

权利要求书

1 一种交互界面的显示方法，所述方法由电子装置执行，包括：

在移动终端的显示屏幕的正面显示区域中显示目标游戏应用的第一交互界面，其中，所述显示屏幕包括分别位于所述移动终端不同侧的所述正面显示区域和背面显示区域；

在所述背面显示区域中检测到第一交互操作，其中，所述第一交互操作用于将所述正面显示区域中显示的所述第一交互界面切换为所述目标游戏应用的第二交互界面；

响应于所述第一交互操作，将所述正面显示区域中显示的所述第一交互界面切换为所述第二交互界面，其中，所述第二交互界面中具有与所述第一交互界面中的交互对象不同的交互对象。

2. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述在所述背面显示区域中检测到第一交互操作，包括：

在所述背面显示区域中的不同子区域中同时检测到触控操作，其中，所述所述第一交互操作包括所述触控操作。

3. 根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述在所述背面显示区域中的不同子区域中同时检测到触控操作，包括：

在所述背面显示区域中的第一子区域和第二子区域中同时检测到长按操作，其中，所述触控操作包括所述长按操作；或者

在所述背面显示区域中的第一子区域和第二子区域中同时检测到双击操作，其中，所述触控操作包括所述双击操作；或者

在所述背面显示区域中的第一子区域和第二子区域中同时检测到单击操作，其中，所述触控操作包括所述单击操作。

4. 根据权利要求 3 所述的方法，其中，在所述背面显示区域处于横屏显示的情况下，所述第一子区域和所述第二子区域分别位于所述背面显示

区域中的左侧区域和右侧区域中，所述第一子区域和所述第二子区域在所述背面显示区域中不重叠。

5. 根据权利要求 1 至 4 任一项所述的方法，其中，所述将所述正面显示区域中显示的所述第一交互界面切换为所述第二交互界面，包括：

5 在所述正面显示区域处于横屏显示的情况下，在所述正面显示区域中的左侧子区域和右侧子区域中分别显示第一虚拟摇杆和第二虚拟摇杆，或者，在所述正面显示区域中的右侧子区域和左侧子区域中分别显示所述第一虚拟摇杆和所述第二虚拟摇杆，其中，所述正面显示区域中的左侧子区域和右侧子区域不重叠，所述第一虚拟摇杆用于移动所述目标游戏应用中的虚拟操作对象，所述第二虚拟摇杆用于移动所述虚拟操作对象使用的虚拟攻击道具的准心，所述第二虚拟摇杆与所述第一交互界面中的交互对象不同。

6. 根据权利要求 1 至 4 任一项所述的方法，其中，所述方法还包括：

15 响应于所述第一交互操作，将所述背面显示区域中的目标区域设置为触控检测区域，其中，所述目标区域用于检测目标触控操作，所述目标触控操作用于控制所述目标游戏应用中的虚拟操作对象使用虚拟攻击道具执行目标攻击操作。

7. 根据权利要求 6 所述的方法，其中，所述将所述背面显示区域中的目标区域设置为触控检测区域，包括：

20 将所述背面显示区域中的第三子区域设置为所述触控检测区域，其中，所述目标区域包括所述第三子区域；或者

25 将所述背面显示区域中的第三子区域和第四子区域设置为所述触控检测区域，其中，所述目标区域包括所述第三子区域和所述第四子区域，在所述背面显示区域处于横屏显示的情况下，所述第三子区域和所述第四子区域分别位于所述背面显示区域中的左侧区域和右侧区域中，所述第三子区域和所述第四子区域在所述背面显示区域中不重叠。

8. 根据权利要求 6 所述的方法, 其中, 在所述将所述背面显示区域中的目标区域设置为触控检测区域之后, 所述方法还包括:

在同时检测到在所述触控检测区域中的第一触控操作、对第一虚拟摇杆执行的第二触控操作、以及对第二虚拟摇杆执行的第三触控操作的情况下, 同时控制移动所述目标游戏应用中的虚拟操作对象、移动所述虚拟操作对象使用的虚拟攻击道具的准心、并使用所述虚拟攻击道具执行目标攻击操作;

其中, 在所述正面显示区域处于横屏显示的情况下, 在所述正面显示区域中的左侧子区域和右侧子区域中分别显示所述第一虚拟摇杆和所述第二虚拟摇杆, 或者, 在所述正面显示区域中的右侧子区域和左侧子区域中分别显示所述第一虚拟摇杆和所述第二虚拟摇杆, 所述正面显示区域中的左侧子区域和右侧子区域不重叠, 所述第一虚拟摇杆用于移动所述目标游戏应用中的所述虚拟操作对象, 所述第二虚拟摇杆用于移动所述虚拟操作对象使用的所述虚拟攻击道具的准心, 所述第二虚拟摇杆与所述第一交互界面中的交互对象不同。

9. 根据权利要求 7 所述的方法, 其中, 在所述将所述背面显示区域中的第三子区域和第四子区域设置为所述触控检测区域之后, 所述方法还包括以下至少之一:

在所述第三子区域中检测到第四触控操作、且所述虚拟操作对象当前使用的虚拟道具为第二虚拟攻击道具的情况下, 将所述虚拟操作对象当前使用的虚拟道具切换为第一虚拟攻击道具;

在所述第三子区域中检测到第五触控操作、且所述虚拟操作对象当前使用的虚拟道具为所述第一虚拟攻击道具的情况下, 控制所述虚拟操作对象使用所述第一虚拟道具执行攻击操作;

在所述第四子区域中检测到第六触控操作、且所述虚拟操作对象当前使用的虚拟道具为所述第一虚拟攻击道具的情况下，将所述虚拟操作对象当前使用的虚拟道具切换为所述第二虚拟攻击道具；

在所述第四子区域中检测到第七触控操作、且所述虚拟操作对象当前使用的虚拟道具为所述第二虚拟攻击道具的情况下，控制所述虚拟操作对象使用所述第二虚拟道具执行攻击操作。

10. 根据权利要求 1 至 4、7 至 9 任一项所述的方法，其中，在所述将所述正面显示区域中显示的所述第一交互界面切换为所述第二交互界面之后，所述方法还包括：

10 在所述背面显示区域中检测到第二交互操作，其中，所述第二交互操作用于将所述正面显示区域中显示的所述第二交互界面切换为所述第一交互界面；

响应于所述第二交互操作，将所述正面显示区域中显示的所述第二交互界面切换为所述第一交互界面。

15 11. 根据权利要求 10 所述的方法，其中，所述响应于所述第二交互操作，将所述正面显示区域中显示的所述第二交互界面切换为所述第一交互界面，包括：

响应于所述第二交互操作，在所述背面显示区域中显示第一倒计时；

在所述第一倒计时结束后，在所述正面显示区域中显示所述第一交互界面。

12. 根据权利要求 1 至 4、7 至 9、11 任一项所述的方法，其中，所述响应于所述第一交互操作，将所述正面显示区域中显示的所述第一交互界面切换为所述第二交互界面，包括：

响应于所述第一交互操作，在所述正面显示区域中显示第二倒计时；

25 在所述第二倒计时结束后，在所述正面显示区域中显示所述第二交互界面。

13. 一种交互界面的显示装置，包括：

第一显示单元，配置为在移动终端的显示屏幕的正面显示区域中显示目标游戏应用的第一交互界面，其中，所述显示屏幕包括分别位于所述移动终端不同侧的所述正面显示区域和背面显示区域；

5 第一检测单元，配置为在所述背面显示区域中检测到第一交互操作，其中，所述第一交互操作用于将所述正面显示区域中显示的所述第一交互界面切换为所述目标游戏应用的第二交互界面；

第一切换单元，配置为响应于所述第一交互操作，将所述正面显示区域中显示的所述第一交互界面切换为所述第二交互界面，其中，所述第二
10 交互界面中具有与所述第一交互界面中的交互对象不同的交互对象。

14. 一种存储介质，所述存储介质包括存储的程序，其中，所述程序运行时执行上述权利要求 1 至 12 任一项中所述的方法。

15 15. 一种电子装置，包括存储器和处理器，所述存储器中存储有计算机程序，所述处理器被设置为通过所述计算机程序执行所述权利要求 1 至 12 任一项中所述的方法。