

一种预约组队方法、装置、设备、存储介质及程序产品

相关申请的交叉引用

本申请基于申请号为 202210718627.5、申请日为 2022 年 06 月 23 日的中国专利申请提出，并要求该中国专利申请的优先权，该中国专利申请的全部内容在此引入本申请作为参考。

5 技术领域

本申请涉及计算机技术虚拟化和人机交互技术领域，尤其涉及一种虚拟场景中的预约组队方法、装置、设备、存储介质及程序产品。

背景技术

随着计算机技术的发展，电子设备可以实现更加丰富的和形象的虚拟场景。用户可以在虚拟场景中获得视觉、听觉等方面的虚拟化的感受，同时可以控制虚拟场景中的一方团队的虚拟对象与其他团队的虚拟对象之间进行交互对局，以获得反馈。

相关技术中，虚拟场景内的团队组建均为实时组建，需要各方同时在线，才可实现组队。当用户期望在将来的某个时间组建团队时，需要通过虚拟场景的聊天功能或社交通信软件和多个用户反复沟通以约定时间，待到约定时间到达时，各约定用户处于在线状态以进行团队组建，本质上仍是实时组队，且整个过程交互复杂、人机交互效率低。

发明内容

本申请实施例提供一种虚拟场景中的预约组队方法、装置、电子设备、计算机可读存储介质及计算机程序产品，能够实现虚拟场景中的预约组队，提高人机交互效率。

本申请实施例的技术方案是这样实现的：

20 本申请实施例提供一种虚拟场景中的预约组队方法，包括：

显示第一对象的预约组队控件，所述预约组队控件，用于预约组建包括所述第一对象的目标团队；

基于所述预约组队控件，响应于团队属性设置操作，将所设置的属性确定为所述目标团队的团队属性，所述团队属性至少包括所述目标团队的预约组建时间；

25 响应于基于设置的所述团队属性触发的预约确定指令，显示携带所述团队属性的预约组建信息；

其中，所述预约组建信息，用于指示在所述预约组建时间，组建包括所述第一对象的所述目标团队。

本申请实施例提供一种虚拟场景中的预约组队方法，包括：

显示携带目标团队的团队属性的预约组建信息；

其中，所述团队属性至少包括预约组建时间，所述预约组建信息，用于指示在所述预约组建时间，组建包括第一对象的所述目标团队；

30 当接收到第二对象基于所述预约组建信息触发的团队申请操作时，显示所述第二对象的申请结果提示信息，所述申请结果提示信息，用于提示所述第二对象针对所述目标团队的申请加入结果。

本申请实施例还提供一种虚拟场景中的预约组队装置，所述装置包括：

第一显示模块，配置为显示第一对象的预约组队控件，所述预约组队控件，用于预约组建包括所述第一对象的目标团队；

35 属性设置模块，配置为基于所述预约组队控件，响应于团队属性设置操作，将所设置的属性确定为所述目标团队的团队属性，所述团队属性至少包括所述目标团队的预约组建时间；

处理模块，配置为响应于基于设置的所述团队属性触发的预约确定指令，显示携带所述团队属性的预约组建信息；

40 其中，所述预约组建信息，用于指示在所述预约组建时间，组建包括所述第一对象的所述目标团队，以及用于供第二对象基于所述预约组建信息，申请加入所述目标团队。

本申请实施例还提供一种虚拟场景中的预约组队装置，所述装置包括：

第三显示模块，配置为显示携带目标团队的团队属性的预约组建信息；

其中，所述团队属性至少包括预约组建时间，所述预约组建信息，用于指示在所述预约组建时间，组建包括第一对象的所述目标团队；

申请模块,配置为当接收到第二对象基于所述预约组建信息触发的团队申请操作时,显示所述第二对象的申请结果提示信息,所述申请结果提示信息,用于提示所述第二对象针对所述目标团队的申请加入结果。

本申请实施例还提供一种电子设备,包括:

存储器,配置为存储可执行指令;

- 5 处理器,配置为执行所述存储器中存储的可执行指令时,实现本申请实施例提供的上述虚拟场景中的预约组队方法。

本申请实施例还提供一种计算机可读存储介质,存储有可执行指令,所述可执行指令被处理器执行时,实现本申请实施例提供的上述虚拟场景中的预约组队方法。

- 10 本申请实施例还提供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,实现本申请实施例提供的上述虚拟场景中的预约组队方法。

本申请实施例具有以下有益效果:

- 15 通过显示预约组队控件,提供预约组建目标团队的功能,用户基于预约组队控件,可对预约组建的团队,进行包括预约组建时间的团队属性设置,并当触发预约确定指令时,显示用于指示在预约组建时间组建目标团队的预约组建信息,使得第二对象能够基于预约组建信息,申请加入目标团队;如此,第一对象能够基于提供的预约组建目标团队的功能,实现虚拟场景中的预约组队,虚拟场景中的第二对象,可根据预约组建信息申请加入目标团队,由于用户无需针对团队组建反复沟通,提高了人机交互效率及预约组队效率。

附图说明

图 1A 至图 1C 是相关技术提供的虚拟场景中团队组建的界面示意图;

图 2 是本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队系统 100 的架构示意图;

- 20 图 3A 和图 3B 是本申请实施例提供的实施虚拟场景中的预约组队方法的电子设备 500 的结构示意图;

图 4 是本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法的流程示意图;

图 5 是本申请实施例提供的预约组队控件的展示界面示意图;

图 6 是本申请实施例提供的属性设置界面的示意图;

图 7A 及图 7B 是本申请实施例提供的子交互模式设置界面的示意图;

- 25 图 8A 及图 8B 是本申请实施例提供的团队标签设置界面的示意图;

图 9 是本申请实施例提供的团队交互模式设置界面的示意图;

图 10 是本申请实施例提供的团队列表的示意图;

图 11 是本申请实施例提供的目标团队的申请界面示意图;

图 12 是本申请实施例提供的邀请功能项的展示界面示意图;

- 30 图 13 是本申请实施例提供的对象邀请界面示意图;

图 14 是本申请实施例提供的邀请提示信息的展示示意图;

图 15 是本申请实施例提供的申请控件的切换展示示意图;

图 16 是本申请实施例提供的团队加入提醒的界面示意图;

图 17A 及图 17B 是本申请实施例提供的交互提醒界面的示意图;

- 35 图 18 是本申请实施例提供的目标团队的房间界面示意图;

图 19 是本申请实施例提供的目标团队删除的界面示意图;

图 20 是本申请实施例提供的申请加入目标团队的处理流程示意图;

图 21 是本申请实施例提供的报名过程中时间冲突提示示意图;

图 22 是本申请实施例提供的取消加入目标团队的处理流程示意图。

40 具体实施方式

为了使本申请的目的、技术方案和优点更加清楚,下面将结合附图对本申请作地详细描述,所描述的实施例不应视为对本申请的限制,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它实施例,都属于本申请保护的范围。

- 45 在以下的描述中,涉及到“一些实施例”,其描述了所有可能实施例的子集,但是可以理解,“一些实施例”可以是所有可能实施例的相同子集或不同子集,并且可以在不冲突的情况下相互结合。

在以下的描述中,所涉及的术语“第一\第二\第三”仅仅是是区别类似的对象,不代表针对对象的特定排序,可以理解地,“第一\第二\第三”在允许的情况下可以互换特定的顺序或先后次序,以使这里描述的本申请实施例能够以除了在这里图示或描述的以外的顺序实施。

除非另有定义,本文所使用的所有的技术和科学术语与属于本申请的技术领域的技术人员通常理解的含

义相同。本文中所使用的术语只是为了描述本申请实施例的目的，不是旨在限制本申请。

对本申请实施例进行详细说明之前，对本申请实施例中涉及的名词和术语进行说明，本申请实施例中涉及的名词和术语适用于如下的解释。

1) 客户端，终端中运行的用于提供各种服务的应用程序，例如游戏客户端、即时通讯客户端、视频播放客户端。

2) 响应于，用于表示所执行的操作所依赖的条件或者状态，当满足所依赖的条件或状态时，所执行的一个或多个操作可以是实时的，也可以具有设定的延迟；在没有特别说明的情况下，所执行的多个操作不存在执行先后顺序的限制。

3) 虚拟场景，是应用程序在终端上运行时显示(或提供)的虚拟场景，该虚拟场景可以是对真实世界的仿真环境，也可以是半仿真半虚构的虚拟环境，还可以是纯虚构的虚拟环境。虚拟场景可以是二维虚拟场景、2.5 维虚拟场景或者三维虚拟场景中的任意一种，本申请实施例对虚拟场景的维度不加以限定。例如，该虚拟场景中可以包括天空、陆地、海洋等，该陆地可以包括沙漠、城市等环境元素，用户可以控制虚拟对象在该虚拟场景中进行移动。在一些实施例中，虚拟场景可以为游戏，例如多人在线战术竞技游戏(Multiplayer Online Battle Arena, MOBA)。

4) 虚拟组织：虚拟场景中由多个(至少两个)虚拟对象组成的组织团体，如，当虚拟场景为游戏时，虚拟组织可以为游戏公会、公会组织。

发明人在研究中发现，相关技术中，虚拟场景内的团队组建均为实时组建，参见图 1A 至图 1C，图 1A 至图 1C 为虚拟场景中团队组建的界面示意图，用户可通过图 1A 中的邀请控件 11 邀请在线用户实时组队，或通过图 1B 中的邀请控件 12 邀请离线用户上线后进行实时组队，又或者基于图 1C 中的邀请控件 13，通过虚拟场景外的社交平台给用户发送结构化消息邀请用户上线后组队，用户无法实现针对团队的预约组建，而当用户期望在将来的某个时间组建团队时，需要通过虚拟场景的聊天功能或社交通信软件 and 多个用户反复沟通以约定时间，待到约定时间到达时，各约定用户处于在线状态以进行团队组建，流程复杂、预约组队的效率及人机交互效率低，且，当约定时间到达时，存在某个约定用户无法上线，导致团队无法创建的情况，使得预约组队的成功率低。

基于此，本申请实施例提出一种虚拟场景中的预约组队系统、方法、装置、电子设备、计算机可读存储介质及计算机程序产品，能够实现虚拟场景中的预约组队，提高人机交互效率。接下来分别进行说明。

基于上述对本申请实施例中涉及的名词和术语的解释，首先对本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队系统进行说明。参见图 2，图 2 是本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队系统 100 的架构示意图，为实现支撑一个示例性应用，终端 400 通过网络 300 连接服务器 200，网络 300 可以是广域网或者局域网，又或者是二者的组合，使用无线或有线链路实现数据传输。

终端 400，配置为显示第一对象的预约组队控件，该预约组队控件，用于预约组建包括第一对象的目标团队，基于预约组队控件，响应于团队属性设置操作，将所设置的属性确定为目标团队的团队属性，该团队属性至少包括目标团队的预约组建时间；

以及，配置为响应于基于设置的团队属性触发的预约确定指令，发送携带团队属性的预约组队请求至服务器 200；

服务器 200，配置为接收终端 400 发送的预约组队请求，响应于该预约组队请求，基于目标团队的团队属性创建目标团队，记录所述目标团队的预约组建信息，并返回预约组建信息至终端 400；

终端 400，还配置为在接收到预约组建信息后显示预约组建信息、以及用于申请加入所述目标团队的申请控件。

在一些实施例中，本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法可以由各种电子设备或计算机设备实施，例如，可以由终端单独实施，也可以由服务器单独实施，也可以由终端和服务器协同实施。本申请实施例可应用于各种场景，包括但不限于云技术、人工智能、智慧交通、辅助驾驶、游戏应用等。

在一些实施例中，本申请实施例提供的实施虚拟场景中的预约组队方法的电子设备可以是各种类型的终端设备或服务器，其中，服务器(例如服务器 200)可以是独立的物理服务器，也可以是多个物理服务器构成的服务器集群或者分布式系统，还可以是提供云服务、云数据库、云计算、云函数、云存储、网络服务、云通信、中间件服务、域名服务、安全服务、内容分发网络(CDN, Content Delivery Network)、以及大数据和人工智能平台等基础云计算服务的云服务器。终端(例如终端 400)可以是智能手机、平板电脑、笔记本电脑、台式计算机、智能语音交互设备(例如智能音箱)、智能家电(例如智能电视)、智能手表、车载终端等，但并不局限于此。终端以及服务器可以通过有线或无线通信方式进行直接或间接地连接，本申请实施例对此不做限制。

在一些实施例中，终端或服务器可以通过运行计算机程序来实现本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法，举例来说，计算机程序可以是操作系统中的原生程序或软件模块；可以是本地(Native)应用程序(APP, Application)，即需要在操作系统中安装才能运行的程序；也可以是小程序，即只需要下载到浏览器环境中就可以运行的程序；还可以是能够嵌入至任意 APP 中的小程序。总而言之，上述计算机程序可以是任

意形式的应用程序、模块或插件。

下面说明本申请实施例提供的实施虚拟场景中的预约组队方法的电子设备。参见图 3A，图 3A 是本申请实施例提供的实施虚拟场景中的预约组队方法的电子设备 500 的结构示意图。以电子设备 500 为图 2 所示的终端为例，本申请实施例提供的电子设备 500 包括：

- 5 至少一个处理器 510、存储器 550、至少一个网络接口 520 和用户接口 530。电子设备 500 中的各个组件通过总线系统 540 耦合在一起。可理解，总线系统 540 用于实现这些组件之间的连接通信。总线系统 540 除包括数据总线之外，还包括电源总线、控制总线和状态信号总线。但是为了清楚说明起见，在图 3A 中将各种总线都标为总线系统 540。

- 10 处理器 510 可以是一种集成电路芯片，具有信号的处理能力，例如通用处理器、数字信号处理器（DSP，Digital Signal Processor），或者其他可编程逻辑器件、分立门或者晶体管逻辑器件、分立硬件组件等，其中，通用处理器可以是微处理器或者任何常规的处理器等。

用户接口 530 包括使得能够呈现媒体内容的一个或多个输出装置 531，包括一个或多个扬声器和/或一个或多个视觉显示屏。用户接口 530 还包括一个或多个输入装置 532，包括有助于用户输入的用户接口部件，比如键盘、鼠标、麦克风、触屏显示屏、摄像头、其他输入按钮和控件。

- 15 存储器 550 可以是可移除的，不可移除的或其组合。示例性的硬件设备包括固态存储器，硬盘驱动器，光盘驱动器等。存储器 550 可选地包括在物理位置上远离处理器 510 的一个或多个存储设备。

存储器 550 包括易失性存储器或非易失性存储器，也可包括易失性和非易失性存储器两者。非易失性存储器可以是只读存储器（ROM，Read Only Memory），易失性存储器可以是随机存取存储器（RAM，Random Access Memory）。本申请实施例描述的存储器 550 旨在包括任意适合类型的存储器。

- 20 在一些实施例中，存储器 550 能够存储数据以支持各种操作，这些数据的示例包括程序、模块和数据结构或者其子集或超集，下面示例性说明。

操作系统 551，包括配置为处理各种基本系统服务和执行硬件相关任务的系统程序，例如框架层、核心库层、驱动层等，用于实现各种基础业务以及处理基于硬件的任务；

- 25 网络通信模块 552，配置为经由一个或多个（有线或无线）网络接口 520 到达其他计算设备，示例性的网络接口 520 包括：蓝牙、无线相容性认证（WiFi）、和通用串行总线（USB，Universal Serial Bus）等；

显示模块 553，配置为经由一个或多个与用户接口 530 相关联的输出装置 531（例如，显示屏、扬声器等）使得能够呈现信息（例如，用于操作外围设备和显示内容和信息的用户接口）；

输入处理模块 554，配置为对来自输入装置 532 的用户输入或互动进行检测以及翻译所检测的输入或互动。

- 30 在一些实施例中，本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队装置可以采用软件方式实现，图 3A 示出了存储在存储器 550 中的虚拟场景中的预约组队装置 555，其可以是程序和插件等形式的软件，包括以下软件模块：第一显示模块 5551、属性设置模块 5552 及处理模块 5553，这些模块是逻辑上的，因此根据所实现的功能可以进行任意的组合或拆分，将在下文中说明各个模块的功能。

- 35 在一些实施例中，本申请实施例提供的另一虚拟场景中的预约组队装置也可以采用软件方式实现，图 3B 示出了存储在存储器 550 中的预约组队装置 556，其可以是程序和插件等形式的软件，包括以下软件模块：第三显示模块 5561 及申请模块 5562，这些模块是逻辑上的，因此根据所实现的功能可以进行任意的组合或拆分。将在下文中说明各个模块的功能。

- 在另一些实施例中，本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队装置 555 和虚拟场景中的预约组队装置 556 可以采用硬件方式实现，作为示例，本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队装置可以是采用硬件译码处理器形式的处理器，其被编程以执行本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法，例如，硬件译码处理器形式的处理器可以采用一个或多个应用专用集成电路（ASIC，Application Specific Integrated Circuit）、DSP、可编程逻辑器件（PLD，Programmable Logic Device）、复杂可编程逻辑器件（CPLD，Complex Programmable Logic Device）、现场可编程门阵列（FPGA，Field-Programmable Gate Array）或其他电子元件。

- 45 基于上述对本申请实施例的虚拟场景中的预约组队系统及电子设备的说明，下面说明本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法。在一些实施例中，本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法可由服务器或终端单独实施，或由服务器及终端协同实施，下面以终端实施为例说明本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法。

参见图 4，图 4 是本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法的流程示意图，本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法包括：

- 50 步骤 101：终端显示第一对象的预约组队控件，所述预约组队控件，用于预约组建包括第一对象的目标团队。

在实际应用中，终端上安装有支持虚拟场景的客户端（比如游戏客户端），还可以是集成有虚拟场景功能的客户端（比如即时通信客户端、直播客户端、组队客户端等）。当用户（第一对象）打开终端上的客户端、且该终端运行该客户端时，用户可以基于该客户端所显示的虚拟场景的画面，进行虚拟对象间的交互；例如，

当客户端为游戏客户端时,用户可基于该游戏客户端显示的游戏画面执行游戏场景中游戏角色间的交互(如进行虚拟对战)。

在实际应用中,客户端中集成有虚拟场景中的预约组队功能,该功能可以通过预约组队的功能控件(预约组队控件)实现。将客户端当前的操作对象作为第一对象,在一些实施例中,终端运行第一对象的客户端后显示虚拟场景的界面,在虚拟场景的界面中可以显示第一对象的预约组队控件,该预约组队控件用于预约

5 组建包括第一对象的目标团队。
需要说明的是,本申请实施例中所提到的预约组建,指的是在当前时间(预约组队控件的触发时刻或当前日期)之后、距离当前时间目标时长的预约组建时间组建,也就是说,目标团队的预约组建时间是用户预先设定的、当前时间之后的某个特定时间;其中,预约组建时间或所述目标时长可以依据实际需要进行设定。
10 在一些实施例中,预约组建时间可以为一个时间点,例如,当前时间为6月4日,目标团队的预约组建时间可以为6月8日10:00,在另一些实施例中,预约组建时间还可以为一个时间段,该时间段可以同时表征目标团队的预约组建时间和交互对局的时间,例如,当前时间为6月4日,目标团队的预约组建时间可以为6月8日10:00至11:00,也即,在6月8日的10:00组建该目标团队,该目标团队的存续时长为10:00至11:00,在该时段内基于组建的目标团队可进行虚拟场景中的对局交互。

15 在实际应用中,虚拟场景中可以包括至少两个虚拟组织,每个虚拟组织包括至少两个虚拟对象,不同的虚拟组织之间可以是敌对关系。在一些实施例中,终端在第一对象虚拟场景的界面中显示虚拟组织控件,响应于针对虚拟组织控件的触发操作,显示虚拟组织对应的虚拟组织界面,第一对象归属于该虚拟组织,在虚拟组织界面中,显示预约组队控件。

示例性地,以客户端为游戏客户端为例,虚拟组织为公会组织(GUILD PARTY),参见图5,图5是本申请实施例提供的预约组队控件的展示界面示意图,在图5中,当用户点击虚拟组织控件51(即GUILD PARTY按钮)后,游戏客户端响应于该点击操作,显示虚拟组织对应的虚拟组织界面52,并在虚拟组织界面52中显示预约组队控件53(即Create Guild Party按钮),预约组队控件53用于预约组建包括第一对象的目标团队。

步骤102:基于预约组队控件,响应于团队属性设置操作,将所设置的属性确定为目标团队的团队属性,该团队属性至少包括目标团队的预约组建时间。

25 在实际应用中,当第一对象想要通过预约组队控件预约组建目标团队时,需要先对该目标团队的团队属性进行设置,将对团队属性的设置进行说明。

在实际应用中,当第一对象触发了针对预约组队控件时,终端可显示属性设置界面,该属性设置界面可供第一对象对该目标团队的团队属性进行设置,例如,当用户触发了团队的预约组建功能,即触发了预约组队控件后,如执行了针对预约组队控件的单击操作、双击操作、长按操作等,终端显示用于对目标团队进行属性设置的属性设置界面,终端可通过显示的属性设置界面接收第一对象针对目标团队的团队属性的设置。

30 在实际应用中,团队属性包括预约组建时间,由于是团队的预约组建,因此,用户需要对预约组建时间进行设置,在一些实施例中,除预约组建时间外,用户基于显示的属性设置界面,还可对目标团队的以下团队属性至少之一进行设置:团队交互模式、团队成员数量、申请对象数量、申请对象等级及团队标签。

35 在一些实施例中,属性设置界面中包括各个团队属性对应的属性功能项,如,用于设置预约组建时间的团队交互模式功能项,用于对目标团队的交互模式进行设置的团队交互模式功能项,用于对目标团队的成员数量进行设置的团队成员数量功能项,用于对申请加入所述目标团队的对象数量进行设置的申请对象数量功能项,用于对申请加入所述目标团队的对象等级进行设置的申请对象等级功能项,以及用于对目标团队的团队标签进行设置的团队标签功能项。

40 基于属性设置界面,终端接收到用于进行团队属性设置的团队属性设置操作,团队属性设置操作包括用于设置预约组建时间的第一设置操作、及用于设置除预约组建时间外其它团队属性的第二设置操作,在一些实施例中,终端基于时间功能项,接收到针对预约组建时间的第一设置操作,并基于属性功能项,接收到针对团队属性的第二设置操作。

继续以客户端为游戏客户端为例,参见图6,图6是本申请实施例提供的属性设置界面的示意图,结合图5,当用户点击图5中预约组队控件53后,显示图6所示的属性设置界面61,在属性设置界面61显示有团队交互模式功能项62(即TEAM MODE),在图6中示例性地示出了四种交互模式选项,供用户对游戏模式进行设置,分别为排位模式(即Rank)、匹配模式(即PvP)、自定义模式(即Custom)及其它模式(即Other),用户可依据实际需要进行交互模式的选择;在属性设置界面61还显示有团队成员数量功能项63(即Party size),供用户对团队成员数量进行设置,在图6中示例性地示出了三种成员数量选项,分别是两人(Duo)、三人(Trio)及五人(Full team),用户可依据实际需要进行团队成员数量的选择;在属性设置界面61还显示有申请对象数量功能项64(即Member num),用户通过数量指示标识641对申请加入目标团队的对象数量进行设置;在属性设置界面61还显示有时间功能项65,用户可对目标团队的预约组建时间进行设置;在属性设置界面61还显示有申请对象等级功能项66(Ranked Requirements),用户可对申请加入目标团队的对象等级进行设置;在属性设置界面61还显示有团队标签功能项67(即Party Tag),用户可对目标团队的团队标签进行设置。

在一些实施例中，团队属性中还包括子交互模式，相应的，属性设置界面中还可以显示有子交互模式功能项，可基于该子交互模式功能项对目标团队的子交互模式进行设置。图 7A 及图 7B 是本申请实施例提供的子交互模式设置界面的示意图，参见图 7A，在属性设置界面 71 中，当用户选择交互模式选项中的其它模式时，子交互模式功能项 72 处于可选择状态，用户点击子交互模式选项，显示子交互模式选项列表，图 7A 中示例性地示出了三种子交互模式，分别是极地模式、人机简单模式及人机普通模式，用户可点击进行子交互模式的选择。参见图 7B，在属性设置界面 73 中，当用户选择交互模式选项中的自定义模式时，子交互模式功能项 74 处于可选择状态，用户点击子交互模式选项，显示子交互模式选项列表，图 7B 中示例性地示出了四种子交互模式，分别是自选模式、征召模式、嚎哭深渊及竞技征召模式。当用户选择交互模式选项中的排位模式或匹配模式时，子交互模式功能项处于不可选择状态。

在实际应用中，用户存在对所组建团队进行标签设置的需求，如此，当预约组建的团队携带相应的团队标签时，能够通过团队标签指示该团队的特点，提高其它用户加入所预约组建的团队效率，以及所预约组建团队最终成团的成功率；在一些实施例中，当团队属性包括团队标签，属性设置界面中显示有用于设置团队标签的标签功能项时，用户可通过如下方式实现对团队标签的设置：终端响应于针对标签功能项的触发操作，显示包括至少两个团队标签的标签选择界面；响应于针对至少两个团队标签中目标团队标签的选择操作，将目标团队标签确定为目标团队的团队标签。

示例性地，图 8A 及图 8B 是本申请实施例提供的团队标签设置界面的示意图，参见图 8A，在属性设置界面 81 中，当用户触发用于设置团队标签的标签功能项 82 时，显示标签选项界面 83，标签选项界面 83 显示可供选择的团队标签选项，用户可进行团队标签的选择。继续参见图 8B，在属性设置界面 84 中，当用户点击用于设置团队标签的标签功能项 85 时，展示标签选项界面 86，标签选项界面 86 显示可供选择的团队标签选项，用户可进行团队标签的选择。

在一些实施例中，用户除可基于属性设置界面中的团队交互模式功能项，对目标团队的交互模式进行设置，还可基于虚拟组织界面所显示的团队交互模式功能项，在触发预约组队控件之前进行团队交互模式的设置。图 9 是本申请实施例提供的团队交互模式设置界面的示意图，参见图 9，在虚拟组织界面 91 中，显示团队交互模式功能项 92，当用户触发团队交互模式功能项 92 后，显示团队交互模式界面 93，并在团队交互模式界面 93 中显示可供用户选择的多个（至少两个）团队交互模式。

在实际应用中，由于目标团队需要在用户设定的处于当前时间点之后的预约组建时间进行组建，因此，预约组建时间是必须设置的团队属性，在实际应用中，团队属性设置操作包括用于设置预约组建时间的第一设置操作、及用于设置除预约组建时间外其它团队属性的第二设置操作，当用户基于属性设置界面触发了团队属性设置操作后，终端将所设置的属性确定为目标团队的团队属性。

步骤 103：响应于基于设置的团队属性触发的预约确定指令，显示携带团队属性的预约组建信息。

这里，预约组建信息，用于指示在预约组建时间，组建包括第一对象的目标团队，以及用于供第二对象基于预约组建信息，申请加入目标团队。

在属性设置界面中可以显示预约确定控件，在用户基于属性设置界面触发了团队属性设置操作后，可通过预约确定控件触发预约确定指令，参见图 6，在图 6 的属性设置界面 61 中示出了预约确定控件 68（即 OPEN PARTY 按钮），当用户点击 OPEN PARTY 按钮时，触发预约确定指令。

在实际应用中，当终端在属性设置界面中接收到用户设置的针对目标团队的团队属性后，会发送携带团队属性的预约组队请求至服务器（如图 2 中服务器 200），服务器响应于该预约组队请求，基于目标团队的团队属性创建目标团队，创建的目标团队为空团队，记录目标团队的预约组建信息，并返回预约组建信息至终端，该预约组建信息可以包括用户设置的团队属性，如团队交互模式、团队成员数量、团队标签、预约组建时间，及团队的创建者（即第一对象）等。

在实际实施时，服务器中存储有团队列表，图 10 是本申请实施例提供的团队列表的示意图，参见图 10，该团队列表（即 Team List）110 用于记录各终端预约组建的团队信息 120（即 Member List），在一些实施例中，团队列表中团队信息可以依据团队的预约组建时间的先后进行记录的，当用户触发针对目标团队的删除指令时，服务器从团队列表中删除相应的团队信息，该团队信息（Member List）可以包括报名（即申请）加入目标团队的对象（Player）信息 130，在一些实施例中，Member List 中的 Player 可以按照申请加入团队的先后进行记录，目标团队的创建者（第一对象）默认是第一个申请加入团队的对象，创建者不能取消报名，但可以删除预约组建的团队，申请加入目标团队的其他虚拟对象可以取消报名，当申请加入团队的对象触发取消对目标团队的申请或取消对目标团队的报名时，服务器从目标团队的团队信息中删除相应的对象信息；也即，服务器中的团队列表会依据前端用户的操作实时更新，并将更新后的信息同步至前端。

在一些实施例中，服务器接收到第一对象的终端发送的预约组队请求之后，在创建目标团队之前，需要判断该终端的登录账号是否具有预约创建目标团队的权限，当确定具有预约创建目标团队的权限时，创建目标团队并更新团队列表。

在实际应用中，服务器可通过如下方式判断该终端的登录账号（即第一对象）是否具有预约创建目标团队的权限：服务器获取第一对象在目标时间段内所预约组建的团队的数量，当该数量小于数量阈值时，确定

第一对象具有预约创建目标团队的权限；而当数量大于数量阈值时，显示组建提示信息，该组建提示信息，用于提示第一对象组建团队的数量已达上限；其中，目标时间段及数量阈值可依据实际需要进行设定，如目标时间段为一天或一星期，数量阈值为1或3。

在实际应用中，不同用户的登录账号可以具有相应的等级，相应的，服务器还可通过如下方式判断该终端的登录账号（即第一对象）是否具有预约创建目标团队的权限：服务器获取第一对象的等级，当第一对象的等级达到目标等级（可依据实际需要进行设定）时，确定第一对象具有预约创建目标团队的权限；例如，该虚拟场景所对应的各个登录账号共划分为6个等级，当第一对象的等级处于3级及以上时，确定第一对象具有预约创建目标团队的权限。

在实际应用中，除目标团队的创建者终端外，其它用户终端（第二对象的终端）会接收到服务器发送的预约组建信息，并显示携带团队属性的预约组建信息，基于该预约组建信息申请加入目标团队，当第二对象的终端接收到第二对象基于预约组建信息触发的团队申请操作时，显示第二对象的申请结果提示信息，该申请结果提示信息，用于提示第二对象针对目标团队的申请加入结果。

在实际应用中，第二对象的终端可以通过虚拟组织界面显示预约组建信息，在实际应用中，终端显示第二对象的虚拟组织界面，虚拟组织界面对应的虚拟组织包括第一对象及第二对象；在虚拟组织界面中，显示携带目标团队的团队属性的预约组建信息。

这里，当团队属性包括申请对象数量，且申请对象数量为目标数量（可依据实际需要进行设置）时，第二对象的终端还显示目标数量的对象显示位，该对象显示位用于承载对象标识，在对象显示位中显示已申请加入目标团队的虚拟对象的对象标识，也即，当某个对象显示位中显示有对象标识时，表明该对象标识所对应的对象已申请加入目标团队，该对象标识与对象显示位呈一一对应关系；相应的，第二对象的申请结果提示信息，通过第二对象的对象标识是否处于对象显示位中表征，当第二对象申请加入目标团队成功、且目标数量的对象显示位中存在显示空位时，在显示空位中，显示第二对象的对象标识，以提示第二对象申请加入目标团队成功。

在一些实施例中，当第二对象触发该预约组建信息（如点击预约组建信息）后，显示用于申请加入目标团队的申请控件，当第二对象触发（如单击、双击等）该申请控件时，触发申请指令（即报名指令）；在另一些实施例中，第二对象的终端在显示预约组建信息的同时，显示用于申请加入目标团队的申请控件。图11是本申请实施例提供的目标团队的申请界面示意图，在虚拟组织界面111中，显示有该虚拟组织的各个成员所预约组建的团队所对应的预约组建信息、及相应的申请控件，如图11中所示的预约组建信息112及相应的申请控件113，使得用户可通过该虚拟组织界面111直观的看到各个预组队的信息，并结合自身情况基于申请控件，申请加入相应的目标团队。

在实际实施时，除第二对象基于第二对象端所显示的预约组建信息，主动进行团队加入申请（报名）以外，目标团队的创建者（第一对象）可邀请第二对象加入目标团队，在一些实施例中，第一对象的终端在预约组建信息的关联区域，显示目标团队的邀请功能项，该邀请功能项，用于邀请至少一个第二对象加入目标团队；当接收到针对邀请功能项的触发操作时，显示包括至少一个第二对象的对象邀请界面；基于对象邀请界面，响应于针对目标第二对象的邀请操作，显示用于提示针对目标第二对象的邀请结果的邀请提示信息。

在一些实施例中，第二对象与邀请功能项间的对应关系可以是一对一，也即每个第二对象对应一个邀请功能项，在对象邀请界面中，显示各第二对象的对象标识，并在对象标识的关联区域显示相应的对象邀请功能项；响应于针对目标第二对象对应的目标对象邀请功能项的触发操作，将针对目标对象邀请功能项的触发操作，确定为针对目标第二对象的邀请操作。

在一些实施例中，第二对象与邀请功能项间的对应关系可以是多对一，也即多个第二对象对应一个邀请功能项，在对象邀请界面中，显示各第二对象的对象标识，基于显示的对象标识，响应于针对目标第二对象的选择操作，显示邀请功能项，响应于针对邀请功能项的触发操作，将针对邀请功能项的触发操作，确定为针对目标第二对象的邀请操作；其中，目标第二对象的数量可以是一个或多个（即至少两个）。

在实际应用中，存在第二对象已申请加入其它的预约组建的团队、且相应的组建时间与目标团队的预约组建时间存在冲突的情况，针对该情况，当第一对象的终端显示对象邀请界面时，在对象邀请界面中，显示用于提示时间冲突的第一提示信息。

在实际应用中，还存在第二对象处于不可邀请状态的情况，如第二对象设置了报名邀请免打扰，此时第二对象处于不可邀请状态，针对这种情况，当第一对象的终端显示对象邀请界面时，在对象邀请界面中，显示用于提示第二对象处于不可邀请状态的第二提示信息。

示例性地，参见图12，图12是本申请实施例提供的邀请功能项的展示界面示意图，在图12所示的虚拟组织界面121中，在预约组建信息的关联区域，显示目标团队的邀请功能项122，当第一对象点击邀请功能项122时，进行页面跳转至对象邀请界面123，在对象邀请界面中显示可供邀请的第二对象的对象标识，并在对象标识的关联区域显示相应的对象邀请功能项124，当第一对象点击对象邀请功能项124时，触发针对相应第二对象的邀请指令。这里，在第一对象点击对象邀请功能项、触发针对相应第二对象的邀请指令后，终端取消显示将被点击的对象邀请功能项，并显示用于指示已邀请的指示标识125，已指示相应第二对象已邀请。

继续参见图 13, 图 13 是本申请实施例提供的对象邀请界面示意图, 在图 13 所示的对象邀请界面 131 中, 显示有用于指示相应第二对象可邀请的邀请功能项 132、用于指示相应第二对象已被邀请的指示标识 133、用于提示时间冲突的第一提示信息 135, 以及用于提示第二对象处于不可邀请状态的第二提示信息 134。

在实际应用中, 针对某一第二对象 (如目标第二对象), 虽然显示该对象处于不可邀请状态, 当第一对象坚持邀请, 触发针对目标第二对象的邀请操作时, 终端响应于针对目标第二对象的邀请操作, 显示对应目标第二对象的邀请提示信息; 其中, 邀请提示信息, 用于提示目标第二对象处于不可邀请状态, 针对目标第二对象的邀请失败。图 14 是本申请实施例提供的邀请提示信息的展示示意图, 结合图 13, 当第一对象点击 134 触发邀请操作时, 显示图 14 所示的邀请提示信息 141, 即 “该对象已设置了邀请免打扰, 不可邀请”。

在一些实施例中, 当第一对象实施了针对第二对象的邀请后, 相应的, 第二对象的终端显示第一对象的邀请信息及邀请信息对应的确定控件, 该邀请信息, 用于指示第一对象邀请第二对象加入目标团队; 当接收到针对确定控件的触发操作时, 将针对确定控件的触发操作确定为团队申请操作。这里, 在实际应用中, 第一对象的终端可以以邮件的方式发送邀请信息, 相应的, 第二对象的终端接收以邮件形式发送的邀请信息。

在实际应用中, 当第二对象基于申请控件如图 11 所示的申请控件 113, 进行目标团队的加入申请后, 也即申请结果提示信息表征第二对象申请加入目标团队成功时, 第二对象的终端将显示目标团队的申请控件, 切换为显示用于取消申请加入目标团队的取消申请控件; 当接收到针对取消申请控件的触发操作时, 取消显示该申请结果提示信息。参见图 15, 图 15 是本申请实施例提供的申请控件的切换展示示意图, 当第二对象点击申请控件 151, 实现目标团队的报名, 即第二对象的对象标识显示于对象显示位处, 终端将显示申请控件 151 切换为显示取消申请控件 152, 当用户点击取消申请控件 152 时, 取消报名。

在一些实施例中, 第二对象申请加入目标团队成功时, 在预约组建时间到达前的目标时段 (可依据实际需要设定) 内, 显示团队邀请界面; 在团队邀请界面中, 显示目标团队的加入控件; 当接收到针对加入控件的触发操作时, 控制第二对象加入目标团队。

这里, 当在预约组建时间, 存在不同于目标团队的其他团队、且第二对象已申请加入其他团队时, 在显示目标团队的加入控件的过程中, 在团队邀请界面中, 显示其他团队的加入控件; 当接收到针对其他团队的加入控件的触发操作时, 控制第二对象加入其他团队。

示例性地, 图 16 是本申请实施例提供的团队加入提醒的界面示意图, 参见图 16, 在预约组建时间到达前的目标时段内, 如, 在预约组建时间到达前的 15 分钟内, 当第二对象处于在线状态时, 显示团队邀请界面 161, 并在团队邀请界面 161 上显示加入控件 162, 当第二对象报名了两个或两个以上预约组建时间相同的团队时, 如图 16 中的团队 1 及团队 2, 则针对各个团队, 分别显示相应的加入控件。

在一些实施例中, 在预约组建时间到达前的目标时段内, 在第一对象的终端, 同样会给第一对象进行提示, 例如, 第一对象的终端显示交互提醒界面, 并在交互提醒界面中, 显示目标团队对应的房间创建提示信息、及相应的创建功能项; 当接收到针对创建功能项的触发操作时, 创建用于供目标团队中成员进行交互的房间。

这里, 在交互提醒界面中, 还显示已经申请加入目标团队的第二对象的对象标识, 以及各第二对象的在线状态。图 17A 是本申请实施例提供的交互提醒界面的示意图, 在图 17A 中示出的交互提醒界面 171 中, 显示创建的目标团队的相关信息, 如开战时间、团队交互模式, 并显示已经申请加入目标团队的第二对象的对象标识, 以及各第二对象的在线状态, 如 172 所示的第二对象处于在线状态, 其他第二对象处于离线状态, 在交互提醒界面 171 中显示目标团队对应的房间创建提示信息 174, 及相应的创建功能项 173, 当第一对象点击创建功能项 173 时, 创建用于供目标团队中成员进行交互的房间。

在一些实施例中, 交互提醒界面中还显示有用于邀请已申请的第二对象的邀请选项, 图 17B 是本申请实施例提供的交互提醒界面的示意图, 参见图 17B, 在交互提醒界面 171 中, 还显示有邀请选项 175, 当接收到针对创建功能项的触发操作、且邀请选项处于勾选状态时, 向各已申请的第二对象发送进入房间的邀请信息。

这里, 当第一对象的终端创建目标团队对应的房间后, 显示目标团队的房间界面, 并在房间界面中显示目标团队的成员列表; 在成员列表中, 显示目标团队中各成员的成员信息; 在实际应用中, 目标团队的成员数量存在数量上限, 或目标团队的成员数量固定, 相应的, 当已申请的第二对象的数量多于目标团队的成员数量 (最大数量) 时, 目标团队的成员由第二对象进入所述房间的先后所决定。图 18 是本申请实施例提供的目标团队的房间界面示意图, 参见图 18, 在目标团队的房间界面 181 中, 显示由已进入该房间的第二对象构成的成员列表 182, 并显示各个第二对象的相关信息, 如等级、昵称等。

在一些实施例中, 当接收到针对创建功能项的触发操作、且邀请选项处于未勾选状态时, 在创建用于供目标团队中成员进行交互的房间之后, 第一对象的终端显示目标团队的房间界面, 并在房间界面中显示已申请的各第二对象的对象标识及相应的邀请控件; 当接收到针对目标第二对象对应的邀请控件的触发操作时, 向目标第二对象发送进入房间的邀请信息, 以邀请目标第二对象进入目标团队的房间。

在一些实施例中, 第一对象的终端显示针对目标团队的删除控件, 该删除控件用于删除第一对象预约组建的目标团队, 当接收到针对删除控件的触发操作时, 取消显示预约组建信息。在实际应用中, 当第一对象触发针对目标团队的删除操作时, 可对第一对象进行提示, 以使第一对象确认是否要删除预约组建的目标团

队, 图 19 是本申请实施例提供的目标团队删除的界面示意图, 参见图 19, 当第一对象点击删除控件 191 后, 显示弹窗 192, 并在弹窗 192 上显示用于提示第一对象是否要删除预约组建的目标团队的提示信息, 以及相应的确认按钮及取消按钮, 当第一对象点击确认按钮时, 触发确认删除指令, 取消显示预约组建信息, 当第一对象点击取消按钮时, 关闭弹窗 192。

5 这里, 当第一对象的终端接收到针对删除控件的触发操作时, 获取当前时间点距预约组建时间的时间间隔; 当时间间隔大于时间间隔阈值 (可依据实际需要进行设定, 如 15 分钟) 时, 取消显示预约组建信息。

在预约组建时间到达前, 当第一对象删除目标团队后, 服务器会生成删除提示信息, 删除提示信息, 用于提示第一对象已删除预约组建的目标团队, 并将该删除提示信息发送给各个申请加入目标团队的第二对象, 第二对象的终端接收目标团队对应的删除提示信息并显示。

10 在一些实施例中, 当报名加入目标团队的第二对象的数量达到第一对象所设定的申请对象数量时, 预约组建信息便不再显示, 例如, 终端获取申请加入目标团队的第二对象的数量, 当所述数量为目标数量时, 取消显示预约组建信息, 或者, 服务器实时统计申请加入目标团队的第二对象的数量, 当所述数量为目标数量时, 发送取消显示预约组建信息的指令给第一对象的终端及第二对象的终端, 以使第一对象的终端及第二对象的终端均取消显示预约组建信息。

15 应用本申请上述实施例, 通过显示预约组队控件, 提供预约组建目标团队的功能, 响应于针对预约组队控件的触发操作, 显示属性设置界面, 以供用户对预约组建的团队, 进行包括预约组建时间的团队属性设置, 并当触发预约确定指令时, 显示用于指示在预约组建时间组建目标团队的预约组建信息, 使得第二对象能够基于预约组建信息, 申请加入目标团队; 如此, 第一对象能够基于提供的预约组建目标团队的功能, 实现虚拟场景中的预约组队, 虚拟场景中的第二对象, 可根据预约组建信息申请加入目标团队, 由于用户无需针对团队组建反复沟通, 提高了人机交互效率及预约组队效率。

20 接下来对申请加入目标团队的处理流程进行说明。在实际应用中, 当用户触发申请控件, 即点击报名按钮后, 触发报名信息, 第二对象 (报名用户) 的终端会响应该报名信息, 发送报名信息给服务器, 服务器基于该报名信息携带的对象标识, 判断该对象是否满足报名条件, 当确定该对象满足报名条件时, 将该对象加入 Member List, 并返回报名成功信息至第二对象的终端。

25 在一些实施例中, 满足报名条件即满足以下至少之一: 不存在报名时间冲突、报名用户处于虚拟组织中、目标团队 (当前预约队伍) 处于有效状态、报名用户的信用分达到分数阈值、目标团队的报名人数未达; 其中, 报名时间冲突指的是, 目标团队的预约组建时间与目标时间存在冲突, 目标时间包括: 当前第二对象已报名的其它预约队伍的预约组建时间、以及当前第二对象自身创建的预约队伍的预约组建时间; 目标团队处于有效状态指的是, 目标团队还存在, 即未被创建者删除。

30 参见图 20, 图 20 是本申请实施例提供的申请加入目标团队的处理流程示意图, 申请加入目标团队的处理流程包括:

步骤 201: 玩家点击预约队伍报名按钮。

35 这里, 当用户 (玩家) 基于申请控件申请加入相应的目标团队时, 如玩家点击图 11 中申请控件 113 (报名按钮), 触发针对目标团队 (即预约队伍) 的报名 (申请) 指令, 第二对象的终端响应于该申请指令, 发送申请加入目标团队的申请请求给服务器。

步骤 202: 判断玩家预约队伍的对战时间是否有冲突, 如果是, 执行步骤 203, 如果不是, 执行步骤 204。

这里, 服务器响应于第二对象的终端发送的申请请求, 判断目标团队的预约组建时间与目标时间是否存在冲突, 这里的冲突指的是是否存在时间交集, 其中, 目标时间包括: 当前报名用户已报名的其它预约队伍的预约组建时间、以及当前报名用户自身创建的预约队伍的预约组建时间。

40 步骤 203: 弹出时间冲突提醒对话框。

图 21 是本申请实施例提供的报名过程中时间冲突提示示意图, 参见图 21, 当用户当前申请加入的第一预约队伍和在此之前已经申请加入的第二预约队伍存在时间冲突时, 用户点击报名按钮后, 弹出时间冲突提醒对话框 2110, 以询问用户是否继续报名, 当用户点击确定按钮时, 触发继续执行报名信息, 即确定继续执行报名信息, 执行步骤 204。

45 步骤 204: 判断玩家是否还在公会中, 如果不是, 执行步骤 205, 如果是, 执行步骤 206。

这里, 服务器确定报名用户预约队伍的对战时间不存在时间冲突, 或者虽然存在冲突, 但玩家继续执行报名信息时, 继续判断玩家是否还在公会 (虚拟组织) 中, 如果确定玩家已退出或不在虚拟组织中, 发送用于提示当前用户不在公会的提示信息给第二对象的终端, 以使第二对象的终端执行步骤 205, 如果确定玩家仍归属于虚拟组织, 触发执行步骤 206。

50 步骤 205: 玩家终端跳转到大厅界面, 并弹出 Tips 提示。

这里, 当玩家终端 (即第二对象的终端) 接收到服务器发送的用于提示当前用户不在公会的提示信息时, 进行页面跳转至大厅界面, 即图 21 中 HOME 按钮所对应的界面, 并在界面中显示提示信息, 以提示用户当前未处于虚拟组织 (如游戏公会) 中。

步骤 206: 判断此预约队伍是否还存在, 如果不存在, 执行步骤 207, 如果存在, 执行步骤 208。

这里，服务器确定报名用户仍处于虚拟组织中时，判断当前所报名的目标团队即预约队伍是否处于有效状态，即是否还存在，即是否已被创建者删除，当确定当前预约队伍不存在时，返回用于提示当前预约队伍不存在的提示信息至第二对象的终端。

步骤 207: 玩家终端执行列表刷新并弹出 Tips 提示。

- 5 在实际应用中，当玩家终端（即第二对象的终端）接收到服务器返回的提示当前预约队伍不存在的提示信息时，执行虚拟组织界面中预约组建信息的刷新操作，并显示用于提示当前预约队伍不存在的提示信息。

步骤 208: 判断玩家信用分是否合格，如果否，执行步骤 209，如果是，执行步骤 210。

- 10 在实际实施时，可以预先设置信用分阈值，该信用分阈值的大小可以依据实际需要设定，例如，设置信用分阈值为 360 分，在一些实施例，当玩家信用分达到信用分阈值时，确定该玩家的信用分合格；在另一些实施例中，除检测玩家的信用分之外，还检测玩家是否携带黑产标记，当用户的信用分达到信用分阈值且未携带黑产标记时，确定该玩家的信用分合格。

- 15 这里的黑产标记用于指示相应的用户（玩家）存在目标行为历史，该目标行为可以是虚拟场景中的非正常交互行为，例如外挂行为、盗号行为、私服行为等；其中，外挂行为，即利用第三方软件或程序对游戏数据进行修改，篡改游戏原本正常的设定和规则，使得游戏角色的技能等获得异常的增强，私服在本质上属于盗版游戏，即未经授权，非法获得游戏服务器端的安装程序之后自行设立网络服务器，供其他玩家使用。

在实际应用中，当服务器确定玩家的信用分不合格时，发送相应的用于提示玩家信用分不合格的提示信息给第二对象的终端。

步骤 209: 玩家终端跳转到大厅界面并弹出 Tips 提示。

- 20 这里，当玩家终端（即第二对象的终端）接收到服务器发送的用于提示玩家信用分不合格的提示信息时，会由虚拟组织界面跳转到大厅界面，即图 13 中 HOME 按钮所对应的界面，并在界面中显示提示信息，以提示用户的信用分过低，无法参与公会队伍。

步骤 210: 判断队伍已报名人数是否已满，如果是，执行步骤 211，如果否，执行步骤 212。

- 25 这里，服务器在确定玩家信用分合格后，判断玩家当前报名的预约队伍的报名人数是否已满，并确定报名人数未满足时发送报名成功的提示信息给玩家终端，若当前的报名人数已满，则发送相应的用于提示报名人数已满的提示信息给玩家终端。

步骤 211: 玩家终端执行列表刷新并弹出 Tips 提示。

在实际应用中，当玩家终端（即第二对象的终端）接收到服务器返回的提示报名人数已满的提示信息时，玩家终端执行虚拟组织界面中预约组建信息的刷新操作，并显示用于提示当前预约队伍人数已满无法报名的提示信息。

- 30 步骤 212: 报名成功，玩家终端执行列表刷新并弹出 Tips 提示。

在实际应用中，当玩家终端接收到服务器返回的提示玩家报名成功的提示信息时，玩家终端执行虚拟组织界面中预约组建信息的刷新操作，并显示用于提示玩家报名成功的提示信息。

步骤 213: 玩家终端取消显示预约队伍报名按钮，并显示取消报名按钮。

- 35 在实际应用中，当玩家报名成功后，玩家终端取消显示预约队伍报名按钮，并在一定时间（可依据实际需要设定，如 3 秒）后，显示取消报名按钮，以便于用户的计划改变时取消针对预约队伍的报名。

基于上述申请加入目标团队的处理流程，这里对取消加入目标团队的处理流程进行说明，参见图 22，图 22 是本申请实施例提供的取消加入目标团队的处理流程示意图，取消加入目标团队的处理流程包括：

步骤 301: 玩家点击取消报名按钮。

- 40 这里，当用户（玩家）想要取消已报名（申请加入）的目标团队时，可触发玩家终端显示的取消报名按钮，如点击该取消报名按钮，以触发取消报名指令，相应的，玩家终端发送取消报名请求至服务器。

步骤 302: 判断玩家是否还在公会中，如果否，执行步骤 303，如果是，执行步骤 304。

当服务器接收到玩家终端发送的取消报名请求后，会判断该玩家是否还在公会（虚拟组织）中，如果确定玩家已退出或不在虚拟组织中，发送用于提示当前用户不在公会的提示信息给玩家终端。

步骤 303: 玩家终端跳转到大厅界面并弹出 Tips 提示。

- 45 当玩家终端接收到服务器发送的用于提示当前用户不在公会的提示信息时，进行页面跳转至大厅界面，即图 13 中 HOME 按钮所对应的界面，并在界面中显示提示信息，以提示用户当前未处于虚拟组织（如游戏公会）中。

步骤 304: 判断此预约队伍是否还存在，如果否，执行步骤 305，如果是，执行步骤 306。

- 50 这里，服务器确定报名用户仍处于虚拟组织中时，判断当前所报名的目标团队即预约队伍是否处于有效状态，即是否还存在，即是否已被创建者删除，当确定当前预约队伍不存在时，返回用于提示当前预约队伍不存在的提示信息至第二对象的终端；当确定当前预约队伍存在时，返回取消报名成功的提示信息至玩家终端。

步骤 305: 执行列表刷新并弹出 Tips 提示。

在实际应用中，当玩家终端接收到服务器返回的提示当前预约队伍不存在的提示信息时，执行虚拟组织

界面中预约组建信息的刷新操作,并显示用于提示当前预约队伍不存在的提示信息。

步骤 306: 玩家取消报名成功,执行列表刷新并弹出 Tips 提示。

当玩家终端接收到服务器返回的提示玩家取消报名成功的提示信息时,玩家终端执行虚拟组织界面中预约组建信息的刷新操作,并显示用于提示玩家取消报名成功的提示信息。

5 步骤 307: 预约队伍取消报名按钮消失并显示报名按钮。

在实际应用中,当玩家取消报名成功后,玩家终端取消显示取消报名按钮,并在一定时间(可依据实际需要设定,如 5 秒)后,显示预约队伍报名按钮,以便于用户再次针对预约队伍进行报名。

应用本申请上述实施例,用户通过点击预约队伍报名按钮(预约组队控件),经时间冲突、是否在公会、预约队伍存在与否、玩家信用、及报名人数等多方面的判断,最终实现针对预约队伍的报名申请,为用户提
10 供便捷的报名的途径的同时,还保证了加入该预约队伍的成员符合预设的报名条件,报名用户与创建用户间既无需针对团队组建反复沟通,提高了人机交互效率及预约组队效率。

下面将说明本申请实施例在一个实际的应用场景中的示例性应用。以虚拟场景为游戏为例,对本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法进行说明。本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方案为异步组队,彻底解决了需要一方实时在线等待的问题,发起者或者有意向参加的玩家都可以在游戏内进行预约组队,同时邀请者还可以通过邮件的形式对其他公会成员进行预约组队的邀请,当预约时间到来之前,服务器会给
15 所有预约组队的玩家发送提醒,并帮助发起者对其他所有参与的公会玩家进行快捷的入队邀请。

首先从人机交互的角度对虚拟场景中的预约组队方案进行说明。在该游戏中存在游戏公会,游戏客户端中存在公会系统,如图 5 中 GUILD PARTY,在公会系统中设置有预约组队功能,如图 5 中所提供的控件 53,玩家(对应上文中的第一对象)基于该控件,发起组队预约,与该玩家同处于同一游戏公会的其它成员(第
20 二对象)可以提前响应组队,即对预约队伍进行报名,在实际应用中第一对象可以对可报名的对象数量进行设置,设置的可报名的对象数量可以超过预约队伍的成员数量。

在实际实施时,当玩家点击用于预约组队的控件时,显示用于进行队伍属性设置的属性设置界面,如图 6 所示,玩家可以根据自身的需求来进行队伍属性的设置,如对对战模式(即团队交互模式)、公开人数(即团队
25 成员数量)、报名人数(申请对象数量)、对战开启时间(即预约组建时间)、段位要求(申请对象等级)及队伍标签(即团队标签)进行设置。

当玩家触发预约确定指令,如点击图 6 中 OPEN PARTY 按钮后,实现队伍预约,在游戏公会中各个成员的游戏公会界面(即 GUILD PARTY 界面),显示预约队伍的预约组建信息,如图 11 中 112,其中,对于游戏公会中除创建者以外的其它对象的终端,在显示预约组建信息的同时,还显示报名控件,如图 11 中 113,玩
30 家可点击进行报名,对于队伍的创建者终端,在显示预约组建信息的同时,还可显示邀请控件,如图 12 中 122,预约队伍的创建者可以对其他玩家发送预约组队的邀请,邀请的形式可以通过邮件,而玩家接受邀请等同于玩家主动报名,但在数据经分中会对二个客户端(创建者端及报名端)路径做出分别的统计。

预约队伍的开战时间前一段时间(如 15 分钟)至队伍回收(如开战时间后一段时间,如 5 分钟)之前,预约队伍中的创建者如果处于大厅界面或回到大厅界面,且创建者未在预约队伍的房间之中时,会弹出一个对话框,每切回一次就会显示一次,如图 17A 及图 17B 所示。

35 所有接收到预约组队开战邀请的状态为在线的玩家,或者报名加入预约队伍的玩家,在预约队伍还没有开始进入战斗之前,会弹出开战邀请的对话框,以提示玩家加入预约队伍,如图 16 所示。

当玩家处于预约队伍的房间中时,在房间右侧的列表中,会增加报名人员的列表,并置于首位和默认展示,列表中每个玩家显示的信息同公会成员列表,也同好友列表,如图 18 所示。

接下来对玩家触发预约组队指令,玩家终端发送预约请求至服务器后,服务器的处理逻辑进行说明。

40 在实际应用中,服务器采用双列表的形式,即一个公会内按照开战的时间顺序来记录预约队伍列表,每个队伍按照报名的顺序来记录公会内玩家的顺序,创建者默认为第一个报名,如图 10 所示,创建预约队伍和删除预约队伍都是针对队伍列表进行的操作,游戏客户端的界面会将列表中的信息进行视觉呈现,服务器会进行实时更新队伍列表,并在更新后同步给游戏客户端。

在实际应用中,服务器接收到终端发送的预约请求后,对玩家当前的队伍情况进行检测,每个玩家在每
45 一个自然日,只能创建一支预约队伍,当检测到该玩家在当前自然日并未进行预约组队时,响应于该预约请求,创建相应的预约队伍,创建队伍后,创建者会作为队伍内的第一个报名的玩家,且创建者后续不能取消报名,相对应的是创建者拥有删除队伍的权利。

删除队伍需要操作者是队伍的创建者,且距离对战开启时间大于时间阈值(如 15 分钟),队伍删除后客
50 户端会和服务端通信,服务端确认删除合法(即满足操作者是队伍的创建者、且距离对战开启时间大于时间阈值的条件)后,会给其他的已报名玩家发送一条私聊消息,该私聊消息用于提示创建者已删除预约队伍,在其他玩家的客户端登录的时候,会收到此条消息。

每个队伍会在创建的时候设定好开战的时间,服务器根据这个时间戳来进行开战提醒,即到开战时间之时,服务器给根据队伍给每一个玩家发送一个建房间队伍或入房间队伍的提醒,提醒被客户端接收到后会有弹窗的表现,最终完成整个逻辑的闭环。

玩家报名加入预约队伍以及取消加入预约队伍的流程参见图 20 及图 22, 流程中, 客户端与服务器需要且仅需要建立一次通信即可, 服务器会根据游戏客户端上报的流程发送最终的结果给游戏客户端, 游戏客户端会根据这个结果所对应的逻辑意义来将最终的反馈给与玩家, 这些结果在逻辑上互斥。

需要说明的是, 玩家所执行的预约组队所针对的用户不限于游戏公会中的成员, 在一些实施例中, 可以面向游戏中的所有玩家。

应用本申请上述实施例, 游戏内的玩家能够便利的进行基于未来时间的预约组队, 以及到期前的自动提醒, 由于用户无需针对团队组建反复沟通, 提高了人机交互效率及预约组队效率。

下面继续说明本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队装置 555 实施为软件模块的示例性结构, 在一些实施例中, 本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队装置包括: 第一显示模块 5551、属性设置模块 5552 及处理模块 5553, 其中,

第一显示模块 5551, 配置为显示第一对象的预约组队控件, 所述预约组队控件, 用于预约组建包括所述第一对象的目标团队;

属性设置模块 5552, 配置为基于所述预约组队控件, 响应于团队属性设置操作, 将所设置的属性确定为所述目标团队的团队属性, 所述团队属性至少包括所述目标团队的预约组建时间;

处理模块 5553, 配置为响应于基于设置的所述团队属性触发的预约确定指令, 显示携带所述团队属性的预约组建信息;

其中, 所述预约组建信息, 用于指示在所述预约组建时间, 组建包括所述第一对象的所述目标团队, 以及用于供第二对象基于所述预约组建信息, 申请加入所述目标团队。

在一些实施例中, 上述预约组队装置还包括第二显示模块, 配置为响应于针对所述预约组队控件的触发操作, 显示用于设置所述目标团队的团队属性的属性设置界面; 在所述属性设置界面中, 接收到所述团队属性设置操作。

在一些实施例中, 第一显示模块, 还配置为显示虚拟组织对应的虚拟组织界面, 所述第一对象归属于所述虚拟组织;

在所述虚拟组织界面中, 显示所述预约组队控件。

在一些实施例中, 所述团队属性设置操作包括第一设置操作及第二设置操作,

所述属性设置模块, 还配置为在所述属性设置界面中显示用于设置预约组建时间的时间功能项, 并在所述属性设置界面中, 显示用于对以下团队属性至少之一进行设置的属性功能项:

团队交互模式、团队成员数量、申请对象数量、申请对象等级及团队标签;

基于所述时间功能项, 接收到针对预约组建时间的第一设置操作, 基于所述属性功能项, 接收到针对团队属性的第二设置操作。

在一些实施例中, 当所述团队属性包括所述团队标签, 所述属性设置界面中显示有用于设置所述团队标签的标签功能项时,

所述属性设置模块, 还配置为响应于针对所述标签功能项的触发操作, 显示包括至少两个团队标签的标签选择界面;

响应于针对所述至少两个团队标签中目标团队标签的选择操作, 将所述目标团队标签确定为所述目标团队的团队标签。

在一些实施例中, 所述装置还包括:

邀请模块, 配置为在所述预约组建信息的关联区域, 显示所述目标团队的邀请功能项, 所述邀请功能项, 用于邀请至少一个第二对象加入所述目标团队;

当接收到针对所述邀请功能项的触发操作时, 显示包括至少一个第二对象的对象邀请界面;

基于所述对象邀请界面, 响应于针对目标第二对象的邀请操作, 显示用于提示针对目标第二对象的邀请结果的邀请提示信息。

在一些实施例中, 所述邀请模块, 还配置为在所述对象邀请界面中, 显示各所述第二对象的对象标识, 并在所述对象标识的关联区域显示相应的对象邀请功能项;

响应于针对所述目标第二对象对应的目标对象邀请功能项的触发操作, 将针对所述目标对象邀请功能项的触发操作, 确定为针对所述目标第二对象的邀请操作。

在一些实施例中, 所述邀请模块, 还配置为在所述对象邀请界面中, 显示各所述第二对象的以下对象提示信息中至少之一:

当所述第二对象存在已申请加入的团队、且相应的组建与所述预约组建时间存在冲突时, 用于提示时间冲突的第一提示信息;

当所述第二对象处于不可邀请状态时, 用于提示所述第二对象处于不可邀请状态的第二提示信息。

在一些实施例中, 当所述目标第二对象处于不可邀请状态时, 所述邀请模块, 还配置为响应于针对目标第二对象的邀请操作, 显示对应所述目标第二对象的邀请提示信息;

其中, 所述邀请提示信息, 用于提示所述目标第二对象处于不可邀请状态, 针对所述目标第二对象的邀

请失败。

在一些实施例中，所述装置还包括：

提醒模块，配置为在所述预约组建时间到达前的目标时段内，显示交互提醒界面，并在所述交互提醒界面中，显示所述目标团队对应的房间创建提示信息、及相应的创建功能项；

5 房间创建模块，配置为当接收到针对所述创建功能项的触发操作时，创建用于供所述目标团队中成员进行交互的房间。

在一些实施例中，所述提醒模块，还配置为在所述交互提醒界面中，显示已经申请加入所述目标团队的第二对象的对象标识，并显示用于邀请已申请的第二对象的邀请选项；

10 当接收到针对所述创建功能项的触发操作、且所述邀请选项处于勾选状态时，向各所述已申请的第二对象发送进入所述房间的邀请信息。

在一些实施例中，所述房间创建模块，还配置为显示所述目标团队的房间界面，并在所述房间界面中显示所述目标团队的成员列表；

在所述成员列表中，显示所述目标团队中各成员的成员信息；

15 其中，当所述已申请的第二对象的数量多于所述目标团队的成员数量时，所述目标团队的成员由所述第二对象进入所述房间的先后所决定。

在一些实施例中，当接收到针对所述创建功能项的触发操作、且所述邀请选项处于未勾选状态时，所述房间创建模块，还配置为显示所述目标团队的房间界面，并在所述房间界面中显示已申请的各第二对象的对象标识及相应的邀请控件；

20 当接收到针对目标第二对象对应的邀请控件的触发操作时，向所述目标第二对象发送进入所述房间的邀请信息。

在一些实施例中，所述装置还包括：

删除模块，配置为显示针对所述目标团队的删除控件，当接收到针对所述删除控件的触发操作时，取消显示所述预约组建信息；

25 或者，删除模块，配置为获取申请加入所述目标团队的第二对象的数量，当所述数量为目标数量时，取消显示所述预约组建信息。

在一些实施例中，所述删除模块，还配置为当接收到针对所述删除控件的触发操作时，获取当前时间点距所述预约组建时间的时间间隔；

当所述时间间隔大于时间间隔阈值时，取消显示所述预约组建信息。

30 在一些实施例中，所述处理模块，还配置为响应于基于设置的所述团队属性触发的预约确定指令，获取所述第一对象在目标时间段内所预约组建的团队的数量；

当所述数量小于数量阈值时，显示携带所述团队属性的预约组建信息；在一些实施例中，上述预约组队装置还可以包括提示模块，配置为当数量大于数量阈值时，显示组建提示信息，该组建提示信息，用于提示第一对象组建团队的数量已达上限。

35 继续对本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队装置 556 进行说明。本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队装置 556，包括：

第三显示模块 5561，配置为显示携带目标团队的团队属性的预约组建信息；

其中，所述团队属性至少包括预约组建时间，所述预约组建信息，用于指示在所述预约组建时间，组建包括第一对象的所述目标团队；

40 申请模块 5562，配置为当接收到第二对象基于所述预约组建信息触发的团队申请操作时，显示所述第二对象的申请结果提示信息，所述申请结果提示信息，用于提示所述第二对象针对所述目标团队的申请加入结果。

在一些实施例中，当所述团队属性包括申请对象数量，且所述申请对象数量为目标数量时，所述第三显示模块，还配置为显示所述目标数量的对象显示位，并在所述对象显示位中显示已申请加入所述目标团队的虚拟对象的对象标识，所述对象标识与所述对象显示位呈一一对应关系；

45 所述申请模块，还配置为当所述显示申请结果提示信息表征所述第二对象申请加入所述目标团队成功、且所述目标数量的对象显示位中存在显示空位时，在所述显示空位中，显示所述第二对象的对象标识，以提示所述第二对象申请加入所述目标团队成功。

在一些实施例中，所述第三显示模块，还配置为显示所述目标团队的申请控件，所述申请控件，用于申请加入所述目标团队；

50 当接收到所述第二对象针对所述申请控件的触发操作时，将所述触发操作确定为所述团队申请操作。

在一些实施例中，所述第三显示模块，还配置为当所述申请结果提示信息表征所述第二对象申请加入所述目标团队成功时，将显示所述目标团队的申请控件，切换为显示用于取消申请加入所述目标团队的取消申请控件；

当接收到针对所述取消申请控件的触发操作时，取消显示所述申请结果提示信息。

在一些实施例中，所述第三显示模块，还配置为显示所述第二对象的虚拟组织界面，所述虚拟组织界面对应的虚拟组织包括所述第一对象及所述第二对象；

在所述虚拟组织界面中，显示携带目标团队的团队属性的预约组建信息。

在一些实施例中，所述第三显示模块，还配置为显示所述第一对象的邀请信息及所述邀请信息对应的确定控件，所述邀请信息，用于指示所述第一对象邀请所述第二对象加入所述目标团队；

当接收到针对所述确定控件的触发操作时，将针对所述确定控件的触发操作确定为所述团队申请操作。

在一些实施例中，所述第三显示模块，还配置为当所述申请结果提示信息表征所述第二对象申请加入所述目标团队成功时，在所述预约组建时间到达前的目标时段内，显示团队邀请界面；

在所述团队邀请界面中，显示所述目标团队的加入控件；

当接收到针对所述加入控件的触发操作时，所述申请模块，还配置为控制所述第二对象加入所述目标团队。

在一些实施例中，所述第三显示模块，还配置为当在所述预约组建时间，存在不同于所述目标团队的其他团队、且所述第二对象已申请加入所述其他团队时，

在显示所述目标团队的加入控件的同时，在所述团队邀请界面中，显示所述其他团队的加入控件；

当接收到针对所述其他团队的加入控件的触发操作时，所述申请模块，还配置为控制所述第二对象加入所述其他团队。

在一些实施例中，所述装置还包括：

接收模块，配置为在所述预约组建时间到达前，当所述第一对象已删除预约组建的所述目标团队时，接收所述目标团队对应的删除提示信息；

其中，所述删除提示信息，用于提示所述第一对象已删除预约组建的所述目标团队。

本申请实施例还提供一种电子设备，所述电子设备包括：

存储器，配置为存储可执行指令；

处理器，配置为执行所述存储器中存储的可执行指令时，实现本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法。

本申请实施例还提供一种计算机程序产品或计算机程序，该计算机程序产品或计算机程序包括计算机指令，该计算机指令存储在计算机可读存储介质中。计算机设备的处理器从计算机可读存储介质读取该计算机指令，处理器执行该计算机指令，使得该计算机设备执行本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法。

本申请实施例还提供一种计算机可读存储介质，存储有可执行指令，当可执行指令被处理器执行时，实现本申请实施例提供的虚拟场景中的预约组队方法。

在一些实施例中，计算机可读存储介质可以是只读存储器（Read-Only Memory，ROM）、随机存取存储器（Random Access Memory，RAM）、可擦写可编程只读存储器（Erasable Programmable Read-Only Memory，EPROM）、电可擦可编程只读存储器（Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory，EEPROM）、闪存、磁表面存储器、光盘、或CD-ROM等存储器；也可以是包括上述存储器之一或任意组合的各种设备。

在一些实施例中，可执行指令可以采用程序、软件、软件模块、脚本或代码的形式，按任意形式的编程语言（包括编译或解释语言，或者声明性或过程性语言）来编写，并且其可按任意形式部署，包括被部署为独立的程序或者被部署为模块、组件、子例程或者适合在计算环境中使用的其他单元。

作为示例，可执行指令可以但不一定对应于文件系统中的文件，可以可被存储在保存其他程序或数据的文件的一部分，例如，存储在超文本标记语言（HTML，Hyper Text Markup Language）文档中的一个或多个脚本中，存储在专用于所讨论的程序的单个文件中，或者，存储在多个协同文件（例如，存储一个或多个模块、子程序或代码部分的文件）中。

作为示例，可执行指令可被部署为在一个计算设备上执行，或者在位于一个地点的多个计算设备上执行，又或者，在分布在多个地点且通过通信网络互连的多个计算设备上执行。

以上所述，仅为本申请的实施例而已，并非用于限定本申请的保护范围。凡在本申请的精神和范围之内所作的任何修改、等同替换和改进等，均包含在本申请的保护范围之内。

权利要求书

- 1、一种预约组队方法，所述方法由电子设备执行，所述方法包括：
显示第一对象的预约组队控件，所述预约组队控件，用于预约组建包括所述第一对象的目标团队；
- 5 基于所述预约组队控件，响应于团队属性设置操作，将所设置的属性确定为所述目标团队的团队属性，所述团队属性至少包括所述目标团队的预约组建时间；
响应于基于设置的所述团队属性触发的预约确定指令，显示携带所述团队属性的预约组建信息；
- 10 其中，所述预约组建信息，用于指示在所述预约组建时间，组建包括所述第一对象的所述目标团队，以及用于供第二对象基于所述预约组建信息，申请加入所述目标团队。
- 2、如权利要求1所述的方法，其中，所述方法还包括：
响应于针对所述预约组队控件的触发操作，显示用于设置所述目标团队的团队属性的属性设置界面；
在所述属性设置界面中，接收到所述团队属性设置操作。
- 15 3、如权利要求1所述的方法，其中，所述显示预约组队控件，包括：
显示虚拟组织对应的虚拟组织界面，所述第一对象归属于所述虚拟组织；
在所述虚拟组织界面中，显示所述预约组队控件。
- 4、如权利要求2所述的方法，其中，所述团队属性设置操作包括第一设置操作及第二设置操作，所述方法还包括：
20 在所述属性设置界面中显示用于设置预约组建时间的的时间功能项，并在所述属性设置界面中，显示用于对以下团队属性至少之一进行设置的属性功能项：
团队交互模式、团队成员数量、申请对象数量、申请对象等级及团队标签；
基于所述时间功能项，接收到针对预约组建时间的第一设置操作，并基于所述属性功能项，接收到针对团队属性的第二设置操作。
- 25 5、如权利要求4所述的方法，其中，当所述团队属性包括所述团队标签，所述属性设置界面中显示有用于设置所述团队标签的标签功能项时，所述方法还包括：
响应于针对所述标签功能项的触发操作，显示包括至少两个团队标签的标签选择界面；
响应于针对所述至少两个团队标签中目标团队标签的选择操作，将所述目标团队标签确定为所述目标团队的团队标签。
- 30 6、如权利要求1所述的方法，其中，所述方法还包括：
在所述预约组建信息的关联区域，显示所述目标团队的邀请功能项，所述邀请功能项，用于邀请至少一个第二对象加入所述目标团队；
当接收到针对所述邀请功能项的触发操作时，显示包括至少一个第二对象的对象邀请界面；
基于所述对象邀请界面，响应于针对目标第二对象的邀请操作，显示用于提示针对目标第二对象的邀请结果的邀请提示信息。
- 35 7、如权利要求6所述的方法，其中，所述方法还包括：
在所述对象邀请界面中，显示各所述第二对象的对象标识，并在所述对象标识的关联区域显示相应的对象邀请功能项；
响应于针对所述目标第二对象对应的目标对象邀请功能项的触发操作，将针对所述目标对象邀请功能项的触发操作，确定为针对所述目标第二对象的邀请操作。
- 40 8、如权利要求6所述的方法，其中，所述方法还包括：
在所述对象邀请界面中，显示各所述第二对象的以下对象提示信息中至少之一：
当所述第二对象存在已申请加入的团队、且相应的组建时间与所述预约组建时间存在冲突时，用于提示时间冲突的第一提示信息；
- 45 当所述第二对象处于不可邀请状态时，用于提示所述第二对象处于不可邀请状态的第二提示信息。
- 9、如权利要求6所述的方法，其中，当所述目标第二对象处于不可邀请状态时，所述响应于针对目标第二对象的邀请操作，显示用于提示针对目标第二对象的邀请结果的邀请提示信息，

包括:

响应于针对目标第二对象的邀请操作,显示对应所述目标第二对象的邀请提示信息;

其中,所述邀请提示信息,用于提示所述目标第二对象处于不可邀请状态,针对所述目标第二对象的邀请失败。

- 5 10、如权利要求1所述的方法,其中,所述显示携带所述团队属性的预约组建信息之后,所述方法还包括:

在所述预约组建时间到达前的目标时段内,显示所述目标团队对应的房间创建提示信息、及相应的创建功能项;

- 10 当接收到针对所述创建功能项的触发操作时,创建用于供所述目标团队中成员进行交互的房间。

11、如权利要求10所述的方法,其中,所述显示所述目标团队对应的房间创建提示信息、及相应的创建功能项,包括:

显示交互提醒界面,并在所述交互提醒界面中,显示所述目标团队对应的房间创建提示信息、及相应的创建功能项;

- 15 所述方法还包括:

在所述交互提醒界面中,显示已经申请加入所述目标团队的第二对象的对象标识,并显示用于邀请已申请的第二对象的邀请选项;

当接收到针对所述创建功能项的触发操作、且所述邀请选项处于勾选状态时,向各所述已申请的第二对象发送进入所述房间的邀请信息。

- 20 12、如权利要求11所述的方法,其中,所述向各所述已申请的第二对象发送进入所述房间的邀请信息之后,所述方法还包括:

显示所述目标团队的成员列表;

在所述成员列表中,显示所述目标团队中各成员的成员信息;

- 25 其中,当所述已申请的第二对象的数量多于所述目标团队的成员数量时,所述目标团队的成员由所述第二对象进入所述房间的先后所决定。

13、如权利要求11所述的方法,其中,当接收到针对所述创建功能项的触发操作、且所述邀请选项处于未勾选状态时,所述创建用于供所述目标团队中成员进行交互的房间之后,所述方法还包括:

显示已申请的各第二对象的对象标识及相应的邀请控件;

- 30 当接收到针对目标第二对象对应的邀请控件的触发操作时,向所述目标第二对象发送进入所述房间的邀请信息。

14、如权利要求1所述的方法,其中,所述方法还包括:

显示所述目标团队对应的删除控件,当接收到针对所述删除控件的触发操作时,取消显示所述预约组建信息;

- 35 或者,获取申请加入所述目标团队的第二对象的数量,当所述数量达到目标数量时,取消显示所述预约组建信息。

15、如权利要求14所述的方法,其中,所述当接收到针对所述删除控件的触发操作时,取消显示所述预约组建信息,包括:

- 40 当接收到针对所述删除控件的触发操作时,获取当前时间点距所述预约组建时间的时间间隔;

当所述时间间隔大于时间间隔阈值时,取消显示所述预约组建信息。

16、如权利要求1所述的方法,其中,所述响应于基于设置的所述团队属性触发的预约确定指令,显示携带所述团队属性的预约组建信息,包括:

- 45 响应于基于设置的所述团队属性触发的预约确定指令,获取所述第一对象在目标时间段内所预约组建的团队的数量;

当所述数量小于或等于数量阈值时,显示携带所述团队属性的预约组建信息。

17、如权利要求1所述的方法,其中,所述方法还包括:

响应于基于设置的所述团队属性触发的预约确定指令,获取所述第一对象在目标时间段内所预约组建的团队的数量;

- 50 当所述数量大于数量阈值时,显示组建提示信息,所述组建提示信息,用于提示所述第一对象组建团队的数量已达上限。

- 18、一种虚拟场景中的预约组队方法，所述方法由电子设备执行，所述方法包括：
显示携带目标团队的团队属性的预约组建信息；
其中，所述团队属性至少包括预约组建时间，所述预约组建信息，用于指示在所述预约组建时间，组建包括第一对象的所述目标团队；
- 5 当接收到第二对象基于所述预约组建信息触发的团队申请操作时，显示所述第二对象的申请结果提示信息，所述申请结果提示信息，用于提示所述第二对象针对所述目标团队的申请加入结果。
- 19、如权利要求 18 所述的方法，其中，当所述团队属性包括申请对象数量，且所述申请对象数量为目标数量时，所述方法还包括：
10 显示所述目标数量的对象显示位，并在所述对象显示位中显示已申请加入所述目标团队的虚拟对象的对象标识，所述对象标识与所述对象显示位呈一一对应关系；
所述第二对象的申请结果提示信息，通过所述第二对象的对象标识是否处于所述对象显示位中表征，所述第二对象的申请结果提示信息，包括：
当所述第二对象申请加入所述目标团队成功，且所述目标数量的对象显示位中存在显示空位时，
15 在所述显示空位中，显示所述第二对象的对象标识。
- 20、如权利要求 18 所述的方法，其中，所述方法还包括：
显示所述目标团队的申请控件，所述申请控件，用于申请加入所述目标团队；
当接收到所述第二对象针对所述申请控件的触发操作时，将所述触发操作确定为所述团队申请操作。
- 20 21、如权利要求 20 所述的方法，其中，所述方法还包括：
当所述申请结果提示信息表征所述第二对象申请加入所述目标团队成功时，将显示所述目标团队的申请控件，切换为显示用于取消申请加入所述目标团队的取消申请控件；
当接收到针对所述取消申请控件的触发操作时，取消显示所述申请结果提示信息。
- 22、如权利要求 18 所述的方法，其中，所述显示携带目标团队的团队属性的预约组建信息，
25 包括：
显示所述第二对象的虚拟组织界面，所述虚拟组织界面对应的虚拟组织包括所述第一对象及所述第二对象；
在所述虚拟组织界面中，显示携带目标团队的团队属性的预约组建信息。
- 23、如权利要求 18 所述的方法，其中，所述方法还包括：
30 显示所述第一对象的邀请信息及所述邀请信息对应的确定控件，所述邀请信息，用于指示所述第一对象邀请所述第二对象加入所述目标团队；
当接收到针对所述确定控件的触发操作时，将针对所述确定控件的触发操作确定为所述团队申请操作。
- 24、如权利要求 23 所述的方法，其中，所述方法还包括：
35 当所述申请结果提示信息表征所述第二对象申请加入所述目标团队成功时，在所述预约组建时间到达前的目标时段内，显示团队邀请界面；
在所述团队邀请界面中，显示所述目标团队的加入控件；
当接收到针对所述加入控件的触发操作时，控制所述第二对象加入所述目标团队。
- 25、如权利要求 24 所述的方法，其中，所述方法还包括：
40 当在所述预约组建时间，存在不同于所述目标团队的其他团队，且所述第二对象已申请加入所述其他团队时，
在显示所述目标团队的加入控件的过程中，在所述团队邀请界面中，显示所述其他团队的加入控件；
当接收到针对所述其他团队的加入控件的触发操作时，控制所述第二对象加入所述其他团
45 队。
- 26、如权利要求 18 所述的方法，其中，所述方法还包括：
在所述预约组建时间到达前，当所述第一对象已删除预约组建的所述目标团队时，接收所述目标团队对应的删除提示信息；
其中，所述删除提示信息，用于提示所述第一对象已删除预约组建的所述目标团队。
- 50 27、一种虚拟场景中的预约组队装置，所述装置包括：
第一显示模块，配置为显示所述第一对象的预约组队控件，所述预约组队控件，用于预约组建

包括所述第一对象的目标团队;

属性设置模块,配置为基于所述预约组队控件,响应于团队属性设置操作,将所设置的属性确定为所述目标团队的团队属性,所述团队属性至少包括所述目标团队的预约组建时间;

- 5 处理模块,配置为响应于基于设置的所述团队属性触发的预约确定指令,显示携带所述团队属性的预约组建信息;

其中,所述预约组建信息,用于指示在所述预约组建时间,组建包括所述第一对象的所述目标团队,以及用于供第二对象基于所述预约组建信息,申请加入所述目标团队。

28、一种虚拟场景中的预约组队装置,所述装置包括:

第三显示模块,配置为显示携带目标团队的团队属性的预约组建信息;

- 10 其中,所述团队属性至少包括预约组建时间,所述预约组建信息,用于指示在所述预约组建时间,组建包括第一对象的所述目标团队;

申请模块,配置为当接收到第二对象基于所述预约组建信息触发的团队申请操作时,显示所述第二对象的申请结果提示信息,所述申请结果提示信息,用于提示所述第二对象针对所述目标团队的申请加入结果。

- 15 29、一种电子设备,所述电子设备包括:

存储器,配置为存储可执行指令;

处理器,配置为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 26 任一项所述的方法。

- 20 30、一种计算机可读存储介质,存储有可执行指令,所述可执行指令被处理器执行时,实现权利要求 1 至 26 任一项所述的方法。

31、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 26 任一项所述的方法。