

视频互动方法、装置、电子设备和存储介质

本申请要求在2021年07月20日提交中国专利局、申请号为202110820990.3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

本公开涉及计算机技术领域，例如涉及一种视频互动方法、装置、电子设备和存储介质。

背景技术

可以向用户推送游戏的推荐视频，通过该推荐视频引导用户切换至互动页面进行互动，如切换至互动页面试玩游戏中的一环节，进而刺激用户下载游戏。

然而，通过互动引导方式，在进行互动时需进行的操作较为复杂且用户进行互动时的体验不佳，导致推荐视频无法达到较好的推荐效果。

发明内容

本公开提供一种视频互动方法、装置、电子设备和存储介质，以减少进行互动时所需的操作，并提高用户的互动体验。

本公开提供了一种视频互动方法，包括：

当目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时，在视频播放页面的预设位置显示互动窗口，并继续播放所述推荐视频；

接收作用于所述互动窗口内的对象确定操作；

在所述互动窗口内显示待领取对象的第一对象信息，其中，所述待领取对象与所述目标对象相关；

接收针对所述待领取对象的领取操作；

显示目标页面，以供用户领取所述待领取对象。

本公开还提供了一种视频互动装置，包括：

窗口显示模块，设置为当目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时，在视频播放页面的预设位置显示互动窗口，并继续播放所述推荐视频；

确定操作接收模块，设置为接收作用于所述互动窗口内的对象确定操作；

第一对象信息显示模块，设置为在所述互动窗口内显示待领取对象的第一

对象信息，其中，所述待领取对象与所述目标对象相关；

领取操作接收模块，设置为接收针对所述待领取对象的领取操作；

目标页面显示模块，设置为显示目标页面，以供用户领取所述待领取对象。

本公开还提供了一种电子设备，包括：

一个或多个处理器；

存储器，设置为存储一个或多个程序；

当所述一个或多个程序被所述一个或多个处理器执行，使得所述一个或多个处理器实现上述的视频互动方法。

本公开还提供了一种计算机可读存储介质，其上存储有计算机程序，该程序被处理器执行时实现上述的视频互动方法。

附图说明

图1为本公开实施例提供的一种视频互动方法的流程示意图；

图2为本公开实施例提供的一种互动窗口的示意图；

图3为本公开实施例提供的一种第一对象信息显示的示意图；

图4为本公开实施例提供的另一种视频互动方法的流程示意图；

图5为本公开实施例提供的一种第二对象信息显示的示意图；

图6为本公开实施例提供的一种互动游戏的游戏画面的示意图；

图7为本公开实施例提供的另一种互动游戏的游戏画面的示意图；

图8为本公开实施例提供的一种下载进度的显示方式的示意图；

图9为本公开实施例提供的一种视频互动装置的结构框图；

图10为本公开实施例提供的一种电子设备的结构示意图。

具体实施方式

下面将参照附图描述本公开的实施例。虽然附图中显示了本公开的一些实施例，本公开可以通过多种形式来实现，提供这些实施例是为了理解本公开。本公开的附图及实施例仅用于示例性作用。

本公开的方法实施方式中记载的多个步骤可以按照不同的顺序执行，和/或并行执行。此外，方法实施方式可以包括附加的步骤和/或省略执行示出的步骤。本公开的范围在此方面不受限制。

本文使用的术语“包括”及其变形是开放性包括,即“包括但不限于”。术语“基于”是“至少部分地基于”。术语“一个实施例”表示“至少一个实施例”;术语“另一实施例”表示“至少一个另外的实施例”;术语“一些实施例”表示“至少一些实施例”。其他术语的相关定义将在下文描述中给出。

本公开中提及的“第一”、“第二”等概念仅用于对不同的装置、模块或单元进行区分,并非用于限定这些装置、模块或单元所执行的功能的顺序或者相互依存关系。

本公开中提及的“一个”、“多个”的修饰是示意性而非限制性的,本领域技术人员应当理解,除非在上下文另有指出,否则应该理解为“一个或多个”。

本公开实施方式中的多个装置之间所交互的消息或者信息的名称仅用于说明性的目的,而并不是用于对这些消息或信息的范围进行限制。

图 1 为本公开实施例提供的一种视频互动方法的流程示意图。该方法可以由视频互动装置执行,其中,该装置可以由软件和/或硬件实现,可配置于电子设备中,例如,该装置可以配置在手机或平板电脑中。本公开实施例提供的视频互动方法适用于与游戏或产品的推荐视频进行互动的场景。如图 1 所示,本实施例提供的视频互动方法可以包括:

S101、当目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时,在视频播放页面的预设位置显示互动窗口,并继续播放所述推荐视频。

目标对象可以为待推荐的对象,如推荐用户进行使用的物品(包括真实的物品和/或虚拟物品)或应用软件(如游戏软件或其他类型的软件)等。相应的,推荐视频可以为推荐用户使用目标对象的视频,如目标对象的广告视频等。互动窗口可以理解为用于供用户进行互动的窗口,显示该互动窗口的第一时间节点和预设位置可以根据需要进行设置,例如可以将预设位置设置为靠近视频播放页面一侧的位置,即可以在视频播放页面的一侧显示互动窗口,如在视频播放页面的下侧显示互动窗口,以减少对用户较为关注的视频画面的遮挡。

在本实施例中,在播放目标对象的推荐视频时,可以直接在推荐视频的播放页面(即视频播放页面)中显示互动窗口,从而用户可以直接在互动窗口内进行互动,如领取奖励、试玩游戏或试用应用软件等,无需中断对推荐视频的观看,也无需切换至其他页面,使得用户可以边观看推荐视频边进行互动,能够减少页面切换所造成的用户折损,提高用户的体验,并提高视频的推荐效果。

示例性的,电子设备基于用户的相应视频播放操作或视频切换操作在视频播放页面中播放目标对象的推荐视频,并周期性地判断推荐视频是否播放至第一时间节点,若推荐视频播放至第一时间节点,则在视频播放页面的预设位置

显示互动窗口 20，如图 2 所示，在该互动窗口 20 内显示相应的互动内容（图 2 中未示出），如显示相应的互动游戏的游戏画面和/或互动控件，并继续播放推荐视频；若推荐视频未播放至第一时间节点，则继续播放推荐视频。本实施例不对互动窗口 20 的显示方式进行限制，如互动窗口 20 可以自视频播放页面的一侧滑出，也可以以淡入的方式在预设位置逐渐显示或者直接在预设位置进行显示。

S102、接收作用于所述互动窗口内的对象确定操作。

对象确定操作可以理解为确定待领取对象的操作，即用户通过在互动窗口内进行相应互动以获取待领取对象的操作，如触发互动窗口内所显示的一卡片的操作或者触发互动窗口内所显示的一盒子的操作等。

电子设备在互动窗口内显示相应的互动内容。从而，用户在欲进行互动时，可以触发互动窗口中所显示的互动内容中的相应互动区域或互动控件。从而，电子设备在检测到用户触发互动窗口内的相应互动区域或互动控件以选取或指示电子设备显示待领取对象的触发操作时，可以确定接收到作用于互动窗口内的对象确定操作。

S103、在所述互动窗口内显示待领取对象的第一对象信息，所述待领取对象与所述目标对象相关。

待领取对象可以为基于用户的互动所确定的、供用户领取的对象，其可以为与目标对象相关的真实物品或虚拟物品，如当目标对象为物品（如衣物）时，待领取对象可以为与该物品相关的其他物品（如配饰或优惠券等）；当目标对象为应用软件（如游戏软件）时，待领取对象可以为在该应用软件内使用的虚拟物品（如道具或皮肤等）。第一对象信息可以为所确定的待领取对象的对象信息，如待领取对象的图像、名称、数量和/或兑换码等等。

示例性的，电子设备在接收到对象确定操作时，根据互动窗口内所显示的互动内容，并可以结合所接收到的对象确定操作，如结合该对象确定操作的触发位置、触发时的作用力和/或触发时长等，确定待领取对象，并在互动窗口内显示该待领取对象的对象信息。如将在互动窗口 20 的当前显示内容由互动内容切换为待领取对象的第一对象信息和领取控件 21，如图 3 所示（图中以目标对象为电子设备内未安装的应用软件为例）。

以转盘游戏为例，电子设备可以在互动窗口内显示包含多个区域的转盘，并在每个区域中显示与该区域对应的可供用户抽取的对象的对象信息以及旋转控件。从而，用户在欲抽取待领取对象时，可以触发该旋转控件。相应的，电子设备在检测到用户触发旋转控件时，可以控制互动窗口内所显示的转盘进行

旋转，如播放该转盘的旋转动画，按照一定的规则控制该转盘的旋转速度逐渐降低，直至转盘停止转动，当转盘停止转动时，将转盘停止转动时与转盘对应的指针所指向的区域内显示的对象信息对应的对象作为待领取对象，并可以停止显示该转盘，以及，在互动窗口内显示该待领取对象的第一对象信息。

S104、接收针对所述待领取对象的领取操作。

领取操作可以为领取互动窗口内所显示的待领取对象的触发操作，如触发互动窗口内的领取控件的操作。

示例性的，如图3所示，电子设备在互动窗口20内显示待领取对象的对象信息和领取控件21。从而，用户可以查看互动窗口20内所展示的待领取对象的对象信息，并在欲领取该待领取对象时，触发互动窗口20内所显示的领取控件21。相应的，电子设备在检测到用户触发互动窗口20内的领取控件21时，确定接收到针对互动窗口20内所显示的待领取对象的领取操作。

S105、显示目标页面，以供用户领取所述待领取对象。

目标页面可以为供用户领取待领取对象的页面，如供用户购买、激活、下载或使用目标对象以领取待领取对象的页面，如当目标对象为物品时，目标页面可以为目标对象的详情页面；当目标对象为应用软件时，目标页面可以为目标对象的详情页面或目标对象内的一预设页面，等等。

电子设备在接收到针对待领取对象的领取操作时，可以将电子设备所显示的当前页面由视频播放页面切换为预先设置的目标页面，以供用户领取待领取对象，如将待领取对象发放至用户所登陆的账号、在目标页面内显示待领取对象的相关信息以供用户领取待领取对象或者根据用户所输入的待领取对象的兑换码向用户所登陆的账号发放待领取对象。

在本实施例中，目标页面可以位于本应用软件内，也可以位于其他应用软件（如目标应用软件）内。相应的，当目标页面位于本应用软件内时，可以直接将当前页面由视频播放页面切换为目标页面；当目标页面位于其他应用软件内时，可以向该其他应用软件发送用于请求该其他应用软件显示目标页面的目标页面显示请求，从而该其他应用软件在接收到目标页面显示请求时，可以显示目标页面。例如，所述显示目标页面，包括：将当前页面由视频播放页面切换为目标页面；或者，向目标应用软件发送目标页面显示请求，其中，所述目标页面显示请求用于请求所述目标应用软件显示所述目标页面。

本实施例提供的视频互动方法，当目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时，在视频播放页面的预设位置显示互动窗口，并在显示互动窗口的同时继续播放该推荐视频；接收作用于该互动窗口内的对象确定操作，在互动窗口内

显示与目标对象相关的待领取对象的第一对象信息，接收针对该待领取对象的领取操作，显示目标页面，以供用户领取该待领取对象。本实施例通过采用上述技术方案，在播放推荐视频的同时显示供用户进行互动的互动窗口，无需进行页面切换，也无需打断推荐视频的播放，能够减少进行互动时所需的操作，并提高用户的视频观看与互动体验。

图 4 为本公开实施例提供的另一种视频互动方法的流程示意图。本实施例中的方案可以与上述实施例中的一个或多个可选方案组合。可选的，所述目标对象为目标应用软件，在所述向目标应用软件发送目标页面显示请求之前，还包括：如果所述目标应用软件处于未下载状态，则下载所述目标应用软件，以在所述目标应用软件下载完成后，安装所述目标应用软件。

可选的，本实施例提供的视频互动方法还包括：当所述推荐视频播放至第二时间节点时，在所述视频播放页面中显示所述目标对象的第二对象信息和第二下载控件，以在接收到作用于所述第二下载控件的触发操作时，下载所述目标应用软件，其中，所述第二时间节点早于所述第一时间节点。

可选的，所述对象确定操作包括针对所述互动窗口内显示的互动游戏的触发操作，所述在所述互动窗口内显示待领取对象的第一对象信息，包括：在所述互动窗口内显示所述互动游戏中与所述对象确定操作对应的待领取对象的第一对象信息。

相应的，如图 4 所示，本实施例提供的视频互动方法可以包括：

S201、当目标对象的推荐视频播放至第二时间节点时，在所述视频播放页面中显示所述目标对象的第二对象信息和第二下载控件，以在接收到作用于所述第二下载控件的触发操作时，下载所述目标应用软件，其中，所述目标对象为目标应用软件，所述第二时间节点早于所述第一时间节点。

第二对象信息可以为目标对象的对象信息，其可以包括目标对象的名称和图像等信息。第二下载控件可以为视频播放页面中所显示的、用于供用户触发以下载目标对象（即目标应用软件）的控件。

在本实施例中，当目标对象为目标应用软件时，若电子设备内尚未安装目标应用软件，则可以在该目标应用软件的推荐视频播放至第二时间节点时，在视频播放页面中显示目标对象的第二对象信息和第二下载控件 50，如图 5 所示。从而，用户在欲下载目标应用软件时，可以触发该第二下载控件 50。相应的，本应用软件在检测到用户触发第二下载控件 50 时，可以下载目标应用软件，如向本应用软件对应的服务器或目标应用软件对应的服务器获取目标应用软件的安装包，或者，切换至目标应用软件的详情页面，并在检测到用户触发该详情

页面中的下载控件时，获取目标应用程序的安装包；并可以在目标应用程序下载完毕后自动请求自身所安装于的电子设备安装目标应用程序，或者，显示或请求电子设备显示目标应用程序的安装页面，并在该安装页面中显示安装提示信息，以提示用户安装目标应用程序。

S202、当所述推荐视频播放至第一时间节点时，在视频播放页面的预设位置显示互动窗口，并继续播放所述推荐视频。

S203、接收作用于所述互动窗口内的对象确定操作，所述对象确定操作包括针对所述互动窗口内显示的互动游戏的触发操作。

S204、在所述互动窗口内显示所述互动游戏中与所述对象确定操作对应的待领取对象的第一对象信息，所述待领取对象与所述目标对象相关。

互动游戏可以为互动窗口内所显示的、供用户进行互动以获取待领取对象的游戏，该互动游戏可以根据需要进行设置，如该互动游戏可以为翻卡片或抽卡片的游戏、开启盒子的游戏、转盘游戏或奖品抓取的游戏等。

在本实施例中，可以在互动窗口内显示预先设置的互动游戏，基于用户在互动游戏的互动操作（如对象确定操作）确定待领取对象，并在互动窗口内显示该待领取对象的第一对象信息，例如，当互动游戏为翻卡片或抽卡片的游戏时，可以将待领取对象确定为用户所触发的卡片对应的对象；当互动游戏为开启盒子的游戏时，可以将待领取对象确定为用户所触发的盒子对应的对象；当互动游戏为转盘游戏时，可以基于用户的互动操作控制转盘旋转，并将转盘停止旋转时转盘指针所指向的对象确定为待领取对象；当互动游戏为奖品抓取游戏时，可以将用户通过互动操作所抓取到的对象确定为待领取对象。

在一个实施方式中，所述待领取对象以卡片的形式显示，所述在所述互动窗口内显示所述互动游戏中与所述对象确定操作对应的待领取对象的第一对象信息，包括：翻转所述互动窗口中与所述对象确定操作对应的目标卡片，并在所述互动窗口内显示与所述目标卡片对应的待领取对象的第一对象信息。

目标卡片可以理解为对象确定操作所作用于的卡片，如对象确定操作的触发位置处所显示的卡片。

示例性的，当目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时，电子设备在视频播放页面中显示互动窗口，并在互动窗口内以卡片的形式显示预设数量的对象，如在互动窗口内显示预设数量的卡片的背面图像，如图6所示。从而，用户在欲确定待领取对象时，可以触发（如点击）互动窗口内所显示的一张卡片。相应的，电子设备在检测到用户触发互动窗口内所显示的一张卡片时，可以确定接收到对象确定操作，并响应于该对象确定操作，在互动窗口内播放该对象

确定操作所作用于的卡片的翻转动画，在翻转动画播放完毕时，显示该卡片的正面图像，在该正面图像内显示该卡片所对应的待领取对象的图像和/或名称，并可以将互动窗口内所显示的卡片替换为该待领取对象的对象信息，即停止在互动窗口内显示卡片，以及，在该互动窗口显示待领取对象的对象信息。

在另一个实施方式中，所述待领取对象以盒子的形式显示，所述在所述互动窗口内显示所述互动游戏中与所述对象确定操作对应的待领取对象的第一对象信息，包括：播放所述目标窗口中与所述对象确定操作对应的目标盒子的开启动画，并在所述开启动画播放完毕时，在所述互动窗口内显示与所述目标盒子对应的待领取对象的第一对象信息。

目标盒子可以理解为对象确定操作所作用于的盒子，如对象确定操作的触发位置处所显示的盒子。

示例性的，当目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时，电子设备在视频播放页面中显示互动窗口，并在互动窗口内以盒子的形式显示预设数量的对象，如在互动窗口内显示预设数量的盒子，如图 7 所示。从而，用户在欲确定待领取对象时，可以触发（如点击）互动窗口内所显示的一个盒子。相应的，电子设备在检测到用户触发互动窗口内所显示的一盒子时，可以确定接收到对象确定操作，并响应于该对象确定操作，在互动窗口内播放该对象确定操作所作用于的盒子的开启动画，在开启动画播放完毕时，显示该盒子所对应的待领取对象的对象信息，如停止在互动窗口内显示盒子，以及，在该互动窗口显示待领取对象的对象信息。

S205、接收针对所述待领取对象的领取操作。

S206、如果所述目标应用软件处于未下载状态，则下载所述目标应用软件，以在所述目标应用软件下载完成后，安装所述目标应用软件。

在本实施例中，当需要显示的目标页面为第三方应用软件（即目标应用软件）内的页面时，在接收到针对待领取对象的领取操作后，可以首先判断电子设备中是否安装有目标应用软件，若电子设备中安装有目标应用软件，则可以直接执行后续操作；若电子设备中未安装有目标应用软件，则可以首先下载与安装该目标应用软件，并在检测到目标应用软件安装完毕时，执行后续操作。

下载与安装目标应用软件的方式可以灵活设置，如可以向本应用软件对应的服务器或目标应用软件对应的服务器获取目标应用软件的安装包；或者，切换至目标应用软件的详情页面，并在检测到用户触发该详情页面中的下载控件时，获取目标应用软件的安装包。当目标应用软件下载完成后，可以自动请求自身所安装于的电子设备安装目标应用软件，或者，显示或请求电子设备显示

目标应用程序的安装页面，并在该安装页面中显示安装提示信息，以提示用户安装目标应用程序。

在本实施例中，电子设备可以在后台下载目标应用程序以及在下载目标应用程序时继续在视频播放页面中播放视频，并可以在视频播放页面中显示目标应用程序的下载进度，如图 8 所示；也可以下载目标应用程序并将当前页面由视频播放页面切换为目标应用程序的详情页面，或者，将当前页面由视频播放页面切换为目标应用程序的详情页面，并在检测到用户触发该详情页面中所显示的下载控件时下载目标应用程序。此时，所述下载所述目标应用程序，可以包括：下载所述目标应用程序，并在所述互动窗口内显示所述目标应用程序的下载进度；或者，将当前页面由视频播放页面切换为所述目标应用程序的详情页面，并在接收到作用于所述详情页面内的第一下载控件的触发操作时，下载所述目标应用程序。其中，第一下载控件可以理解为目标应用程序的详情页面中所显示的、用于供用户触发以下载目标应用程序的下载控件。

S207、向所述目标应用程序发送目标页面显示请求，以供用户领取所述待领取对象，其中，所述目标页面显示请求用于请求所述目标应用程序显示所述目标页面。

本实施例提供的视频互动方法，当目标应用程序的推荐视频播放至第二时间节点时，显示该目标应用程序的信息以及与该目标应用程序对应的下载控件；当目标应用程序的推荐视频播放至第一时间节点时，显示互动窗口，基于用户在互动窗口内所进行的对象确定操作确定待领取对象，并在接收到针对该待领取对象的领取操作时，如果该目标应用程序处于未下载状态，则下载目标应用程序，并请求目标应用程序显示目标页面，以供用户领取该待领取对象。本实施例通过采用上述技术方案，能够减少进行互动时所需的操作，并提高推荐视频的推荐效果。

图 9 为本公开实施例提供的一种视频互动装置的结构框图。该装置可以由软件和/或硬件实现，可配置于电子设备中，例如，该装置可以配置在手机或平板电脑中，可通过执行视频互动方法进行互动。如图 9 所示，本实施例提供的视频互动装置可以包括：窗口显示模块 901、确定操作接收模块 902、第一对象信息显示模块 903、领取操作接收模块 904 和目标页面显示模块 905，其中，窗口显示模块 901，设置为当目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时，在视频播放页面的预设位置显示互动窗口，并继续播放所述推荐视频；确定操作接收模块 902，设置为接收作用于所述互动窗口内的对象确定操作；第一对象信息显示模块 903，设置为在所述互动窗口内显示待领取对象的第一对象信息，所述待领取对象与所述目标对象相关；领取操作接收模块 904，设置为接收针对所述待

领取对象的领取操作；目标页面显示模块 905，设置为显示目标页面，以供用户领取所述待领取对象。

本实施例提供的视频互动装置，通过窗口显示模块 901 在目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时，在视频播放页面的预设位置显示互动窗口，并在显示互动窗口的同时继续播放该推荐视频；通过确定操作接收模块 902 接收作用于该互动窗口内的对象确定操作，通过第一对象信息显示模块 903 在互动窗口内显示与目标对象相关的待领取对象的第一对象信息，通过领取操作接收模块 904 接收针对该待领取对象的领取操作，通过目标页面显示模块 905 显示目标页面，以供用户领取该待领取对象。本实施例通过采用上述技术方案，在播放推荐视频的同时显示供用户进行互动的互动窗口，无需进行页面切换，也无需打断推荐视频的播放，能够减少进行互动时所需的操作，并提高用户的视频观看与互动体验。

在上述方案中，所述目标页面显示模块 905 可以设置为：将当前页面由视频播放页面切换为目标页面；或者，向目标应用软件发送目标页面显示请求，其中，所述目标页面显示请求用于请求所述目标应用软件显示所述目标页面。

在上述方案中，所述目标对象可以为目标应用软件，本实施例提供的视频互动装置还可以包括：软件下载模块，设置为在所述向目标应用软件发送目标页面显示请求之前，如果所述目标应用软件处于未安装状态，则下载所述目标应用软件，以在所述目标应用软件下载完成后，安装所述目标应用软件。

在上述方案中，所述软件下载模块可设置为：下载所述目标应用软件，并在所述互动窗口内显示所述目标应用软件的下载进度；或者，将当前页面由视频播放页面切换为所述目标应用软件的详情页面，并在接收到作用于所述详情页面内的第一下载控件的触发操作时，下载所述目标应用软件。

本实施例提供的视频互动装置还可以包括：第二对象信息显示模块，设置为在所述推荐视频播放至第二时间节点时，在所述视频播放页面中显示所述目标对象的第二对象信息和第二下载控件，以在接收到作用于所述第二下载控件的触发操作时，下载所述目标应用软件，其中，所述第二时间节点早于所述第一时间节点。

在上述方案中，所述对象确定操作可以包括针对所述互动窗口内显示的互动游戏的触发操作，所述第一对象信息显示模块 903 可设置为：在所述互动窗口内显示所述互动游戏中与所述对象确定操作对应的待领取对象的第一对象信息。

在上述方案中，所述待领取对象以卡片的形式显示，所述第一对象信息显

示模块 903 可以设置为：翻转所述互动窗口中与所述对象确定操作对应的目标卡片，并在所述互动窗口内显示与所述目标卡片对应的待领取对象的第一对象信息。

在上述方案中，所述待领取对象以盒子的形式显示，所述待领取对象的第一对象信息显示模块 903 可以设置为：播放所述目标窗口中与所述对象确定操作对应的目标盒子的开启动画，并在所述开启动画播放完毕时，在所述互动窗口内显示与所述目标盒子对应的待领取对象的第一对象信息。

本公开实施例提供的视频互动装置可执行本公开任意实施例提供的视频互动方法，具备执行视频互动方法相应的功能模块和效果。未在本实施例中详细描述的技术细节，可参见本公开任意实施例所提供的视频互动方法。

下面参考图 10，其示出了适于用来实现本公开实施例的电子设备（例如终端设备）100 的结构示意图。本公开实施例中的终端设备 100 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、个人数字助理（Personal Digital Assistant, PDA）、平板电脑（PAD）、便携式多媒体播放器（Portable Media Player, PMP）、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电视（Television, TV）、台式计算机等等的固定终端。图 10 示出的电子设备 100 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 10 所示，电子设备 100 可以包括处理装置（例如中央处理器、图形处理器等）101，其可以根据存储在只读存储器（Read-Only Memory, ROM）102 中的程序或者从存储装置 108 加载到随机访问存储器（Random Access Memory, RAM）103 中的程序而执行多种适当的动作和处理。在 RAM 103 中，还存储有电子设备 100 操作所需的多种程序和数据。处理装置 101、ROM 102 以及 RAM 103 通过总线 104 彼此相连。输入/输出（Input/Output, I/O）接口 105 也连接至总线 104。

通常，以下装置可以连接至 I/O 接口 105：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 106；包括例如液晶显示器（Liquid Crystal Display, LCD）、扬声器、振动器等等的输出装置 107；包括例如磁带、硬盘等的存储装置 108；以及通信装置 109。通信装置 109 可以允许电子设备 100 与其他设备进行无线或有线通信以交换数据。虽然图 10 示出了具有多种装置的电子设备 100，但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。

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 109 从网络上被下载和安装，或者从存储装置 108 被安装，或者从 ROM 102 被安装。在该计算机程序被处理装置 101 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、RAM、ROM、可擦式可编程只读存储器（Erasable Programmable Read-Only Memory, EPROM 或闪存）、光纤、便携式紧凑磁盘只读存储器（Compact Disc Read-Only Memory, 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、射频（Radio Frequency, RF）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超文本传输协议（HyperText Transfer Protocol, HTTP）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（Local Area Network, LAN），广域网（Wide Area Network, 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：当目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时，在视频播放页面的预设位置显示互动窗口，并继续播放所述推荐视频；接收作用于所述互动窗口内的对象确定操作；在所述互动窗口内显示待领

取对象的第一对象信息，所述待领取对象与所述目标对象相关；接收针对所述待领取对象的领取操作；显示目标页面，以供用户领取所述待领取对象。

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”语言或类似的程序设计语言。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 LAN 或 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，图示了按照本公开多种实施例的系统、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，模块的名称在一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(Field Programmable Gate Array, FPGA)、专用集成电路(Application Specific Integrated Circuit, ASIC)、专用标准产品(Application Specific Standard Parts, ASSP)、片上系统(System on Chip, SOC)、复杂可编程逻辑设备(Complex Programmable Logic Device, 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、RAM、ROM、EPROM 或快闪存储器、光纤、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。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 1 提供了一种视频互动方法，包括：

当目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时，在视频播放页面的预设位置显示互动窗口，并继续播放所述推荐视频；

接收作用于所述互动窗口内的对象确定操作；

在所述互动窗口内显示待领取对象的第一对象信息，其中，所述待领取对象与所述目标对象相关；

接收针对所述待领取对象的领取操作；

显示目标页面，以供用户领取所述待领取对象。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 2 根据示例 1 所述的方法，所述显示目标页面，包括：

将当前页面由所述视频播放页面切换为所述目标页面；或者，

向目标应用软件发送目标页面显示请求，其中，所述目标页面显示请求用于请求所述目标应用软件显示所述目标页面。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 3 根据示例 2 所述的方法，所述目标对象为目标应用软件，在所述向目标应用软件发送目标页面显示请求之前，还包括：

如果所述目标应用软件处于未安装状态，则下载所述目标应用软件，以在所述目标应用软件下载完成后，安装所述目标应用软件。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 4 根据示例 3 所述的方法，所述下载所述目标应用软件，包括：

下载所述目标应用软件，并在所述互动窗口内显示所述目标应用软件的下载进度；或者，

将当前页面由所述视频播放页面切换为所述目标应用软件的详情页面，并在接收到作用于所述详情页面内的第一下载控件的触发操作时，下载所述目标应用软件。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 5 根据示例 3 所述的方法，当所述推荐视频播放至第二时间节点时，在所述视频播放页面中显示所述目标对象的

第二对象信息和第二下载控件，以在接收到作用于所述第二下载控件的触发操作时，下载所述目标应用软件，其中，所述第二时间节点早于所述第一时间节点。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 6 根据示例 1-5 任一所述的方法，所述对象确定操作包括针对所述互动窗口内显示的互动游戏的触发操作，所述在所述互动窗口内显示待领取对象的第一对象信息，包括：

在所述互动窗口内显示所述互动游戏中与所述对象确定操作对应的待领取对象的第一对象信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 7 根据示例 6 所述的方法，所述待领取对象以卡片的形式显示，所述在所述互动窗口内显示所述互动游戏中与所述对象确定操作对应的待领取对象的第一对象信息，包括：

翻转所述互动窗口中与所述对象确定操作对应的目标卡片，并在所述互动窗口内显示与所述目标卡片对应的待领取对象的第一对象信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 8 根据示例 6 所述的方法，所述待领取对象以盒子的形式显示，所述在所述互动窗口内显示所述互动游戏中与所述对象确定操作对应的待领取对象的第一对象信息，包括：

播放所述目标窗口中与所述对象确定操作对应的目标盒子的开启动画，并在所述开启动画播放完毕时，在所述互动窗口内显示与所述目标盒子对应的待领取对象的第一对象信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 9 提供了一种视频互动装置，包括：

窗口显示模块，设置为当目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时，在视频播放页面的预设位置显示互动窗口，并继续播放所述推荐视频；

确定操作接收模块，设置为接收作用于所述互动窗口内的对象确定操作；

第一对象信息显示模块，设置为在所述互动窗口内显示待领取对象的第一对象信息，其中，所述待领取对象与所述目标对象相关；

领取操作接收模块，设置为接收针对所述待领取对象的领取操作；

目标页面显示模块，设置为显示目标页面，以供用户领取所述待领取对象。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 10 提供了一种电子设备，包括：

一个或多个处理器；

存储器，设置为存储一个或多个程序；

当所述一个或多个程序被所述一个或多个处理器执行，使得所述一个或多个

个处理器实现如示例 1-8 中任一所述的视频互动方法。

根据本公开的一个或多个实施例,示例 11 提供了一种计算机可读存储介质,其上存储有计算机程序,该程序被处理器执行时实现如示例 1-8 中任一所述的视频互动方法。

此外,虽然采用特定次序描绘了多个操作,但是这不应理解为要求这些操作以所示出的特定次序或以顺序次序执行来执行。在一定环境下,多任务和并行处理可能是有利的。同样地,虽然在上面论述中包含了多个实现细节,但是这些不应被解释为对本公开的范围的限制。在单独的实施例的上下文中描述的一些特征还可以组合地实现在单个实施例中。相反地,在单个实施例的上下文中描述的多种特征也可以单独地或以任何合适的子组合的方式实现在多个实施例中。

权利要求书

1、一种视频互动方法，包括：

当目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时，在视频播放页面的预设位置显示互动窗口，并继续播放所述推荐视频；

接收作用于所述互动窗口内的对象确定操作；

在所述互动窗口内显示待领取对象的第一对象信息，其中，所述待领取对象与所述目标对象相关；

接收针对所述待领取对象的领取操作；

显示目标页面，以供用户领取所述待领取对象。

2、根据权利要求1所述的方法，其中，所述显示目标页面，包括：

将当前页面由所述视频播放页面切换为所述目标页面；或者，

向目标应用软件发送目标页面显示请求，其中，所述目标页面显示请求用于请求所述目标应用软件显示所述目标页面。

3、根据权利要求2所述的方法，其中，在所述目标对象为目标应用软件的情况下，在所述向目标应用软件发送目标页面显示请求之前，还包括：

在所述目标应用软件处于未安装状态的情况下，下载所述目标应用软件，以在所述目标应用软件下载完成后，安装所述目标应用软件。

4、根据权利要求3所述的方法，其中，所述下载所述目标应用软件，包括：

下载所述目标应用软件，并在所述互动窗口内显示所述目标应用软件的下载进度；或者，

将当前页面由所述视频播放页面切换为所述目标应用软件的详情页面，并在接收到作用于所述详情页面内的第一下载控件的触发操作时，下载所述目标应用软件。

5、根据权利要求3所述的方法，还包括：

当所述推荐视频播放至第二时间节点时，在所述视频播放页面中显示所述目标对象的第二对象信息和第二下载控件，以在接收到作用于所述第二下载控件的触发操作时，下载所述目标应用软件，其中，所述第二时间节点早于所述第一时间节点。

6、根据权利要求1-5中任一项所述的方法，其中，所述对象确定操作包括针对所述互动窗口内显示的互动游戏的触发操作，所述在所述互动窗口内显示待领取对象的第一对象信息，包括：

在所述互动窗口内显示所述互动游戏中与所述对象确定操作对应的待领取对象的第一对象信息。

7、根据权利要求6所述的方法，其中，所述待领取对象以卡片的形式显示，所述在所述互动窗口内显示所述互动游戏中与所述对象确定操作对应的待领取对象的第一对象信息，包括：

翻转所述互动窗口中与所述对象确定操作对应的目标卡片，并在所述互动窗口内显示与所述目标卡片对应的待领取对象的第一对象信息。

8、根据权利要求6所述的方法，其中，所述待领取对象以盒子的形式显示，所述在所述互动窗口内显示所述互动游戏中与所述对象确定操作对应的待领取对象的第一对象信息，包括：

播放所述目标窗口中与所述对象确定操作对应的目标盒子的开启动画，并在所述开启动画播放完毕时，在所述互动窗口内显示与所述目标盒子对应的待领取对象的第一对象信息。

9、一种视频互动装置，包括：

窗口显示模块，设置为当目标对象的推荐视频播放至第一时间节点时，在视频播放页面的预设位置显示互动窗口，并继续播放所述推荐视频；

确定操作接收模块，设置为接收作用于所述互动窗口内的对象确定操作；

第一对象信息显示模块，设置为在所述互动窗口内显示待领取对象的第一对象信息，其中，所述待领取对象与所述目标对象相关；

领取操作接收模块，设置为接收针对所述待领取对象的领取操作；

目标页面显示模块，设置为显示目标页面，以供用户领取所述待领取对象。

10、一种电子设备，包括：

至少一个处理器；

存储器，设置为存储至少一个程序；

当所述至少一个程序被所述至少一个处理器执行，使得所述至少一个处理器实现如权利要求1-8中任一项所述的视频互动方法。

11、一种计算机可读存储介质，存储有计算机程序，其中，所述程序被处理器执行时实现如权利要求1-8中任一项所述的视频互动方法。