可控制用户帐号的其中一个虚拟角色参与排位赛模式的排位赛对局。

步骤 1006：在成功参与的情况下，显示参与排位赛对局在当前赛季得到的征程值。

征程值是指用户帐号在当前赛季参与排位赛对局所获得的经验或积分的专有名称。征程值的获取与用户帐号在当前赛季参与排位赛对局的次数有关。例如，用户帐号每参与一次排位赛对局，即可获取一定数量的征程值。

示例性地，客户端控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛模式的排位赛对局，在虚拟角色成功参与排位赛模式的排位赛对局的情况下，显示用户帐号在当前赛季中因参与排位赛模式中的排位赛对局获得的征程值。

步骤 1008：在征程值达到等级阈值的情况下，显示与等级阈值对应的虚拟排位币、虚拟赛季徽章和虚拟外观奖励中的至少一种。

示例性地，在用户帐号成功参与排位赛模式的排位赛对局的情况下，显示用户帐号在当前赛季中因参与排位赛对局获得的征程值，在用户帐号获得的征程值达到当前赛季中设置的等级阈值的情况下，该用户帐号获取等级阈值对应的征程奖励。

可选地，等级阈值对应的征程奖励包括虚拟排位币、虚拟赛季徽章和虚拟外观奖励中的至少一种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。

在一种可能的实现方式中，显示排位赛模式专属的排位商城的入口；响应于排位商城的入口上的触发操作，显示与排位赛模式专属排位商城的商城界面，排位商城的商城界面包括至少一个使用虚拟排位币购买的虚拟道具。

例如，客户端控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛模式的排位赛对局获取征程值，在征程值达到等级阈值的情况下，用户帐号获取与等级阈值对应的虚拟排位币。虚拟排位币可用于在排位赛模式专属的排位商城的商城界面中购买虚拟物品，如图 11 所示，其示出了本申请一个示例性实施例提供的商城界面 1100 的示意性，在排位赛专属的排位商城的商城界面 1100 中显示有可供购买的虚拟物品 1101 对应的价格 1102。

示意性的，针对赛季征程引入对应的排位商城，从而丰富虚拟道具的获取方式多样性。

可选地，商城界面中可供购买的虚拟物品包括虚拟头像、虚拟表情、虚拟皮肤、回城特效、家园守卫特效、虚拟队旗中的至少一种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。

在一种可能的实现方式中，显示用户帐号的个人信息入口；响应于个人信息的入口上的触发操作，显示用户帐号的帐号信息页面，在帐号信息页面中显示用户帐号在当前赛季中获取的虚拟赛季徽章。通过上述虚拟赛季徽章对用户帐号在当前赛季中的征程情况进行标记，从而便于用户帐号对历史赛季的征程情况进行查阅，提高帐号信息的保存效率。

如图 12 所示，其示出了本申请一个示例性实施例提供的帐号信息页面 1200 的示意图，帐号信息页面 1200 还包括比赛历史入口 1201、本用户帐号常用英雄入口 1202、本用户帐号的状态信息 1203、本用户帐号获得的成就入口 1204 及好友关系入口 1205，在帐号信息页面 1200 显示有用户帐号的基本信息及用户帐号在当前赛季中获取的虚拟赛季徽章 1206，例如，赛季徽章 1、赛季徽章 2。

在一种可能的实现方式中，显示排位赛模式专属的虚拟藏品的入口；响应于虚拟藏品的入口上的触发操作，显示用户帐号在当前赛季中获取的虚拟外观奖励；和/或，响应于虚拟藏品的入口上的触发操作，显示用户帐号利用虚拟排位币购买的专属虚拟道具；其中，专属虚拟道具是排位赛模式在当前赛季中专属的虚拟道具。虚拟外观奖励可通过用户帐号在当前赛季中获取，虚拟道具可通过用户帐号利用虚拟排位币从排位商城中购买得到，或，通过用户帐号在当前赛季中获取得到。

可选地，虚拟外观奖励包括虚拟头像、虚拟表情、虚拟皮肤、回城特效、家园守卫特效、虚拟队旗中的至少一种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。

示意性地，虚拟藏品的页面上可以显示英雄类藏品、虚拟皮肤类藏品、个性化藏品、虚拟表情类藏品等中的至少一种。如图 13 所示，其示出了本申请一个示例性实施例提供的个性化藏品页面 1300 的示意图，在个性化藏品页面 1300 中可包括回城特效 1301、击败印记 1302、英勇战旗 1303、无畏队旗 1304 及家园守卫特效 1305 中的至少一种，但不限于此，本申请实

施例对此不作限定。用户帐号可通过选择虚拟藏品上的虚拟物品加载在虚拟对象身上。

在一种可能的实现方式中，显示当前赛季的赛季活动页面的入口；响应于当前赛季的赛季活动页面的入口的触发操作，显示赛季活动页面，在赛季活动页面上显示用户帐号在当前赛季中已获取的征程奖励，和/或，满足下一等级阈值时获取的征程奖励。即，通过独立的赛季活动页面来对征程奖励进行完整展示，从而便于对完整信息的浏览，提高传递信息的完整性。

综上所述，本实施例提供的用户界面的显示方法，显示排位赛模式的竞技入口，通过触发竞技入口，控制用户帐号的虚拟角色参与排位赛对局；在虚拟角色成功参与的情况下，显示参与排位赛对局在当前赛季得到的征程值；在征程值达到等级阈值的情况下，显示获取到的与等级阈值对应的虚拟排位币、虚拟赛季徽章和虚拟外观奖励，虚拟赛季徽章显示于帐号信息页面，虚拟排位币用于在排位商城购买虚拟道具，虚拟外观奖励和在排位商城购买的虚拟道具显示于虚拟藏品页面。

本申请实施例通过控制用户帐号的虚拟角色在当前赛季参与排位赛对局，在当前赛季中获得额外的虚拟排位币、虚拟赛季徽章和虚拟外观奖励，并在虚拟藏品页面、赛季活动页面、帐号信息页面中显示，从而使得虚拟角色在参与排位赛对局的过程中将排位赛模式与虚拟商城、个人信息、虚拟藏品、赛季活动之间关联起来，使得用户操作更加便捷，提升了用户体验，进而提高了用户的参与率，进而增加了服务器的资源利用率。

在一个具体的例子中，针对排位赛模式提供了专属的赛季征程系统以及与专属的赛季征程系统相关联的排位商城、个人信息系统、虚拟藏品系统、个人信息系统、赛季活动页面和欢乐周末模式系统。

赛季征程系统。赛季征程系统附属于排位赛模式系统，在用户帐号传感参与排位赛模式的情况下，用户帐号在赛季征程系统提供的当前赛季中获取征程值，在用户帐号获取的征程值到达一定等级后，便可在赛季征程系统中获取征程奖励。无论用户帐号的虚拟角色在排位赛对局中获胜还是失败，用户帐号均可以在赛季征程系统提供的当前赛季中获取征程值。

如图1所示，在赛季征程界面上显示有用户帐号在当前赛季中获得的排位币总量，例如，该用户帐号获得的排位币总量为12223个；在赛季征程的页面中显示用户帐号在当前赛季中获得的征程值，例如，本页面中显示用户帐号在当前赛季中获得的征程值总量为88888，在赛季征程页面中的1-10级别分别代表赛季征程等级，在征程值达到等级对应的等级阈值的情况下，用户帐号获取与该等级阈值对应的征程奖励。例如，在级别1对应的征程奖励出显示的对勾用以表示该用户帐号已成功领取级别1对应的征程奖励。

排位商城。显示排位赛模式专属的排位商城界面，排位商城的商城界面包括至少一个使用虚拟排位币购买的虚拟道具。

例如，用户帐号的虚拟角色提供参与排位赛模式的排位赛对局获取征程值，在征程值达到等级阈值的情况下，用户帐号在与等级阈值对应的征程奖励中获取虚拟排位币。虚拟排位币可用于在排位赛模式专属的排位商城的商城界面中购买虚拟道具，排位赛模式专属的排位商城的商城界面如图11所示，商城界面中显示有可供购买的虚拟道具机对应的价格。

商城界面中可供购买的虚拟物品包括虚拟头像、虚拟表情、虚拟皮肤、回城特效、家园守卫特效、虚拟队旗中的至少一种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。

个人信息系统。显示用户帐号的帐号信息页面，在帐号信息页面中显示用户帐号在当前赛季中获取的虚拟赛季徽章。

如图12所示，帐号信息页面还包括比赛历史入口、本用户帐号常用英雄入口、本用户帐号的状态信息、本用户帐号获得的成就入口及朋友关系入口，在帐号信息页面显示有用户帐号的基本信息及用户帐号在当前赛季中获取的虚拟赛季徽章，例如，赛季徽章1、赛季徽章2。

虚拟藏品系统，显示排位赛模式专属的虚拟藏品系统页面；虚拟藏品系统页面显示用户帐号在当前赛季中获取藏品类奖励。

其中，藏品类奖励可通过用户帐号利用虚拟排位币从排位商城中购买得到，或，通过用户帐号在当前赛季中获取得到。

如图 13 所示，在虚拟藏品系统的页面上显示英雄类藏品、虚拟皮肤类藏品、个性化藏品、虚拟表情类藏品。个性化藏品页面中可包括回城特效、击败印记、英勇战旗、无畏队旗及家园守卫特效中的至少一种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。用户帐号可通过选择虚拟藏品上的虚拟物品加载在虚拟对象身上。

赛季活动页面。显示用户界面，在用户界面的左侧显示赛季活动页面的入口；赛季活动页面入口上显示有参与排位赛模式的至少一场排位赛对局在当前赛季得到的征程值总和。同时，可通过触发赛季活动页面入口，显示当前赛季征程的详细信息。在赛季活动页面上显示用户帐号在当前赛季中已获取的征程奖励，和/或，满足下一等级阈值时获取的征程奖励。

赛季活动页面的入口上显示该用户帐号参与的排位赛对局在当前赛季获得的征程值总和。赛季活动页面的入口有三种表现形式：

示例性地，参考图 7，在用户帐号在当前赛季中有奖励可领取的情况下，在当前赛季的赛季活动页面入口上显示有用用户帐号在当前赛季得到的征程值的进度值，且赛季活动页面入口处显示有特效。

可选地，赛季活动页面入口的特效包括高亮显示、气泡显示、环绕特效中的至少一种，但不限于此，本申请实施例对此不作限定。

可选地，如图 8 所示，在用户帐号在当前赛季中无奖励可领取的情况下，当前赛季的赛季活动页面入口上仅显示在当前赛季得到的征程值的进度值。

可选地，如图 9 所示，在用户帐号将当前赛季中所有奖励均领取完毕的情况下，当前赛季的赛季活动页面入口上显示已完成标签。

图 14 示出了本申请一个示例性实施例提供的用户界面的显示装置的结构示意图。该装置可以通过软件、硬件或者两者的结合实现成为计算机设备的全部或一部分，该装置包括：

显示模块 1401，用于显示排位赛模式的竞技入口，所述排位赛模式是所述客户端提供的至少两种对局模式中的一种，所述排位赛模式是确定用户帐号在排行榜中的实力段位的竞技模式；

人机交互模块 1402，用于响应于所述竞技入口上的触发操作，控制所述用户帐号的虚拟角色参与所述排位赛对局；

显示模块 1401，用于在成功参与所述排位赛对局的情况下，显示参与所述排位赛对局在当前赛季得到的征程值，所述征程值是与所述用户帐号在所述当前赛季参与所述排位赛对局的次数有关的数值；

显示模块 1401，用于在所述征程值达到等级阈值的情况下，显示获取到的与所述等级阈值对应的征程奖励。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，用于显示在所述当前赛季参与至少一场排位赛对局所得到的征程值总和。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，用于显示在所述当前赛季参与单场排位赛对局所得到的单局征程值。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，用于在结算界面显示征程值总和。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，用于在所述当前赛季的赛季活动页面入口上显示所述征程值总和。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，还用于在所述用户帐号参与所述单场排位赛对局，且在所述单场排位赛对局中获胜的情况下，显示参与所述单场排位赛对局在所述当前

赛季得到的第一数量的所述征程值。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，还用于在所述用户帐号参与所述单场排位赛对局，且在所述单场排位赛对局中失败的情况下，显示参与所述单场排位赛对局在所述当前赛季得到的第二数量的所述征程值；

其中，所述第一数量小于或等于所述第二数量。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，还用于在所述用户帐号在所述当前赛季的第一时间段内成功参与所述排位赛对局的情况下，显示参与所述排位赛对局在所述第一时间段内得到的加成征程值；

其中，所述加成征程值大于所述用户帐号在第二时间段获取的单局征程值，所述第二时间段是所述当前赛季中除所述第一时间段之外的时间段。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，还用于在所述用户帐号所参与的排位赛对局是所述当前赛季的第一时间段内的前 n 场排位赛对局的情况下，显示参与所述排位赛对局在所述第一时间段内得到的加成征程值， n 为正整数。

在一种可能的实现方式中，人机交互模块 1402，用于基于所述用户帐号在所述第二时间段内成功参与所述排位赛对局，确定隐藏积分；

基于所述隐藏积分确定在所述第一时间段内获得所述加成征程值的所述排位赛对局的场次数目 n 。

在一种可能的实现方式中，人机交互模块 1402，用于在所述用户帐号在所述第二时间段参与所述排位赛对局，且在所述排位赛对局中获胜的情况下，确定第三数量的所述隐藏积分；

在所述用户帐号在所述第二时间段参与所述排位赛对局，且在所述排位赛对局中落败的情况下，确定第四数量的所述隐藏积分；

其中，所述第三数量小于所述第四数量。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，还用于在所述用户帐号在所述第一时间段内未参与所述排位赛对局的情况下，显示提示信息；

其中，所述提示信息用于提示所述用户帐号在所述第一时间段内参与所述排位赛对局。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，还用于在所述征程值达到等级阈值的情况下，显示与所述等级阈值对应的虚拟排位币、虚拟赛季徽章和虚拟外观奖励中的至少一种。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，还用于显示所述排位赛模式专属的排位商城的入口。

在一种可能的实现方式中，人机交互模块 1402，用于响应于所述排位商城的入口上的触发操作，显示与所述排位赛模式专属的所述排位商城的商城界面，所述排位商城的商城界面包括至少一个使用所述虚拟排位币购买的虚拟道具。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，还用于显示所述用户帐号的个人信息的入口。

在一种可能的实现方式中，人机交互模块 1402，用于响应于所述个人信息的入口上的触发操作，显示所述用户帐号的帐号信息页面，在所述帐号信息页面中显示所述用户帐号在所述当前赛季中获取的所述虚拟赛季徽章。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，还用于显示所述排位赛模式专属的虚拟藏品的入口。

在一种可能的实现方式中，人机交互模块 1402，用于响应于所述虚拟藏品的入口上的触发操作，显示所述用户帐号在所述当前赛季中获取的所述虚拟外观奖励。

在一种可能的实现方式中，人机交互模块 1402，用于响应于所述虚拟藏品的入口上的触发操作，显示所述用户帐号利用所述虚拟排位币购买的专属虚拟道具；

其中，所述专属虚拟道具是所述排位赛模式在所述当前赛季中专属的虚拟道具。

在一种可能的实现方式中，显示模块 1401，还用于显示所述当前赛季的赛季活动页面的入口。

在一种可能的实现方式中，人机交互模块 1402，用于响应于所述当前赛季的赛季活动页面的入口的触发操作，显示赛季活动页面，在所述赛季活动页面上显示所述用户帐号在所述当前赛季中已获取的所述征程奖励，和/或，满足下一等级阈值时获取的所述征程奖励。

图 15 示出了本申请一个示例性实施例提供的计算机设备 1500 的结构框图。该计算机设备 1500 可以是便携式移动终端，比如：智能手机、平板电脑、MP3 播放器（Moving Picture Experts Group Audio Layer III，动态影像专家压缩标准音频层面 3）、MP4（Moving Picture Experts Group Audio Layer IV，动态影像专家压缩标准音频层面 4）播放器。计算机设备 1500 还可能被称为用户设备、便携式终端等其他名称。

通常，计算机设备 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。

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有形的和非暂态的。在一些实施例中，存储器 1502 中的非暂态的计算机可读存储介质用于存储至少一个指令，该至少一个指令用于被处理器 1501 所执行以实现本申请实施例中提供的虚拟环境画面的显示方法。

在一些实施例中，计算机设备 1500 还可选包括有：外围设备接口 1503 和至少一个外围设备。具体地，外围设备包括：射频电路 1504、触摸显示屏 1505、摄像头组件 1506、音频电路 1507 和电源 1509 中的至少一种。

外围设备接口 1503 可被用于将 I/O（Input /Output，输入/输出）相关的至少一个外围设备连接到处理器 1501 和存储器 1502。

射频电路 1504 用于接收和发射 RF（Radio Frequency，射频）信号，也称电磁信号。射频电路 1504 通过电磁信号与通信网络以及其他通信设备进行通信。

触摸显示屏 1505 用于显示 UI（User Interface，用户界面）。该 UI 可以包括图形、文本、图标、视频及其它们的任意组合。

摄像头组件 1506 用于采集图像或视频。

音频电路 1507 用于提供用户和计算机设备 1500 之间的音频接口。

电源 1509 用于为计算机设备 1500 中的各个组件进行供电。

在一些实施例中，计算机设备 1500 还包括有一个或多个传感器 1510。该一个或多个传感器 1510 包括但不限于：加速度传感器 1511、陀螺仪传感器 1512、压力传感器 1513、光学传感器 1515 以及接近传感器 1516。

本领域技术人员可以理解，图 15 中示出的结构并不构成对计算机设备 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。

本申请实施例还提供一种计算机设备，该计算机设备包括：处理器和存储器，存储器中存储有至少一条计算机指令，至少一条计算机指令由处理器加载并执行以实现上述各方法实施例提供的用户界面的显示方法。

本申请实施例还提供了一种计算机存储介质，计算机可读存储介质中存储有至少一条计算机指令，至少一条计算机指令由处理器加载并执行以实现上述各方法实施例提供的用户界面的显示方法。

本申请实施例还提供了一种计算机程序产品，上述计算机程序产品包括计算机指令，所述计算机指令存储在计算机可读存储介质中；所述计算机指令由计算机设备的处理器从所述计算机可读存储介质读取并执行，使得所述计算机设备执行上述各方法实施例提供的用户界面的显示方法。

权利要求书

1.一种用户界面的显示方法，由终端执行，所述方法包括：

显示排位赛模式的竞技入口，所述排位赛模式是所述客户端提供的至少两种对局模式中的一种，所述排位赛模式是确定用户帐号在排行榜中的实力段位的竞技模式；

响应于所述竞技入口上的触发操作，控制所述用户帐号的虚拟角色参与所述排位赛对局；
在成功参与所述排位赛对局的情况下，显示参与所述排位赛对局在当前赛季得到的征程值，所述征程值是与所述用户帐号在所述当前赛季参与所述排位赛对局的次数有关的数值；
在所述征程值达到等级阈值的情况下，显示获取到的与所述等级阈值对应的征程奖励。

2.根据权利要求1所述的方法，其中，所述显示参与所述排位赛对局在当前赛季得到的征程值，包括：

显示在所述当前赛季参与至少一场排位赛对局所得到的征程值总和；
和/或，
显示在所述当前赛季参与单场排位赛对局所得到的单局征程值。

3.根据权利要求2所述的方法，其中，所述显示在所述当前赛季参与至少一场排位赛对局所得到的征程值总和，包括：

在结算界面显示所述征程值总和；
或，
在所述当前赛季的赛季活动页面入口上显示所述征程值总和。

4.根据权利要求2所述的方法，其中，所述显示在所述当前赛季参与单场排位赛对局所得到的单局征程值，包括：

在所述用户帐号参与所述单场排位赛对局，且在所述单场排位赛对局中获胜的情况下，显示参与所述单场排位赛对局在所述当前赛季得到的第一数量的所述征程值；
在所述用户帐号参与所述单场排位赛对局，且在所述单场排位赛对局中失败的情况下，显示参与所述单场排位赛对局在所述当前赛季得到的第二数量的所述征程值；
其中，所述第一数量小于或等于所述第二数量。

5.根据权利要求1所述的方法，其中，所述在成功参与所述排位赛对局的情况下，显示参与所述排位赛对局在当前赛季得到的征程值，包括：

在所述用户帐号在所述当前赛季的第一时间段内成功参与所述排位赛对局的情况下，显示参与所述排位赛对局在所述第一时间段内得到的加成征程值；

其中，所述加成征程值大于所述用户帐号在第二时间段获取的单局征程值，所述第二时间段是所述当前赛季中除所述第一时间段之外的时间段。

6.根据权利要求5所述的方法，其中，所述方法还包括：

在所述用户帐号所参与的排位赛对局是所述当前赛季的第一时间段内的前n场排位赛对局的情况下，显示参与所述排位赛对局在所述第一时间段内得到的加成征程值，n为正整数。

7.根据权利要求6所述的方法，其中，所述方法还包括：

基于所述用户帐号在所述第二时间段内成功参与所述排位赛对局，确定隐藏积分；

基于所述隐藏积分确定在所述第一时间段内获得所述加成征程值的所述排位赛对局的场次数目n。

8.根据权利要求 7 所述的方法,其中,所述基于所述用户帐号在所述第二时间段内成功参与所述排位赛对局,确定隐藏积分,包括:

在所述用户帐号在所述第二时间段参与所述排位赛对局,且在所述排位赛对局中获胜的情况下,确定第三数量的所述隐藏积分;

在所述用户帐号在所述第二时间段参与所述排位赛对局,且在所述排位赛对局中落败的情况下,确定第四数量的所述隐藏积分;

其中,所述第三数量小于所述第四数量。

9.根据权利要求 5 至 8 任一所述的方法,其中,所述方法还包括:

在所述用户帐号在所述第一时间段内未参与所述排位赛对局的情况下,显示提示信息;

其中,所述提示信息用于提示所述用户帐号在所述第一时间段内参与所述排位赛对局。

10.根据权利要求 1 至 8 任一所述的方法,其中,所述在所述征程值达到等级阈值的情况下,显示获取到的与所述等级阈值对应的征程奖励,包括:

在所述征程值达到等级阈值的情况下,显示与所述等级阈值对应的虚拟排位币、虚拟赛季徽章和虚拟外观奖励中的至少一种。

11.根据权利要求 10 所述的方法,其中,所述方法还包括:

显示所述排位赛模式专属的排位商城的入口;

响应于所述排位商城的入口上的触发操作,显示与所述排位赛模式专属的所述排位商城的商城界面,所述排位商城的所述商城界面包括至少一个使用所述虚拟排位币购买的虚拟道具。

12.根据权利要求 10 所述的方法,其中,所述方法还包括:

显示所述用户帐号的个人信息入口;

响应于所述个人信息的入口上的触发操作,显示所述用户帐号的帐号信息页面,在所述帐号信息页面中显示所述用户帐号在所述当前赛季中获取的所述虚拟赛季徽章。

13.根据权利要求 10 所述的方法,其中,所述方法还包括:

显示所述排位赛模式专属的虚拟藏品的入口;

响应于所述虚拟藏品的入口上的触发操作,显示所述用户帐号在所述当前赛季中获取的所述虚拟外观奖励;和/或,响应于所述虚拟藏品的入口上的触发操作,显示所述用户帐号利用所述虚拟排位币购买的专属虚拟道具;

其中,所述专属虚拟道具是所述排位赛模式在所述当前赛季中专属的虚拟道具。

14.根据权利要求 1 至 8 任一所述的方法,其中,所述方法还包括:

显示所述当前赛季的赛季活动页面的入口;

响应于所述当前赛季的赛季活动页面的入口的触发操作,显示赛季活动页面,在所述赛季活动页面上显示所述用户帐号在所述当前赛季中已获取的所述征程奖励,和/或,满足下一等级阈值时获取的所述征程奖励。

15.一种用户界面的显示装置,所述装置包括:

显示模块,用于显示排位赛模式的竞技入口,所述排位赛模式是所述客户端提供的至少两种对局模式中的一种,所述排位赛模式是确定用户帐号在排行榜中的实力段位的竞技模式;

人机交互模块,用于响应于所述竞技入口上的触发操作,控制所述用户帐号的虚拟角色参与所述排位赛对局;

所述显示模块，用于在成功参与所述排位赛对局的情况下，显示参与所述排位赛对局在当前赛季得到的征程值，所述征程值是与所述用户帐号在所述当前赛季参与所述排位赛对局的次数有关的数值；

所述显示模块，用于在所述征程值达到等级阈值的情况下，显示获取到的与所述等级阈值对应的征程奖励。

16.一种计算机设备，所述计算机设备包括：处理器和存储器，所述存储器中存储有至少一条计算机指令，至少一条所述计算机指令由所述处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至 14 中任一项所述的用户界面的显示方法。

17.一种计算机存储介质，所述计算机可读存储介质中存储有至少一条计算机指令，至少一条计算机指令由处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至 14 中任一项所述的用户界面的显示方法。

18.一种计算机程序产品，所述计算机程序产品包括计算机指令，所述计算机指令存储在计算机可读存储介质中；所述计算机指令由计算机设备的处理器从所述计算机可读存储介质读取并执行，使得所述计算机设备执行如权利要求 1 至 14 中任一项所述的用户界面的显示方法。