



(12)发明专利

(10)授权公告号 CN 103685423 B

(45)授权公告日 2018.09.04

(21)申请号 201210357997.7

(22)申请日 2012.09.24

(65)同一申请的已公布的文献号
申请公布号 CN 103685423 A

(43)申请公布日 2014.03.26

(73)专利权人 腾讯科技(深圳)有限公司
地址 518044 广东省深圳市福田区振兴路
赛格科技园2栋东403室

(72)发明人 周彬

(74)专利代理机构 广州三环专利商标代理有限公司 44202

代理人 郝传鑫

(51)Int.Cl.

H04L 29/08(2006.01)

H04L 29/06(2006.01)

(56)对比文件

CN 101383033 A,2009.03.11,

CN 101383033 A,2009.03.11,

CN 101075908 A,2007.11.21,

CN 101350163 A,2009.01.21,

审查员 李玲

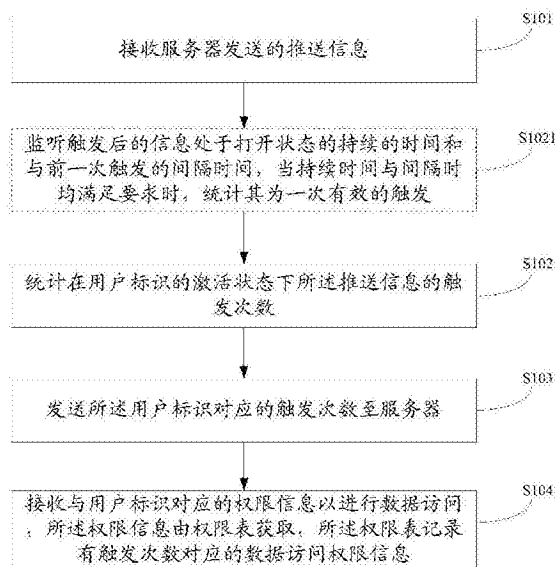
权利要求书2页 说明书7页 附图4页

(54)发明名称

一种信息接收的方法、装置及系统

(57)摘要

本发明适用于信息推送领域,提供了一种信息接收的方法和装置,该方法包括:接收服务器发送的推送信息;统计在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数;发送所述用户标识对应的触发次数至服务器;接收与用户标识对应的权限信息以进行数据访问,所述权限信息由权限表获取,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息。与现有技术相比,本发明实施例的信息推送方式更加多样化,根据用户标识统计触发推送信息次数,并相应的分配读取数据的权限,使的推送信息的方式能够根据用户标识进行区分,使信息推送更加具体化。



1. 一种信息接收的方法,其特征在于,所述方法包括下述步骤:
接收服务器发送的推送信息;
统计在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数;
发送所述用户标识对应的触发次数至服务器;
接收与用户标识对应的权限信息以进行数据访问,所述权限信息由权限表获取,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息。
2. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述步骤统计在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数前还包括:
在推送信息触发后,监听触发后的信息处于打开状态的持续的时间和/或两次触发的间隔时间,当所述触发后的信息打开状态的持续的时间超过预定值和/或在推送信息触发后,监听其与上一次推送信息触发的时间间隔超过设定值,统计其为一次有效的触发。
3. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述用户标识在服务器进行登记,用户终端所访问的数据由服务器发送至用户终端。
4. 一种信息推送的方法,其特征在于,所述方法包括如下步骤:
发送推送信息至用户终端;
接收用户终端统计的在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数;
根据预设的权限表获取权限信息,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息;
将所述权限信息发送至用户终端由用户终端进行数据访问。
5. 根据权利要求4所述的方法,其特征在于,在所述步骤接收用户终端统计的在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数具体包括:
接收用户终端发送的用户终端的标识信息;
接收由同一用户终端标识信息的用户终端所发送的触发信息,统计其为一次有效的触发,当统计的次数超过预定数值时,对同一用户终端的标识信息的用户终端所发送的触发信息不再统计为一次有效触发。
6. 一种信息接收的装置,其特征在于,所述装置包括:
推送信息接收模块:用于接收服务器发送的推送信息;
触发次数统计模块:用于统计在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数;
触发次数发送模块:用于发送所述用户标识对应的触发次数至服务器;
权限信息接收模块:用于接收与用户标识对应的权限信息以进行数据访问,所述权限信息由权限表获取,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息。
7. 根据权利要求6所述的装置,其特征在于,所述装置还包括:
监听统计模块:用于在推送信息触发后,监听触发后的信息处于打开状态的持续的时间和/或两次触发的间隔时间,当所述触发后的信息打开状态的持续的时间超过预定值和/或在推送信息触发后,监听其与上一次推送信息触发的时间间隔超过设定值,统计其为一次有效的触发。
8. 根据权利要求6所述的装置,其特征在于,所述用户标识在服务器进行登记,用户终端所访问的数据由服务器发送至用户终端。
9. 一种信息推送的装置,其特征在于,所述装置包括:

推送信息发送单元：用于发送推送信息至用户终端；

触发次数统计单元：用于接收用户终端统计的在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数；

权限信息获取单元：根据预设的权限表获取权限信息，所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息；

权限信息发送单元：用于将所述权限信息发送至用户终端由用户终端进行数据访问。

10. 根据权利要求9所述的装置，其特征在于，所述信息发送的装置还包括：

触发次数统计单元：用于接收由同一用户终端标识信息的用户终端所发送的触发信息，统计其为一次有效的触发，当统计的次数超过预定数值时，对同一用户终端的标识信息的用户终端所发送的触发信息不再统计为一次有效触发。

11. 一种信息推送系统，包括服务器与用户终端，其特征在于，所述服务器用于发送推送信息至用户终端，用户终端统计在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数，并将用户标识对应的触发次数发送至服务器，根据预设的权限表获取权限信息，并将所述权限信息发送至用户终端以进行数据访问，所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息。

一种信息接收的方法、装置及系统

技术领域

[0001] 本发明属于信息推送领域,尤其涉及一种信息推送方法、装置及系统。

背景技术

[0002] 在电脑或者手机等用户终端设备,在与服务器进行数据交换时,常常会接收到由服务器发送的推送信息,比如广播数据或者广告信息。在用户终端对该推送的信息进行响应,如用户终端作出的点击响应信息,改变信息为已读状态或者用户终端接收的其它反馈信息,在服务器接收到这些反馈信息后,可以得到推送信息的响应数据。

[0003] 这种信息推送的方法,可以直接的将服务器所需要推送的信息传送至用户终端,并且服务器根据用户终端发送的信息,获知用户终端对推送信息的响应数据。

[0004] 但是,传统的这种信息推送方式,用户终端接收推送信息后,对该推送信息作一些相应的反馈,其方式较为单一,不能满足现在对信息推送方式的多样化需求,而且对于不同的用户,不能进行具体区分。

发明内容

[0005] 本发明实施例的目的在于提供一种接收信息推送方法,旨在解决现有技术的信息推送方式单一的问题,以实现信息推送方式多样化、区分用户更加具体化的目的。

[0006] 本发明实施例是这样实现的,一种信息接收方法,所述方法包括下述步骤:

[0007] 接收服务器发送的推送信息;

[0008] 统计在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数;

[0009] 发送所述用户标识对应的触发次数至服务器;

[0010] 接收与用户标识对应的权限信息以进行数据访问,所述权限信息由权限表获取,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息。

[0011] 本发明实施例的另一目的在于提供一种信息推送的方法,所述方法包括下述步骤:

[0012] 发送推送信息至用户终端;

[0013] 接收用户终端统计的在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数;

[0014] 根据预设的权限表获取权限信息,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息;

[0015] 将所述权限信息发送至用户终端由用户终端进行数据访问。

[0016] 本发明实施例的另一目的在于提供一种信息接收的装置,所述装置包括:

[0017] 推送信息接收模块:用于接收服务器发送的推送信息;

[0018] 触发次数统计模块:用于统计在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数;

[0019] 触发次数发送模块:用于发送所述触发次数和所述用户标识信息至服务器;

[0020] 权限信息接收模块:用于接收与用户标识对应的权限信息以进行数据访问,所述

权限信息由权限表获取,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息。

[0021] 本发明实施例的另一目的在于提供一种信息推送的装置,所述装置包括:

[0022] 推送信息发送单元:用于发送推送信息至用户终端;

[0023] 触发次数统计单元:用于接收用户终端统计的在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数;

[0024] 权限信息获取单元:用于根据预设的权限表获取权限信息,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息;

[0025] 权限信息发送单元:用于将所述权限信息发送至用户终端由用户终端进行数据访问。

[0026] 本发明的另一目的在于提供一种信息推送系统,包括服务器与用户终端,所述服务器用于发送推送信息至用户终端,用户终端统计在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数,并将用户标识对应的触发次数发送至服务器,根据预设的权限表获取权限信息,并将所述权限信息发送至用户终端以进行数据访问,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息。

[0027] 在本发明实施例通过在现有的信息推送或者接收方式中,于用户终端增加用户标识,通过将推送信息触发的次数与用户标识相结合,在用户标识处于激活状态下统计推送信息的触发次数,根据所统计的用户标识的触发次数,查找其对应的访问用户终端数据信息的权限值,用户终端可以由该用户标识进行相应数据的访问。与现有技术中的信息推送方式相比,本发明实施例的信息推送方式更加多样化,根据用户标识统计触发推送信息次数,并相应的分配读取数据的权限,使的推送信息的方式能够根据用户标识进行区分,使信息推送更加具体化。

附图说明

[0028] 图1是本发明第一实施例提供的信息接收的实现流程图;

[0029] 图2是本发明第二实施例提供的信息发送的实现流程图;

[0030] 图3是本发明第三实施例提供的信息接收的实现框图;

[0031] 图4是本发明第四实施例提供的信息推送的实现框图;

[0032] 图5为本发明第五实施例提供的具体应用的示意图。

具体实施方式

[0033] 为了使本发明的目的、技术方案及优点更加清楚明白,以下结合附图及实施例,对本发明进行进一步详细说明。应当理解,此处所描述的具体实施例仅仅用以解释本发明,并不用于限定本发明。

[0034] 在本发明实施例中,通过将触发推送信息的用户标识相结合,通过区分不同的用户标识所进行信息触发的次数,分配相应的读取数据的权限,并可根据不同的用户标识读取相应的数据信息,使推送信息的方式多样化的同时,也能够使根据用户标识进行统计触发次数,使信息推送更加具体化。

[0035] 实施例一:

[0036] 图1示出了本发明本实施例所述的用户终端信息接收的方法的实现流程,详述如

下:

[0037] 在步骤S101中,接收服务器发送的推送信息。

[0038] 用户终端所接收的推送信息,包括广告、广播信息等信息,所接收的方式包括有线网络或者无线网络,如使用计算机设备连接至INTERNET网络或者服务器或者使用智能的移动终端设备,如智能手机或者PAD等,通过移动网络或者WIFI等连接至网络或服务器。

[0039] 在步骤S102中,统计在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数。

[0040] 此处,为将用户标识与推送信息的触发次数相关联,一般需要用户终端预先提交其注册信息,所注册的方式可以采用一般的用户名加密码的方式,在服务器登记,当然也可以在用户终端进行注册登记。在推送信息触发后,判断当前是否是否有用户标识处于激活状态,如果当前存在激活状态下的用户标识,则对该用户标识的触发次数进行统计,在每经过一次触发后计数加一。

[0041] 在步骤S103中,发送所述用户标识对应的触发次数至服务器。

[0042] 在触发次数达到一定次数将触发统计数值和用户标识发送至服务器,也可以实时的更新用户终端的统计数值至服务器,此处所述的用户标识一般为用户的用户名,也可以为其它可以区分用户的信息。

[0043] 在步骤S104中,接收与用户标识对应的权限信息以进行数据访问,所述权限信息由权限表获取,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息。

[0044] 在服务器存储有触发次数和相应的读取数据权限的表格,服务器在接收到触发次数后,可以根据该触发值进行查表,得到该用户标识相应的读取数据权限,将包括用户标识的权限信息发送至用户终端,用户终端可由该用户标识进行相应数据的访问。如当前用户为user1,其在登录状态下进行的推送信息的触发的次数为10次,该推送信息的触发次数所对应的访问数据块A的权限,则在用户user1登录状态下,可以对数据块A进行访问,此处对数据块A的访问也可以为其它形式的权限,比如对于由服务器提供的应用程序或者游戏,可以在应用程序中设定的权限或者游戏中给予相应的积分或者道具,其权限在此不作具体的限定。

[0045] 作为本发明实施例一种更为优选的方式,在步骤S102前,还包括步骤S1021,在推送信息触发后,监听触发后的信息处于打开状态的持续的时间和/或两次触发的间隔时间,当所述触发后的信息打开状态的持续的时间超过预定值和/或在推送信息触发后,监听其与上一次推送信息触发的时间间隔超过设定值,统计其为一次有效的触发。

[0046] 为更加清楚的表述,步骤S1021为:监听触发后的信息处于打开状态的持续的时间和两次触发的间隔时间,当所述触发后的信息打开状态的持续的时间超过预定值,并且在推送信息触发后,其与上一次推送信息触发的时间间隔超过设定值,统计其为一次有效的触发。

[0047] 当然步骤S1021中的两个条件,也可以只需要满足其中一个条件即统计为一次有效的触发,即:监听触发后的信息处于打开状态的持续的时间,当所述触发后的信息打开状态的持续的时间超过预定值,统计其为一次有效的触发。或者为:监听两次触发的间隔时间,在推送信息触发后,其与上一次推送信息触发的时间间隔超过设定值,统计其为一次有效的触发。

[0048] 由于将用户标识与触发次数进行关联,本步骤可以使得推送信息的触发次数的数

据更为真实有效,防止因多次快速出现恶意触发的情况。通过监听触发后的信息处于打开状态的持续时间或两次触发间的间隔时间,使得对于频繁出现有触发次数,将其视为无效的触发,因而不会统计为有效的触发次数,提高触发的有效性。如对于点击一定次数的广告信息后,可以获得相应的积分或者道具,这样对于用户终端接收的触发信息可能过很频繁,因此为对于触发后的时间进行监视,可以有效的减少恶意触发现象。另外,对于每一用户标识可以分配相应的触发上限,当达到触发上限后,其权限值不会改变或者不会为其触发次数进行统计,避免出现反复或者重复信息推送,减少服务器压力。

[0049] 另外,对于用户标识与触发次数的一种较为优选的关联方式中,所述用户标识在服务器进行登记,用户终端所访问的数据由服务器发送至用户终端。

[0050] 本实施例通过将推送信息的触发与用户标识相关联,使得信息推送的方式更加多样化,推送信息的方式能够根据用户标识进行区分,使信息推送更加具体化。

[0051] 实施例二:

[0052] 图2示出了本发明本实施例所述的服务器信息发送的方法的实现流程,详述如下:

[0053] 在步骤S201中,发送推送信息至用户终端。

[0054] 与传统的信息推送方式相同的步骤操作,相需要进行推送的信息,如广告信息、广播信息通过有线或者无线的网络由服务器发送至用户终端的移动设备或者计算机等。

[0055] 在步骤S202中,接收用户终端统计的在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数。

[0056] 服务器将推送信息发送至用户终端后,用户终端可接收用户的触发指令,如触摸的触发或者鼠标键盘触发等,在此触发后对用户终端的用户标识的激活状态进行判断,若当前有激活的用户状态,则对该用户所对应的触发次数进行加一操作。若当前无用户标识处于激活状态,则对触发不进行统计。

[0057] 在步骤S203中,根据预设的权限表获取权限信息,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息。

[0058] 此处,在服务器端维护有一触发次数和访问数据权限对应的表格,根据接收的触发信息次数,选择该用户信息相应的访问数据的权限信息。该权限信息中包括可以进行访问数据的权限和相应的用户标识。

[0059] 在步骤S204中,将所述权限信息发送至用户终端由用户终端进行数据访问。

[0060] 如对于用户user2,其触发次数为20次,其获得的权限为在一个应用程序,如QQ游戏中的道具,服务器将该权限信息在服务器修改后,同步数据到用户终端后,该用户标识即可享受到该权限信息。

[0061] 作为一种更为优选的实施方式,在在所述步骤接收用户终端统计的在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数具体包括:

[0062] 在步骤S2021中,接收由同一用户终端标识信息的用户终端所发送的触发信息,统计其为一次有效的触发,当统计的次数超过预定数值时,对同一用户终端的标识信息的用户终端所发送的触发信息不再统计为一次有效触发。

[0063] 用户终端的标识信息,作为判断用户终端的凭据,可以为用户终端的IP地址或者用户终端的MAC地址。

[0064] 在没有达到预设的同一用户终端最大触发次数值时,对同一用户终端的触发都计

为有效触发,当然也可以与实施例一中所述的触发后页面维持的时间为作必须的条件一起监测,在同时满足上述两个条件后,视为一次有效触发。用户终端的标识用MAC地址进行区分标识时,由于MAC地址与硬件设备在生产厂家中就已经绑定,因此不会轻易进行修改,可以更好的保证对于同一用户终端进行推送信息触发时,接收过多重复的、无效的触发次数。

[0065] 本实用例从服务器端的角度对推送信息的发送方法进行描述,并且对于用户终端的标识信息进行进一步的限定,可以避免因用户终端产生过多无效触发影响信息的有效推送。

[0066] 实施例三:

[0067] 图3示出了本发明本实施例所述的用户终端信息接收的实现框图,详述如下:

[0068] 本发明实施例所述的用户终端信息接收装置,包括推送信息接收模块301、触发次数统计模块302、触发次数发送模块303、权限信息接收模块304。

[0069] 其中,所述推送信息接收模块301:用于接收服务器发送的推送信息。

[0070] 触发次数统计模块302:用于统计在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数。

[0071] 触发次数发送模块303:用于发送所述用户标识对应的触发次数至服务器。

[0072] 权限信息接收模块304:用于接收与用户标识对应的权限信息以进行数据访问,所述权限信息由权限表获取,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息。

[0073] 在推送信息接收模块301接收到服务器发送的推送信息后,触发次数统计模块302判断是否有用户标识处于激活状态,如:是否有登录的用户,如果有,则对该登录的用户标识进行触发次数进行统计,当然,该统计模块对于用户标识在一段时间累积的触发次数,在下一进行触发计数时也可以继续叠加。在触发次数统计模块302得到触发次数后,由触发次数发送模块303将触发次数和登录的用户标识一起发送至服务器。服务器根据触发次数查找到对应的权限信息后,由权限信息接收模块304接收服务器发送的权限信息,其中所述权限信息中包括用户标识。由用户终端在用户标识登录状态下,进行相应权限下的数据访问操作。

[0074] 作为一种优选的方式,所述装置还包括监听统计模块305:用于在推送信息触发后,监听触发后的信息处于打开状态的持续的时间和/或两次触发的间隔时间,当所述触发后的信息打开状态的持续的时间超过预定值和/或在推送信息触发后,监听其与上一次推送信息触发的时间间隔超过设定值,统计统计其为一次有效的触发。通过监听统计模块305对有效触发进行监听,可以防止出现恶意触发。

[0075] 另外,本实施例中所述用户标识在服务器进行登记,用户终端所访问的数据由服务器发送至用户终端。通过服务器对用户标识进行统一记录,并将权限信息由服务器同步到用户终端,可以起到很好的互动效果。如对于游戏等应用,将权限信息与用户信息在服务器发布,可以更好的提高信息推送的积极效果。

[0076] 实施例四:

[0077] 图4示出了本发明本实施例所述的服务器信息发送的装置的示意框图,详述如下:

[0078] 本发明实施例所述信息发送的装置,包括推送信息发送单元401、触发次数统计单元402、权限信息获取单元403、权限信息发送单元404,其中:

[0079] 所述触发信息发送单元401:用于发送推送信息至用户终端。

[0080] 触发次数统计单元402:用于接收用户终端统计的在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数。

[0081] 权限信息获取单元403:用于根据预设的权限表获取权限信息,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息。

[0082] 权限信息发送单元404:用于将所述权限信息发送至用户终端由用户终端进行数据访问。

[0083] 在推送信息发送单元401将推送信息发送至用户终端后,用户终端对接收用户发送的触发指令,对推送信息进行触发,在统计触发次数时,需要对用户标识是否激活进行判断,如果当前用户为登录状态,则可对该用户标识的触发次数进行统计,在触发次数统计单元402获得用户标识的触发次数后,由权限信息获取单元403根据预设的触发次数与权限表,查找对应的操作的权限,将包括用户标识的权限信息由权限信息发送单元404发送至用户终端,用户终端接收操作指令对执行相应的权限动作。

[0084] 作为一种优选的实施方式,所述信息发送装置还包括:

[0085] 触发次数统计单元4021:用于接收由同一用户终端标识信息的用户终端所发送的触发信息,统计其为一次有效的触发,当统计的次数超过预定数值时,对同一用户终端的标识信息的用户终端所发送的触发信息不再统计为一次有效触发。用户终端的标识信息可以为用户终端的IP地址或者与用户终端硬件绑定的MAC地址,使用MAC地址可以较好的对用户终端进行标识。

[0086] 实施例五:

[0087] 图5为本发明实施例提供的具体应用示意图,详述如下:

[0088] 本发明实施例中,所述用户标识为第三方游戏应用中的用户,在用户登录至游戏应用后,如用户输入用户名和密码后,该用户即处于激活状态。

[0089] 如图所示,在游戏主界面的右下角为服务器发送的推送信息界面,主界面为当前游戏的画面,左下角为设置的游戏的一些控制按键,在当前游戏状态下,用户终端接收用户输入的指令,游戏应用接收指令,并执行相应的游戏响应。

[0090] 随着游戏进度的加深,可能会使游戏的难度逐渐增大,用户可以通过点击左下角的暂停按钮,暂停游戏。然后点击右下角的推送信息。在接收用户的触发推送信息,即广告信息的指令后,会弹出一个相应的广告页面,呈现所需要推送的广告信息,如各种广告图片或者GIF动画或者FLASH的广告窗口。当用户点击到一定次数后,服务器接收点击次数,为该点击次数分配相应的积分或者道具至用户终端的当前登录状态的用户。在用户点击左下角的刷新按键后,可以得到服务器发送的相应的一些道具,如图中的放大镜道具或者炸弹道具,用于降低游戏的难度,得到更好的游戏体验。

[0091] 在统计用户点击的广告的次数时,为防止用户因恶意点击出现的欺诈行为,可以对弹出广告信息开始到广告信息接收到关闭指令的这段时间内进行计时,如果达到预定的时间,则判断当前用户终端的该用户标识是否达到总的点击次数,如20次,或者判断该用户终端的IP地址是否达到总的点击次数,该用户终端的MAC地址是否达到总的点击次数,或者点击的两次广告的间隔时间是否大于预定的值,如至少间隔5秒等。上述这些判定条件可以选用一项或者多项,其目的在于可以更好的防止因获取积分或道具出现的欺诈点击。可以设定如果广告信息页面打开的时长超过预定时长、与前一次触的时间间隔超过设定的5秒、

且当前用户标识、用户终端的MAC地址、用户终端的IP地址的点击次数均没有超过的点击次数,则统计其为一次有效触发。当然这些条件设置也可以灵活选择其中一项或者多项。

[0092] 在用户终端的有效触发次数达到一定的值,就可以由服务器将该触发次数所对应的权限信息,此处可以为降低游戏难度的积分或道具分配至该用户标识,以获得对游戏相关的辅助。

[0093] 本发明实施例通过在现有的信息推送或者接收方式中,于用户终端增加用户标识,通过将推送信息触发的次数与用户标识相结合,在用户标识处于激活状态下统计推送信息的触发次数,根据所统计的用户标识的触发次数,查找其对应的访问用户终端数据信息的权限值,用户终端可以由该用户标识进行相应数据的访问。与现有技术中的信息推送方式相比,本发明实施例的信息推送方式更加多样化,根据用户标识统计触发推送信息次数,并相应的分配读取数据的权限,使的推送信息的方式能够根据用户标识进行区分,使信息推送更加具体化。另外,通过对用户终端的标识信息进行限定,防止同一用户终端出现多次的恶意触发。

[0094] 根据上述方法,本发明实施例还提供了一种信息推送系统,所述服务器用于发送推送信息至用户终端,用户终端统计在用户标识的激活状态下所述推送信息的触发次数,并将用户标识对应的触发次数发送至服务器,根据预设的权限表获取权限信息,并将所述权限信息发送至用户终端以进行数据访问,所述权限表记录有触发次数对应的数据访问权限信息。其中,用户终端对推送信息接收的具体方法如实施例一所述,服务器对推送信息的具体发送方法如实施例二所述,通过服务器与用户终端的交互,由服务器根据统计的推送信息的触发次数分配相应的权限至对应的用户标识,以进行相应数据的访问控制。从而实现了本发明实施例推送信息的方式更加多样化,使推送信息更加具体化的目的。

[0095] 另外,本领域普通技术人员可以理解实现上述各实施例方法中的全部或部分步骤是可以通程序来指令相关的硬件来完成,相应的程序可以存储于一计算机可读取存储介质中,所述的存储介质,如ROM/RAM、磁盘或光盘等。

[0096] 以上所述仅为本发明的较佳实施例而已,并不用以限制本发明,凡在本发明的精神和原则之内所作的任何修改、等同替换和改进等,均应包含在本发明的保护范围之内。

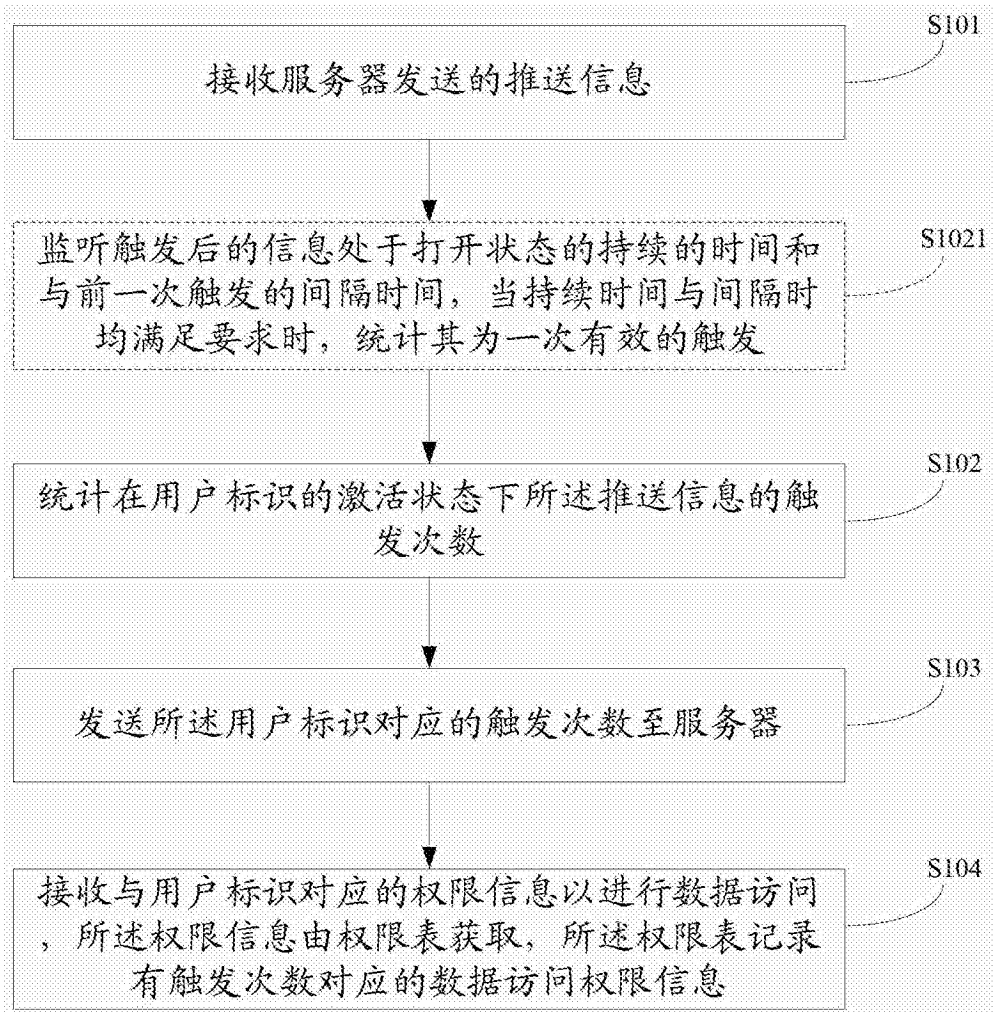


图1

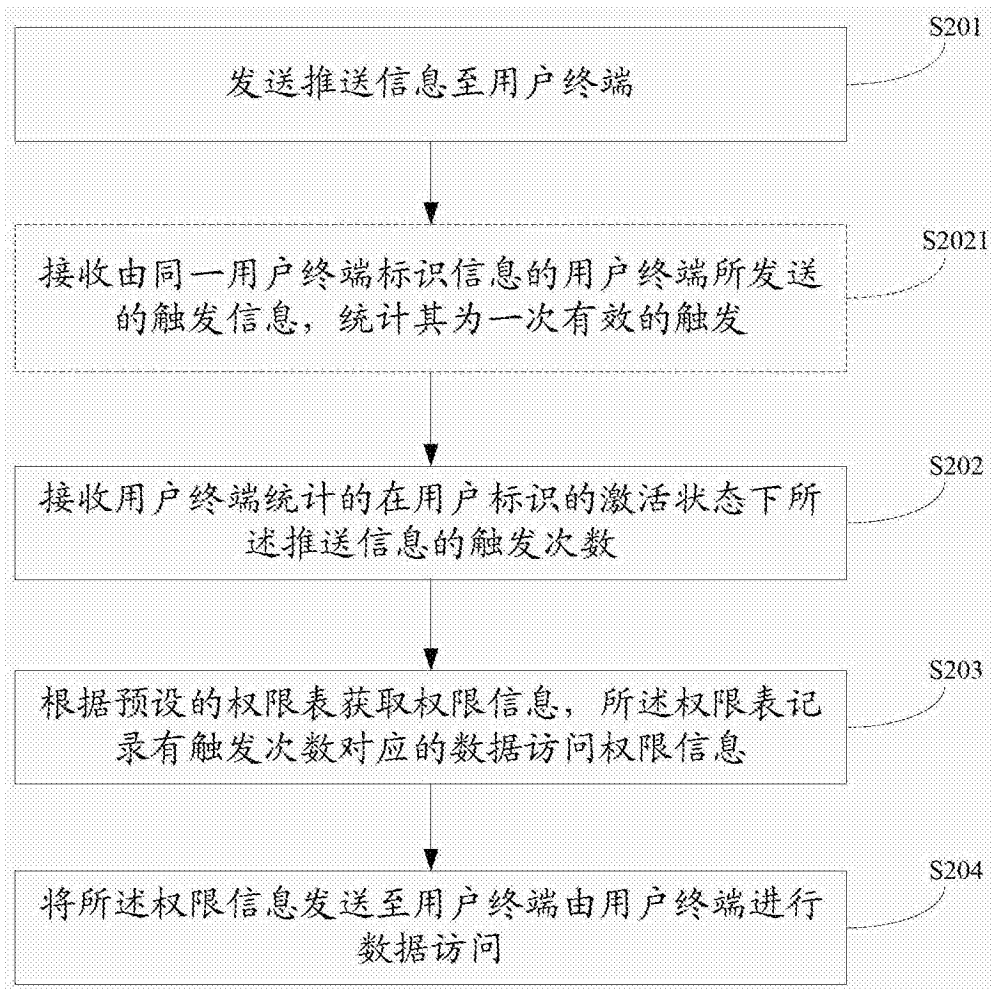


图2

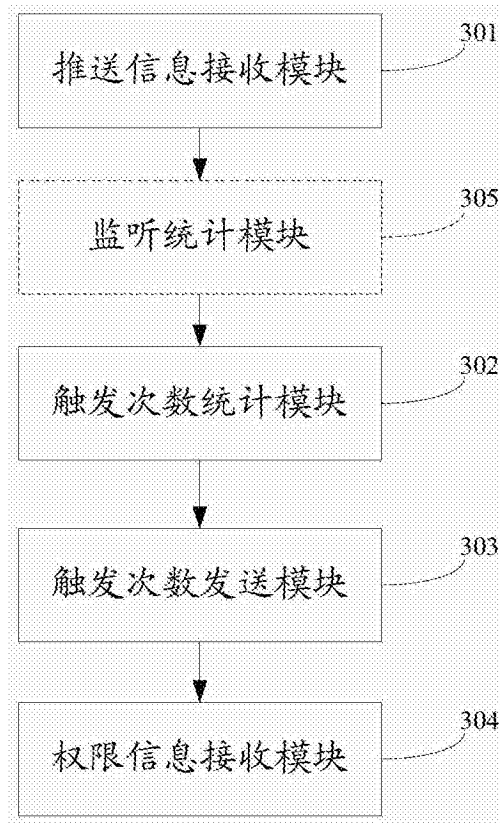


图3

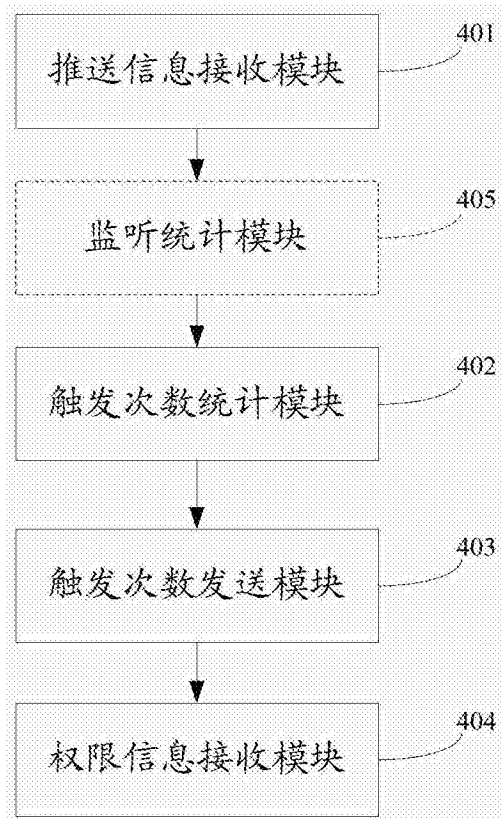


图4



图5