

# 权利要求书

1. 一种智能玩具系统的数据传输方法，其特征在于，包括：

智能玩具底座通过近场通信芯片检测到智能玩具是否放入，并读取所述智能玩具中的生产所述智能玩具的公司识别码、所述智能玩具的硬件信息以及玩家数据的数据信息；

所述智能玩具底座根据所述智能玩具中的数据，将玩家与所述智能玩具绑定，判断所述智能玩具底座的识别码与所述智能玩具公司登记入库的识别码是否一致，若不一致则断开连接；

若一致，则所述智能玩具底座从所述智能玩具中的数据中得到所述智能玩具在游戏中的识别码，并通过所述识别码，比对玩家信息，如果所述智能玩具内的玩家信息为空，则将所述智能玩具标识为新玩具，并通过移动终端在游戏界面中提示将所述玩家与所述智能玩具绑定；

所述智能玩具底座将玩家信息存入到所述智能玩具中，当所述智能玩具内的所述玩家信息不为空且所述玩家信息不一致，提示连接失败；当所述玩家信息一致时，开始与所述智能玩具连接。

~~2. 如权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述智能玩具底座通过近场通信芯片检测所述智能玩具是否放入。~~

~~3. 如权利要求 2 所述的方法，其特征在于，所述智能玩具中的数据包括：生产所述智能玩具的公司识别码、所述智能玩具的硬件信息，以及玩家数据。~~

~~4. 如权利要求 3 所述的方法，其特征在于，所述智能玩具底座根据所述智能玩具中的数据将玩家与所述智能玩具绑定的步骤具体包括：~~

~~判断所述智能玩具底座的识别码与所述智能玩具公司登记入库的识别码是否一致，若不一致则断开连接；~~

~~若一致，则所述智能玩具底座从所述智能玩具中的数据中得到所述智能玩具在游戏中的识别码，并通过所述识别码，比对玩家信息，如果所述智能玩具内的玩家信息为空，则将所述智能玩具标识为新玩具，并通过移动终端在游戏界面中提示将所述玩家与所述智能玩具绑定。~~

~~5-2.~~一种智能玩具系统，其特征在于，包括智能玩具，和与所述智能玩具无线连接的智能玩具底座，所述智能玩具底座，包括：

检测模块，用于检测智能玩具是否放入，如果放入则读取所述智能玩具中的数据；

所述检测模块为近场通信检测模块，用于通过近场通信芯片检测所述智能玩具是否放入；

绑定模块，用于根据所述智能玩具中的生产所述智能玩具的公司识别码、所述智能玩具的硬件信息以及玩家数据的数据信息，将玩家与所述智能玩具绑定；

比对模块，用于判断所述智能玩具底座的识别码与所述智能玩具公司登记入库的识别码是否一致，以及通过所述智能玩具在游戏中的识别码，比对所述玩家信息；

获取模块，用于从所述智能玩具中的数据中得到所述智能玩具在游戏中的识别码；

标识模块，用于在所述智能玩具内的玩家信息为空时，将所述智能玩具标识为新玩具，并通过移动终端在游戏界面中提示将所述玩家与所述智能玩具绑定；

连接模块，用于将玩家信息存入到所述智能玩具中，当所述智能玩具内的所述玩家信息不为空且玩家信息不一致，提示连接失败；当所述玩家信息一致，开始与所述智能玩具连接。

~~6. 如权利要求 5 所述的系统，其特征在于，所述检测模块为近场通信检测模块，用于通过近场通信芯片检测所述智能玩具是否放入。~~

~~7. 如权利要求 5 所述的系统，其特征在于，所述智能玩具中的数据包括：包括生产所述智能玩具的公司识别码、所述智能玩具的硬件信息，以及玩家数据。~~

~~8. 如权利要求 6 或者 7 所述的系统，其特征在于，所述绑定模块包括：~~

~~比对模块，用于判断所述智能玩具底座的识别码与所述智能玩具公司登记入库的识别码是否一致，以及通过所述智能玩具在游戏中的识别码，比对所述玩家信息。~~

~~9. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，所述绑定模块还包括：~~

~~获取模块，用于从所述智能玩具中的数据中得到所述智能玩具在游戏中的识别码。~~

~~10. 如权利要求 9 所述的系统，其特征在于，所述绑定模块还包括：~~  
~~标识模块，用于在所述智能玩具内的玩家信息为空时，将所述智能玩具标识为新~~  
~~玩具，并通过移动终端在游戏界面中提示将所述玩家与所述智能玩具绑定。~~