

一种交互方法、装置、电子设备和可读介质

相关申请的交叉引用

本申请要求于 2024 年 02 月 05 日提交的，申请号为 202410168411.5、发明名称为“一种交互方法、装置、电子设备和可读介质”的中国专利申请的优先权，该申请的全部内容通过引用结合在本申请中。

技术领域

本申请涉及计算机应用技术领域，尤其涉及一种交互方法、装置、电子设备和可读介质。

背景技术

即时零售是以即时配送体系为基础的高时效性到家消费业态，属于典型的零售新业态和消费新模式，主要特征是：消费者在线上交易平台下单，线下实体零售商接单，拣货打包再到配送到消费者指定的地址，约 30 至 60 分钟完成订单。

发明内容

为了解决上述技术问题，本申请提供了一种交互方法、装置、电子设备和可读介质。

为了实现上述目的，本申请提供的技术方案如下：

第一方面，本申请提供了一种交互方法，包括：

响应于页面展示操作，展示目标页面，其中，所述目标页面包括第一区域和第二区域，所述第一区域用于展示第一账号对应的多媒体信息，所述第二区域用于展示第二账号对应的至少一个推荐对象的属性信息以及候选对象集对应的资源属性信息；所述第一账号与所述第二账号为同一账号或者关联账号，所述候选对象集中的候选对象为所述至少一个推荐对象中被选中的推荐对象；

响应于针对所述候选对象集的交互操作，对所述候选对象集中的候选对象进行所述交互操作对应的预设交互处理。

在一种可能的实现方式中，所述第二区域还包括下述信息中的至少一个：所述第二账号的头像、所述第二账号的名称、或者所述第二账号的业务信息。

在一种可能的实现方式中，所述多媒体信息为直播画面，所述第一账号对应的直播画面中包括所述第一账号的第一推荐对象的对象信息卡，所述对象信息卡包括：第一控件，所述第一控件用于将所述第一推荐对象选中为候选对象，所述方法还包括：

响应于对所述第一推荐对象的所述第一控件进行操作，将所述第一推荐对象的对

象信息卡中的第一控件调整为第二控件，所述第二控件用于调整加入到所述候选对象集中的所述第一推荐对象的数量。

在一种可能的实现方式中，在所述响应于页面展示操作，展示目标页面之前，所述方法还包括：

响应于在所述第一账号所绑定的多媒体信息的界面中的第一预设操作，在所述第一账号对应的多媒体信息的界面上显示所述第二账号的介绍页面、第二推荐对象的详情页或所述第二账号的对象列表页，所述介绍页面、所述详情页和所述对象列表页均包括所述第二账号的展示页面的入口控件，所述第二推荐对象为所述第一账号对应的多媒体信息包括的任意一个推荐对象；

响应于操作所述入口控件，展示所述第二账号的展示页面，所述展示页面包括第三控件；

所述响应于页面展示操作，展示目标页面，包括：

响应于对所述第三控件执行第二预设操作，展示所述目标页面。

在一种可能的实现方式中，所述响应于对所述第三控件执行第二预设操作，展示所述目标页面，包括：

响应于对所述第三控件执行所述第二预设操作，获得所述第二预设操作的执行信息，所述执行信息用于指示执行所述第二预设操作的执行详情；

若所述执行信息未达到预设的阈值条件，则基于所述执行信息展示所述目标页面。

在一种可能的实现方式中，所述第三控件为下滑控件，所述第三控件上的操作引导提示信息包括下滑以显示多媒体信息，所述第二预设操作包括下滑所述下滑控件的操作，所述执行信息用于指示下滑所述下滑控件的距离；

和/或，所述第三控件为第一按钮，所述第三控件上的操作引导提示信息包括点击以显示多媒体信息，所述第二预设操作包括点击所述第一按钮，所述执行信息用于指示连续点击所述第一按钮的次数。

在一种可能的实现方式中，所述方法还包括：

若所述执行信息达到所述阈值条件，则展示所述第一账号对应的多媒体信息的界面，所述执行信息达到所述阈值条件包括：下滑所述下滑控件的距离达到预设距离，和/或，连续点击所述第一按钮的次数达到预设次数。

在一种可能的实现方式中，所述响应于页面展示操作，展示目标页面，包括：

响应于对频道页中所述第二账号的操作，展示所述目标页面，所述频道页用于展示多个账号，所述多个账号包括所述第二账号。

在一种可能的实现方式中，若所述第一账号与所述第二账号为同一账号，则所述第一账号对应的多媒体信息中的每个推荐对象均为所述第二账号的推荐对象；

若所述第一账号与所述第二账号为关联账号，所述第一账号对应的多媒体信息中

的至少一个推荐对象与所述第二账号的推荐对象相同。

第二方面，本申请提供了一种交互装置，包括：

第一展示单元，用于响应于页面展示操作，展示目标页面，其中，所述目标页面包括第一区域和第二区域，所述第一区域用于展示第一账号对应的多媒体信息，所述第二区域用于展示第二账号对应的至少一个推荐对象的属性信息以及候选对象集对应的资源属性信息；所述第一账号与所述第二账号为同一账号或者关联账号，所述候选对象集中的候选对象为所述至少一个推荐对象中被选中的推荐对象；

处理单元，用于响应于针对所述候选对象集的交互操作，对所述候选对象集中的候选对象进行所述交互操作对应的预设交互处理。

在一种可能的实现方式中，所述第二区域还包括下述信息中的至少一个：所述第二账号的头像、所述第二账号的名称、或者所述第二账号的业务信息。

在一种可能的实现方式中，所述多媒体信息为直播画面，所述第一账号对应的直播画面中包括所述第一账号的第一推荐对象的对象信息卡，所述对象信息卡包括：第一控件，所述第一控件用于将所述第一推荐对象选中为候选对象，所述装置还包括：

调整单元，用于响应于对所述第一推荐对象的所述第一控件进行操作，将所述第一推荐对象的对象信息卡中的第一控件调整为第二控件，所述第二控件用于调整加入到所述候选对象集中的所述第一推荐对象的数量。

在一种可能的实现方式中，所述装置还包括：

第二展示单元，用于在所述响应于页面展示操作，展示目标页面之前，响应于在所述第一账号所绑定的多媒体信息的界面中的第一预设操作，在所述第一账号对应的多媒体信息的界面上显示所述第二账号的介绍页面、第二推荐对象的详情页或所述第二账号的对象列表页，所述介绍页面、所述详情页和所述对象列表页均包括所述第二账号的展示页面的入口控件，所述第二推荐对象为所述第一账号对应的多媒体信息的任意一个推荐对象；

第三展示单元，用于响应于操作所述入口控件，展示所述第二账号的展示页面，所述展示页面包括第三控件；

所述第一展示单元，具体用于：

响应于对所述第三控件执行第二预设操作，展示所述目标页面。

在一种可能的实现方式中，所述第一展示单元，包括：

获得子单元，用于响应于对所述第三控件执行所述第二预设操作，获得所述第二预设操作的执行信息，所述执行信息用于指示执行所述第二预设操作的执行详情；

展示子单元，用于若所述执行信息未达到预设的阈值条件，则基于所述执行信息展示所述目标页面。

在一种可能的实现方式中，所述第三控件为下滑控件，所述第三控件上的操作引

导提示信息包括下滑以显示多媒体信息，所述第二预设操作包括下滑所述下滑控件的操作，所述执行信息用于指示下滑所述下滑控件的距离；

和/或，所述第三控件为第一按钮，所述第三控件上的操作引导提示信息包括点击以显示多媒体信息，所述第二预设操作包括点击所述第一按钮，所述执行信息用于指示连续点击所述第一按钮的次数。

在一种可能的实现方式中，所述装置还包括：

第四展示单元，用于若所述执行信息达到所述阈值条件，则展示所述第一账号对应的多媒体信息的界面，所述执行信息达到所述阈值条件包括：下滑所述下滑控件的距离达到预设距离，和/或，连续点击所述第一按钮的次数达到预设次数。

在一种可能的实现方式中，所述第一展示单元，具体用于：

响应于对频道页中所述第二账号的操作，展示所述目标页面，所述频道页用于展示多个账号，所述多个账号包括所述第二账号。

在一种可能的实现方式中，若所述第一账号与所述第二账号为同一账号，则所述第一账号对应的多媒体信息中的每个推荐对象均为所述第二账号的推荐对象；

若所述第一账号与所述第二账号为关联账号，所述第一账号对应的多媒体信息中的至少一个推荐对象与所述第二账号的推荐对象相同。

需要说明的是，该装置的具体实现方式以及达到的技术效果，可以参见第一方面或第一方面任意一种实现方式所提供方法的相关描述。

第三方面，本申请还提供了一种电子设备，所述电子设备包括：处理器和存储器；

所述存储器，用于存储指令或程序；

所述处理器，用于执行所述存储器中的所述指令或程序，以使得所述电子设备执行上述目标方面或目标方面任意一种实现方式提供的所述方法。

第四方面，本申请还提供了一种可读介质，所述可读介质中存储有指令或程序，当所述指令或程序在处理器上运行时，使得所述处理器执行上述目标方面或目标方面任意一种实现方式提供的所述方法。

附图说明

为了更清楚地说明本申请实施例或现有技术中的技术方案，下面将对实施例或现有技术描述中所需要使用的附图作简单地介绍，显而易见地，下面描述中的附图仅仅是本申请中记载的一些实施例，对于本领域普通技术人员来讲，在不付出创造性劳动的前提下，还可以根据这些附图获得其它的附图。

图1为本申请实施例提供的一种交互方法的流程示意图；

图2为本申请实施例提供的一种直播间进入第二账号绑定的目标实体的示意图；

图3为本申请实施例提供的一种频道页进入第二账号绑定的目标实体的示意图；

- 图 4 为本申请实施例提供的一种目标页面的示意图；
- 图 5 为本申请实施例提供的一种下滑操作对应显示效果的示意图；
- 图 6 为本申请实施例提供的一种交互装置 600 的结构示意图；
- 图 7 为本申请实施例提供的一种电子设备 700 的结构示意图。

具体实施方式

随着即时零售的发展，越来越多的用户会选择通过在即时零售的线上交易平台下单来实现快速和便捷的日常购物。但是，线上购物往往无法像线下购物一样身临其境的感受商品，所以，即时零售的实体（可以理解为商家）也会通过直播等多媒体方式更加直观和详细的介绍自己售卖的部分或全部对象（可以理解为商品或服务）。

目前，针对即使零售场景下的实体，用户要么只能通过多媒体的介绍页面查看或选择要购买该实体内的对象，要么只能通过频道页进入该实体的店铺页以查看或选择要购买该实体内的对象，对于用户而言十分不方便。

随着即时零售的发展，各种不同类型的企业入驻线上交易平台（也可以称为电商交易平台），这些入驻线上交易平台的企业在线上交易平台上的不同实体，成为消费者能够查看或购买具体商品或服务的平台。例如，A 商超企业入驻 B 线上交易平台后，在 B 线上交易平台上具有 a1 门店、a2 门店和 a3 门店，消费者可以通过 B 线上交易平台查看或购买到 a1 门店、a2 门店或 a3 门店中售卖的商品。

随着电商直播的发展，即时零售场景下的实体也会通过直播更加详细的介绍对象并进行售卖。目前，实体在进行直播时，一种情况下，用户能够在直播间查看或选择要购买该实体内的对象，另一种情况下，用户能够通过频道页进入该实体的店铺页以查看或选择要购买该实体内的对象，但是，用户无法在观看直播的同时浏览该实体的店铺页，即使在店铺页上可以以小浮窗的形式显示直播画面，也无法对于两个部分的对象都进行加购等操作，使得在即时零售场景下直播这一动态介绍和实体页面这一静态展示的优势只能择一体现而无法同时发挥，可见，目前对实体的展示对于消费者而言不够方便。

基于此，本申请实施例提供了一种交互方法，该方法例如可以包括：针对第一账号属于直播状态的情况，响应于页面展示操作，展示目标页面，该目标页面包括第一区域和第二区域，第一区域用于展示第一账号对应的多媒体信息（如直播画面），第二区域用于展示第二账号对应的至少一个推荐对象的属性信息以及候选对象集对应的资源属性信息（如价格）；接着，响应于对候选对象集的交互操作，对该候选对象集中的候选对象进行交互操作对应的预设交互处理。以此方式，对于一个目标页面，展示相同或关联账号的多媒体信息、至少一个推荐对象的属性信息以及选中的候选对象集对应的资源属性信息，为用户查看或购买该实体内的对象提供了方便。

这样，用户可以在一个目标页面上，既能够通过一个区域展示的多媒体信息以详细了解该某个或某些推荐对象，又能够通过另一个区域查看到至少一个推荐对象的属性信息以及候选对象集合对应的资源属性信息，充分实现了即时零售场景下直播等多媒体这一动态介绍方式和静态展示至少一个推荐对象之间的互补的效果，为用户查看或购买该实体内的对象提供了方便，而且，用户能够在观看多媒体信息的同时了解当前选中的推荐对象的候选对象集的资源属性信息并进行交互操作，提高了用户对即时零售这一业态的使用体验，克服了目前在同一时刻仅向用户呈现多媒体信息或仅向用户呈现静态对象的属性信息的画面，导致用户无法快速完成不同对象的加购或凑单等操作的问题。考虑到消费者在即时零售场景下通常会有凑单或搭配购买的需求，所以，该方法提供的交互方法能够一定程度上提高消费者购买率，从而能够促进即时零售这一业态的发展。

需要说明的是，实施该交互方法的主体可以为本申请实施例提供的交互装置。该交互装置可以承载于电子设备或电子设备的功能模块中。该交互装置例如可以是线上消费平台提供给用户的客户端或该客户端对应的服务器上，实现本申请实施例提供的交互功能的功能模块。

图1为本申请实施例提供的一种交互方法流程示意图。该方法可以应用于交互装置，该交互装置例如可以下图6所示的交互装置600。根据图1的方法，用户能够在观看多媒体信息的同时了解当前选中的推荐对象的候选对象集的资源属性信息并进行交互操作，提高了用户对即时零售这一业态的使用体验。

如图1所示，该方法例如可以包括下述S101~S102：

S101，响应于页面展示操作，展示目标页面，其中，目标页面包括第一区域和第二区域，第一区域用于展示第一账号对应的多媒体信息，第二区域用于展示第二账号对应的至少一个推荐对象的属性信息以及候选对象集对应的资源属性信息；第一账号与第二账号为同一账号或者关联账号，候选对象集中的候选对象为至少一个推荐对象中被选中的推荐对象。

第一账号，可以指目标实体的账号，或者，目标实体下的任意一个目标子实体的账号。第一账号对应的多媒体信息，可以指第一账号下的直播或录播的视频画面，该多媒体信息用于介绍第一账号对应的目标实体或目标子实体的至少一个推荐对象。其中，目标实体，可以指即时零售场景下，属于入驻线上消费平台的连锁企业。目标实体可以绑定该线上消费平台已经注册的第一账号，该第一账号可以在线上消费平台提供给该目标实体的工作人员，工作人员可以在该线上消费平台的工作网站上，通过账号-密码或账号-验证码等方式登录到该工作网站中，通过在该工作网站进行直播或录播，对该目标实体内的部分或全部对象进行讲解、挂车（即在直播间进行售卖）等操作，使得消费者能够通过播放该直播或录播的页面上查看或购买该目标实体内的推荐

对象。目标子实体可以指可以指即时零售场景下，属于入驻线上消费平台的连锁企业的任意一个门店，目标子实体可以绑定该线上消费平台已经注册的第一账号，该第一账号可以在线上消费平台提供给该目标子实体的工作人员，工作人员可以在该线上消费平台的工作网站上，通过账号-密码或账号-验证码等方式登录到该工作网站中，通过在该工作网站进行直播或录播，对该目标子实体内的部分或全部对象进行讲解、挂车（即在直播间进行售卖）等操作，使得消费者能够通过播放该直播或录播的页面上查看或购买该目标子实体内的推荐对象。

作为一个示例，如果第一账号的多媒体信息为直播画面，对于直播画面中包括第一推荐对象的对象信息卡的情况，该对象信息卡至少可以包括：第一控件，该第一控件用于将第一推荐对象选中为候选对象，例如，第一控件可以是第一推荐对象加入购物车的控件。那么，该方法还可以包括：响应于对第一推荐对象的第一控件进行操作，将第一推荐对象的对象信息卡中的第一控件调整为第二控件，第二控件用于调整加入到候选对象集中的第一推荐对象的数量。例如，当用户点击直播画面中商品 1 的商品信息卡中的加入购物车的控件，一方面，将商品 1 加入到购物车中，另一方面，为了方便用户调整商品 1 加入购物车的数量，商品 1 的商品信息卡中的加入购物车的控件更新为一个能够增加或删减数量的控件，用户可以通过操作增加或删减对应的按钮，修改商品 1 加入购物车的数量。需要说明的是，当加入购物车的商品 1 的数量为 1 时，用户如果继续操作删减对应的按钮，则将商品 1 从购物车中清除，并将商品 1 的商品信息卡中能够增加或删减数量的控件更新为加入购物车的控件。

第一推荐对象的对象信息卡中，除了第一控件或第二控件，还可以包括下述信息中的至少一个：第一推荐对象的图片（如主图）、第一推荐对象的名称、第一推荐对象的资源属性信息（如价格）。

第二账号，可以指第一账号对应的目标实体包括的子实体中，用户指定或为用户推荐的子实体对应的账号。其中，用户指定可以是用户通过输入-确定的方式或查询-选择-确定的方式指定自己想要下单的子实体；为用户推荐可以指通过定位用户的位置或者查看用户常下单等方式为用户推荐用户可能会下单的子实体。如果第一账号与第二账号为关联账号，则第一账号对应的多媒体信息中的至少一个推荐对象与第二账号的推荐对象相同，例如，第一账号为 A 连锁企业的账号 1，第二账号为 A 连锁企业距离用户最近的 a1 门店的账号 2，账号 1 对应的多媒体信息中有至少一个商品为账号 2 的推荐对象；又例如，第一账号为 A 连锁企业的正在直播的 a2 门店的账号 3，第二账号为距离用户最近的 a1 门店的账号 2，账号 3 对应的多媒体信息中有至少一个商品属于账号 2；如果第一账号与第二账号为同一账号，则第一账号对应的多媒体信息中的每个推荐对象均属于第二账号的推荐对象，例如，第一账号为 A 连锁企业的 a1 门店的账号 2，第二账号为 A 连锁企业距离用户最近的 a1 门店的账号 2，账号 2 对应的多媒

体信息中的每个商品都属于账号 2 对应的 a1 门店。

需要说明的是，本申请实施例适用的场景可以包括：场景一，第一账号属于直播状态等播放多媒体信息的状态；场景二，第二账号属于直播状态等播放多媒体信息的状态。如果第二账号属于播放多媒体信息的状态，那么，第一账号可以与第二账号相同，例如，第二账号为 A 连锁企业距离用户最近的 a1 门店的账号 1，那么，第一账号也可以为该账号 1。

第二区域中至少可以显示：第二账号对应的至少一个推荐对象的属性信息，以及候选对象集对应的资源属性信息。其中，至少一个推荐对象中每个推荐对象的属性信息，用于描述该推荐对象的属性。属性信息例如可以包括：图片（如主图）、名称、价格或销量。候选对象集可以包括至少一个候选对象，候选对象为至少一个推荐对象中被选中的推荐对象，例如，将至少一个推荐对象中的某个或某些推荐对象加入购物车，购物车中的每个推荐对象即为一个推荐对象，购物车中的所有推荐对象组成候选对象集。资源属性信息例如可以指推荐对象集中所有推荐对象的价格之和（也可以称为推荐对象集的总价）。

在一些实现方式中，第二区域还可以包括下述信息中的至少一个：第二账号的头像、第二账号的名称、或者第二账号的业务信息。假设第二账号为 a1 门店的账号，那么，第二区域中还可以包括 a1 门店的头像、a1 门店的名称、或者 a1 门店的业务信息（如满 500 减 50 的活动信息）。

在一些可能的实现方式中，如果当前显示的是第一账号的播放多媒体信息的界面，针对从第一账号的播放多媒体信息的界面进入到目标页面的情况，用户可以先从播放多媒体信息的界面进入到第二账号的展示页面，再从第二账号的展示页面跳转到目标页面。在 S101 之前，该方法例如可以包括：S100a，响应于在第一账号所绑定的多媒体信息的界面中的第一预设操作，在该多媒体信息的界面上显示第二账号的介绍页面、第二推荐对象的详情页或第二账号的对象列表页，第二账号的介绍页面、第二推荐对象的详情页或第二账号的对象列表页均包括第二账号的展示页面的入口控件，其中，第二推荐对象为第一账号对应的多媒体信息中涉及的任意一个推荐对象；S100b，响应于操作该入口控件，展示第二账号的展示页面，该展示页面包括第三控件。那么，S101 可以包括：响应于对第二账号的展示页面中的第三控件执行的第二预设操作，展示目标页面。其中，上述 S100a~S100b 可以理解为从第一账号所绑定的多媒体信息的界面进入第二账号的展示页面的实现方式。

作为一个示例，以第一账号和第二账号相同，第一账号绑定的多媒体信息的界面为第一账号的直播间为例，第一预设操作可以是对第一账号的直播间的界面上显示直播账号的显示区域（如头像显示区域）的点击操作，第一账号的介绍页面上除了包括用于进入第一账号的展示页面的入口控件，还可以包括但不限于：第一账号的头像、

第一账号的名称、第一账号的关注数量、第一账号的粉丝数量或第一账号的关注控件。
该示例下，S100a~S100b 例如可以包括：用户点击直播间的界面内直播账号对应的头像，显示第一账号的介绍页面，该介绍页面至少包括“进店”引导项，用户点击该“进店”引导项，即可进入到该第一账号的展示页面。

作为另一个示例，仍然以第一账号和第二账号相同，第一账号绑定的多媒体信息的界面为第一账号的直播间为例，对于直播间的界面上包括讲解卡（本文中也可以称为对象信息卡）的情况，假设该讲解卡对应直播间当前讲解的第二推荐对象，那么，第一预设操作可以是对第一账号的直播间的界面上显示的讲解卡的点击操作，第二推荐对象的详情页上除了包括用于进入第二账号的展示页面的入口控件，还可以包括但不限于：第二推荐对象的图片、第二推荐对象的价格、第二推荐对象的名称、第二推荐对象的销量、客服控件、购物车控件、加入购物车控件或立即购买控件。该示例下，S100a~S100b 例如可以包括：用户点击直播间的界面显示的讲解卡后，在讲解卡对应的第二推荐对象的详情页上包括“进店”按钮，用户点击该“进店”按钮，即可进入到该第二账号的展示页面。

作为又一个示例，仍然以第一账号和第二账号相同，第一账号绑定的多媒体信息的界面为第一账号的直播间为例，第一预设操作可以是对第一账号的直播间的界面上的购物车控件的点击操作，第二账号的对象列表页除了包括用于进入第二账号的展示页面的入口控件，还可以包括但不限于：该第二账号所包括的至少一个推荐对象的列表、购物车控件或搜索控件，其中，该入口控件可以是第二账号的头像和第二账号的名称所在的区域上对应的控件。该示例下，S100a~S100b 例如可以包括：用户点击直播间的界面上显示的购物车，在显示至少一个推荐对象的对象列表页上包括第二账号的头像和名称，用户点击该第二账号的名称所在区域或第二账号的头像所在区域，即可进入到该第二账号的展示页面。

对应上述三个示例，用户可以根据操作习惯等选择任意一个示例对应的方式从第一账号绑定的多媒体信息的界面进入到第二账号的展示页面。

本申请实施例中，在第二账号的展示页面上，设计与多媒体信息对应的第三控件。第三控件可以位于第二账号的展示页面的任意位置，例如，可以位于第二账号的名称所在区域的上方，又例如，可以位于第二账号的名称所在区域与对象分类的展示区域之间。

作为一个示例，该第三控件例如可以是“下滑进入多媒体信息”的下滑控件（或者也可以称为下滑块），“下滑进入多媒体信息”可以是该下滑控件对应的位置上显示的操作引导提示信息，用于引导用户执行的操作。该示例下，第二预设操作例如可以是下滑该下滑控件的操作。

作为另一个示例，该第三控件可以是“进入多媒体信息”的第一按钮，“进入多

媒体信息”可以是该第一按钮对应位置上显示的操作引导提示信息，用于引导用户执行的操作。该示例下，第一预设操作例如可以是对该“进入多媒体信息”的第一按钮的点击操作。

上述两个示例中，如果多媒体信息为直播画面，那么，操作引导提示信息中的“多媒体信息”可以替换为“直播间”。

举例来说，图2示出了一种从第一账号的直播间进入目标页面的过程示意图。当第一账号属于直播状态，则第一账号的直播间如图2左上角所示；此时，用户可以通过点击该直播间页面上直播账号对应的头像，并点击弹出的第一账号的介绍页面中的“进店”引导项，进入第二账号的展示页面；该第二账号的展示页面上，可以将搜索栏隐藏为一个搜索图标，第二账号的名称所在区域之前插入操作引导提示信息为“下滑进入直播间”的下滑控件，效果如图2右上角所示。此时，当用户下滑“下滑进入直播间”对应的下滑控件，该交互装置即可获得目标页面，该目标页面可以参见图2右下角所示。

在另一些实现方式中，如果当前显示的是频道页，频道页中包括多个账号，多个账号包括第二账号，针对从频道页进入到目标页面的情况，S101例如可以包括：响应于对频道页中第二账号的操作，展示目标页面。其中，对频道页中第二账号的操作，可以指在频道页中点击第二账号所绑定的子实体对应的区域。

举例来说，图3示出了一种从频道页进入目标页面的过程示意图。频道页可以参见图3左侧所示，当第一账号属于直播状态，用户可以通过点击图3左侧频道页上子实体1对应的区域，该交互装置即可获得目标页面，该目标页面可以参见图3右侧所示。

其中，以资源属性信息为价格为例，无论是图2或图3所示的实施例，目标页面的第二区域均可以显示购物车、总价和结算控件，这些控件可以位于第二区域的任意位置，如第二区域的底部。当用户通过第一区域或第二区域对推荐对象执行了加入购物车的动作后，第二区域的总价会显示加入购物车的候选对象集中所有候选对象的总价，如果用户未执行加入购物车的动作，即，候选对象集为空时，第二区域的总价显示为0。需要说明的是，如果第一账号与第二账号关联而不相同，那么，用户在第一区域执行加入购物车的动作时，只有该动作针对的推荐对象在第二账号中为上架状态且有库存，才能够被加入到第二区域中的购物车中，并影响第二区域中的总价；否则，如果第一账号的推荐对象均不属于第二账号，或者，如果第一账号的推荐对象在第二账号中均没有库存或为下架状态，则用户在第一区域执行加入购物车的动作，均不能够将该动作对应的推荐对象被加入到第二区域中的购物车中，也不会影响第二区域中的总价。所以，针对第一账号与第二账号相关联的情况，如果第一账号对应的多媒体信息中的至少一个推荐对象属于第二账号，本申请实施例中目标页面的设计效果更加

突出。

需要说明的是，S101 中目标页面中，第一区域显示的多媒体信息可以是将播放的多媒体信息的界面按照第一区域进行适应性调整后的内容，第二区域显示的可以是第二账号的展示页面按照第二区域进行适应性调整后的内容。

目标页面，是指既包括第一账号的多媒体信息又包括第二账号对应的静态画面的页面。目标页面能够兼顾即时零售场景下直播等动态介绍和静态页面展示两者之间的效果，将两者在同一时刻的同一页面上进行展示，为用户查看或购买该实体内的对象提供了方便，尤其在用户有凑单或搭配购买的需求的情况下，方便用户进行查看和操作，实现了一加一大于 2 的效果。

以多媒体信息为直播画面，第二账号对应的至少一个推荐对象的属性信息以及候选对象集对应的资源属性信息属于实体画面为例，下文中对目标页面进行介绍。

目标页面中，可以将该目标页面的显示区域按照预设的位置和比例划分为第一区域和第二区域，第一区域用于承载直播画面，第二区域用于承载实体画面。例如，可以将显示区域的上半部分确定为第一区域，下半部分确定为第二区域，第一区域和第二区域的大小可以相同也可以不同。又例如，可以将显示区域的左半部分确定为第一区域，右半部分确定为第二区域，第一区域和第二区域的大小可以相同也可以不同。第一区域和第二区域的位置和大小可以根据显示区域的长宽比例以及显示需求进行灵活设计，下文中以显示区域的上半部分确定为第一区域，下半部分确定为第二区域，且第一区域和第二区域的大小相同为例进行说明。此外，第一区域和第二区域的显示亮度等显示属性可以按照各自区域所承载的画面的显示属性进行显示，也可以对画面的显示属性处理（例如降低直播画面的显示亮度并提升实体画面的显示亮度）后进行显示。

举例来说，图 3 展示了一种目标页面可能的示意图。如图 3 所示，目标页面上半部分为第一区域，用户可以在目标页面的第一区域观看第一账号的直播画面，了解主播讲解对象的详细信息，并对直播间的对象进行查看或加入购物车等操作；同时，目标页面的下半部分为第二区域，用户可以在目标页面的第二区域看到第二账号的实体画面，如果有加购、结算等需求，还可以在第二区域中通过相应的操作实现，不受观看直播画面的影响。

在一些实现方式中，第二区域中可以默认显示与多媒体信息对应的目标分类下的对象，以多媒体信息为直播画面为例，该目标分类的属性值为“直播中”。目标分类下的对象与多媒体信息中介绍的对象可以相同。以目标分类在目标页面中的“直播中”这一分类为例，目标页面在“直播中”这一分类下的对象即为第一区域对应的直播画面中挂车（即添加到直播间购物车）的对象。仍然以图 3 所示的目标页面为例，第二区域默认显示“直播中”这一目标分类，第一区域的直播画面中挂车的对象可以包括

对象 1、对象 2、对象 3、对象 4 和对象 5，那么，第二区域的“直播中”这一分类下也包括对象 1~对象 5。这样，用户可以在目标页面的实体画面部分，单独看到直播中的目标分类下的对象，无需点开直播画面中的购物车即可了解直播中的对象以及对象的价格等关键信息，能够提高用户获取信息和购买对象的效率。

在一些实现方式中，在展示目标页面之后，目标页面的第一区域还可以显示直播讲解的目标对象对应的讲解卡。那么，该方法还可以包括：响应于对第一区域中目标对象的讲解卡的点击操作，在第二区域中展示目标对象的详情页。其中，目标对象的讲解卡中例如可以显示：目标对象的图片（如主图）、目标对象的名称、目标对象的价格以及将目标对象的加入购物车的按钮。上述对第一区域中目标对象的讲解卡的点击操作，可以是点击该讲解卡中目标对象的图片、目标对象的名称或目标对象的价格对应的区域。此时，目标页面中可以包括直播画面以及目标对象的详情页，方便用户针对目标对象更加详细的了解和操作。

需要说明的是，当点击第一区域中将目标对象的加入购物车的按钮，能够将该目标对象直接加入到购物车中，此时，讲解卡中将目标对象的加入购物车的按钮显示为选择加入购物车的目标对象的数量操作控件，用户还可以通过操作该操作控件实现对加入购物车的目标对象的数量修改，当加入购物车的目标对象的数量为 0 时，将该目标对象从购物车删除。如图 4 左侧图片所示，目标页面的第一区域中的目标对象的加入购物车按钮未被操作时，该按钮可以是文案为“加入购物车”的按钮，当用户点击该按钮后，该按钮的位置更新为另一个控件，该另一个控件能够修改加入购物车的目标对象的数量，如图 4 右侧图片所示，该另一个控件可以显示为“-1+”，用户可以点击“-”实现对加入购物车的目标对象的数量减少，用户可以点击“+”实现对加入购物车的目标对象的数量增加，或者，用户还可以通过修改“1”实现对加入购物车的目标对象的数量修改。

在一些实现方式中，在展示目标页面之后，还可以通过在目标页面的第一区域进行第三预设操作，跳转到目标实体的直播间。

作为一个示例，第三预设操作可以是点击第一区域所显示的直播画面的操作。

作为另一个示例，目标页面的第一区域还可以显示第四控件，该第四控件可以位于第一区域的任意位置，例如，可以位于第一区域的底部，又例如，也可以位于第一区域的右侧。该第四控件例如可以是“下滑进入直播间”的下滑控件，对应第三预设操作为下滑该“下滑进入直播间”的下滑控件的操作；或者，该第四控件可以是“进入直播间”的第二按钮，对应第三预设操作为点击该第四控件的操作。该方法还可以包括：响应于执行第三预设操作，从目标页面跳转到第一账号的直播间。如图 4 左侧图片或右侧图片所示，目标页面在第一区域的底部，设置有“下滑进入直播间”的下滑控制，当用户下滑该“下滑进入直播间”的下滑控件，则可以进入到第一账号的直

播间，不再向用户显示目标页面中的第二区域对应的内容。这样，能够通过用户简单的操作，变化线上消费平台显示给用户的页面，方便用户灵活的查看到自己需要的内容。

对于上文中从第一账号的播放多媒体信息的界面进入第二账号的展示页面，再通过对展示页面中的第三控件的第二预设操作进入到目标页面的情况，还可以获得第二预设操作的执行信息，根据执行信息，确定目标页面的展示方式，基于该执行信息对应的展示方式，展示目标页面。其中，第二预设操作的执行信息用于指示执行第二预设操作的执行详情。

作为一个示例，如果第三控件为“下滑进入直播间”的下滑控件，第二预设操作为下滑“下滑进入直播间”对应的下滑控件的操作，那么，第二预设操作的执行信息可以指示执行第二预设操作的下滑距离，不同的下滑距离可以对应到不同的展示方式。展示方式可以包括第一区域和第二区域占目标页面的显示区域中的比例，第一区域的显示亮度、第二区域的显示亮度等，例如，当第一预设操作的下滑距离小于或等于整个目标页面的 30% 时，第一区域的高度等于下滑距离，且第一区域呈现比直播画面的颜色更暗的颜色；当第一预设操作的下滑距离属于整个目标页面的 30%~60% 之间时，第一区域的高度等于目标页面高度的 $(1/2)$ ，且第一区域的显示亮度与直播画面的显示亮度一致；当第一预设操作的下滑距离属于整个目标页面的 60%~80% 之间时，第一区域的高度等于下滑距离，且第一区域呈现比直播画面更轻的显示亮度。

作为另一个示例，如果第三控件为“进入直播间”的第一按钮，第二预设操作为点击“进入直播间”对应的第一按钮的操作，那么，第二预设操作的执行信息可以指示执行第二预设操作的连续点击次数，不同的连续点击次数可以对应到不同的展示方式。其中，连续点击可以指相邻点击的间隔时间小于预设时间阈值的操作。展示方式可以包括第一区域和第二区域占目标页面的显示区域中的比例，第一区域的显示亮度、第二区域的显示的亮度等，例如，当第一预设操作的连续点击次数为 1 次时，第一区域的高度等于目标页面高度的 $(1/2)$ ，且第一区域的显示亮度与直播画面的显示亮度一致；当第一预设操作的连续点击次数为 2 次时，第一区域的高度等于目标页面高度的 $(2/3)$ ，且第一区域呈现比直播画面更轻淡的显示亮度。

在一些实现方式中，该方法还可以包括：当第二预设操作的执行信息达到预设的阈值条件，则从目标页面跳转到第一账号的播放多媒体信息的界面（如直播间）。其中，预设的阈值条件可以是与第二预设操作对应的、能够触发目标页面跳转到第一账号的播放多媒体信息的界面的条件。以第二预设操作为对“下滑进入多媒体信息”的下滑控件的下滑操作为例，预设的阈值条件可以是：第二预设操作的下滑距离大于或等于整个目标页面的 80%，即，当第二预设操作的下滑距离达到 80% 时，从目标页面跳转到第一账号的播放多媒体信息的界面。以第二预设操作为对“进入多媒体信息”

的第一按钮的点击操作为例，预设的阈值条件可以是：第二预设操作的连续点击次数大于或等于 3 次，即，当第二预设操作的连续点击次数达到 3 次时，从目标页面跳转到第一账号的播放多媒体信息的界面。

举例来说，以第二预设操作为下滑“下滑进入直播间”对应的下滑控件的操作（下文中简称下滑操作）为例，假设目标页面高度为 15 厘米，图 5 中第一个图片示出了第二账号的展示页面；当用户执行下滑操作的下滑距离小于或等于整个目标页面的 30%（即 4.5 厘米）时，第一区域的高度等于下滑距离，且第一区域呈现比直播画面的显示亮度更暗的效果，目标页面参见图 5 中第二个图片所示；当用户执行下滑操作的下滑距离属于整个目标页面的 30%~60%（即 4.5 厘米到 9 厘米）之间时，第一区域的高度等于目标页面高度的（1/2），且第一区域的显示亮度与直播画面的显示亮度一致，目标页面参见图 5 中第三个图片所示；当下滑操作的下滑距离属于整个目标页面的 60%~80%（9 厘米到 12 厘米）之间时，第一区域的高度等于下滑距离，且第一区域呈现比直播画面的显示亮度更轻淡的效果，目标页面参见图 5 中第四个图片所示；当下滑操作的下滑距离大于或等于整个目标页面的 80%（即 12 厘米）时，展示目标实体的直播间，参见图 5 中第五个图片所示。

需要说明的是，在目标页面上，第一区域中可以设置音频开关按钮，进入目标页面时，第一区域中的第一账号对应的多媒体信息的音频可以是开启状态；之后，用户可以按照需求选择操作该音频开关按钮，实现对第一账号对应的多媒体信息中音频的开启和关闭，具体参见图 4 左侧图片所示，第一区域中的音频开关按钮为开启状态，图 4 右侧图片所示的第一区域中的音频开关按钮为关闭状态。

需要说明的是，第二账号的展示页面中还可以展示第一账号对应的多媒体信息的浮窗（如直播浮窗），方便用户根据需求切换第二账号的展示页面和第一账号的播放多媒体信息的界面；而目标页面中则可以将该第一账号对应的多媒体信息的浮窗关闭。

需要说明的是，以多媒体信息为直播画面为例，对于第二区域中至少一个推荐对象，推荐对象的分类展示逻辑可以包括：（1）直播状态下挂车且有库存的推荐对象的数量大于或等于 5 个，默认显示“直播中”这一目标分类，直播结束则可以将“直播中”这一目标分类隐藏；（2）分类还可以包括“我搜过”、“推荐”、“优惠”和“实体分类”，其中，显示的优先级从高到底依次可以为：“我搜过”、“推荐”、“直播中”、“优惠”和门店的其他对象分类；（3）用户从直播间进入到第二账号的展示页面或目标页面时，默认锚定显示“直播中”这一目标分类；（4）“直播中”这一目标分类下的推荐对象，可以按照直播讲解的顺序进行动态排序，也可以按照推荐对象挂车顺序进行排序，或者，还可以按照推荐对象的销量等属性进行排序。

需要说明的是，当第一区域的直播画面未加载出来时，目标页面的第一区域可以默认展示直播封面。当直播结束时，可以跳转到第二账号的展示页面，此时，该展示

页面中可以不包括第三控件。

S102, 响应于针对候选对象集的交互操作, 对候选对象集中的候选对象进行交互操作对应的预设交互处理。

其中, 交互操作例如可以包括: 对候选对象集进行清空操作、对候选对象集进行结算操作、对候选对象集中的一个或多个候选对象进行删除操作、或对候选对象集中的一个或多个候选对象的数量进行修改操作。

如果交互操作包括对候选对象集进行清空操作, 交互操作对应的交互处理可以包括: 将目标页面中第二区域中的购物车中的候选对象集中的候选对象均删除, 候选对象集不包括任何候选对象, 即候选对象集为空。

如果交互操作包括对候选对象集进行结算操作, 交互操作对应的交互处理可以包括: 生成订单, 订单中可以包括候选对象集中包括的候选对象的名称、数量、单价和/或总价, 该订单还可以包括候选对象集的总价和候选对象总数。交互操作对应的交互处理还可以包括: 完成生产的订单后, 目标页面中的候选对象集为空。

如果交互操作包括对候选对象集中的一个或多个候选对象进行删除操作, 交互操作对应的交互处理可以包括: 从候选对象集中删除的至少一个候选对象, 显示删除后剩余候选对象的总价, 记作当前的候选对象集的总价。

如果交互操作包括对候选对象集中的一个或多个候选对象的数量进行修改操作, 交互操作对应的交互处理可以包括: 从候选对象集中修改待修改的至少一个候选对象的数量, 显示修改后待修改的候选对象的剩余数量和候选对象集的总价。

可见, 通过该方法, 用户可以在一个目标页面上, 既能够通过一个区域展示的多媒体信息以详细了解该某个或某些推荐对象, 又能够通过另一个区域查看到至少一个推荐对象的属性信息以及候选对象集合对应的资源属性信息, 充分实现了即时零售场景下直播等多媒体这一动态介绍方式和静态展示至少一个推荐对象之间的互补的效果, 为用户查看或购买该实体内的对象提供了方便, 而且, 用户能够在观看多媒体信息的同时了解当前选中的推荐对象的候选对象集的资源属性信息并进行交互操作, 提高了用户对即时零售这一业态的使用体验, 克服了目前在同一时刻仅向用户呈现多媒体信息或仅向用户呈现静态对象的属性信息的画面, 导致用户无法快速完成不同对象的加购或凑单等操作的问题。此外, 当用户在目标页面上执行交互操作时, 能够通过对应的交互处理达到对目标页面上候选对象集中候选对象方便进行处理的效果。

相应的, 本申请实施例还提供了一种交互装置 600, 如图 6 所示。该装置 600 可以包括:

第一展示单元 601, 用于响应于页面展示操作, 展示目标页面, 其中, 所述目标页面包括第一区域和第二区域, 所述第一区域用于展示第一账号对应的多媒体信息,

所述第二区域用于展示第二账号对应的至少一个推荐对象的属性信息以及候选对象集对应的资源属性信息；所述第一账号与所述第二账号为同一账号或者关联账号，所述候选对象集中的候选对象为所述至少一个推荐对象中被选中的推荐对象；

处理单元 602，用于响应于针对所述候选对象集的交互操作，对所述候选对象集中的候选对象进行所述交互操作对应的预设交互处理。

在一种可能的实现方式中，所述第二区域还包括下述信息中的至少一个：所述第二账号的头像、所述第二账号的名称、或者所述第二账号的业务信息。

在一种可能的实现方式中，所述多媒体信息为直播画面，所述第一账号对应的直播画面中包括第一账号的第一推荐对象的对象信息卡，所述对象信息卡包括：第一控件，所述第一控件用于将所述第一推荐对象选中为候选对象，所述装置 600 还包括：

调整单元，用于响应于对所述第一推荐对象的所述第一控件进行操作，将所述第一推荐对象的对象信息卡中的第一控件调整为第二控件，所述第二控件用于调整加入到所述候选对象集中的所述第一推荐对象的数量。

在一种可能的实现方式中，所述装置 600 还包括：

第二展示单元，用于在所述响应于页面展示操作，展示目标页面之前，响应于在所述第一账号所绑定的多媒体信息的界面中的第一预设操作，在所述第一账号对应的多媒体信息的界面上显示所述第二账号的介绍页面、第二推荐对象的详情页或所述第二账号的对象列表页，所述介绍页面、所述详情页和所述对象列表页均包括所述第二账号的展示页面的入口控件，所述第二推荐对象为所述第一账号对应的多媒体信息包括的任意一个推荐对象；

第三展示单元，用于响应于操作所述入口控件，展示所述第二账号的展示页面，所述展示页面包括第三控件；

所述第一展示单元 601，具体用于：

响应于对所述第三控件执行第二预设操作，展示所述目标页面。

在一种可能的实现方式中，所述第一展示单元 601，包括：

获得子单元，用于响应于对所述第三控件执行所述第二预设操作，获得所述第二预设操作的执行信息，所述执行信息用于指示执行所述第二预设操作的执行详情；

展示子单元，用于若所述执行信息未达到预设的阈值条件，则基于所述执行信息展示所述目标页面。

在一种可能的实现方式中，所述第三控件为下滑控件，所述第三控件上的操作引导提示信息包括下滑以显示多媒体信息，所述第二预设操作包括下滑所述下滑控件的操作，所述执行信息用于指示下滑所述下滑控件的距离；

和/或，所述第三控件为第一按钮，所述第三控件上的操作引导提示信息包括点击以显示多媒体信息，所述第二预设操作包括点击所述第一按钮，所述执行信息用于指

示连续点击所述第一按钮的次数。

在一种可能的实现方式中，所述装置 600 还包括：

第四展示单元，用于若所述执行信息达到所述阈值条件，则展示所述第一账号对应的多媒体信息的界面，所述执行信息达到所述阈值条件包括：下滑所述下滑控件的距离达到预设距离，和/或，连续点击所述第一按钮的次数达到预设次数。

在一种可能的实现方式中，所述第一展示单元 601，具体用于：

响应于对频道页中所述第二账号的操作，展示所述目标页面，所述频道页用于展示多个账号，所述多个账号包括所述第二账号。

在一种可能的实现方式中，若所述第一账号与所述第二账号为同一账号，则所述第一账号对应的多媒体信息中的每个推荐对象均为所述第二账号的推荐对象；

若所述第一账号与所述第二账号为关联账号，所述第一账号对应的多媒体信息中的至少一个推荐对象与所述第二账号的推荐对象相同。

需要说明的是，该装置 600 的具体实现方式以及达到的技术效果，可以参见图 1 所示的方法的相关描述。

与现有技术相比，本申请实施例至少具有以下优点：

本申请提供的技术方案中，提供了一种交互方法，该方法例如可以包括：针对第一账号属于直播状态的情况，响应于页面展示操作，展示目标页面，该目标页面包括第一区域和第二区域，第一区域用于展示第一账号对应的多媒体信息（如直播画面），第二区域用于展示第二账号对应的至少一个推荐对象的属性信息以及候选对象集对应的资源属性信息（如价格）；接着，响应于对候选对象集的交互操作，对该候选对象集中的候选对象进行交互操作对应的预设交互处理。这样，用户可以在一个目标页面上，既能够通过一个区域展示的多媒体信息以详细了解该某个或某些推荐对象，又能够通过另一个区域查看到至少一个推荐对象的属性信息以及候选对象集合对应的资源属性信息，充分实现了即时零售场景下直播等多媒体这一动态介绍方式和静态展示至少一个推荐对象之间的互补的效果，为用户查看或购买该实体内的对象提供了方便，而且，用户能够在观看多媒体信息的同时了解当前选中的推荐对象的候选对象集的资源属性信息并进行交互操作，提高了用户对即时零售这一业态的使用体验，克服了目前在同一时刻仅向用户呈现多媒体信息或仅向用户呈现静态对象的属性信息的画面，导致用户无法快速完成不同对象的加购或凑单等操作的问题。

另外，本申请实施例还提供了一种电子设备，所述设备包括处理器以及存储器：所述存储器，用于存储指令或计算机程序；所述处理器，用于执行所述存储器中的所述指令或计算机程序，以使得所述电子设备执行本申请实施例提供的方法的任一实施方式。

参见图 7，其示出了适于用来实现本公开实施例的电子设备 700 的结构示意图。

本公开实施例中的终端设备可以包括但不限于诸如移动电话、笔记本电脑、数字广播接收器、PDA（个人数字助理）、PAD（平板电脑）、PMP（便携式多媒体播放器）、车载终端（例如车载导航终端）等等的移动终端以及诸如数字TV、台式计算机等等的固定终端。图7示出的电子设备仅仅是一个示例，不应对本公开实施例的功能和使用范围带来任何限制。

如图7所示，电子设备700可以包括处理装置（例如中央处理器、图形处理器等）701，其可以根据存储在只读存储器（ROM）702中的程序或者从存储装置708加载到随机访问存储器（RAM）703中的程序而执行各种适当的动作和处理。在RAM703中，还存储有电子设备700操作所需的各种程序和数据。处理装置701、ROM702以及RAM703通过总线704彼此相连。输入/输出（I/O）接口705也连接至总线704。

通常，以下装置可以连接至I/O接口705：包括例如触摸屏、触摸板、键盘、鼠标、摄像头、麦克风、加速度计、陀螺仪等的输入装置706；包括例如液晶显示器（LCD）、扬声器、振动器等的输出装置707；包括例如磁带、硬盘等的存储装置708；以及通信装置709。通信装置709可以允许电子设备700与其他设备进行无线或有线通信以交换数据。虽然图7示出了具有各种装置的电子设备700，但是应理解的是，并不要求实施或具备所有示出的装置。可以替代地实施或具备更多或更少的装置。

特别地，根据本公开的实施例，上文参考流程图描述的过程可以被实现为计算机软件程序。例如，本公开的实施例包括一种计算机程序产品，其包括承载在非暂态计算机可读介质上的计算机程序，该计算机程序包含用于执行流程图所示的方法的程序代码。在这样的实施例中，该计算机程序可以通过通信装置709从网络上被下载和安装，或者从存储装置708被安装，或者从ROM702被安装。在该计算机程序被处理装置701执行时，执行本公开实施例的方法中限定的上述功能。

本公开实施例提供的电子设备与上述实施例提供的方法属于同一发明构思，未在本实施例中详尽描述的技术细节可参见上述实施例，并且本实施例与上述实施例具有相同的有益效果。

本申请实施例还提供了一种计算机可读介质，所述计算机可读介质中存储有指令或计算机程序，当所述指令或计算机程序在设备上运行时，使得所述设备执行本申请实施例提供的方法的任一实施方式。

需要说明的是，本公开上述的计算机可读介质可以是计算机可读信号介质或者计算机可读存储介质或者是上述两者的任意组合。计算机可读存储介质例如可以是——但不限于——电、磁、光、电磁、红外线、或半导体的系统、装置或器件，或者任意以上的组合。计算机可读存储介质的更具体的例子可以包括但不限于：具有一个或多个导线的电连接、便携式计算机磁盘、硬盘、随机访问存储器（RAM）、只读存储器（ROM）、可擦式可编程只读存储器（EPROM或闪存）、光纤、便携式紧凑磁盘只读存储器（CD-

ROM)、光存储器件、磁存储器件、或者上述的任意合适的组合。在本公开中,计算机可读存储介质可以是任何包含或存储程序的有形介质,该程序可以被指令执行系统、装置或者器件使用或者与其结合使用。而在本公开中,计算机可读信号介质可以包括在基带中或者作为载波一部分传播的数据信号,其中承载了计算机可读的程序代码。这种传播的数据信号可以采用多种形式,包括但不限于电磁信号、光信号或上述的任意合适的组合。计算机可读信号介质还可以是计算机可读存储介质以外的任何计算机可读介质,该计算机可读信号介质可以发送、传播或者传输用于由指令执行系统、装置或者器件使用或者与其结合使用的程序。计算机可读介质上包含的程序代码可以用任何适当的介质传输,包括但不限于:电线、光缆、RF(射频)等等,或者上述的任意合适的组合。

在一些实施方式中,客户端、服务器可以利用诸如 HTTP(Hyper Text Transfer Protocol,超文本传输协议)之类的任何当前已知或未来研发的网络协议进行通信,并且可以与任意形式或介质的数字数据通信(例如,通信网络)互连。通信网络的示例包括局域网(“LAN”),广域网(“WAN”),网际网(例如,互联网)以及端对端网络(例如,ad hoc 端对端网络),以及任何当前已知或未来研发的网络。

上述计算机可读介质可以是上述电子设备中所包含的;也可以是单独存在,而未装配入该电子设备中。

上述计算机可读介质承载有一个或者多个程序,当上述一个或者多个程序被该电子设备执行时,使得该电子设备可以执行上述方法。

可以以一种或多种程序设计语言或其组合来编写用于执行本公开的操作的计算机程序代码,上述程序设计语言包括但不限于面向对象的程序设计语言—诸如 Java、Smalltalk、C++,还包括常规的过程式程序设计语言—诸如“C”语言或类似的设计语言。程序代码可以完全地在用户计算机上执行、部分地在用户计算机上执行、作为一个独立的软件包执行、部分在用户计算机上部分在远程计算机上执行、或者完全在远程计算机或服务器上执行。在涉及远程计算机的情形中,远程计算机可以通过任意种类的网络——包括局域网(LAN)或广域网(WAN)—连接到用户计算机,或者,可以连接到外部计算机(例如利用因特网服务提供商来通过因特网连接)。

附图中的流程图和框图,图示了按照本公开各种实施例的系统、方法和计算机程序产品的可能实现的体系架构、功能和操作。在这点上,流程图或框图中的每个方框可以代表一个模块、程序段、或代码的一部分,该模块、程序段、或代码的一部分包含一个或多个用于实现规定的逻辑功能的可执行指令。也应当注意,在有些作为替换的实现中,方框中所标注的功能也可以以不同于附图中所标注的顺序发生。例如,两个接连地表示的方框实际上可以基本并行地执行,它们有时也可以按相反的顺序执行,这依所涉及的功能而定。也要注意的,框图和/或流程图中的每个方框、以及框图和

/或流程图中的方框的组合，可以用执行规定的功能或操作的专用的基于硬件的系统来实现，或者可以用专用硬件与计算机指令的组合来实现。

描述于本公开实施例中所涉及到的单元可以通过软件的方式实现，也可以通过硬件的方式来实现。其中，单元/模块的名称在某种情况下并不构成对该单元本身的限定。

本文中以上描述的功能可以至少部分地由一个或多个硬件逻辑部件来执行。例如，非限制性地，可以使用的示范类型的硬件逻辑部件包括：现场可编程门阵列（FPGA）、专用集成电路（ASIC）、专用标准产品（ASSP）、片上系统（SOC）、复杂可编程逻辑设备（CPLD）等等。

在本公开的上下文中，机器可读介质可以是有形的介质，其可以包含或存储以供指令执行系统、装置或设备使用或与指令执行系统、装置或设备结合地使用的程序。机器可读介质可以是机器可读信号介质或机器可读储存介质。机器可读介质可以包括但不限于电子的、磁性的、光学的、电磁的、红外的、或半导体系统、装置或设备，或者上述内容的任何合适组合。机器可读存储介质的更具体示例会包括基于一个或多个线的电气连接、便携式计算机盘、硬盘、随机存取存储器（RAM）、只读存储器（ROM）、可擦除可编程只读存储器（EPROM 或快闪存储器）、光纤、便捷式紧凑盘只读存储器（CD-ROM）、光学储存设备、磁储存设备、或上述内容的任何合适组合。

需要说明的是，本说明书中各个实施例采用递进的方式描述，每个实施例重点说明的都是与其他实施例的不同之处，各个实施例之间相同相似部分互相参见即可。对于实施例公开的系统或装置而言，由于其与实施例公开的方法相对应，所以描述的比较简单，相关之处参见方法部分说明即可。

应当理解，在本申请中，“至少一个（项）”是指一个或者多个，“多个”是指两个或两个以上。“和/或”，用于描述关联对象的关联关系，表示可以存在三种关系，例如，“A 和/或 B”可以表示：只存在 A，只存在 B 以及同时存在 A 和 B 三种情况，其中 A，B 可以是单数或者复数。字符“/”一般表示前后关联对象是一种“或”的关系。“以下至少一项(个)”或其类似表达，是指这些项中的任意组合，包括单项（个）或复数项（个）的任意组合。例如，a，b 或 c 中的至少一项（个），可以表示：a，b，c，“a 和 b”，“a 和 c”，“b 和 c”，或“a 和 b 和 c”，其中 a，b，c 可以是单个，也可以是多个。

还需要说明的是，在本文中，诸如第一和第二等之类的关系术语仅仅用来将一个实体或者操作与另一个实体或操作区分开来，而不一定要求或者暗示这些实体或操作之间存在任何这种实际的关系或者顺序。而且，术语“包括”、“包含”或者其任何其他变体意在涵盖非排他性的包含，从而使得包括一系列要素的过程、方法、物品或者设备不仅包括那些要素，而且还包括没有明确列出的其他要素，或者是还包括为这种过程、方法、物品或者设备所固有的要素。在没有更多限制的情况下，由语句“包括一个……”限定的要素，并不排除在包括所述要素的过程、方法、物品或者设备中还存在另外的

相同要素。

结合本文中所公开的实施例描述的方法或算法的步骤可以直接用硬件、处理器执行的软件模块，或者二者的结合来实施。软件模块可以置于随机存储器（RAM）、内存、只读存储器（ROM）、电可编程 ROM、电可擦除可编程 ROM、寄存器、硬盘、可移动磁盘、CD-ROM、或技术领域内所公知的任意其它形式的存储介质中。

需要说明的是，在本申请实施例中，不涉及用户敏感信息，用户相关信息均是在经过用户授权之后获取、使用并确定的。在一个示例中，在获取用户相关信息之前，相应界面显示获取数据使用授权相关的提示信息，该提示信息是依据相关法律法规通过恰当的方式对本公开所涉及个人信息的类型、使用范围、使用场景等告知用户，以使该用户基于该提示信息确定是否同意授权。可以理解的是，上述通知和获取用户授权过程仅是示意性的，不对本公开的实现方式构成限定，其它满足相关法律法规的方式也可应用于本公开的实现方式中。

对所公开的实施例的上述说明，使本领域专业技术人员能够实现或使用本申请。对这些实施例的多种修改对本领域的专业技术人员来说将是显而易见的，本文中所定义的一般原理可以在不脱离本申请的精神或范围的情况下，在其它实施例中实现。因此，本申请将不会被限制于本文所示的这些实施例，而是要符合与本文所公开的原理和新颖特点相一致的最宽的范围。

权利要求书

1. 一种交互方法，其特征在于，包括：

响应于页面展示操作，展示目标页面，其中，所述目标页面包括第一区域和第二区域，所述第一区域用于展示第一账号对应的多媒体信息，所述第二区域用于展示第二账号对应的至少一个推荐对象的属性信息以及候选对象集对应的资源属性信息；所述第一账号与所述第二账号为同一账号或者关联账号，所述候选对象集中的候选对象为所述至少一个推荐对象中被选中的推荐对象；

响应于针对所述候选对象集的交互操作，对所述候选对象集中的候选对象进行所述交互操作对应的预设交互处理。

2. 根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述第二区域还包括下述信息中的至少一个：所述第二账号的头像、所述第二账号的名称、或者所述第二账号的业务信息。

3. 根据权利要求1或2所述的方法，其特征在于，所述多媒体信息为直播画面，所述第一账号对应的直播画面中包括所述第一账号的第一推荐对象的对象信息卡，所述对象信息卡包括：第一控件，所述第一控件用于将所述第一推荐对象选中为候选对象，所述方法还包括：

响应于对所述第一推荐对象的所述第一控件进行操作，将所述第一推荐对象的对象信息卡中的第一控件调整为第二控件，所述第二控件用于调整加入到所述候选对象集中的所述第一推荐对象的数量。

4. 根据权利要求1-3任一项所述的方法，其特征在于，在所述响应于页面展示操作，展示目标页面之前，所述方法还包括：

响应于在所述第一账号所绑定的多媒体信息的界面中的第一预设操作，在所述第一账号对应的多媒体信息的界面上显示所述第二账号的介绍页面、第二推荐对象的详情页或所述第二账号的对象列表页，所述介绍页面、所述详情页和所述对象列表页均包括所述第二账号的展示页面的入口控件，所述第二推荐对象为所述第一账号对应的多媒体信息包括的任意一个推荐对象；

响应于操作所述入口控件，展示所述第二账号的展示页面，所述展示页面包括第三控件；

所述响应于页面展示操作，展示目标页面，包括：

响应于对所述第三控件执行第二预设操作，展示所述目标页面。

5. 根据权利要求4所述的方法，其特征在于，所述响应于对所述第三控件执行第二预设操作，展示所述目标页面，包括：

响应于对所述第三控件执行所述第二预设操作，获得所述第二预设操作的执行信

息, 所述执行信息用于指示执行所述第二预设操作的执行详情;

若所述执行信息未达到预设的阈值条件, 则基于所述执行信息展示所述目标页面。

6. 根据权利要求 5 所述的方法, 其特征在于,

所述第三控件为下滑控件, 所述第三控件上的操作引导提示信息包括下滑以显示多媒体信息, 所述第二预设操作包括下滑所述下滑控件的操作, 所述执行信息用于指示下滑所述下滑控件的距离;

和/或, 所述第三控件为第一按钮, 所述第三控件上的操作引导提示信息包括点击以显示多媒体信息, 所述第二预设操作包括点击所述第一按钮, 所述执行信息用于指示连续点击所述第一按钮的次数。

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:

若所述执行信息达到所述阈值条件, 则展示所述第一账号对应的多媒体信息的界面, 所述执行信息达到所述阈值条件包括: 下滑所述下滑控件的距离达到预设距离, 和/或, 连续点击所述第一按钮的次数达到预设次数。

8. 根据权利要求 1-3 任一项所述的方法, 其特征在于, 所述响应于页面展示操作, 展示目标页面, 包括:

响应于对频道页中所述第二账号的操作, 展示所述目标页面, 所述频道页用于展示多个账号, 所述多个账号包括所述第二账号。

9. 根据权利要求 1-8 任一项所述的方法, 其特征在于,

若所述第一账号与所述第二账号为同一账号, 则所述第一账号对应的多媒体信息中的每个推荐对象均为所述第二账号的推荐对象;

若所述第一账号与所述第二账号为关联账号, 所述第一账号对应的多媒体信息中的至少一个推荐对象与所述第二账号的推荐对象相同。

10. 一种交互装置, 其特征在于, 包括:

展示单元, 用于响应于页面展示操作, 展示目标页面, 其中, 所述目标页面包括第一区域和第二区域, 所述第一区域用于展示第一账号对应的多媒体信息, 所述第二区域用于展示第二账号对应的至少一个推荐对象的属性信息以及候选对象集对应的资源属性信息; 所述第一账号与所述第二账号为同一账号或者关联账号, 所述候选对象集中的候选对象为所述至少一个推荐对象中被选中的推荐对象;

处理单元, 用于响应于针对所述候选对象集的交互操作, 对所述候选对象集中的候选对象进行所述交互操作对应的预设交互处理。

11. 一种电子设备, 其特征在于, 所述电子设备包括: 处理器和存储器;

所述存储器, 用于存储指令或程序;

所述处理器, 用于执行所述存储器中的所述指令或程序, 以使得所述电子设备执行权利要求 1-9 任一项所述的方法。

12. 一种可读介质，其特征在于，所述可读介质中存储有指令或程序，当所述指令或程序在处理器上运行时，使得所述处理器执行权利要求 1-9 任一项所述的方法。