



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2016-0057783  
(43) 공개일자 2016년05월24일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
G06F 3/048 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2014-0158834

(22) 출원일자 2014년11월14일

심사청구일자 없음

(71) 출원인

엘지전자 주식회사

서울특별시 영등포구 여의대로 128 (여의도동)

(72) 발명자

김삼식

서울특별시 서초구 양재대로11길 19

이서진

서울특별시 서초구 양재대로11길 19

유동환

서울특별시 서초구 양재대로11길 19

(74) 대리인

방해철, 김용인

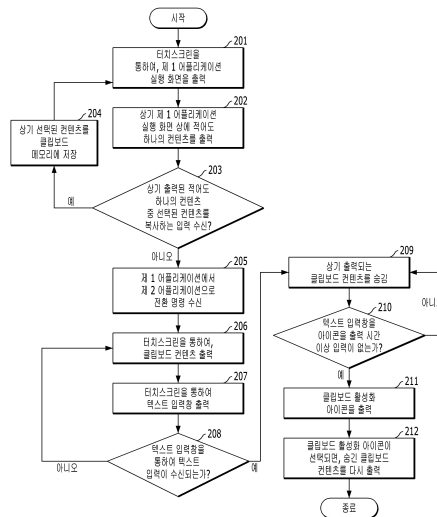
전체 청구항 수 : 총 20 항

(54) 발명의 명칭 이동단말기 및 그 제어방법

**(57) 요약**

본 발명은, 클립보드에 저장되는 콘텐츠를 손쉽게 관리할 수 있는 이동 단말기 및 그 제어 방법에 관한 것이다. 구체적으로 본 발명은, 터치스크린; 사용자의 의해서 지정된 적어도 하나의 콘텐츠를 저장하기 위한 클립보드 메모리; 및 제 1 어플리케이션 실행 화면 상 출력되는 제 1 콘텐츠를 상기 클립보드 메모리에 저장하고, 제 2 어플리케이션 실행 화면으로 전환하는 명령이 수신되면, 상기 제 2 어플리케이션의 실행 화면과 함께 상기 저장된 제 1 콘텐츠를 출력하도록 상기 터치스크린을 제어하는 제어부를 포함하는 이동 단말기 및 그 제어 방법에 관한 것이다.

**대표도 - 도2**



## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

터치스크린;

사용자의 의해서 지정된 적어도 하나의 콘텐츠를 저장하기 위한 클립보드 메모리; 및

제 1 어플리케이션 실행 화면 상 출력되는 제 1 콘텐츠를 상기 클립보드 메모리에 저장하고,

제 2 어플리케이션 실행 화면으로 전환하는 명령이 수신되면, 상기 제 2 어플리케이션의 실행 화면과 함께 상기 저장된 제 1 콘텐츠를 출력하도록 상기 터치스크린을 제어하는 제어부를 포함하는,

이동 단말기.

#### 청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 제 2 어플리케이션 실행 화면은, 사용자로부터 텍스트를 입력 받기 위한 텍스트 입력창을 포함하고,

상기 제어부는, 상기 제 1 콘텐츠가 선택되는 입력이 수신되면, 상기 텍스트 입력창에 상기 제 1 콘텐츠를 입력하는,

이동 단말기.

#### 청구항 3

제 2 항에 있어서, 상기 제어부는,

상기 텍스트 입력창을 통하여 텍스트 데이터가 입력되면, 상기 제 1 콘텐츠의 출력을 숨기도록 상기 터치스크린을 제어하는,

이동 단말기.

#### 청구항 4

제 3 항에 있어서, 상기 제어부는,

상기 입력되던 텍스트 데이터가 소정 시간 이상 중단되면, 클립보드 활성화 아이콘을 출력하도록 상기 터치스크린을 제어하는,

제어부를 포함하는,

이동 단말기.

#### 청구항 5

제 4 항에 있어서, 상기 제어부는,

상기 중지된 텍스트 데이터의 입력이 다시 재개 되면, 상기 출력되는 활성화 아이콘의 출력을 숨기도록 상기 터치스크린을 제어하는,

이동 단말기.

#### 청구항 6

제 1 항에 있어서, 상기 제어부는,

상기 출력된 활성화 아이콘에 관계하여 제 1 터치 제스처가 입력되면, 제 1 콘텐츠를 표시하는,

이동 단말기.

#### 청구항 7

제 6 항에 있어서, 상기 제어부는,

상기 출력된 활성화 아이콘에 관계하여 제 2 터치 제스처가 입력되면, 상기 클립보드 메모리에 저장된 콘텐츠에 대한 목록을 출력하는,

이동 단말기.

#### 청구항 8

제 1 항에 있어서, 상기 제어부는,

어플리케이션 목록을 호출하는 명령이 수신되면, 상기 터치스크린을 통하여 어플리케이션 목록의 출력과 함께 상기 클립보드 메모리에 저장된 콘텐츠를 출력하는,

이동 단말기.

#### 청구항 9

제 8 항에 있어서, 상기 제어부는,

상기 출력된 어플리케이션 목록 중 특정 어플리케이션을 선택하는 입력과 상기 출력된 콘텐츠를 선택하는 입력이 수신되면, 상기 선택된 특정 어플리케이션에 상기 선택된 콘텐츠를 입력하는,

이동 단말기.

#### 청구항 10

제 8 항에 있어서, 상기 제어부는,

상기 출력된 콘텐츠를 선택하는 입력이 수신되면, 가장 최근 실행한 어플리케이션에 상기 선택된 콘텐츠를 입력하는,

이동 단말기.

#### 청구항 11

제 1 어플리케이션의 실행 화면을 출력하는 단계;

상기 출력되는 제 1 어플리케이션 실행 화면 상의 제 1 콘텐츠를 클립보드 메모리에 저장하는 단계; 및

제 2 어플리케이션 실행 화면으로 전환하는 명령이 수신되면, 상기 제 2 어플리케이션의 실행 화면과 함께 상기 저장된 제 1 콘텐츠를 출력하는 단계를 포함하는,

이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 12

제 11 항에 있어서,

상기 제 2 어플리케이션 실행 화면은, 사용자로부터 텍스트를 입력 받기 위한 텍스트 입력창을 포함하고,

상기 제 1 콘텐츠가 선택되는 입력이 수신되면, 상기 텍스트 입력창에 상기 제 1 콘텐츠를 입력하는 단계를 더 포함하는,

이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 13

제 12 항에 있어서,

상기 텍스트 입력창을 통하여 텍스트 데이터가 입력되면, 상기 제 1 콘텐츠의 출력을 숨기는 단계를 더 포함하

는,

이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 14

제 13 항에 있어서,

상기 입력되던 텍스트 데이터가 소정 시간 이상 중단되면, 클립보드 활성화 아이콘을 출력하는 단계를 더 포함하는,

이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 15

제 14 항에 있어서,

상기 중지된 텍스트 데이터의 입력이 다시 재개 되면, 상기 출력되는 활성화 아이콘의 출력을 숨기는 단계를 더 포함하는,

이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 16

제 11 항에 있어서,

상기 출력된 활성화 아이콘에 관계하여 제 1 터치 제스처가 입력되면, 제 1 콘텐츠를 표시하는 단계를 더 포함하는,

이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 17

제 16 항에 있어서,

상기 출력된 활성화 아이콘에 관계하여 제 2 터치 제스처가 입력되면, 상기 클립보드 메모리에 저장된 콘텐츠에 대한 목록을 출력하는 단계를 더 포함하는,

이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 18

제 11 항에 있어서,

어플리케이션 목록을 호출하는 명령이 수신되면, 상기 터치스크린을 통하여 어플리케이션 목록의 출력과 함께 상기 클립보드 메모리에 저장된 콘텐츠를 출력하는 단계를 더 포함하는,

이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 19

제 18 항에 있어서,

상기 출력된 어플리케이션 목록 중 특정 어플리케이션을 선택하는 입력과 상기 출력된 콘텐츠를 선택하는 입력이 수신되면, 상기 선택된 특정 어플리케이션에 상기 선택된 콘텐츠를 입력하는 단계를 더 포함하는,

이동 단말기의 제어 방법.

#### 청구항 20

제 18 항에 있어서,

상기 출력된 콘텐츠를 선택하는 입력이 수신되면, 가장 최근 실행한 어플리케이션에 상기 선택된 콘텐츠를 입력하는 단계를 더 포함하는,

이동 단말기의 제어 방법.

**발명의 설명**

**기술 분야**

[0001] 본 발명은 사용자의 편의가 더욱 고려되어 단말기의 사용이 구현될 수 있도록 하는 이동 단말기 및 그 제어 방법에 관한 것이다.

**배경 기술**

[0002] 단말기는 이동 가능여부에 따라 이동 단말기(mobile/portable terminal) 및 고정 단말기(stationary terminal)으로 나뉠 수 있다. 다시 이동 단말기는 사용자의 직접 휴대 가능 여부에 따라 휴대(형) 단말기(handheld terminal) 및 거치형 단말기(vehicle mounted terminal)로 나뉠 수 있다.

[0003] 이동 단말기의 기능은 다양화 되고 있다. 예를 들면, 데이터와 음성통신, 카메라를 통한 사진촬영 및 비디오 촬영, 음성녹음, 스피커 시스템을 통한 음악파일 재생 그리고 디스플레이부에 이미지나 비디오를 출력하는 기능이 있다. 일부 단말기는 전자게임 플레이 기능이 추가되거나, 멀티미디어 플레이어 기능을 수행한다. 특히 최근의 이동 단말기는 방송과 비디오나 텔레비전 프로그램과 같은 시각적 콘텐츠를 제공하는 멀티캐스트 신호를 수신할 수 있다.

[0004] 이와 같은 단말기(terminal)는 기능이 다양화됨에 따라 예를 들어, 사진이나 동영상의 촬영, 음악이나 동영상 파일의 재생, 게임, 방송의 수신 등의 복합적인 기능들을 갖춘 멀티미디어 기기(Multimedia player) 형태로 구현되고 있다.

[0005] 이러한 단말기의 기능 지지 및 증대를 위해, 단말기의 구조적인 부분 및/또는 소프트웨어적인 부분을 개량하는 것이 고려될 수 있다.

[0006] 일반적으로 이와 같이 스마트폰 형태로 제공되는 이동 단말기는, 비교적 넓은 터치스크린 화면을 통하여 원하는 데이터를 출력함과 동시에 그 출력되는 화면 상에서 제어 입력을 수신하도록 제공된다. 하지만 이와 같이 터치스크린을 통하여 다양하고 많은 양의 콘텐츠를 제어하는 방법에 있어서는, 아직 효율적인 제어 방법들이 제공되지 못하고 있는 것이 현재 실정이다. 특히, 다양한 종류의 콘텐츠들에 대해서 효과적으로 복사(copy) & 붙여넣기(paste) 동작을 수행할 수 있는 제어 방법에 대한 연구가 요구되고 있다.

**발명의 내용**

**해결하려는 과제**

[0007] 본 발명은 전술한 필요성을 충족하기 위해 제안되는 것으로서, 다양한 종류의 콘텐츠들을 효과적으로 복사/붙여넣기 할 수 있도록 하는 이동단말기 및 그 제어 방법을 제공하는 것을 그 목적으로 한다.

[0008] 본 발명에서 이루고자 하는 기술적 과제들은 이상에서 언급한 기술적 과제들로 제한되지 않으며, 언급하지 않은 또 다른 기술적 과제들은 아래의 기재로부터 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

**과제의 해결 수단**

[0009] 상기 또는 다른 목적을 달성하기 위해 본 발명의 일 측면에 따르면, 터치스크린; 사용자의 의해서 지정된 적어도 하나의 콘텐츠를 저장하기 위한 클립보드 메모리; 및 제 1 어플리케이션 실행 화면 상 출력되는 제 1 콘텐츠를 상기 클립보드 메모리에 저장하고, 제 2 어플리케이션 실행 화면으로 전환하는 명령이 수신되면, 상기 제 2 어플리케이션의 실행 화면과 함께 상기 저장된 제 1 콘텐츠를 출력하도록 상기 터치스크린을 제어하는 제어부를 제공한다.

[0010] 또한, 본 발명의 다른 측면에 따르면, 제 1 어플리케이션의 실행 화면을 출력하는 단계; 상기 출력되는 제 1 어플리케이션 실행 화면 상의 제 1 콘텐츠를 클립보드 메모리에 저장하는 단계; 및 제 2 어플리케이션 실행 화면으로 전환하는 명령이 수신되면, 상기 제 2 어플리케이션의 실행 화면과 함께 상기 저장된 제 1 콘텐츠를 출력하는 단계를 제공한다.

**발명의 효과**

- [0011] 본 발명에 따른 이동 단말기 및 그 제어 방법의 효과에 대해 설명하면 다음과 같다.
- [0012] 본 발명의 실시 예들 중 적어도 하나에 의하면, 이동 단말기를 이용하여 제공되는 콘텐츠를 손쉽게 관리할 수 있다는 장점이 있다.
- [0013] 또한, 본 발명의 실시 예들 중 적어도 하나에 의하면, 텍스트 데이터를 입력하는데 있어서, 보다 쉽게 편집할 수 있다는 장점이 있다.
- [0014] 본 발명의 적용 가능성의 추가적인 범위는 이하의 상세한 설명으로부터 명백해질 것이다. 그러나 본 발명의 사상 및 범위 내에서 다양한 변경 및 수정은 당업자에게 명확하게 이해될 수 있으므로, 상세한 설명 및 본 발명의 바람직한 실시 예와 같은 특정 실시 예는 단지 예시로 주어진 것으로 이해되어야 한다.

**도면의 간단한 설명**

- [0015] 도 1a는 본 발명과 관련된 이동 단말기를 설명하기 위한 블록도이다.
- 도 1b 및 1c는 본 발명과 관련된 이동 단말기의 일 예를 서로 다른 방향에서 바라본 개념도이다.
- 도 2는 본 발명의 일실시예에 따라, 소정 콘텐츠가 저장되어 있는 클립보드를 손쉽게 호출하기 위한 제어 방법의 순서도를 도시하는 도면이다.
- 도 3은 본 발명의 일실시예에 따라, 터치스크린(151)에 출력되는 콘텐츠를 복사하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 메시지 송수신 어플리케이션의 실행 상태도 상에서 클립보드 영역을 손쉽게 호출하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 5는 본 발명의 일실시예에 따라, 텍스트 입력창(400)에 입력이 소정 시간 이상 없을 경우, 클립보드 영역을 호출하기 위한 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 6은 본 발명의 일실시예에 따라, 클립보드 콘텐츠(302)를 텍스트 입력창(400)에 입력하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 7은 본 발명의 일실시예에 따라, 클립보드 메모리에 저장된 클립보드 콘텐츠를 호출하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 8은 본 발명의 일실시예에 따라, 어플리케이션 목록을 출력하는 명령이 수신되면, 클립보드 콘텐츠를 출력하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 9은 본 발명의 일실시예에 따라, 출력된 클립보드 콘텐츠를 어플리케이션 목록 상에 출력되는 하나의 어플리케이션에 입력하기 위한 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 10은 본 발명의 일실시예에 따라, 가장 최근에 실행한 어플리케이션 상에 클립보드 콘텐츠를 입력하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 11은 본 발명의 일실시예에 따라, 클립보드를 통하여 확장된 콘텐츠를 관리하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 12는 본 발명의 일실시예에 따라, 복수 개의 콘텐츠 항목을 일괄적으로 복사하여 저장하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 13은 본 발명의 일실시예에 따라, 텍스트 콘텐츠와 함께 이미지 콘텐츠 및 URL(Uniform resource locator) 콘텐츠를 일괄 저장하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 14는 상술한 하이러링크 텍스트가 선택된 경우에 대한 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 15는 본 발명의 일실시예에 따라, 복합 콘텐츠를 입력하는 방식을 구분하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- 도 16은 본 발명의 일실시예에 따라, 복수 개의 콘텐츠가 클립보드 메모리에 저장되는 경우, 사용하지 않은 콘텐츠가 존재할 경우 클립보드 영역(701)의 출력이 사라지지 않고 유지되도록 제어하는 제어 방법을 도시한다.

도 17은 본 발명의 일실시예에 따라, 사용자가 기억하기 어려운 정보를 판단하고, 해당 정보를 사용자의 명령 없이도 자동으로 저장하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.

도 18은 본 발명의 일실시예에 따라, 클립보드 메모리에 저장된 콘텐츠를 효율적으로 삭제 관리하기 위한 제어 방법을 도시하는 도면이다.

도 19는 본 발명의 일실시예에 따라, 기입력된 텍스트 데이터를 손쉽게 편집할 수 있는 제어 방법의 순서도를 도시하는 도면이다.

도 20 내지 도 22는 본 발명의 일실시예에 따라, 사용자로부터 입력 받은 텍스트 데이터 중 일부를 지정하는 제어 방법의 예시를 도시하는 도면이다.

도 23 내지 도 25는 본 발명의 일실시예에 따라, 입력 취소 명령/다시 실행 명령을 구분하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

[0016] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 명세서에 개시된 실시 예를 상세히 설명하되, 도면 부호에 관계없이 동일하거나 유사한 구성요소는 동일한 참조 번호를 부여하고 이에 대한 중복되는 설명은 생략하기로 한다. 이하의 설명에서 사용되는 구성요소에 대한 접미사 "모듈" 및 "부"는 명세서 작성의 용이함만이 고려되어 부여되거나 혼용되는 것으로서, 그 자체로 서로 구별되는 의미 또는 역할을 갖는 것은 아니다. 또한, 본 명세서에 개시된 실시 예를 설명함에 있어서 관련된 공지 기술에 대한 구체적인 설명이 본 명세서에 개시된 실시 예의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다. 또한, 첨부된 도면은 본 명세서에 개시된 실시 예를 쉽게 이해할 수 있도록 하기 위한 것일 뿐, 첨부된 도면에 의해 본 명세서에 개시된 기술적 사상이 제한되지 않으며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다.

[0017] 제1, 제2 등과 같이 서수를 포함하는 용어는 다양한 구성요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 상기 구성요소들은 상기 용어들에 의해 한정되지는 않는다. 상기 용어들은 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다.

[0018] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어" 있다거나 "접속되어" 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되어 있거나 또는 접속되어 있을 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어" 있다거나 "직접 접속되어" 있다고 언급된 때에는, 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다.

[0019] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다.

[0020] 본 출원에서, "포함한다" 또는 "가지다" 등의 용어는 명세서상에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.

[0021] 본 명세서에서 설명되는 이동 단말기에는 휴대폰, 스마트 폰(smart phone), 노트북 컴퓨터(laptop computer), 디지털방송용 단말기, PDA(personal digital assistants), PMP(portable multimedia player), 네비게이션, 슬레이트 PC(slate PC), 태블릿 PC(tablet PC), 울트라북(ultrabook), 웨어러블 디바이스(wearable device, 예를 들어, 위치형 단말기 (smartwatch), 글래스형 단말기 (smart glass), HMD(head mounted display)) 등이 포함될 수 있다.

[0022] 그러나, 본 명세서에 기재된 실시 예에 따른 구성은 이동 단말기에만 적용 가능한 경우를 제외하면, 디지털 TV, 데스크탑 컴퓨터, 디지털 사이니지 등과 같은 고정 단말기에도 적용될 수도 있음을 본 기술분야의 당업자라면 쉽게 알 수 있을 것이다.

[0023] 도 1a 내지 도 1c를 참조하면, 도 1a는 본 발명과 관련된 이동 단말기를 설명하기 위한 블록도이고, 도 1b 및 1c는 본 발명과 관련된 이동 단말기의 일 예를 서로 다른 방향에서 바라본 개념도이다.

[0024] 상기 이동 단말기(100)는 무선 통신부(110), 입력부(120), 센싱부(140), 출력부(150), 인터페이스부(160), 메모리(170), 제어부(180) 및 전원 공급부(190) 등을 포함할 수 있다. 도 1a에 도시된 구성요소들은 이동 단말기를 구현하는데 있어서 필수적인 것은 아니어서, 본 명세서 상에서 설명되는 이동 단말기는 위에서 열거된 구성요소

들 보다 많거나, 또는 적은 구성요소들을 가질 수 있다.

- [0025] 보다 구체적으로, 상기 구성요소들 중 무선 통신부(110)는, 이동 단말기(100)와 무선 통신 시스템 사이, 이동 단말기(100)와 다른 이동 단말기(100) 사이, 또는 이동 단말기(100)와 외부서버 사이의 무선 통신을 가능하게 하는 하나 이상의 모듈을 포함할 수 있다. 또한, 상기 무선 통신부(110)는, 이동 단말기(100)를 하나 이상의 네트워크에 연결하는 하나 이상의 모듈을 포함할 수 있다.
- [0026] 이러한 무선 통신부(110)는, 방송 수신 모듈(111), 이동통신 모듈(112), 무선 인터넷 모듈(113), 근거리 통신 모듈(114), 위치정보 모듈(115) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0027] 입력부(120)는, 영상 신호 입력을 위한 카메라(121) 또는 영상 입력부, 오디오 신호 입력을 위한 마이크로폰(microphone, 122), 또는 오디오 입력부, 사용자로부터 정보를 입력받기 위한 사용자 입력부(123, 예를 들어, 터치키(touch key), 푸시키(mechanical key) 등)를 포함할 수 있다. 입력부(120)에서 수집한 음성 데이터나 이미지 데이터는 분석되어 사용자의 제어명령으로 처리될 수 있다.
- [0028] 센싱부(140)는 이동 단말기 내 정보, 이동 단말기를 둘러싼 주변 환경 정보 및 사용자 정보 중 적어도 하나를 센싱하기 위한 하나 이상의 센서를 포함할 수 있다. 예를 들어, 센싱부(140)는 근접센서(141, proximity sensor), 조도 센서(142, illumination sensor), 터치 센서(touch sensor), 가속도 센서(acceleration sensor), 자기 센서(magnetic sensor), 중력 센서(G-sensor), 자이로스코프 센서(gyroscope sensor), 모션 센서(motion sensor), RGB 센서, 적외선 센서(IR 센서: infrared sensor), 지문인식 센서(finger scan sensor), 초음파 센서(ultrasonic sensor), 광 센서(optical sensor, 예를 들어, 카메라(121 참조)), 마이크로폰(microphone, 122 참조), 배터리 게이지(battery gauge), 환경 센서(예를 들어, 기압계, 습도계, 온도계, 방사능 감지 센서, 열 감지 센서, 가스 감지 센서 등), 화학 센서(예를 들어, 전자 코, 헬스케어 센서, 생체 인식 센서 등) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 한편, 본 명세서에 개시된 이동 단말기는, 이러한 센서들 중 적어도 둘 이상의 센서에서 센싱되는 정보들을 조합하여 활용할 수 있다.
- [0029] 출력부(150)는 시각, 청각 또는 촉각 등과 관련된 출력을 발생시키기 위한 것으로, 디스플레이부(151), 음향 출력부(152), 햅틱 모듈(153), 광 출력부(154) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 디스플레이부(151)는 터치 센서와 상호 레이어 구조를 이루거나 일체형으로 형성됨으로써, 터치 스크린을 구현할 수 있다. 이러한 터치 스크린은, 이동 단말기(100)와 사용자 사이의 입력 인터페이스를 제공하는 사용자 입력부(123)로써 기능함과 동시에, 이동 단말기(100)와 사용자 사이의 출력 인터페이스를 제공할 수 있다.
- [0030] 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)에 연결되는 다양한 종류의 외부 기기와의 통로 역할을 수행한다. 이러한 인터페이스부(160)는, 유/무선 헤드셋 포트(port), 외부 충전기 포트(port), 유/무선 데이터 포트(port), 메모리 카드(memory card) 포트, 식별 모듈이 구비된 장치를 연결하는 포트(port), 오디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 비디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 이어폰 포트(port) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 이동 단말기(100)에서는, 상기 인터페이스부(160)에 외부 기기가 연결되는 것에 대응하여, 연결된 외부 기기와 관련된 적절한 제어를 수행할 수 있다.
- [0031] 또한, 메모리(170)는 이동 단말기(100)의 다양한 기능을 지원하는 데이터를 저장한다. 메모리(170)는 이동 단말기(100)에서 구동되는 다수의 응용 프로그램(application program 또는 애플리케이션(application)), 이동 단말기(100)의 동작을 위한 데이터들, 명령어들을 저장할 수 있다. 이러한 응용 프로그램 중 적어도 일부는, 무선 통신을 통해 외부 서버로부터 다운로드 될 수 있다. 또한 이러한 응용 프로그램 중 적어도 일부는, 이동 단말기(100)의 기본적인 기능(예를 들어, 전화 착신, 발신 기능, 메시지 수신, 발신 기능)을 위하여 출고 당시부터 이동 단말기(100)상에 존재할 수 있다. 한편, 응용 프로그램은, 메모리(170)에 저장되고, 이동 단말기(100) 상에 설치되어, 제어부(180)에 의하여 상기 이동 단말기의 동작(또는 기능)을 수행하도록 구동될 수 있다.
- [0032] 제어부(180)는 상기 응용 프로그램과 관련된 동작 외에도, 통상적으로 이동 단말기(100)의 전반적인 동작을 제어한다. 제어부(180)는 위에서 살펴본 구성요소들을 통해 입력 또는 출력되는 신호, 데이터, 정보 등을 처리하거나 메모리(170)에 저장된 응용 프로그램을 구동함으로써, 사용자에게 적절한 정보 또는 기능을 제공 또는 처리할 수 있다.
- [0033] 또한, 제어부(180)는 메모리(170)에 저장된 응용 프로그램을 구동하기 위하여, 도 1a와 함께 살펴본 구성요소들 중 적어도 일부를 제어할 수 있다. 나아가, 제어부(180)는 상기 응용 프로그램의 구동을 위하여, 이동 단말기(100)에 포함된 구성요소들 중 적어도 둘 이상을 서로 조합하여 동작시킬 수 있다.
- [0034] 전원공급부(190)는 제어부(180)의 제어 하에서, 외부의 전원, 내부의 전원을 인가 받아 이동 단말기(100)에 포

함된 각 구성요소들에 전원을 공급한다. 이러한 전원공급부(190)는 배터리를 포함하며, 상기 배터리는 내장형 배터리 또는 교체가능한 형태의 배터리가 될 수 있다.

- [0035] 상기 각 구성요소들 중 적어도 일부는, 이하에서 설명되는 다양한 실시 예들에 따른 이동 단말기의 동작, 제어, 또는 제어방법을 구현하기 위하여 서로 협력하여 동작할 수 있다. 또한, 상기 이동 단말기의 동작, 제어, 또는 제어방법은 상기 메모리(170)에 저장된 적어도 하나의 응용 프로그램의 구동에 의하여 이동 단말기 상에서 구현될 수 있다.
- [0036] 이하에서는, 위에서 살펴본 이동 단말기(100)를 통하여 구현되는 다양한 실시 예들을 살펴보기에 앞서, 위에서 열거된 구성요소들에 대하여 도 1a를 참조하여 보다 구체적으로 살펴본다.
- [0037] 먼저, 무선 통신부(110)에 대하여 살펴보면, 무선 통신부(110)의 방송 수신 모듈(111)은 방송 채널을 통하여 외부의 방송 관리 서버로부터 방송 신호 및/또는 방송 관련된 정보를 수신한다. 상기 방송 채널은 위성 채널, 지상파 채널을 포함할 수 있다. 적어도 두 개의 방송 채널들에 대한 동시 방송 수신 또는 방송 채널 스위칭을 위해 둘 이상의 상기 방송 수신 모듈이 상기 이동단말기(100)에 제공될 수 있다.
- [0038] 이동통신 모듈(112)은, 이동통신을 위한 기술표준들 또는 통신방식(예를 들어, GSM(Global System for Mobile communication), CDMA(Code Division Multi Access), CDMA2000(Code Division Multi Access 2000), EV-DO(Enhanced Voice-Data Optimized or Enhanced Voice-Data Only), WCDMA(Wideband CDMA), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access), HSUPA(High Speed Uplink Packet Access), LTE(Long Term Evolution), LTE-A(Long Term Evolution-Advanced) 등)에 따라 구축된 이동 통신망 상에서 기지국, 외부의 단말, 서버 중 적어도 하나와 무선 신호를 송수신한다.
- [0039] 상기 무선 신호는, 음성 호 신호, 화상 통화 호 신호 또는 문자/멀티미디어 메시지 송수신에 따른 다양한 형태의 데이터를 포함할 수 있다.
- [0040] 무선 인터넷 모듈(113)은 무선 인터넷 접속을 위한 모듈을 말하는 것으로, 이동 단말기(100)에 내장되거나 외장될 수 있다. 무선 인터넷 모듈(113)은 무선 인터넷 기술들에 따른 통신망에서 무선 신호를 송수신하도록 이루어진다.
- [0041] 무선 인터넷 기술로는, 예를 들어 WLAN(Wireless LAN), Wi-Fi(Wireless-Fidelity), Wi-Fi(Wireless Fidelity) Direct, DLNA(Digital Living Network Alliance), WiBro(Wireless Broadband), WiMAX(World Interoperability for Microwave Access), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access), HSUPA(High Speed Uplink Packet Access), LTE(Long Term Evolution), LTE-A(Long Term Evolution-Advanced) 등이 있으며, 상기 무선 인터넷 모듈(113)은 상기에서 나열되지 않은 인터넷 기술까지 포함한 범위에서 적어도 하나의 무선 인터넷 기술에 따라 데이터를 송수신하게 된다.
- [0042] WiBro, HSDPA, HSUPA, GSM, CDMA, WCDMA, LTE, LTE-A 등에 의한 무선인터넷 접속은 이동통신망을 통해 이루어진다는 관점에서 본다면, 상기 이동통신망을 통해 무선인터넷 접속을 수행하는 상기 무선 인터넷 모듈(113)은 상기 이동통신 모듈(112)의 일종으로 이해될 수도 있다.
- [0043] 근거리 통신 모듈(114)은 근거리 통신(Short range communication)을 위한 것으로서, 블루투스(Bluetooth™), RFID(Radio Frequency Identification), 적외선 통신(Infrared Data Association; IrDA), UWB(Ultra Wideband), ZigBee, NFC(Near Field Communication), Wi-Fi(Wireless-Fidelity), Wi-Fi Direct, Wireless USB(Wireless Universal Serial Bus) 기술 중 적어도 하나를 이용하여, 근거리 통신을 지원할 수 있다. 이러한, 근거리 통신 모듈(114)은, 근거리 무선 통신망(Wireless Area Networks)을 통해 이동 단말기(100)와 무선 통신 시스템 사이, 이동 단말기(100)와 다른 이동 단말기(100) 사이, 또는 이동 단말기(100)와 다른 이동 단말기(100, 또는 외부서버)가 위치한 네트워크 사이의 무선 통신을 지원할 수 있다. 상기 근거리 무선 통신망은 근거리 무선 개인 통신망(Wireless Personal Area Networks)일 수 있다.
- [0044] 여기에서, 다른 이동 단말기(100)는 본 발명에 따른 이동 단말기(100)와 데이터를 상호 교환하는 것이 가능한 (또는 연동 가능한) 웨어러블 디바이스(wearable device, 예를 들어, 스마트워치(smartwatch), 스마트 글래스(smart glass), HMD(head mounted display))가 될 수 있다. 근거리 통신 모듈(114)은, 이동 단말기(100) 주변에, 상기 이동 단말기(100)와 통신 가능한 웨어러블 디바이스를 감지(또는 인식)할 수 있다. 나아가, 제어부(180)는 상기 감지된 웨어러블 디바이스가 본 발명에 따른 이동 단말기(100)와 통신하도록 인증된 디바이스인 경우, 이동 단말기(100)에서 처리되는 데이터의 적어도 일부를, 상기 근거리 통신 모듈(114)을 통해 웨어러블 디바이스로 전송할 수 있다. 따라서, 웨어러블 디바이스의 사용자는, 이동 단말기(100)에서 처리되는 데이터를,

웨어러블 디바이스를 통해 이용할 수 있다. 예를 들어, 이에 따르면 사용자는, 이동 단말기(100)에 전화가 수신된 경우, 웨어러블 디바이스를 통해 전화 통화를 수행하거나, 이동 단말기(100)에 메시지가 수신된 경우, 웨어러블 디바이스를 통해 상기 수신된 메시지를 확인하는 것이 가능하다.

[0045] 위치정보 모듈(115)은 이동 단말기의 위치(또는 현재 위치)를 획득하기 위한 모듈로서, 그의 대표적인 예로는 GPS(Global Positioning System) 모듈 또는 WiFi(Wireless Fidelity) 모듈이 있다. 예를 들어, 이동 단말기는 GPS모듈을 활용하면, GPS 위성에서 보내는 신호를 이용하여 이동 단말기의 위치를 획득할 수 있다. 다른 예로서, 이동 단말기는 Wi-Fi모듈을 활용하면, Wi-Fi모듈과 무선신호를 송신 또는 수신하는 무선 AP(Wireless Access Point)의 정보에 기반하여, 이동 단말기의 위치를 획득할 수 있다. 필요에 따라서, 위치정보모듈(115)은 치환 또는 부가적으로 이동 단말기의 위치에 관한 데이터를 얻기 위해 무선 통신부(110)의 다른 모듈 중 어느 기능을 수행할 수 있다. 위치정보모듈(115)은 이동 단말기의 위치(또는 현재 위치)를 획득하기 위해 이용되는 모듈로, 이동 단말기의 위치를 직접적으로 계산하거나 획득하는 모듈로 한정되지는 않는다.

[0046] 다음으로, 입력부(120)는 영상 정보(또는 신호), 오디오 정보(또는 신호), 데이터, 또는 사용자로부터 입력되는 정보의 입력을 위한 것으로서, 영상 정보의 입력을 위하여, 이동 단말기(100)는 하나 또는 복수의 카메라(121)를 구비할 수 있다. 카메라(121)는 화상 통화모드 또는 촬영 모드에서 이미지 센서에 의해 얻어지는 정지영상 또는 동영상 등의 화상 프레임을 처리한다. 처리된 화상 프레임은 디스플레이부(151)에 표시되거나 메모리(170)에 저장될 수 있다. 한편, 이동 단말기(100)에 구비되는 복수의 카메라(121)는 매트릭스 구조를 이루도록 배치될 수 있으며, 이와 같이 매트릭스 구조를 이루는 카메라(121)를 통하여, 이동 단말기(100)에는 다양한 각도 또는 초점을 갖는 복수의 영상정보가 입력될 수 있다. 또한, 복수의 카메라(121)는 입체영상을 구현하기 위한 좌 영상 및 우 영상을 획득하도록, 스테레오 구조로 배치될 수 있다.

[0047] 마이크론(122)은 외부의 음향 신호를 전기적인 음성 데이터로 처리한다. 처리된 음성 데이터는 이동 단말기(100)에서 수행 중인 기능(또는 실행 중인 응용 프로그램)에 따라 다양하게 활용될 수 있다. 한편, 마이크론(122)에는 외부의 음향 신호를 입력 받는 과정에서 발생하는 잡음(noise)을 제거하기 위한 다양한 잡음 제거 알고리즘이 구현될 수 있다.

[0048] 사용자 입력부(123)는 사용자로부터 정보를 입력받기 위한 것으로서, 사용자 입력부(123)를 통해 정보가 입력되면, 제어부(180)는 입력된 정보에 대응되도록 이동 단말기(100)의 동작을 제어할 수 있다. 이러한, 사용자 입력부(123)는 기계식 (mechanical) 입력수단(또는, 메커니컬 키, 예를 들어, 이동 단말기(100)의 전·후면 또는 측면에 위치하는 버튼, 돔 스위치 (dome switch), 조그 휠, 조그 스위치 등) 및 터치식 입력수단을 포함할 수 있다. 일 예로서, 터치식 입력수단은, 소프트웨어적인 처리를 통해 터치스크린에 표시되는 가상 키(virtual key), 소프트 키(soft key) 또는 비주얼 키(visual key)로 이루어지거나, 상기 터치스크린 이외의 부분에 배치되는 터치 키(touch key)로 이루어질 수 있다. 한편, 상기 가상키 또는 비주얼 키는, 다양한 형태를 가지면서 터치스크린 상에 표시되는 것이 가능하며, 예를 들어, 그래픽(graphic), 텍스트(text), 아이콘(icon), 비디오(video) 또는 이들의 조합으로 이루어질 수 있다.

[0049] 한편, 센싱부(140)는 이동 단말기 내 정보, 이동 단말기를 둘러싼 주변 환경 정보 및 사용자 정보 중 적어도 하나를 센싱하고, 이에 대응하는 센싱 신호를 발생시킨다. 제어부(180)는 이러한 센싱 신호에 기초하여, 이동 단말기(100)의 구동 또는 동작을 제어하거나, 이동 단말기(100)에 설치된 응용 프로그램과 관련된 데이터 처리, 기능 또는 동작을 수행 할 수 있다. 센싱부(140)에 포함될 수 있는 다양한 센서 중 대표적인 센서들의 대하여, 보다 구체적으로 살펴본다.

[0050] 먼저, 근접 센서(141)는 소정의 검출면에 접근하는 물체, 혹은 근방에 존재하는 물체의 유무를 전자계의 힘 또는 적외선 등을 이용하여 기계적 접촉이 없이 검출하는 센서를 말한다. 이러한 근접 센서(141)는 위에서 살펴본 터치 스크린에 의해 감싸지는 이동 단말기의 내부 영역 또는 상기 터치 스크린의 근처에 근접 센서(141)가 배치될 수 있다.

[0051] 근접 센서(141)의 예로는 투과형 광전 센서, 직접 반사형 광전 센서, 미러 반사형 광전 센서, 고주파 발진형 근접 센서, 정전 용량형 근접 센서, 자기형 근접 센서, 적외선 근접 센서 등이 있다. 터치 스크린이 정전식인 경우에, 근접 센서(141)는 전도성을 갖는 물체의 근접에 따른 전계의 변화로 상기 물체의 근접을 검출하도록 구성될 수 있다. 이 경우 터치 스크린(또는 터치 센서) 자체가 근접 센서로 분류될 수 있다.

[0052] 한편, 설명의 편의를 위해, 터치 스크린 상에 물체가 접촉되지 않으면서 근접되어 상기 물체가 상기 터치 스크린 상에 위치함이 인식되도록 하는 행위를 "근접 터치(proximity touch)"라고 명명하고, 상기 터치 스크린 상에

물체가 실제로 접촉되는 행위를 "접촉 터치(contact touch)"라고 명명한다. 상기 터치 스크린 상에서 물체가 근접 터치 되는 위치라 함은, 상기 물체가 근접 터치될 때 상기 물체가 상기 터치 스크린에 대해 수직으로 대응되는 위치를 의미한다. 상기 근접 센서(141)는, 근접 터치와, 근접 터치 패턴(예를 들어, 근접 터치 거리, 근접 터치 방향, 근접 터치 속도, 근접 터치 시간, 근접 터치 위치, 근접 터치 이동 상태 등)을 감지할 수 있다. 한편, 제어부(180)는 위와 같이, 근접 센서(141)를 통해 감지된 근접 터치 동작 및 근접 터치 패턴에 대응하는 데이터(또는 정보)를 처리하며, 나아가, 처리된 데이터에 대응하는 시각적인 정보를 터치 스크린상에 출력시킬 수 있다. 나아가, 제어부(180)는, 터치 스크린 상의 동일한 지점에 대한 터치가, 근접 터치인지 또는 접촉 터치인지에 따라, 서로 다른 동작 또는 데이터(또는 정보)가 처리되도록 이동 단말기(100)를 제어할 수 있다.

[0053] 터치 센서는 저항막 방식, 정전용량 방식, 적외선 방식, 초음파 방식, 자기장 방식 등 여러 가지 터치방식 중 적어도 하나를 이용하여 터치 스크린(또는 디스플레이부(151))에 가해지는 터치(또는 터치입력)를 감지한다.

[0054] 일 예로서, 터치 센서는, 터치 스크린의 특정 부위에 가해진 압력 또는 특정 부위에 발생하는 정전 용량 등의 변화를 전기적인 입력신호로 변환하도록 구성될 수 있다. 터치 센서는, 터치 스크린 상에 터치를 가하는 터치 대상체가 터치 센서 상에 터치 되는 위치, 면적, 터치 시의 압력, 터치 시의 정전 용량 등을 검출할 수 있도록 구성될 수 있다. 여기에서, 터치 대상체는 상기 터치 센서에 터치를 인가하는 물체로서, 예를 들어, 손가락, 터치펜 또는 스타일러스 펜(Stylus pen), 포인터 등이 될 수 있다.

[0055] 이와 같이, 터치 센서에 대한 터치 입력이 있는 경우, 그에 대응하는 신호(들)는 터치 제어기로 보내진다. 터치 제어기는 그 신호(들)를 처리한 다음 대응하는 데이터를 제어부(180)로 전송한다. 이로써, 제어부(180)는 디스플레이부(151)의 어느 영역이 터치 되었는지 여부 등을 알 수 있게 된다. 여기에서, 터치 제어기는, 제어부(180)와 별도의 구성요소일 수 있고, 제어부(180) 자체일 수 있다.

[0056] 한편, 제어부(180)는, 터치 스크린(또는 터치 스크린 이외에 구비된 터치키)을 터치하는, 터치 대상체의 종류에 따라 서로 다른 제어를 수행하거나, 동일한 제어를 수행할 수 있다. 터치 대상체의 종류에 따라 서로 다른 제어를 수행할지 또는 동일한 제어를 수행할 지는, 현재 이동 단말기(100)의 동작상태 또는 실행 중인 응용 프로그램에 따라 결정될 수 있다.

[0057] 한편, 위에서 살펴본 터치 센서 및 근접 센서는 독립적으로 또는 조합되어, 터치 스크린에 대한 숏(또는 탭) 터치(short touch), 롱 터치(long touch), 멀티 터치(multi touch), 드래그 터치(drag touch), 플리크 터치(flick touch), 핀치-인 터치(pinch-in touch), 핀치-아웃 터치(pinch-out 터치), 스와이프(swipe) 터치, 호버링(hovering) 터치 등과 같은, 다양한 방식의 터치를 센싱할 수 있다.

[0058] 초음파 센서는 초음파를 이용하여, 감지대상의 위치정보를 인식할 수 있다. 한편 제어부(180)는 광 센서와 복수의 초음파 센서로부터 감지되는 정보를 통해, 파동 발생원의 위치를 산출하는 것이 가능하다. 파동 발생원의 위치는, 광이 초음파보다 매우 빠른 성질, 즉, 광이 광 센서에 도달하는 시간이 초음파가 초음파 센서에 도달하는 시간보다 매우 빠름을 이용하여, 산출될 수 있다. 보다 구체적으로 광을 기준 신호로 초음파가 도달하는 시간과의 시간차를 이용하여 파동 발생원의 위치가 산출될 수 있다.

[0059] 한편, 입력부(120)의 구성으로 살펴본, 카메라(121)는 카메라 센서(예를 들어, CCD, CMOS 등), 포토 센서(또는 이미지 센서) 및 레이저 센서 중 적어도 하나를 포함한다.

[0060] 카메라(121)와 레이저 센서는 서로 조합되어, 3차원 입체영상에 대한 감지대상의 터치를 감지할 수 있다. 포토 센서는 디스플레이 소자에 적층될 수 있는데, 이러한 포토 센서는 터치 스크린에 근접한 감지대상의 움직임을 스캐닝하도록 이루어진다. 보다 구체적으로, 포토 센서는 행/열에 Photo Diode와 TR(Transistor)를 실장하여 Photo Diode에 인가되는 빛의 양에 따라 변화되는 전기적 신호를 이용하여 포토 센서 위에 올려지는 내용물을 스캔한다. 즉, 포토 센서는 빛의 변화량에 따른 감지대상의 좌표 계산을 수행하며, 이를 통하여 감지대상의 위치정보가 획득될 수 있다.

[0061] 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 처리되는 정보를 표시(출력)한다. 예를 들어, 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 구동되는 응용 프로그램의 실행화면 정보, 또는 이러한 실행화면 정보에 따른 UI(User Interface), GUI(Graphic User Interface) 정보를 표시할 수 있다.

[0062] 또한, 상기 디스플레이부(151)는 입체영상을 표시하는 입체 디스플레이부로서 구성될 수 있다.

[0063] 상기 입체 디스플레이부에는 스테레오스코픽 방식(안경 방식), 오토 스테레오스코픽 방식(무안경 방식), 프로젝션 방식(홀로그래픽 방식) 등의 3차원 디스플레이 방식이 적용될 수 있다.

- [0064] 음향 출력부(152)는 호신호 수신, 통화모드 또는 녹음 모드, 음성인식 모드, 방송수신 모드 등에서 무선 통신부(110)로부터 수신되거나 메모리(170)에 저장된 오디오 데이터를 출력할 수 있다. 음향 출력부(152)는 이동 단말기(100)에서 수행되는 기능(예를 들어, 호신호 수신음, 메시지 수신음 등)과 관련된 음향 신호를 출력하기도 한다. 이러한 음향 출력부(152)에는 리시버(receiver), 스피커(speaker), 버저(buzzer) 등이 포함될 수 있다.
- [0065] 햅틱 모듈(haptic module)(153)은 사용자가 느낄 수 있는 다양한 촉각 효과를 발생시킨다. 햅틱 모듈(153)이 발생시키는 촉각 효과의 대표적인 예로는 진동이 될 수 있다. 햅틱 모듈(153)에서 발생하는 진동의 세기와 패턴 등은 사용자의 선택 또는 제어부의 설정에 의해 제어될 수 있다. 예를 들어, 상기 햅틱 모듈(153)은 서로 다른 진동을 합성하여 출력하거나 순차적으로 출력할 수도 있다.
- [0066] 햅틱 모듈(153)은, 진동 외에도, 접촉 피부면에 대해 수직 운동하는 핀 배열, 분사구나 흡입구를 통한 공기의 분사력이나 흡입력, 피부 표면에 대한 스침, 전극(electrode)의 접촉, 정전기력 등의 자극에 의한 효과와, 흡열이나 발열 가능한 소자를 이용한 냉온감 재현에 의한 효과 등 다양한 촉각 효과를 발생시킬 수 있다.
- [0067] 햅틱 모듈(153)은 직접적인 접촉을 통해 촉각 효과를 전달할 수 있을 뿐만 아니라, 사용자가 손가락이나 팔 등의 근 감각을 통해 촉각 효과를 느낄 수 있도록 구현할 수도 있다. 햅틱 모듈(153)은 이동 단말기(100)의 구성 태양에 따라 2개 이상이 구비될 수 있다.
- [0068] 광출력부(154)는 이동 단말기(100)의 광원의 빛을 이용하여 이벤트 발생을 알리기 위한 신호를 출력한다. 이동 단말기(100)에서 발생 되는 이벤트의 예로는 메시지 수신, 호 신호 수신, 부재중 전화, 알람, 일정 알람, 이메일 수신, 애플리케이션을 통한 정보 수신 등이 될 수 있다.
- [0069] 광출력부(154)가 출력하는 신호는 이동 단말기가 전면이나 후면으로 단색이나 복수색의 빛을 발광함에 따라 구현된다. 상기 신호 출력은 이동 단말기가 사용자의 이벤트 확인을 감지함에 의하여 종료될 수 있다.
- [0070] 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)에 연결되는 모든 외부 기기와의 통로 역할을 한다. 인터페이스부(160)는 외부 기기로부터 데이터를 전송받거나, 전원을 공급받아 이동 단말기(100) 내부의 각 구성요소에 전달하거나, 이동 단말기(100) 내부의 데이터가 외부 기기로 전송되도록 한다. 예를 들어, 유/무선 헤드셋 포트(port), 외부 충전기 포트(port), 유/무선 데이터 포트(port), 메모리 카드(memory card) 포트(port), 식별 모듈이 구비된 장치를 연결하는 포트(port), 오디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 비디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 이어폰 포트(port) 등이 인터페이스부(160)에 포함될 수 있다.
- [0071] 한편, 식별 모듈은 이동 단말기(100)의 사용 권한을 인증하기 위한 각종 정보를 저장한 칩으로서, 사용자 인증 모듈(user identify module; UIM), 가입자 인증 모듈(subscriber identity module; SIM), 범용 사용자 인증 모듈(universal subscriber identity module; USIM) 등을 포함할 수 있다. 식별 모듈이 구비된 장치(이하 '식별 장치')는, 스마트 카드(smart card) 형식으로 제작될 수 있다. 따라서 식별 장치는 상기 인터페이스부(160)를 통하여 단말기(100)와 연결될 수 있다.
- [0072] 또한, 상기 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)가 외부 크래들(cradle)과 연결될 때 상기 크래들로부터의 전원이 상기 이동 단말기(100)에 공급되는 통로가 되거나, 사용자에게 의해 상기 크래들에서 입력되는 각종 명령 신호가 상기 이동 단말기(100)로 전달되는 통로가 될 수 있다. 상기 크래들로부터 입력되는 각종 명령 신호 또는 상기 전원은 상기 이동 단말기(100)가 상기 크래들에 정확히 장착되었음을 인지하기 위한 신호로 동작될 수 있다.
- [0073] 메모리(170)는 제어부(180)의 동작을 위한 프로그램을 저장할 수 있고, 입/출력되는 데이터들(예를 들어, 폰북, 메시지, 정지영상, 동영상 등)을 임시 저장할 수도 있다. 상기 메모리(170)는 상기 터치 스크린 상의 터치 입력 시 출력되는 다양한 패턴의 진동 및 음향에 관한 데이터를 저장할 수 있다.
- [0074] 메모리(170)는 플래시 메모리 타입(flash memory type), 하드디스크 타입(hard disk type), SSD 타입(Solid State Disk type), SDD 타입(Silicon Disk Drive type), 멀티미디어 카드 마이크로 타입(multimedia card micro type), 카드 타입의 메모리(예를 들어 SD 또는 XD 메모리 등), 램(random access memory; RAM), SRAM(static random access memory), 롬(read-only memory; ROM), EEPROM(electrically erasable programmable read-only memory), PROM(programmable read-only memory), 자기 메모리, 자기 디스크 및 광디스크 중 적어도 하나의 타입의 저장매체를 포함할 수 있다. 이동 단말기(100)는 인터넷(internet)상에서 상기 메모리(170)의 저장 기능을 수행하는 웹 스토리지(web storage)와 관련되어 동작될 수도 있다.
- [0075] 한편, 앞서 살펴본 것과 같이, 제어부(180)는 응용 프로그램과 관련된 동작과, 통상적으로 이동 단말기(100)의

전반적인 동작을 제어한다. 예를 들어, 제어부(180)는 상기 이동 단말기의 상태가 설정된 조건을 만족하면, 애플리케이션들에 대한 사용자의 제어 명령의 입력을 제한하는 잠금 상태를 실행하거나, 해제할 수 있다.

- [0076] 또한, 제어부(180)는 음성 통화, 데이터 통신, 화상 통화 등과 관련된 제어 및 처리를 수행하거나, 터치 스크린 상에서 행해지는 필기 입력 또는 그림 그리기 입력을 각각 문자 및 이미지로 인식할 수 있는 패턴 인식 처리를 행할 수 있다. 나아가 제어부(180)는 이하에서 설명되는 다양한 실시 예들을 본 발명에 따른 이동 단말기(100) 상에서 구현하기 위하여, 위에서 살펴본 구성요소들을 중 어느 하나 또는 복수를 조합하여 제어할 수 있다.
- [0077] 전원 공급부(190)는 제어부(180)의 제어에 의해 외부의 전원, 내부의 전원을 인가 받아 각 구성요소들의 동작에 필요한 전원을 공급한다. 전원공급부(190)는 배터리를 포함하며, 배터리는 충전 가능하도록 이루어지는 내장형 배터리가 될 수 있으며, 충전 등을 위하여 단말기 바디에 착탈 가능하게 결합될 수 있다.
- [0078] 또한, 전원공급부(190)는 연결포트를 구비할 수 있으며, 연결포트는 배터리의 충전을 위하여 전원을 공급하는 외부 충전기가 전기적으로 연결되는 인터페이스(160)의 일 예로서 구성될 수 있다.
- [0079] 다른 예로서, 전원공급부(190)는 상기 연결포트를 이용하지 않고 무선방식으로 배터리를 충전하도록 이루어질 수 있다. 이 경우에, 전원공급부(190)는 외부의 무선 전력 전송장치로부터 자기 유도 현상에 기초한 유도 결합(Inductive Coupling) 방식이나 전자기적 공진 현상에 기초한 공진 결합(Magnetic Resonance Coupling) 방식 중 하나 이상을 이용하여 전력을 전달받을 수 있다.
- [0080] 한편, 이하에서 다양한 실시 예는 예를 들어, 소프트웨어, 하드웨어 또는 이들의 조합된 것을 이용하여 컴퓨터 또는 이와 유사한 장치로 읽을 수 있는 기록매체 내에서 구현될 수 있다.
- [0081] 도 1 b 및 1c를 참조하면, 개시된 이동 단말기(100)는 바 형태의 단말기 바디를 구비하고 있다. 다만, 본 발명은 여기에 한정되지 않고 와치 타입, 클립 타입, 글래스 타입 또는 2 이상의 바디들이 상대 이동 가능하게 결합되는 폴더 타입, 플립 타입, 슬라이드 타입, 스윙 타입, 스윙블 타입 등 다양한 구조에 적용될 수 있다. 이동 단말기의 특정 유형에 관련될 것이나, 이동 단말기의 특정유형에 관한 설명은 다른 타입의 이동 단말기에 일반적으로 적용될 수 있다.
- [0082] 여기에서, 단말기 바디는 이동 단말기(100)를 적어도 하나의 집합체로 보아 이를 지칭하는 개념으로 이해될 수 있다.
- [0083] 이동 단말기(100)는 외관을 이루는 케이스(예를 들면, 프레임, 하우징, 커버 등)를 포함한다. 도시된 바와 같이, 이동 단말기(100)는 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102)를 포함할 수 있다. 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102)의 결합에 의해 형성되는 내부공간에는 각종 전자부품들이 배치된다. 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102) 사이에는 적어도 하나의 미들 케이스가 추가로 배치될 수 있다.
- [0084] 단말기 바디의 전면에는 디스플레이부(151)가 배치되어 정보를 출력할 수 있다. 도시된 바와 같이, 디스플레이부(151)의 윈도우(151a)는 프론트 케이스(101)에 장착되어 프론트 케이스(101)와 함께 단말기 바디의 전면을 형성할 수 있다.
- [0085] 경우에 따라서, 리어 케이스(102)에도 전자부품이 장착될 수 있다. 리어 케이스(102)에 장착 가능한 전자부품은 착탈 가능한 배터리, 식별 모듈, 메모리 카드 등이 있다. 이 경우, 리어 케이스(102)에는 장착된 전자부품을 덮기 위한 후면커버(103)가 착탈 가능하게 결합될 수 있다. 따라서, 후면 커버(103)가 리어 케이스(102)로부터 분리되면, 리어 케이스(102)에 장착된 전자부품은 외부로 노출된다.
- [0086] 도시된 바와 같이, 후면커버(103)가 리어 케이스(102)에 결합되면, 리어 케이스(102)의 측면 일부가 노출될 수 있다. 경우에 따라서, 상기 결합시 리어 케이스(102)는 후면커버(103)에 의해 완전히 가려질 수도 있다. 한편, 후면커버(103)에는 카메라(121b)나 음향 출력부(152b)를 외부로 노출시키기 위한 개구부가 구비될 수 있다.
- [0087] 이러한 케이스들(101, 102, 103)은 합성수지를 사출하여 형성되거나 금속, 예를 들어 스테인레스 스틸(STS), 알루미늄(Al), 티타늄(Ti) 등으로 형성될 수도 있다.
- [0088] 이동 단말기(100)는, 복수의 케이스가 각종 전자부품들을 수용하는 내부 공간을 마련하는 위의 예와 달리, 하나의 케이스가 상기 내부 공간을 마련하도록 구성될 수도 있다. 이 경우, 합성수지 또는 금속이 측면에서 후면으로 이어지는 유니 바디의 이동 단말기(100)가 구현될 수 있다.
- [0089] 한편, 이동 단말기(100)는 단말기 바디 내부로 물이 스며들지 않도록 하는 방수부(미도시)를 구비할 수 있다. 예를 들어, 방수부는 윈도우(151a)와 프론트 케이스(101) 사이, 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102) 사이

또는 리어 케이스(102)와 후면 커버(103) 사이에 구비되어, 이들의 결합 시 내부 공간을 밀폐하는 방수부재를 포함할 수 있다.

- [0090] 이동 단말기(100)에는 디스플레이부(151), 제1 및 제2 음향 출력부(152a, 152b), 근접 센서(141), 조도 센서(142), 광 출력부(154), 제1 및 제2 카메라(121a, 121b), 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b), 마이크로폰(122), 인터페이스부(160) 등이 구비될 수 있다.
- [0091] 이하에서는, 도 1b 및 도 1c에 도시된 바와 같이, 단말기 바디의 전면에 디스플레이부(151), 제1 음향 출력부(152a), 근접 센서(141), 조도 센서(142), 광 출력부(154), 제1 카메라(121a) 및 제1 조작유닛(123a)이 배치되고, 단말기 바디의 측면에 제2 조작유닛(123b), 마이크로폰(122) 및 인터페이스부(160)이 배치되며, 단말기 바디의 후면에 제2 음향 출력부(152b) 및 제2 카메라(121b)가 배치된 이동 단말기(100)를 일 예로 들어 설명한다.
- [0092] 다만, 이들 구성은 이러한 배치에 한정되는 것은 아니다. 이들 구성은 필요에 따라 제외 또는 대체되거나, 다른 면에 배치될 수 있다. 예를 들어, 단말기 바디의 전면에는 제1 조작유닛(123a)이 구비되지 않을 수 있으며, 제2 음향 출력부(152b)는 단말기 바디의 후면이 아닌 단말기 바디의 측면에 구비될 수 있다.
- [0093] 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 처리되는 정보를 표시(출력)한다. 예를 들어, 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 구동되는 응용 프로그램의 실행화면 정보, 또는 이러한 실행화면 정보에 따른 UI(User Interface), GUI(Graphic User Interface) 정보를 표시할 수 있다.
- [0094] 디스플레이부(151)는 액정 디스플레이(liquid crystal display, LCD), 박막 트랜지스터 액정 디스플레이(thin film transistor-liquid crystal display, TFT LCD), 유기 발광 다이오드(organic light-emitting diode, OLED), 플렉서블 디스플레이(flexible display), 3차원 디스플레이(3D display), 전자잉크 디스플레이(e-ink display) 중에서 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0095] 또한, 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)의 구현 형태에 따라 2개 이상 존재할 수 있다. 이 경우, 이동 단말기(100)에는 복수의 디스플레이부들이 하나의 면에 이격되거나 일체로 배치될 수 있고, 또한 서로 다른 면에 각각 배치될 수도 있다.
- [0096] 디스플레이부(151)는 터치 방식에 의하여 제어 명령을 입력 받을 수 있도록, 디스플레이부(151)에 대한 터치를 감지하는 터치센서를 포함할 수 있다. 이를 이용하여, 디스플레이부(151)에 대하여 터치가 이루어지면, 터치센서는 상기 터치를 감지하고, 제어부(180)는 이에 근거하여 상기 터치에 대응하는 제어명령을 발생시키도록 이루어질 수 있다. 터치 방식에 의하여 입력되는 내용은 문자 또는 숫자이거나, 각종 모드에서의 지시 또는 지정 가능한 메뉴항목 등일 수 있다.
- [0097] 한편, 터치센서는, 터치패턴을 구비하는 필름 형태로 구성되어 윈도우(151a)와 윈도우(151a)의 배면 상의 디스플레이(미도시) 사이에 배치되거나, 윈도우(151a)의 배면에 직접 패터닝되는 메탈 와이어가 될 수도 있다. 또는, 터치센서는 디스플레이와 일체로 형성될 수 있다. 예를 들어, 터치센서는, 디스플레이의 기판 상에 배치되거나, 디스플레이의 내부에 구비될 수 있다.
- [0098] 이처럼, 디스플레이부(151)는 터치센서와 함께 터치 스크린을 형성할 수 있으며, 이 경우에 터치 스크린은 사용자 입력부(123, 도 1a 참조)로 기능할 수 있다. 경우에 따라, 터치 스크린은 제1조작유닛(123a)의 적어도 일부 기능을 대체할 수 있다.
- [0099] 제1 음향 출력부(152a)는 통화음을 사용자의 귀에 전달시키는 리시버(receiver)로 구현될 수 있으며, 제2 음향 출력부(152b)는 각종 알람음이나 멀티미디어의 재생음을 출력하는 라우드 스피커(loud speaker)의 형태로 구현될 수 있다.
- [0100] 디스플레이부(151)의 윈도우(151a)에는 제1 음향 출력부(152a)로부터 발생하는 사운드의 방출을 위한 음향홀이 형성될 수 있다. 다만, 본 발명은 이에 한정되는 것은 아니고, 상기 사운드는 구조물 간의 조립틈(예를 들어, 윈도우(151a)와 프론트 케이스(101) 간의 틈)을 따라 방출되도록 구성될 수 있다. 이 경우, 외관상 음향 출력을 위하여 독립적으로 형성되는 홀이 보이지 않거나 숨겨져 이동 단말기(100)의 외관이 보다 심플해질 수 있다.
- [0101] 광 출력부(154)는 이벤트의 발생시 이를 알리기 위한 빛을 출력하도록 이루어진다. 상기 이벤트의 예로는 메시지 수신, 호 신호 수신, 부재중 전화, 알람, 일정 알림, 이메일 수신, 애플리케이션을 통한 정보 수신 등을 들 수 있다. 제어부(180)는 사용자의 이벤트 확인이 감지되면, 빛의 출력이 종료되도록 광 출력부(154)를 제어할 수 있다.

- [0102] 제1 카메라(121a)는 촬영 모드 또는 화상통화 모드에서 이미지 센서에 의해 얻어지는 정지영상 또는 동영상의 화상 프레임을 처리한다. 처리된 화상 프레임은 디스플레이부(151)에 표시될 수 있으며, 메모리(170)에 저장될 수 있다.
- [0103] 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b)은 이동 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 명령을 입력 받기 위해 조작되는 사용자 입력부(123)의 일 예로서, 조작부(manipulating portion)로도 통칭될 수 있다. 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b)은 터치, 푸시, 스크롤 등 사용자가 촉각적인 느낌을 받으면서 조작하게 되는 방식(tactile manner)이라든 어떤 방식이든 채용될 수 있다. 또한, 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b)은 근접 터치(proximity touch), 호버링(hovering) 터치 등을 통해서 사용자의 촉각적인 느낌이 없이 조작하게 되는 방식으로 채용될 수 있다.
- [0104] 본 도면에서는 제1 조작유닛(123a)이 터치키(touch key)인 것으로 예시하나, 본 발명이 이에 한정되는 것은 아니다. 예를 들어, 제1 조작유닛(123a)은 푸시키(mechanical key)가 되거나, 터치키와 푸시키의 조합으로 구성될 수 있다.
- [0105] 제1 및 제2 조작유닛(123a, 123b)에 의하여 입력되는 내용은 다양하게 설정될 수 있다. 예를 들어, 제1 조작유닛(123a)은 메뉴, 홈키, 취소, 검색 등의 명령을 입력 받고, 제2 조작유닛(123b)은 제1 또는 제2 음향 출력부(152a, 152b)에서 출력되는 음향의 크기 조절, 디스플레이부(151)의 터치 인식 모드로의 전환 등의 명령을 입력 받을 수 있다.
- [0106] 한편, 단말기 바디의 후면에는 사용자 입력부(123)의 다른 일 예로서, 후면 입력부(미도시)가 구비될 수 있다. 이러한 후면 입력부는 이동 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 명령을 입력 받기 위해 조작되는 것으로서, 입력되는 내용은 다양하게 설정될 수 있다. 예를 들어, 전원의 온/오프, 시작, 종료, 스크롤 등과 같은 명령, 제1 및 제2 음향 출력부(152a, 152b)에서 출력되는 음향의 크기 조절, 디스플레이부(151)의 터치 인식 모드로의 전환 등과 같은 명령을 입력 받을 수 있다. 후면 입력부는 터치입력, 푸시입력 또는 이들의 조합에 의한 입력이 가능한 형태로 구현될 수 있다.
- [0107] 후면 입력부는 단말기 바디의 두께방향으로 전면의 디스플레이부(151)와 중첩되게 배치될 수 있다. 일 예로, 사용자가 단말기 바디를 한 손으로 쥐었을 때 검지를 이용하여 용이하게 조작 가능하도록, 후면 입력부는 단말기 바디의 후면 상단부에 배치될 수 있다. 다만, 본 발명은 반드시 이에 한정되는 것은 아니며, 후면 입력부의 위치는 변경될 수 있다.
- [0108] 이처럼 단말기 바디의 후면에 후면 입력부가 구비되는 경우, 이를 이용한 새로운 형태의 유저 인터페이스가 구현될 수 있다. 또한, 앞서 설명한 터치 스크린 또는 후면 입력부가 단말기 바디의 전면에 구비되는 제1 조작유닛(123a)의 적어도 일부 기능을 대체하여, 단말기 바디의 전면에 제1 조작유닛(123a)이 미배치되는 경우, 디스플레이부(151)가 보다 대화면(大畫面)으로 구성될 수 있다.
- [0109] 한편, 이동 단말기(100)에는 사용자의 지문을 인식하는 지문인식센서가 구비될 수 있으며, 제어부(180)는 지문 인식센서를 통하여 감지되는 지문정보를 인증수단으로 이용할 수 있다. 상기 지문인식센서는 디스플레이부(151) 또는 사용자 입력부(123)에 내장될 수 있다.
- [0110] 마이크로폰(122)은 사용자의 음성, 기타 소리 등을 입력 받도록 이루어진다. 마이크로폰(122)은 복수의 개소에 구비되어 스테레오 음향을 입력 받도록 구성될 수 있다.
- [0111] 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)를 외부기와 연결시킬 수 있는 통로가 된다. 예를 들어, 인터페이스부(160)는 다른 장치(예를 들어, 이어폰, 외장 스피커)와의 연결을 위한 접속단자, 근거리 통신을 위한 포트[예를 들어, 적외선 포트(IrDA Port), 블루투스 포트(Bluetooth Port), 무선 랜 포트(Wireless LAN Port) 등], 또는 이동 단말기(100)에 전원을 공급하기 위한 전원공급단자 중 적어도 하나일 수 있다. 이러한 인터페이스부(160)는 SIM(Subscriber Identification Module) 또는 UIM(User Identity Module), 정보 저장을 위한 메모리 카드 등의 외장형 카드를 수용하는 소켓의 형태로 구현될 수도 있다.
- [0112] 단말기 바디의 후면에는 제2카메라(121b)가 배치될 수 있다. 이 경우, 제2카메라(121b)는 제1카메라(121a)와 실질적으로 반대되는 촬영 방향을 가지게 된다.
- [0113] 제2카메라(121b)는 적어도 하나의 라인을 따라 배열되는 복수의 렌즈를 포함할 수 있다. 복수의 렌즈는 행렬(matrix) 형식으로 배열될 수도 있다. 이러한 카메라는, '어레이(array) 카메라'로 명명될 수 있다. 제2카메라(121b)가 어레이 카메라로 구성되는 경우, 복수의 렌즈를 이용하여 다양한 방식으로 영상을 촬영할 수 있으며,

보다 나은 품질의 영상을 획득할 수 있다.

- [0114] 플래시(124)는 제2카메라(121b)에 인접하게 배치될 수 있다. 플래시(124)는 제2카메라(121b)로 피사체를 촬영하는 경우에 피사체를 향하여 빛을 비추게 된다.
- [0115] 단말기 바디에는 제2 음향 출력부(152b)가 추가로 배치될 수 있다. 제2 음향 출력부(152b)는 제1 음향 출력부(152a)와 함께 스테레오 기능을 구현할 수 있으며, 통화시 스피커폰 모드의 구현을 위하여 사용될 수도 있다.
- [0116] 단말기 바디에는 무선 통신을 위한 적어도 하나의 안테나가 구비될 수 있다. 안테나는 단말기 바디에 내장되거나, 케이스에 형성될 수 있다. 예를 들어, 방송 수신 모듈(111, 도 1a 참조)의 일부를 이루는 안테나는 단말기 바디에서 인출 가능하게 구성될 수 있다. 또는, 안테나는 필름 타입으로 형성되어 후면 커버(103)의 내측면에 부착될 수도 있고, 도전성 재질을 포함하는 케이스가 안테나로서 기능하도록 구성될 수도 있다.
- [0117] 단말기 바디에는 이동 단말기(100)에 전원을 공급하기 위한 전원 공급부(190, 도 1a 참조)가 구비된다. 전원 공급부(190)는 단말기 바디에 내장되거나, 단말기 바디의 외부에서 착탈 가능하게 구성되는 배터리(191)를 포함할 수 있다.
- [0118] 배터리(191)는 인터페이스부(160)에 연결되는 전원 케이블을 통하여 전원을 공급받도록 구성될 수 있다. 또한, 배터리(191)는 무선충전기기를 통하여 무선충전 가능하도록 구성될 수도 있다. 상기 무선충전은 자기유도방식 또는 공진방식(자기공명방식)에 의하여 구현될 수 있다.
- [0119] 한편, 본 도면에서는 후면 커버(103)가 배터리(191)를 덮도록 리어 케이스(102)에 결합되어 배터리(191)의 이탈을 제한하고, 배터리(191)를 외부 충격과 이물질로부터 보호하도록 구성된 것을 예시하고 있다. 배터리(191)가 단말기 바디에 착탈 가능하게 구성되는 경우, 후면 커버(103)는 리어 케이스(102)에 착탈 가능하게 결합될 수 있다.
- [0120] 이동 단말기(100)에는 외관을 보호하거나, 이동 단말기(100)의 기능을 보조 또는 확장시키는 액세서리가 추가될 수 있다. 이러한 액세서리의 일 예로, 이동 단말기(100)의 적어도 일면을 덮거나 수용하는 커버 또는 파우치를 들 수 있다. 커버 또는 파우치는 디스플레이부(151)와 연동되어 이동 단말기(100)의 기능을 확장시키도록 구성될 수 있다. 액세서리의 다른 일 예로, 터치 스크린에 대한 터치입력을 보조 또는 확장하기 위한 터치펜을 들 수 있다.
- [0121] 이하에서는 이와 같이 구성된 이동 단말기에서 구현될 수 있는 제어 방법과 관련된 실시 예들에 대해 첨부된 도면을 참조하여 살펴보겠다. 본 발명은 본 발명의 정신 및 필수적 특징을 벗어나지 않는 범위에서 다른 특정한 형태로 구체화될 수 있음은 당업자에게 자명하다.
- [0122] 상술하였듯이, 최근 이동 단말기(100)의 성능이 비약적으로 향상됨에 따라서, 고정 단말기에서 취급하던 다양한 종류의 컨텐츠들 또한 이동 단말기(100)에서도 다룰 수 있게 되었다. 컨텐츠의 종류로는, 텍스트(Text) 컨텐츠, 동영상(video) 컨텐츠, 소리(voice) 컨텐츠, 위치(location or position) 정보 컨텐츠, 이미지(image) 컨텐츠, 연락처(contact) 컨텐츠 등을 포함한다.
- [0123] 본 발명에서 제안하고자 하는 바는, 이렇게 다양한 종류 컨텐츠들을 다루는 이동 단말기 환경에서 보다 편의성이 향상된 제어 방법을 제공하는 것에 있다. 특히, 특정 컨텐츠를 복사(copy) & 붙여넣기(paste)하는 동작을 쉽게 제어할 수 있는 방법 및 그러한 동작들이 수행되는 환경에 따라서 그러한 동작들이 적응적으로 수행될 수 있는 제어방법을 제공하고자 한다.
- [0124] 한편, 이하 본 발명의 실시예들을 설명하는 설명들에 있어서, 복사(copy) 동작 및 붙여넣기(paste) 동작이라는 용어를 사용한다. 사용자는 어느 어플리케이션(특정 사용 환경)에서 사용되고 있는 특정 컨텐츠에 대해서, 특정 어플리케이션에서(다른 사용 환경)도 해당 컨텐츠를 사용하고자 할 수 있다. 이 경우 사용자는 해당 특정 컨텐츠를 임시로 저장하였다가, 다른 어플리케이션에서 이를 불러오는 형식을 통하여 입력할 수 있다. 이러한 동작을 위하여, 제어부(180)는 사용자에게 의해서 특정 컨텐츠를 저장하기 위한 입력을 수신하면, 이 입력에 대응하여 해당 특정 컨텐츠를 메모리(170)에 저장하는데, 이러한 일련의 동작을 복사 동작이라고 호칭한다. 특히, 이러한 복사 동작을 설명하는데 있어서 임시로 저장하는 것으로 예시하였지만, 이와 같이 휘발성 메모리(flash memory)에 임시적으로 저장하는 방법 외에 비휘발성 메모리(non-flash memory)에 영구적으로 저장하는 것도 포함될 수 있다.
- [0125] 이와 같이 저장된 컨텐츠는, 이후 다른 어플리케이션(또는 다른 사용 환경)에서 사용자의 입력에 의해서 불러오는 형식으로 입력될 수 있는데, 이러한 일련의 동작을 붙여넣기(paste) 동작이라고 호칭한다. 즉, 이 붙여넣기

동작은 제어부(180)가 메모리(170)에 저장되어 있는 특정 콘텐츠를 읽은 후, 해당 콘텐츠를 입력하는 동작을 의미한다.

- [0126] 먼저 상술한 복사 동작 및 복사된 콘텐츠들을 편집&관리하는 도구인 클립 보드(Clipboard)에 대해서 설명하기로 한다.
- [0127] 클립 보드(Clipboard)란, 복사 동작에 의해서 저장되어 있는 적어도 하나의 콘텐츠를 관리하기 위한 도구로써, 클립 보드는 메모리(170)에 저장되어 있는 적어도 하나의 콘텐츠의 리스트를 터치스크린 상에서 출력하는 가상의 일영역일 수 있다. 이하, 본 발명의 실시예에서 클립 보드에 저장한다는 표현하더라도, 실제 제어부(180)는 메모리(170)에 저장하도록 동작할 수 있다. 다만, 클립 보드에 특정 콘텐츠를 저장한다는 표현은, 클립 보드에 표시되는 콘텐츠 리스트에 해당 특정 콘텐츠를 포함시킨다고 해석할 수 있다.
- [0128] 이하에서 설명되는 본 발명의 실시예들에서는, 클립보드에 복사를 손쉽게 하기 위한 제어 방법 또는 클립보드에 저장되어 있는 콘텐츠를 손쉽게 호출하는 제어 방법에 대해서 설명한다.
- [0129] 도 2는 본 발명의 일실시예에 따라, 소정 콘텐츠가 저장되어 있는 클립보드를 손쉽게 호출하기 위한 제어 방법의 순서도를 도시하는 도면이다. 도 2의 순서도와 함께 도 3 내지 도 7의 상태도를 함께 참조하여 설명한다.
- [0130] 도 3은 본 발명의 일실시예에 따라, 터치스크린(151)에 출력되는 콘텐츠를 복사하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0131] 도 3 (a)를 참조하면, 웹 브라우저 어플리케이션에 대한 실행 화면을 출력(201 단계)하고 있다. 그리고, 상기 어플리케이션의 실행 화면은 적어도 하나의 콘텐츠를 출력(202 단계)할 수 있으며, 도 3 (a)에 도시된 예시에서는 뉴스 콘텐츠 리스트(301)를 출력하는 것으로 예시한다.
- [0132] 상기 뉴스 콘텐츠 리스트(301) 중 특정 콘텐츠를 복사하는 입력(10a)이 수신(203 단계)되면, 제어부(180)는 그 특정 콘텐츠를 클립보드 메모리에 저장(204 단계)할 수 있다. 이 경우, 클립보드 메모리란, 클립보드를 관리하기 위한 저장 공간으로 물리적인 저장 공간일 수도 있지만 가상의 저장 공간을 의미할 수 있다. 따라서, 본 발명의 일실시예에서, 클립보드 메모리에 저장한다는 것은, 메모리(170)에 저장하되 클립보드를 통하여 편집/붙여넣기 동작 등의 관리가 가능하도록 저장한다는 의미로 해석될 수 있다.
- [0133] 특정 콘텐츠를 클립보드 메모리에 저장한 후, 제어부(180)는 도 3 (b)에 도시된 바와 같이 저장되었음을 안내하는 안내 팝업창(303)을 출력할 수 있다. 더 나아가, 본 발명의 일실시예에 따른 제어부(180)는, 특정 콘텐츠를 클립보드 메모리에 저장하면서 클립보드 콘텐츠(302)를 출력할 수 있다. 클립보드 콘텐츠(302)란, 클립보드 메모리에 저장되어 있는 콘텐츠를 의미할 수 있다.
- [0134] 도 3 (b)에 도시된 예시에 따르면, 출력되는 클립보드 콘텐츠(302)는 상기 도 3 (a)에서 복사하여 저장한 뉴스 콘텐츠일 것이다.
- [0135] 205단계에서 제어부(180)는 웹 브라우저 어플리케이션(제 1 어플리케이션)에서 메시지 송수신 어플리케이션(제 2 어플리케이션)으로 전환한다. 이하, 도 4를 참조하여 메시지 송수신 어플리케이션 상에서의 상태도를 설명한다.
- [0136] 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 메시지 송수신 어플리케이션의 실행 상태도 상에서 클립보드 영역을 손쉽게 호출하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0137] 본 발명의 일실시예에서는, 특정 콘텐츠를 복사한 후, 어플리케이션 간에 전환이 발생할 경우, 자동으로 (별다른 사용자의 명령 없이도) 클립보드 콘텐츠(302)를 출력하도록 제안한다. 즉, 특정 콘텐츠를 복사하여 클립보드에 저장한 이후에, 어플리케이션 간에 전환이 일어난 경우, 사용자는 전환된 어플리케이션 상에 그 특정 콘텐츠를 입력하고자 할 수 있기 때문이다.
- [0138] 도 3에서와 같이, 특정 콘텐츠가 복사된 후, 메시지 어플리케이션으로 전환되면, 제어부(180)는 전환된 메시지 어플리케이션 상에서 클립보드 콘텐츠(302)를 출력할 수 있다. 또한, 제어부(180)는 상기 메시지 어플리케이션의 실행 화면 상에 사용자로부터 텍스트를 입력 받기 위한 텍스트 입력창(400)을 출력할 수 있다. 상기 클립보드 콘텐츠(302)가 출력되는 위치는, 텍스트 입력창(400)에 인접하는 위치일 수 있다. 제어부(180)는 터치스크린(151) 상의 일영역에 가상의 키패드(401, 도 4 (a) 및 (b) 참조)를 출력하고, 가상의 키패드를 통하여 입력되는 일련의 터치 입력을 기초로 상기 텍스트 입력창(400)에 텍스트 데이터를 표시할 수 있다.
- [0139] 제어부(180)는, 상기 출력되는 텍스트 입력창(400)을 통하여 텍스트 데이터가 입력되는지 판단(208 단계)한다.

판단 결과 텍스트 입력이 수신되지 않는다면 206 단계로 복귀하여 클립보드 컨텐츠(302)의 출력을 유지할 수 있다.

- [0140] 판단 결과, 텍스트 입력이 수신된다면 209 단계로 진행하여 상기 출력되는 클립보드 컨텐츠(302)의 출력을 숨길 수 있다. 텍스트 입력창(400)을 통하여 사용자가 텍스트 데이터를 입력할 때, 클립보드 컨텐츠(302)의 출력이 화면의 일부를 가릴 수 있기 때문이다.
- [0141] 도 4를 통하여 상술한 실시예에서, 숨겨진 클립보드 컨텐츠(302)를 다시 호출하는 제어 방법에 대해서, 도 2의 210단계 이후 및 도 5의 상태를 참조하여 설명한다.
- [0142] 도 5는 본 발명의 일실시예에 따라, 텍스트 입력창(400)에 입력이 소정 시간 이상 없을 경우, 클립보드 영역을 호출하기 위한 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0143] 본 발명의 일실시예에 따른 제어부(180)는, 사용자의 텍스트 입력이 소정 시간 이상 입력되지 않는 경우(210 단계), 211 단계로 진행하여 클립보드 활성화 아이콘(501)을 출력한다. 즉, 소정 시간 이상 텍스트 입력이 수신되지 않는다면, 사용자에게 클립보드 컨텐츠(302)를 제공하여 손쉽게 컨텐츠를 입력할 수 있도록 보조해 주기 위함이다.
- [0144] 상기 클립보드 활성화 아이콘(501)이 선택되는 입력이 수신되면, 제어부(180)는 209단계에서 숨겼던 제 1 클립보드 컨텐츠(302-1)를 다시 출력할 수 있다. 상기 클립보드 활성화 아이콘(501)이 선택되는 입력의 일례시로는, 상기 클립보드 활성화 아이콘(501)이 표시되는 위치를 터치하는 입력을 들 수 있을 것이다.
- [0145] 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 제어부(180)는 소정 터치 제스처의 입력에 대응하여 상기 클립보드 컨텐츠(302)를 출력하도록 제안한다. 예를 들어, 제어부(180)는 터치스크린(151) 상에 수신되는 핀치 인(pinch-in) 입력에 대응하여 도 5 (b)에 도시된 바와 같이 제 1 클립보드 컨텐츠(302-1)를 출력할 수 있다. 그리고 추가적인 핀치 인 입력에 대응하여, 제어부(180)는 상기 출력되는 제 1 클립보드 컨텐츠(302-1)에 추가적으로 제 2 클립보드 컨텐츠(302-2)를 더 출력할 수 있을 것이다. 도 6을 참조하여 클립보드 컨텐츠(302)를 입력하는 제어 방법에 대해서 설명한다.
- [0146] 도 6은 본 발명의 일실시예에 따라, 클립보드 컨텐츠(302)를 텍스트 입력창(400)에 입력하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0147] 도 6 (a)를 참조하면, 메시지 송수신 어플리케이션의 실행 화면 상에 텍스트 입력창(400) 및 제 2 클립보드 컨텐츠(302-2)가 출력되고 있다. 상기 제 2 컨텐츠(302-2)가 선택되는 입력이 수신되면 제어부(180)는 도 6 (b)에 도시된 바와 같이, 상기 텍스트 입력창(400)에 상기 제 2 클립보드 컨텐츠(302-2)를 입력할 수 있다. 상기 제 2 클립보드 컨텐츠(302-2)는 "백화점 최대할인 알고보니..."라는 텍스트 데이터이므로, 상기 텍스트 입력창(400)에는 해당 텍스트 데이터가 입력될 수 있다.
- [0148] 사용자는, 이와 같이 클립보드 메모리에 저장된 제 2 컨텐츠(302-2)를 다른 이동 단말기들에게 전송하기 위하여 텍스트 입력창(400)에 입력할 수 있을 것이다.
- [0149] 도 5를 참조하여 상술하는 실시예에서는, 클립보드 활성화 아이콘(501)이 표시되는 상태에서 핀치인 입력에 대응하여 클립보드 컨텐츠(302)를 출력하도록 제안하였다. 도 7에서 설명되는 본 발명의 일실시예에서는, 상기 클립보드 활성화 아이콘(501) 상에 이루어지는 터치드래그(touch-drag) 입력에 대응하여 클립보드 컨텐츠(302-1, 302-2, ...)를 출력하도록 제안한다.
- [0150] 도 7은 본 발명의 일실시예에 따라, 클립보드 메모리에 저장된 클립보드 컨텐츠를 호출하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0151] 도 7 (a)를 참조하면, 제어부(180)는 터치스크린을 통하여 메시지 송수신 어플리케이션의 실행 화면을 출력한다. 이 실행 화면에는, 텍스트 입력창(400) 및 클립보드 활성화 아이콘(501)을 출력할 수 있다.
- [0152] 도 7을 참조하여 설명하는 본 발명의 일실시예에서는, 상기 클립보드 활성화 아이콘(501) 상에 수신되는 터치드래그 입력에 기초하여, 클립보드 컨텐츠를 출력하도록 제안한다.
- [0153] 도 7 (a)에서 표시되는 클립보드 활성화 아이콘(501) 상에 터치(10d) 입력이 수신되고, 상기 터치(10d)가 유지된 채 소정 방향으로 제 1 거리 이상 드래그(10e)되면, 제어부(180)는 제 1, 제 2, ... 클립보드 컨텐츠(302-1, 302-2, ...)를 출력할 수 있다. 상기 출력되는 클립보드 컨텐츠가 선택되면, 도 6에서 상술한 바와 같이 텍스트 입력창(400)에 선택된 클립보드 컨텐츠가 입력될 수 있을 것이다.

- [0154] 본 발명의 일실시예에서는, 더 나아가, 상기 터치(10d)가 유지된 채 제 2 거리 이상 드래그(10e)되면 클립보드 영역(701)을 출력하도록 제안한다. 클립보드 영역에는, 적어도 하나의 클립보드 콘텐츠의 목록을 포함할 수 있다. 마찬가지로, 목록에 포함된 클립보드 콘텐츠가 선택되는 입력이 수신되면, 제어부(180)는 텍스트 입력창(400)에 선택된 클립보드 콘텐츠를 입력할 수 있을 것이다.
- [0155] 상술한 실시예에서는, 어플리케이션 실행 화면 상에 전환이 있을 경우, 클립보드 메모리에 저장된 클립보드 콘텐츠를 자동으로 호출하도록 제안하였다. 이하에서 설명하는 실시예에서는, 어플리케이션 간에 전환을 하기 위하여 어플리케이션 목록을 출력할 경우, 클립보드 콘텐츠를 출력하도록 제안한다.
- [0156] 도 8은 본 발명의 일실시예에 따라, 어플리케이션 목록을 출력하는 명령이 수신되면, 클립보드 콘텐츠를 출력하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0157] 도 8 (a)는 소정 어플리케이션의 실행 화면을 출력한다. 상기 실행 화면 상을 통하여 어플리케이션 목록을 출력하는 명령이 수신되면, 제어부(180)는 도 8 (b)에 도시된 바와 같이 제 1 어플리케이션 목록(802-1)을 출력할 수 있다. 상기 제 1 어플리케이션 목록(802-1)에 표시되는 항목은, 제 1 내지 제 3 어플리케이션 항목(801-1 내지 801-3)로, 예를 들어 최근에 실행한 어플리케이션 항목들일 수 있다.
- [0158] 본 발명의 일실시예에서는, 어플리케이션 목록의 출력과 함께, 클립보드 콘텐츠를 출력하도록 제안한다. 왜냐하면, 사용자가 어플리케이션 목록을 통하여 어플리케이션 간에 전환을 한 후에, 클립보드 콘텐츠를 입력할 수 있기 때문이다. 따라서, 본 발명의 일실시예에서는, 도 8 (b)에 도시된 바와 같이, 터치스크린(151)의 일영역에 제 1 어플리케이션 목록(802-1)이 출력되는 경우, 다른 영역에 클립보드 콘텐츠(302-1, 302-2, ...)를 함께 출력할 수 있다.
- [0159] 본 발명의 일실시예에서는 더 나아가, 상기 출력되는 어플리케이션 목록 간에 전환하는 제어 방법을 더 제안한다. 어플리케이션을 통하여 제공할 수 있는 기능에 기초하여, 콘텐츠를 입력할 수 있는 어플리케이션과 입력할 수 없는 어플리케이션으로 구분될 수 있다. 만약, 사용자가 클립보드 콘텐츠를 이용하고자 한다면, 콘텐츠를 입력할 수 없는 어플리케이션을 목록에 포함시킬 필요성이 없을 것이다. 따라서, 사용자가 클립보드 콘텐츠를 이용하고자 하는 경우에는, 상술한 제 1 어플리케이션 목록(802-1)을 제 2 어플리케이션 목록(802-2)로 전환하도록 제안한다. 즉, 사용자가 상기 출력되는 클립보드 콘텐츠(302-1, 302-2, ...) 중 하나를 터치한다면, 제어부(180)는 제 1 어플리케이션 목록(802-1)을 제 2 어플리케이션 목록(802-2)로 전환할 수 있다. 이 경우, 제 2 어플리케이션 목록(802-2)는, 콘텐츠를 입력할 수 있는 어플리케이션에 대한 항목으로 구성될 수 있을 것이다. 제 2 어플리케이션 목록(802-2)에 포함된 항목으로, 제 1 어플리케이션 목록(802-1)의 항목과는 다른 항목인, 제 4 내지 제 6 어플리케이션 항목(801-4 내지 801-6)이 표시된다.
- [0160] 콘텐츠의 입력이란, 가상의 키패드 등 사용자 입력 수단을 통하여 사용자로부터 소정의 데이터를 입력을 의미할 수 있다. 콘텐츠를 입력할 수 있는 어플리케이션의 예시로는 메시지 송수신 어플리케이션, 메모 어플리케이션, 달력 어플리케이션 또는 연락처 어플리케이션 등이 있을 수 있다. 콘텐츠를 입력할 수 없는 어플리케이션의 예시로는, 동영상 재생 어플리케이션, 사진을 확인할 수 있는 갤러리 어플리케이션 등을 들 수 있다.
- [0161] 혹은, 제 2 어플리케이션 목록(802-2)로, 최근에 클립보드를 이용한 어플리케이션에 대한 목록을 출력할 수도 있을 것이다.
- [0162] 이하, 도 9를 참조하여, 어플리케이션 목록과 클립보드 콘텐츠를 이용하여 손쉽게 콘텐츠를 입력할 수 있는 제어 방법에 대해서 설명한다.
- [0163] 도 9은 본 발명의 일실시예에 따라, 출력된 클립보드 콘텐츠를 어플리케이션 목록 상에 출력되는 하나의 어플리케이션에 입력하기 위한 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0164] 도 9 (a)는 도 8을 이용하여 상술한 실시예에서와 같이, 제 1 클립보드 콘텐츠(302-1)와 함께 제 2 어플리케이션 목록(802-2)을 출력하는 상태도를 도시한다.
- [0165] 본 발명의 일실시예에서는, 제 1 클립보드 콘텐츠(302-1)를 선택한 후 제 2 어플리케이션 목록(802-2) 상 특정 어플리케이션 항목을 선택하는 입력이 수신되면, 상기 제 1 클립보드 콘텐츠(302-1)를 상기 선택된 특정 어플리케이션 항목에 대응하는 어플리케이션 상에 입력하도록 제안한다.
- [0166] 특히, 상기 제 1 클립보드 콘텐츠(302-1)를 선택한 후 제 2 어플리케이션 목록(802-2) 상 특정 어플리케이션 항목을 선택하는 입력의 예시로는, 도 9 (a) 및 (b)에 도시된 바와 같이, 제 1 클립보드 콘텐츠(302-1)를 터치(10f)한 후 특정 어플리케이션 항목(801-5)으로 드래그(10g)하는 터치 제스처를 들 수 있다. 제 1 클립보드 콘

텐츠(302-1)를 어플리케이션 상에 입력한 후, 제어부(180)는 도 9 (c)에 도시된 바와 같이, 입력한 제 1 클립보드 컨텐츠(302-1)를 포함하는 어플리케이션의 실행 화면(900)을 출력할 수 있다. 도 9 (c)를 참조하면, 상술한 실시예에서 복사하여 클립보드 메모리에 저장한 제 1 클립보드 컨텐츠가 표시되고 있는 것을 확인할 수 있다.

- [0167] 한편, 상술하는 실시예에서는, 컨텐츠를 입력하고자 하는 특정 어플리케이션을 목록 상에서 선택하였다. 이와는 달리, 가장 최근에 실행한 어플리케이션 상에 컨텐츠를 입력하고자 할 때에는, 목록 상에서 선택할 필요가 없을 것이다. 이러한 실시예에 대해서 도 10을 참조하여 설명한다.
- [0168] 도 10은 본 발명의 일실시예에 따라, 가장 최근에 실행한 어플리케이션 상에 클립보드 컨텐츠를 입력하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0169] 도 10 (a)를 참조하면, 제어부(180)는 상술한 실시예에서와 같이, 제 2 어플리케이션 목록(802-2)와 함께 제 1 클립보드 컨텐츠(302-1)를 출력하고 있다. 도 10에서 설명하고자 하는 본 발명의 실시예에서는, 가장 최근에 실행한 어플리케이션 상으로 컨텐츠를 입력하고자 하기 때문에, 클립보드 컨텐츠의 선택 만이 요구될 것이다.
- [0170] 따라서, 클립보드 컨텐츠를 선택하는 입력이 수신되면, 제어부(180)는 선택된 클립보드 컨텐츠를 가장 최근에 실행된 어플리케이션에 입력할 수 있을 것이다. 여기서 가장 최근에 실행한 어플리케이션으로 예시하였지만, 이에 한정되지 않고 클립보드를 이용하여 컨텐츠를 입력한 횟수가 가장 많은 어플리케이션이나 사용자에게 의해서 기설정된 특정 어플리케이션에 대해서도 적용 가능할 것이다.
- [0171] 도 10에 관련된 실시예에서, 상기 클립보드 컨텐츠를 선택하는 입력의 예시로는, 출력된 클립보드 컨텐츠를 터치(10h)한 후 소정 시간 이상 유지하는 입력을 들 수 있다.
- [0172] 한편, 본 발명의 다른 실시예에서는, 클립보드를 이용하여 입력할 수 있는 컨텐츠 종류를 확장하도록 제안한다. 예를 들어, 사용자의 의해서 선택되고 복사된 컨텐츠뿐만 아니라, 무선 통신부(110) 등을 통하여 다운로드한 컨텐츠 또는 숫자 데이터가 포함된 컨텐츠 또한 클립보드를 이용하여 관리하도록 제안하는 것이다. 이러한 실시예에 대해서, 이하 도면을 참조하여 구체적으로 살펴본다.
- [0173] 도 11은 본 발명의 일실시예에 따라, 클립보드를 통하여 확장된 컨텐츠를 관리하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0174] 도 11 (a)를 참조하면, 제어부(180)는 터치스크린(151)을 통하여 어플리케이션 목록(802)와 함께 클립보드 영역(701)에 클립보드 컨텐츠(302-1, 302-2,...)를 출력한다. 제어부(180)는 클립보드 타입을 전환하는 명령이 수신되면, 상기 클립보드 영역(701)에 다운로드 컨텐츠(1101-1, 1101-2,...)를 더 출력할 수 있다. 상기 전환하는 명령의 일예시로는, 상기 클립보드 영역(701)을 스크롤하는 명령일 수 있다. 즉, 상기 클립보드 영역(701)을 터치한 후 위 방향으로 드래그하는 명령일 수 있다.
- [0175] 더 나아가, 본 발명의 일실시예에서는, 상기 클립보드 영역(701)의 호출 전에 수행하였던 기능에 기초하여, 우선적으로 표시되는 컨텐츠를 달리하도록 제안한다. 예를 들어, 클립보드 영역(701)의 호출 전에 다운로드가 이루어졌다면, 사용자의 클립보드 호출 명령에 대응하여 출력하는 클립보드 영역(701)에는 다운로드 컨텐츠를 우선적으로 표시(위쪽으로 정렬되도록 표시)할 수 있을 것이다.
- [0176] 한편, 본 발명의 일실시예에서는, 컨텐츠를 복사하여 클립보드 메모리에 저장하는데 있어, 복수 개의 컨텐츠 단위를 한꺼번에 복사할 수 있는 제어 방법에 대해서 제안하고자 한다. 이러한 실시예에 대해서 도 12를 참조하여 설명한다.
- [0177] 도 12는 본 발명의 일실시예에 따라, 복수 개의 컨텐츠 항목을 일괄적으로 복사하여 저장하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0178] 도 12 (a)를 참조하면, 메시지 어플리케이션의 실행 화면(1200)이 출력되고 있다. 메시지 어플리케이션 상으로는, 사용자가 입력하여 다른 이동 단말기로 송신한 송신 메시지(1202-1, 1202-2,...) 및 다른 이동 단말기로부터 수신한 수신 메시지(1201-1, 1201-2, 1201-3,...)가 표시될 수 있다.
- [0179] 이렇게 표시되는 각각의 메시지는 개별적인 항목으로 취급되어, 한 번의 복사 명령으로 하나의 메시지 항목에 대한 저장을 수행할 수 있다고 가정한다.
- [0180] 본 발명의 일실시예에서는, 터치 제스처 입력을 기초로, 복수 개의 메시지 항목에 대해 일괄 복사하는 제어 방법을 제안한다.

- [0181] 제 1 수신 메시지(1201-1) 및 제 3 수신 메시지(1201-3)에 동시점에 터치(10j, 10k)가 감지되고, 소정 방향(도시된 예시에서는 오른쪽 방향)으로 이동하면서 핀치인 되는 터치 제스처가 감지될 경우, 제어부(180)는 제 1 수신 메시지 내지 제 3 수신 메시지(1201-1 내지 1201-3)에 대해 일괄 저장을 수행할 수 있다. 도시된 예시에서, 제 1 수신 메시지(1201-1)는 "0112-312-12345", 제 2 수신 메시지(1201-2)는 "00은행" 그리고 제 3 수신 메시지(1201-3)는 "홍길동"이라고 할 때, 복사된 클립보드 콘텐츠(302-3)는 도 12 (c)에 도시된 바와 같이 "0112-312-12345, 00은행, 홍길동"로 각 수신 메시지에 포함된 콘텐츠를 모두 포함할 수 있을 것이다.
- [0182] 한편, 상기 터치 제스처의 예시에 한정되지는 않고, 복수 개의 메시지 항목을 지정할 수 있는 터치 제스처라면 본 발명의 실시예를 적용할 수 있을 것이다.
- [0183] 상술하는 실시예에서는, 텍스트 콘텐츠를 일괄 저장하는 제어 방법에 대해서 살펴보았다. 이하 도 13을 참조하여, 텍스트 콘텐츠와 함께 복합 콘텐츠를 일괄 저장하는 제어 방법에 대해서 설명한다.
- [0184] 도 13은 본 발명의 일실시예에 따라, 텍스트 콘텐츠와 함께 이미지 콘텐츠 및 URL(Uniform resource locator) 콘텐츠를 일괄 저장하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0185] 도 13 (a)를 참조하면, 제어부(180)는 메시지 송수신 어플리케이션의 실행 화면(1200)을 출력한다.
- [0186] 메시지 어플리케이션 상으로는, 사용자가 입력하여 다른 이동 단말기로 송신한 송신 메시지(1202-1, 1202-2, ...) 및 다른 이동 단말기로부터 수신한 수신 메시지(1201-1, 1201-2, 1201-3, ...)가 표시될 수 있다. 도시된 예시에서, 제 1 수신 메시지(1201-1)는 "한일 선풍기", 제 2 수신 메시지(1201-2)로는 이미지(1301-1) 및 소정 URL 정보가 링크되어 있는 하이퍼링크 텍스트(1301-2) 그리고 제 3 수신 메시지(1201-3)는 "48,000원"이 포함된다.
- [0187] 제 1 수신 메시지(1201-1) 및 제 3 수신 메시지(1201-3)에 동시점에 터치(10m, 10n)가 감지되고, 소정 방향(도시된 예시에서는 왼쪽 방향)으로 이동하면서 핀치인 되는 터치 제스처가 감지될 경우, 제어부(180)는 제 1 수신 메시지 내지 제 3 수신 메시지(1201-1 내지 1201-3)에 포함된 텍스트 콘텐츠, 이미지 콘텐츠 및 URL 콘텐츠에 대해 일괄 저장을 수행할 수 있다. 도 13 (c)에 도시된 바와 같이 한일 선풍기, 이미지, URL 정보가 링크된 하이퍼링크 텍스트 및 48,000원에 대한 콘텐츠가 일괄적으로 클립보드 콘텐츠(302-4)로 저장될 수 있을 것이다.
- [0188] 한편, 상기 터치 제스처의 예시에 한정되지는 않고, 복수 개의 메시지 항목을 지정할 수 있는 터치 제스처라면 본 발명의 실시예를 적용할 수 있을 것이다.
- [0189] 도 14는 상술한 하이퍼링크 텍스트가 선택된 경우에 대한 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0190] 도 14 (a)에서와 같이, 클립보드 콘텐츠(302-4) 상에 표시되는 하이퍼링크 텍스트(1301-2)가 선택되는 입력(10r)이 수신되면, 제어부(180)는 웹 브라우저를 실행하여 하이퍼링크 텍스트(1301-2)에 포함되는 URL 콘텐츠를 기초로 웹 페이지를 호출하여 출력할 수 있다(도 14 (b) 참조).
- [0191] 상술한 바와 같이, 본 발명의 일실시예에서는, 복합 콘텐츠에 대해서 복사동작을 수행할 수 있다. 이렇게 복합 콘텐츠가 복사된 경우, 본 발명의 일실시예에서는 제스처의 구분을 이용하여 서로 다른 방식으로 입력되도록 제안한다. 이러한 실시예에 대해서 도 15를 참조하여 설명한다.
- [0192] 도 15는 본 발명의 일실시예에 따라, 복합 콘텐츠를 입력하는 방식을 구분하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0193] 도 15 (a)를 참조하면, 제어부(180)는 터치스크린(151)을 통하여 메모 어플리케이션의 실행 화면(1501)을 출력하고 있다. 상기 메모 어플리케이션의 실행 화면(1501) 상에는, 가상의 키패드 등을 이용하여 사용자의 텍스트 데이터가 입력될 수 있으며, 클립보드 콘텐츠에 대한 붙여넣기 명령을 통하여, 클립보드 콘텐츠를 입력할 수도 있을 것이다.
- [0194] 도 15의 실시예를 설명하는데 있어서, 도 13을 참조하여 상술한 복합 콘텐츠가 클립보드 콘텐츠(302-4)로 저장된 것으로 가정한다.
- [0195] 제 1 터치 제스처가 수신될 경우, 제어부(180)는 상기 복합 콘텐츠의 형식을 텍스트 형식으로 전환하여 상기 메모 어플리케이션 상에 입력(도 15 (b) 참조)할 수 있다. 그리고, 제 2 터치 제스처가 수신될 경우, 제어부(180)는 상기 복합 콘텐츠의 형식을 텍스트 형식으로 전환하지 않고, 그대로 상기 메모 어플리케이션 상에 입력(도 15 (c) 참조)할 수 있다. 상기 제 1 터치 제스처의 예시로, 한 손가락으로 스와이프 입력, 제 2 터치 제스처의 예시로 두 손가락으로 스와이프 입력을 들 수 있다.

- [0196] 한편, 본 발명의 일실시예에서는, 클립보드 메모리에 저장된 콘텐츠 중, 사용하지 않은 콘텐츠가 존재할 경우, 클립보드 영역(701)의 출력을 계속 유지하도록 제안한다. 이러한 실시예에 대해서, 도 16을 참조하여 설명한다.
- [0197] 도 16은 본 발명의 일실시예에 따라, 복수 개의 콘텐츠가 클립보드 메모리에 저장되는 경우, 사용하지 않은 콘텐츠가 존재할 경우 클립보드 영역(701)의 출력이 사라지지 않고 유지되도록 제어하는 제어 방법을 도시한다.
- [0198] 우선, 도 16을 참조하여 설명하는 실시예에서, 클립보드 메모리 상에 저장되어 있는 콘텐츠가 사용되면, 출력되는 클립보드 영역(701)이 사라지는 것으로 가정한다. 하지만, 클립보드 메모리에 사용하지 않은 콘텐츠가 존재한다면, 제어부(180)는 사용하지 않은 클립보드 콘텐츠가 사용되기 전까지 상기 클립보드 영역(701)의 출력이 계속 유지되도록 제어하는 것이다.
- [0199] 클립보드 메모리에 제 5 및 제 6 클립보드 콘텐츠(302-5, 302-6)가 저장되어 있다고 가정한다.
- [0200] 도 16 (a)를 참조하면, 제어부(180)는 터치스크린(151)을 통하여 메모 어플리케이션의 실행 화면(1501)이 출력되고 있다. 그리고, 상기 메모 어플리케이션의 실행 화면(1501)에 기입력된 텍스트 콘텐츠(1601-1)이 표시된다. 제 5 클립보드 콘텐츠(302-5)가 선택되면, 제어부(180)는 상기 기입력된 텍스트 콘텐츠(1601-1)와 함께 제 5 클립보드 콘텐츠(302-5)를 추가 입력(1602-2)할 수 있다.
- [0201] 아직, 제 6 클립보드 콘텐츠(302-6)가 입력되지 않은 상태라면, 제어부(180)는 클립보드 영역(701)의 출력을 계속 유지할 수 있다(도 16 (b) 참조). 계속하여, 제 6 클립보드 콘텐츠(302-6)가 선택되는 입력(10t)이 수신되면, 제어부(180)는 메모 어플리케이션에 제 6 클립보드 콘텐츠(302-6)를 입력(1601-3)할 수 있다.
- [0202] 클립보드 메모리에 저장된 콘텐츠가 적어도 한 번씩 사용된 경우(입력된 경우), 제어부(180)는 자동으로 출력되고 있는 클립보드 영역(701)이 더 이상 출력되지 않도록 제어할 수 있다. 그리고, 클립보드 영역(701)이 출력되던 위치에 가상 키패드를 출력할 수 있다(도 16 (c) 참조).
- [0203] 한편, 본 발명의 일실시예에서는, 중요한 정보를 자동으로 판단하여, 사용자의 저장 명령이 없더라도 자동으로 저장하여 관리할 수 있는 제어 방법을 더 제안한다. 이러한 실시예에 대해서 도 17을 참조하여 설명한다.
- [0204] 도 17은 본 발명의 일실시예에 따라, 사용자가 기억하기 어려운 정보를 판단하고, 해당 정보를 사용자의 명령 없이도 자동으로 저장하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0205] 일반적으로, 사람의 기억은, 불규칙적인 정보에 대한 기억이 어렵거나, 기억을 하더라도 오래 지속되기 힘들다. 따라서, 전화번호나 계좌 번호 등 숫자의 불규칙한 나열의 경우 기억하기 어려울 수 있다. 본 발명의 일실시예에서는, 소정 갯수 이상 나열되는 숫자를 감지하여, 자동으로 해당 숫자의 나열을 저장하고 사용자에게 제공해 주도록 제안한다.
- [0206] 도 17 (a)를 참조하면, 메시지 어플리케이션의 실행 화면(1200)을 출력하고 있으며, 사용자로부터 텍스트 데이터를 입력 받기 위한 텍스트 입력창(400)을 출력한다.
- [0207] 상기 텍스트 입력창(400)이 선택되는 입력(10u)이 수신되면, 제어부(180)는 가상의 키패드를 출력하면서, 동시에 자동으로 저장된 정보/컨텐츠를 상기 콘텐츠 입력창(400)에 입력할 수 있는 '자동 저장' 탭(1700)을 출력할 수 있다.
- [0208] '자동 저장' 탭(1700)이 선택되는 입력(10v)이 수신되면, 제어부(180)는 자동 저장된 콘텐츠에 대한 목록을 표시하는 '자동 저장' 클립보드(1701)를 출력할 수 있다. 상기 '자동 저장' 클립보드(1701)에는, 상술한 바와 같이 자동으로 저장된, 자동 저장 콘텐츠(1701-1, 1701-2, ...)가 출력될 수 있다. 제 1 자동 저장 콘텐츠(1701-1)가 선택(10w)되면, 제어부(180)는 텍스트 입력창(400)에 선택된 제 1 자동 저장 콘텐츠(1701-1)를 입력(1202-2)할 수 있다(도 17 (c) 참조).
- [0209] 한편, 본 발명의 일실시예에서는, 더 나아가, 클립보드 메모리에 저장된 콘텐츠들을 효율적으로 관리할 수 있는 제어 방법에 대해서 제안하고자 한다. 이러한 실시예에 대해서 도 18을 참조하여 설명한다.
- [0210] 도 18은 본 발명의 일실시예에 따라, 클립보드 메모리에 저장된 콘텐츠를 효율적으로 삭제 관리하기 위한 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0211] 도 18 (a)를 참조하면, 소정 어플리케이션의 실행 화면의 출력과 함께 클립보드 영역(701)이 출력된다. 이 클립보드 영역(701)에는 다양한 타입의 클립보드 콘텐츠가 포함될 수 있다. 여기서 타입이란, 텍스트 타입의 콘텐츠(1802-1, 1802-2, ...), URL 타입의 콘텐츠(1801-1, 1801-2, ...) 또는 이미지 타입의 콘텐츠(1803-1, 1803-2,

...)를 포함할 수 있다.

- [0212] 어느 하나의 콘텐츠가 선택된 후, 삭제 명령이 수신되면, 선택된 콘텐츠와 동일한 타입의 콘텐츠를 일괄 삭제하도록 제안한다.
- [0213] 도 18 (b)에 도시된 예시에서, 제 1 이미지 타입 콘텐츠(1803-1)이 선택(10x)된 후, 이동 단말기(100)의 본체를 태핑하는 입력(10y)이 수신되면, 제어부(180)는 클립보드 메모리 상에서 이미지 타입의 콘텐츠를 일괄 삭제(도 18 (c) 참조)할 수 있다.
- [0214] 한편, 본 발명의 일실시예에서는 더 나아가, 입력된 텍스트 데이터를 손쉽게 편집할 수 있는 제어 방법을 더 제안하고자 한다. 이러한 실시예에 대해서 도 19를 참조하여 설명한다.
- [0215] 도 19는 본 발명의 일실시예에 따라, 기입력된 텍스트 데이터를 손쉽게 편집할 수 있는 제어 방법의 순서도를 도시하는 도면이다.
- [0216] 일반적으로 문서를 작성할 수 있는 어플리케이션이나 소프트웨어에서 실행 가능한 기능으로, 입력 취소(undo) 기능과 다시 실행(redo) 기능이 있다. 입력 취소 기능이란, 사용자에게 의해서 입력된 데이터를 입력되기 전 상태로 되돌리는 기능을 말한다. 다시 실행 기능이란, 상기 입력 취소에 의해서 되돌아간 상태에서, 되돌아 가기 전 상태로 회복하는 것을 의미한다. 이러한 기능은, 사용자의 명령이 입력되는 횟수에 따라서, 한 회 이상 실행될 수 있다. 예를 들어, 입력 취소 명령이 복수 회 입력된다면, 입력 취소 기능을 그 횟수만큼 실행시킬 수 있을 것이다.
- [0217] 이하에서 설명하는 본 발명의 일실시예에서는, 상기 입력 취소 및 다시 실행 기능을 수행하는데 있어서, 1) 기능을 수행하기 위한 영역을 지정하는 방법, 2) 지정된 영역에 한정하여 상기 입력 취소 및 다시 실행 기능을 수행 그리고 3) 복수 회의 명령을 손쉽게 입력하는 제어 방법에 대해서 제안한다.
- [0218] 이하, 도 20 내지 도 25의 상태를 함께 참조하여 도 19의 순서도를 설명한다.
- [0219] 1901단계에서 제어부(180)는 사용자로부터 텍스트 데이터 입력을 수신한다. 이러한 텍스트 데이터 입력은, 터치 스크린(151)을 통하여 출력되는 가상의 키패드를 통하여 입력 받을 수도 있을 것이다. 도 20 (a)를 참조하면, 메모 어플리케이션의 실행 화면(2001)을 출력하고 있으며, 상기 실행 화면(2001) 상에는 사용자로부터 입력된 텍스트 데이터가 출력(1902)된다.
- [0220] 상기 출력되는 텍스트 데이터 중 일부가 지정(1903 단계)되면, 제어부(180)는 1904 단계로 진행하여 지정된 일부에 대해 입력 취소를 할지 다시 실행을 할지 선택 받을 수 있다. 상기 일부를 지정하는 1903 단계에 대해서, 구체적으로 도 20 내지 도 22를 참조하여 설명한다.
- [0221] 도 20 내지 도 22는 본 발명의 일실시예에 따라, 사용자로부터 입력 받은 텍스트 데이터 중 일부를 지정하는 제어 방법의 예시를 도시하는 도면이다.
- [0222] 도 20 (a)를 참조하면, 메모 어플리케이션의 실행 화면(2001) 상에 사용자로부터 입력 받은 텍스트 데이터가 출력된다. 출력되는 텍스트 데이터 상에 소정 단어를 터치(10z)하는 입력이 수신되면, 제어부(180)는 해당 단어를 지정할 수 있다. 이 경우, 해당 단어가 지정되었음을 나타내기 위하여 지정된 영역에 지정 인디케이터(2002)를 더 출력할 수 있다.
- [0223] 또한, 상기 지정된 영역을 조절하기 위한 조절 인디케이터(2003-1, 2003-2)를 지정된 영역의 양단에 더 출력할 수 있다. 제 1 조절 인디케이터(2003-1)가 터치(10aa)되고 드래그(10bb)되면, 조절 인디케이터(2003-1 및 2003-2) 사이에 위치하는 텍스트 데이터를 지정할 수 있다. 즉, 사용자는, 특정 단어를 터치할 경우 해당 단어를 지정할 수 있으며, 지정된 후 조절 인디케이터를 통한 조절을 통하여 지정 영역을 확대/축소시킬 수 있을 것이다.
- [0224] 도 21 (a)를 참조하면, 출력되는 텍스트 데이터 상에 소정 지점을 터치(10cc)하는 입력이 수신되면, 제어부(180)는 소정 지점에 커서(2101)를 위치시키면서 텍스트 데이터의 시작 지점에서부터 터치된 상기 소정 지점까지 텍스트 데이터를 지정할 수 있다. 이 경우, 마찬가지로 상기 지정된 영역에 대해 지정 인디케이터(2002)를 더 출력할 수 있다.
- [0225] 도 22 (a)에서는, 특정 텍스트 데이터의 입력을 통하여 영역을 지정하도록 제안한다. 도 22 (a)를 참조하면, 제어부(180)는 사용자로부터 특정 텍스트 데이터(2201, 도시된 예시에서는 "...")를 타이핑 입력 받는다. 상기 특정 텍스트 데이터(2201)가 입력되면, 제어부(180)는 특정 데이터(2201)에 인접한 영역의 텍스트 데이터를 지정

할 수 있다. 도 22 (b)를 참조하면, 제어부(180)는 특정 데이터(2201)의 가장 왼쪽에 존재하는 단어를 지정하고, 지정된 단어에 지정 인디케이터(2002)를 출력한다.

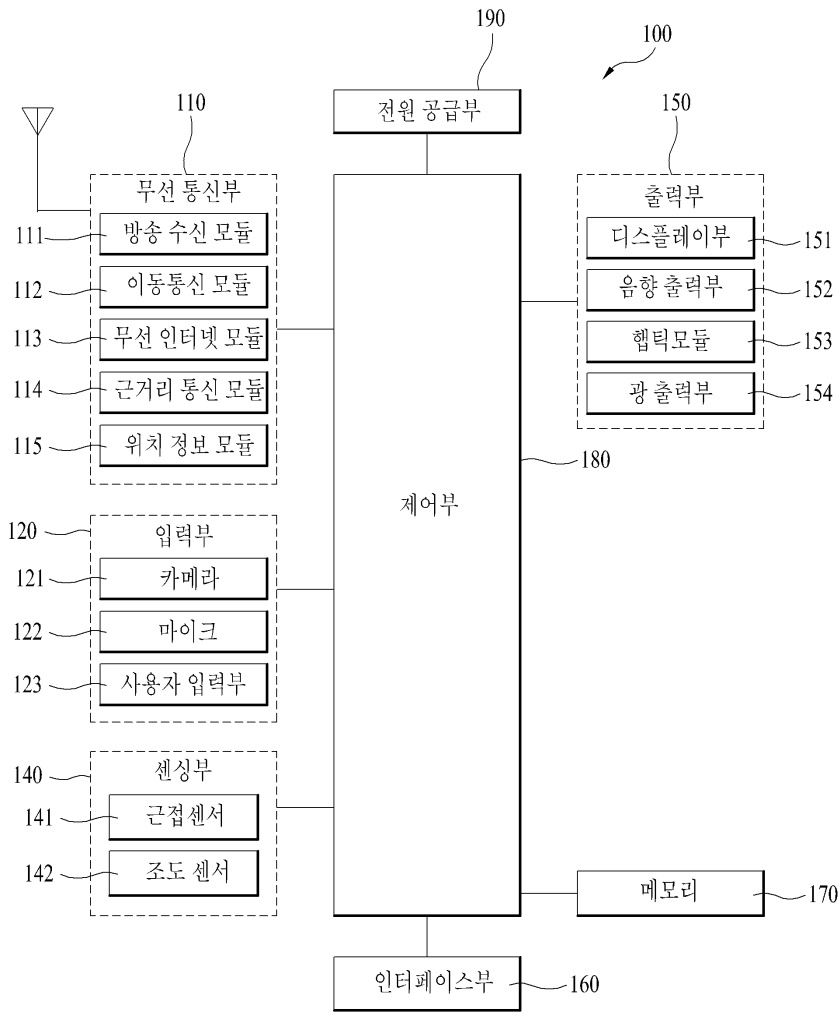
- [0226] 도 20 내지 도 22를 참조하여 상술한 실시예에서의 지정 방법은 하나의 예시일 뿐, 본 발명의 일실시예가 이에 한정되지는 않을 것이다.
- [0227] 다시 도 19로 복귀하여, 1904단계에서 제어부(180)는 입력 취소 명령 또는 다시 실행 명령을 수신한다.
- [0228] 사용자로부터 입력 취소 명령이 수신되면, 1905단계로 진행하여 지정된 일부 데이터에 대해서 입력 취소 기능을 실행할 수 있다. 사용자로부터 다시 실행 명령이 수신되면, 1906단계로 진행하여 지정된 일부 데이터에 대해서 다시 실행 기능을 실행할 수 있다.
- [0229] 이하, 도 23 내지 도 25를 참조하여, 사용자로부터 수신되는 명령을 입력 취소 명령과 다시 실행 명령의 구분의 예시를 살펴본다.
- [0230] 도 23 내지 도 25는 본 발명의 일실시예에 따라, 입력 취소 명령/다시 실행 명령을 구분하는 제어 방법을 도시하는 도면이다.
- [0231] 도 23 (a) 및 (b)를 참조하면, 메모 어플리케이션의 실행 화면(2001) 상에 "우리는 민족중흥의 역사전"이라는 텍스트 데이터가 지정되어 있다. 이동 단말기(100)를 좌측으로 기울이는 제스처가 수신되면, 제어부(180)는 지정된 텍스트 데이터에 입력 취소 기능을 실행(도 23 (a)에서 (b)로 전환)할 수 있다. 즉, 좌측으로 기울이는 제스처가 입력 취소 명령인 것이다.
- [0232] 마찬가지로, 이동 단말기(100)를 오른쪽으로 기울이는 제스처가 수신되면, 제어부(180)는 지정된 텍스트 데이터에 다시 실행 기능을 수행(도 23 (b)에서 (a)로 전환)할 수 있다.
- [0233] 도 23에서 상술한 바와 같이 기울이는 동작 외에, 터치스크린(151)의 영역을 구분하고 터치하는 지점이 어느 영역에 속하는지 판단하여 상기 명령을 구분할 수 있을 것이다. 이러한 실시예에 대해서 도 24 및 도 25를 참조하여 설명한다.
- [0234] 도 24 및 도 25를 참조하면, 메모 어플리케이션의 실행 화면(2001) 상에 "역사전"이라는 텍스트 데이터가 지정되어 있다. 제어부(180)는 소정 기준(2401)을 기초로 구분되는 영역 중 제 1 영역(2401)이 터치(10dd)되는 입력이 수신(도 24 (b) 참조)되면, 입력 취소 기능을 수행할 수 있다.
- [0235] 제어부(180)는 소정 기준(2401)을 기초로 구분되는 영역 중 제 2 영역(2501)이 터치(10ee)되는 입력이 수신(도 25 (b) 참조)되면, 다시 실행 기능을 수행할 수 있다.
- [0236] 전술한 본 발명은, 프로그램이 기록된 매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현하는 것이 가능하다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체는, 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체의 예로는, HDD(Hard Disk Drive), SSD(Solid State Disk), SDD(Silicon Disk Drive), ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피 디스크, 광 데이터 저장 장치 등이 있으며, 또한 캐리어 웨이브(예를 들어, 인터넷을 통한 전송)의 형태로 구현되는 것도 포함한다. 또한, 상기 컴퓨터는 단말기의 제어부(180)를 포함할 수도 있다. 따라서, 상기의 상세한 설명은 모든 면에서 제한적으로 해석되어서는 아니되고 예시적인 것으로 고려되어야 한다. 본 발명의 범위는 첨부된 청구항의 합리적 해석에 의해 결정되어야 하고, 본 발명의 등가적 범위 내에서의 모든 변경은 본 발명의 범위에 포함된다.

**부호의 설명**

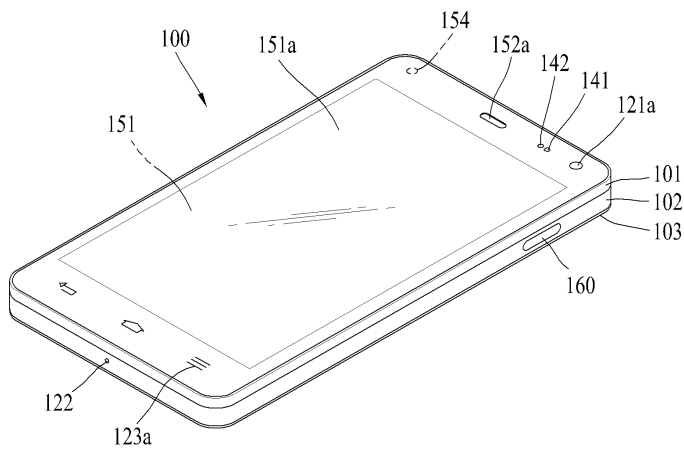
- [0237] 100: 이동단말기 110: 무선통신부
- 120: 입력부
- 140: 센싱부 150: 출력부
- 160: 인터페이스부 170: 메모리
- 180: 제어부 190: 전원공급부

도면

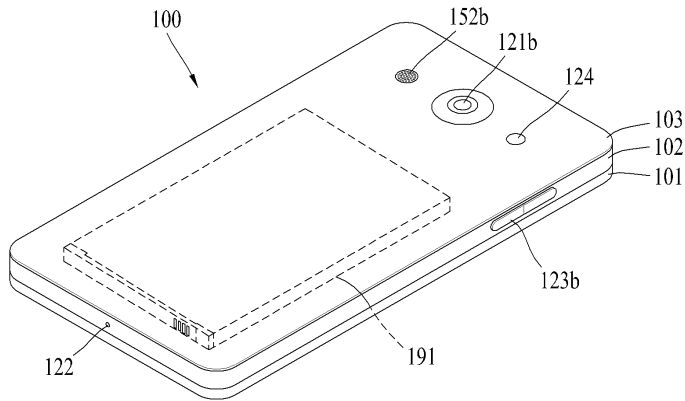
도면1a



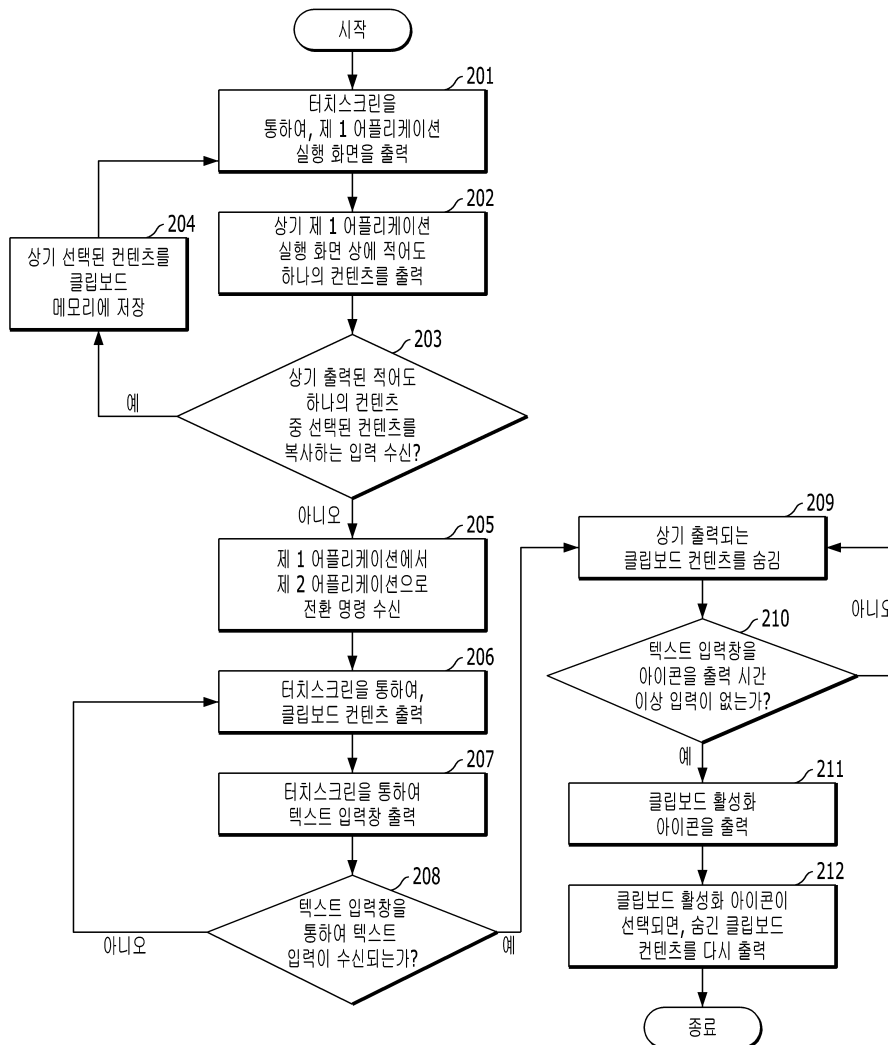
도면1b



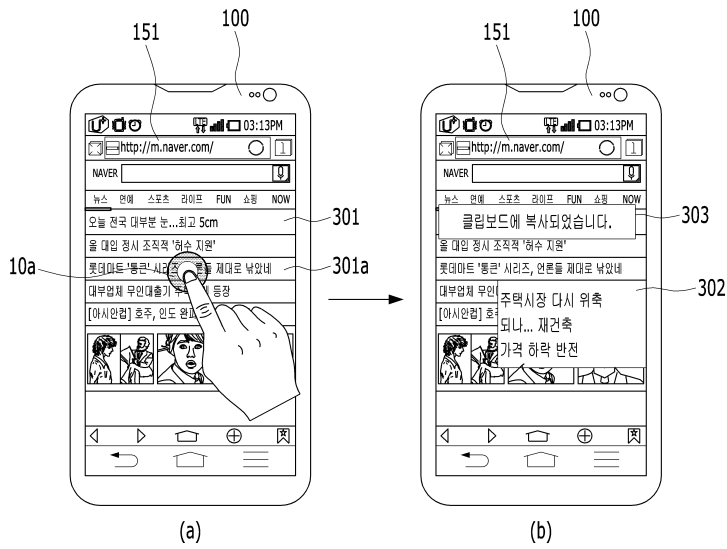
도면1c



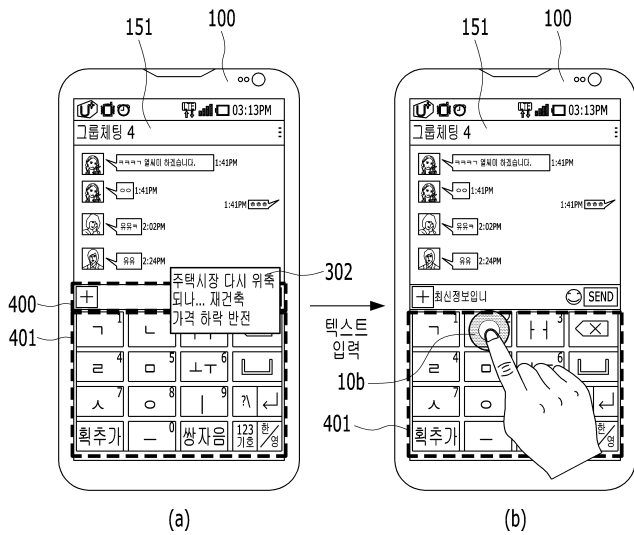
도면2



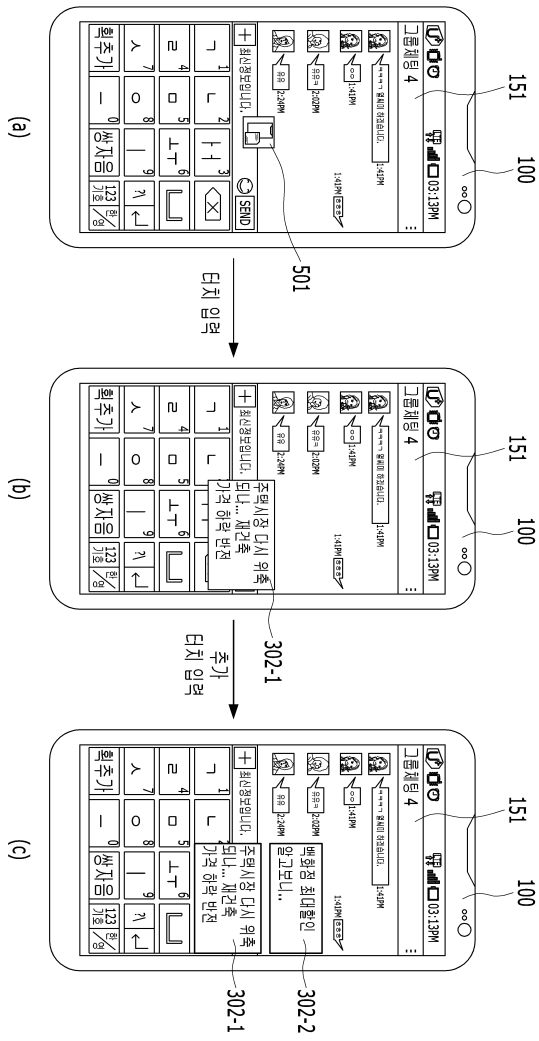
도면3



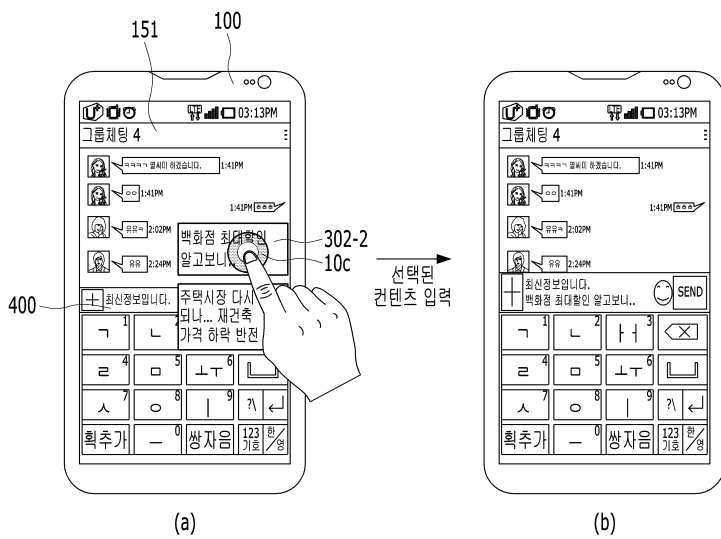
도면4



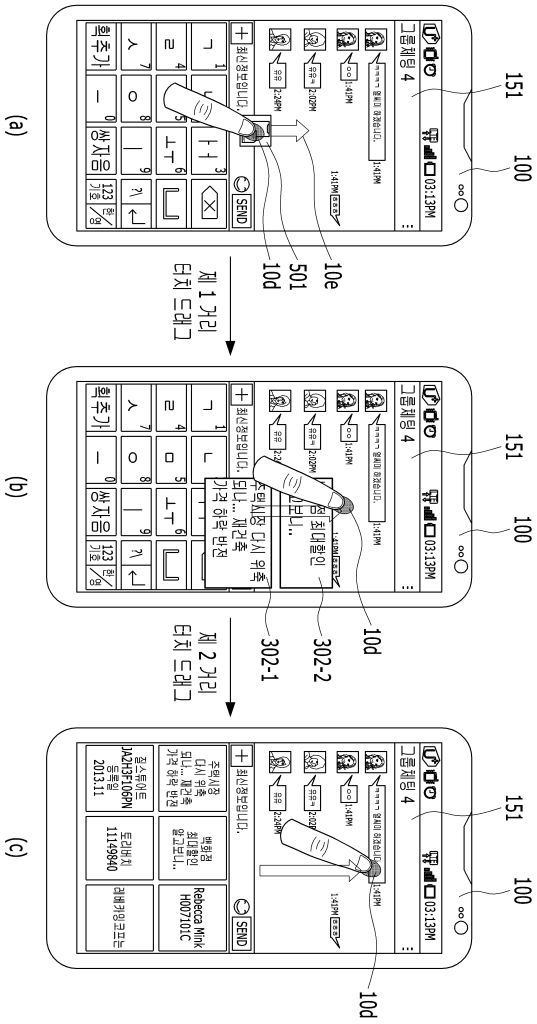
도면5



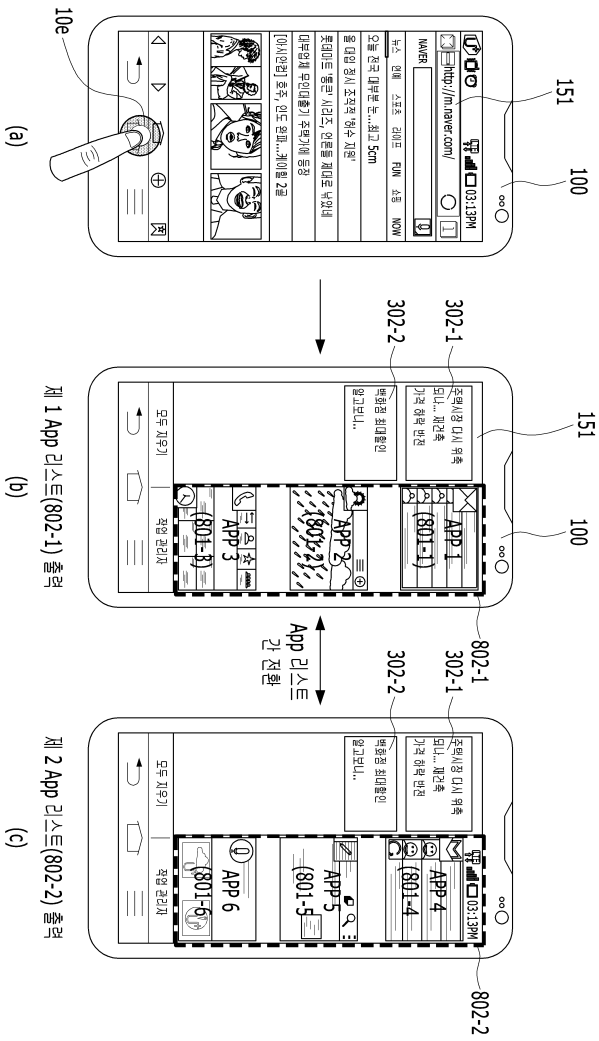
도면6



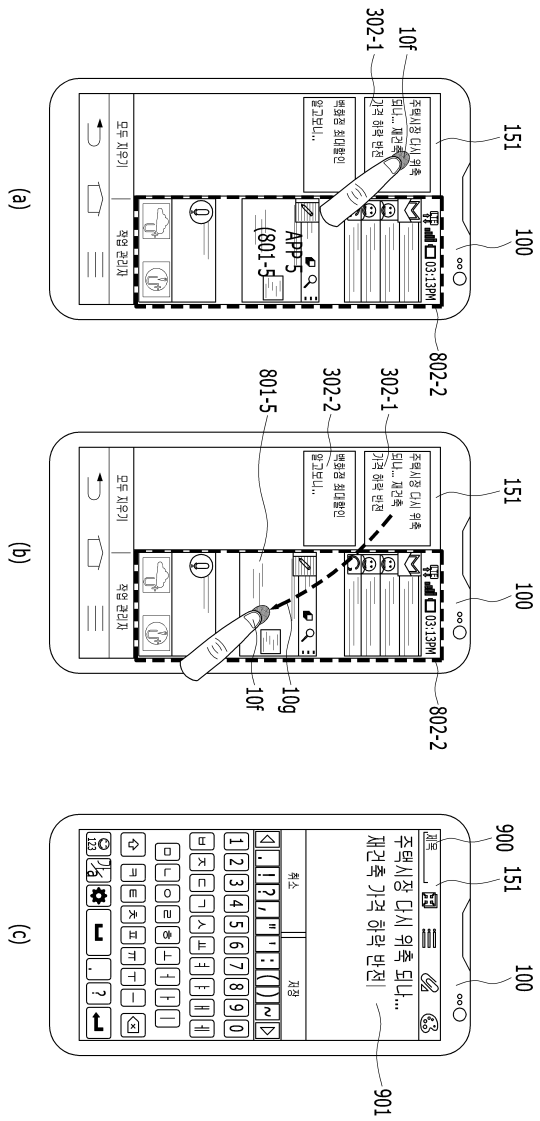
도면7



도면8

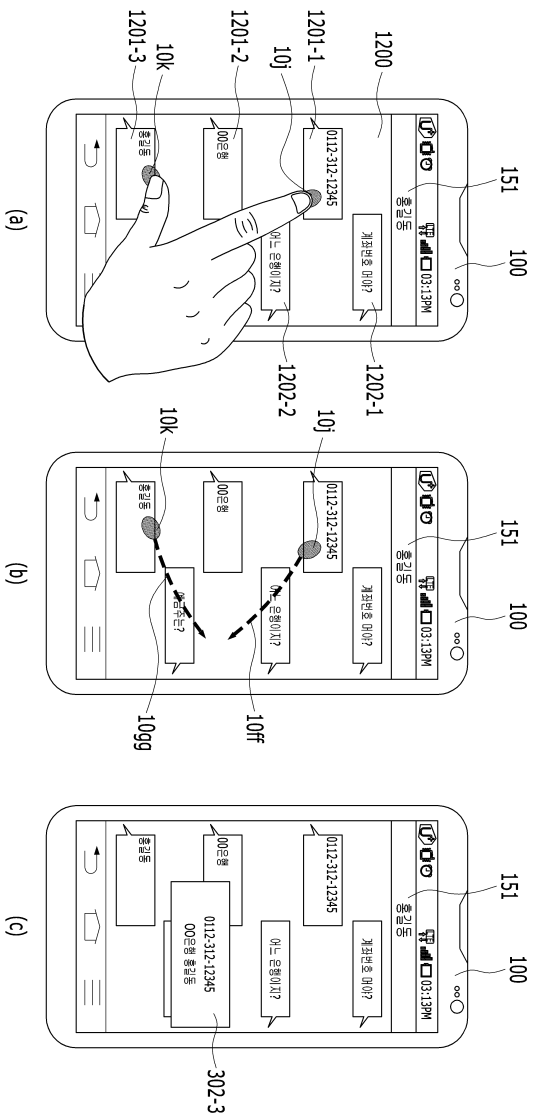


도면9

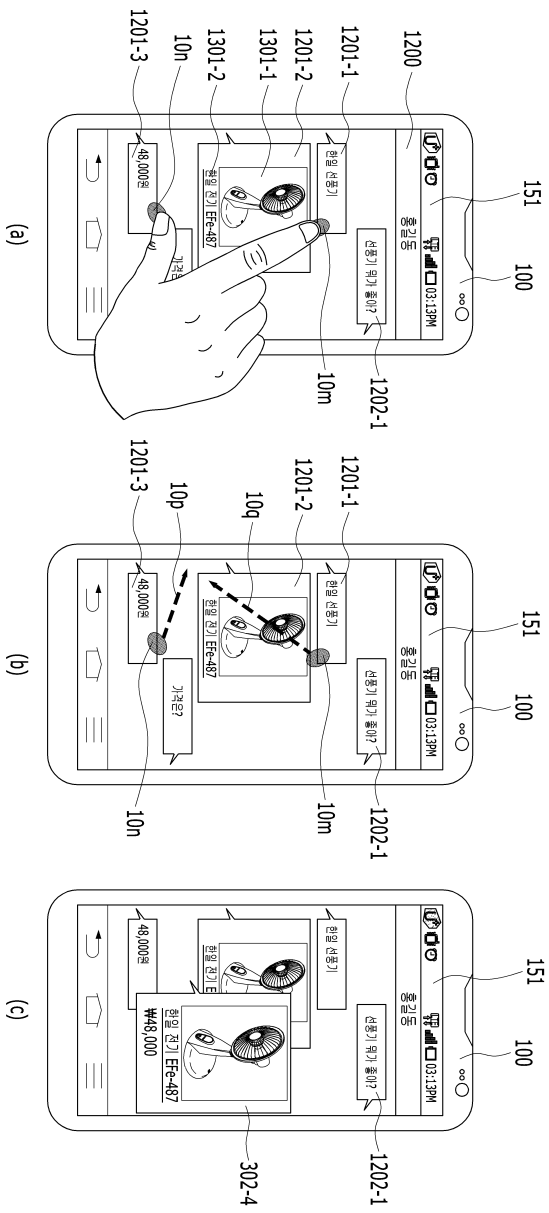




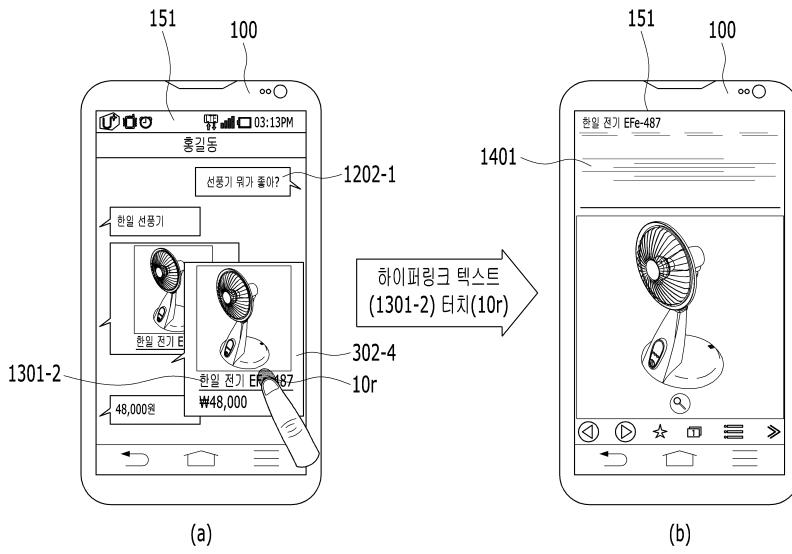
도면12



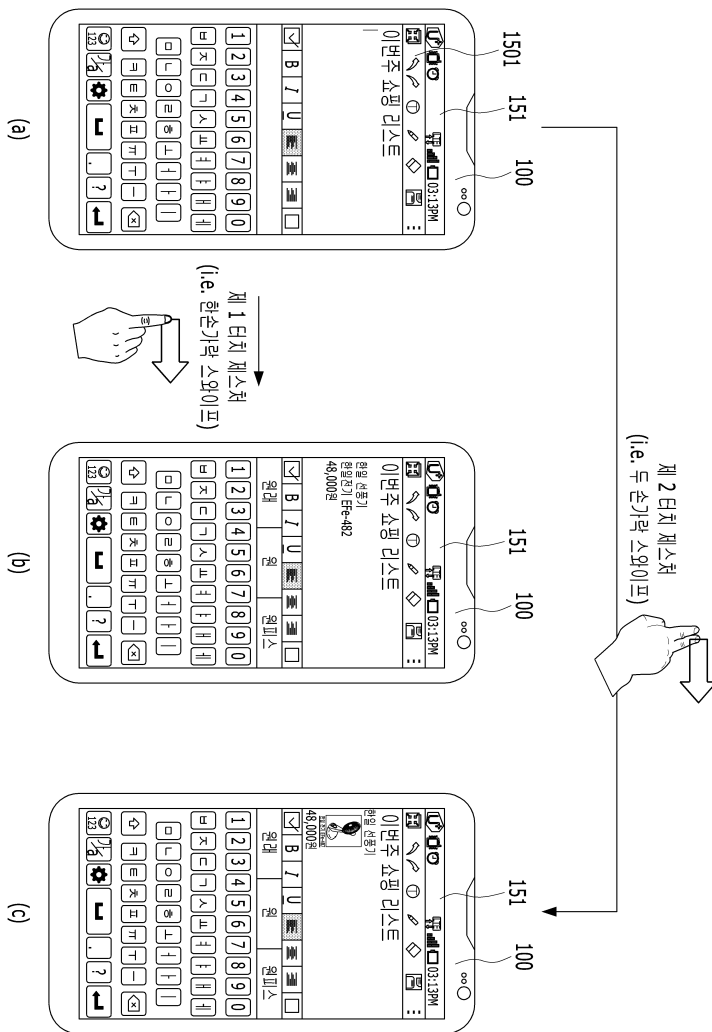
도면13



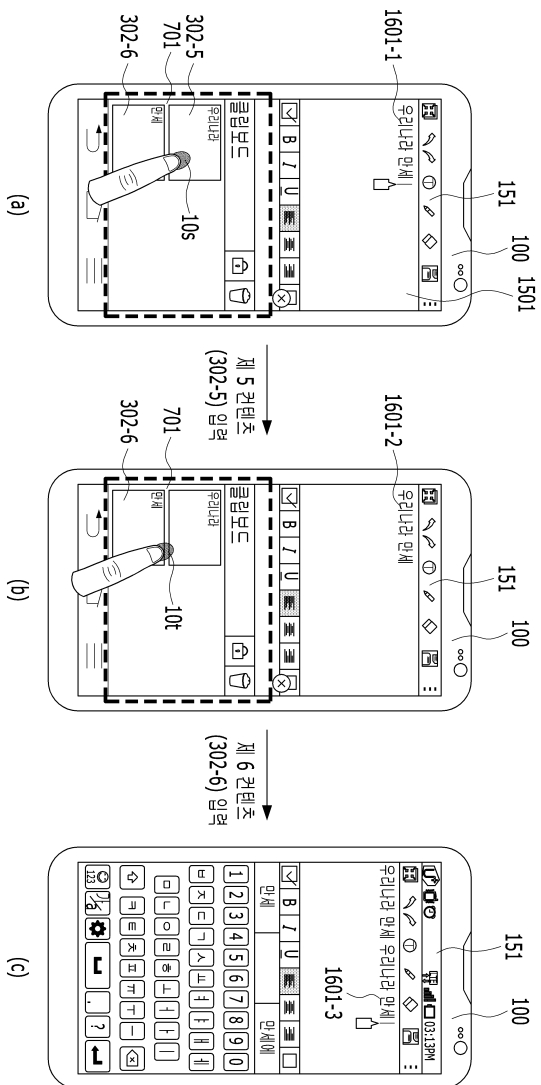
도면14



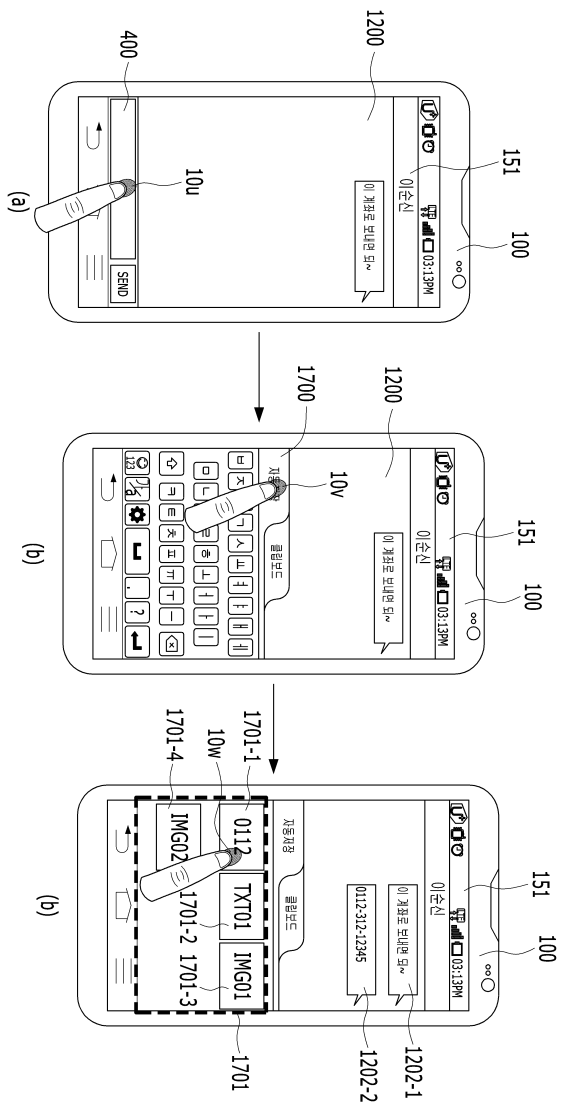
도면15



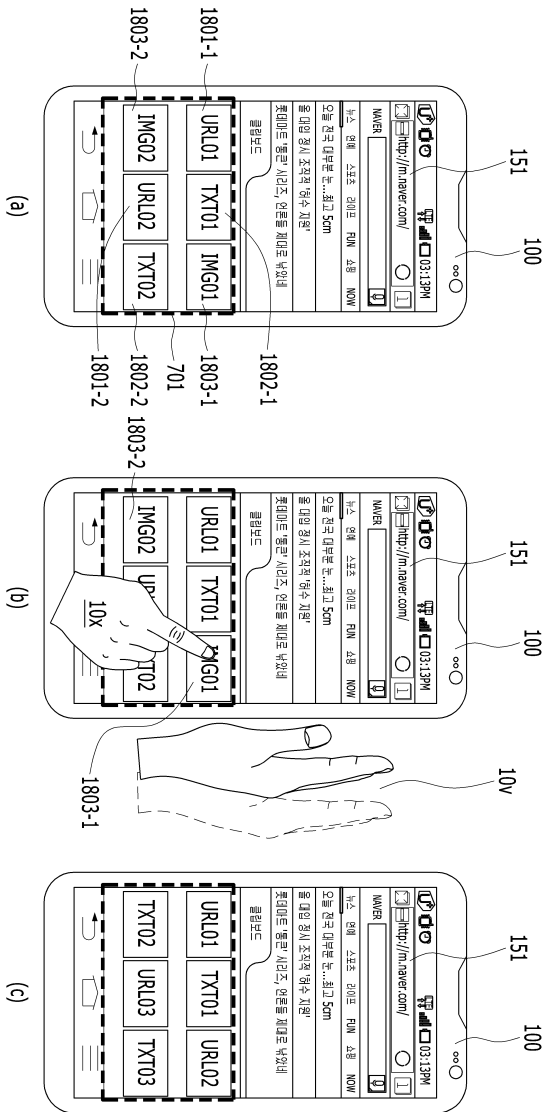
도면16



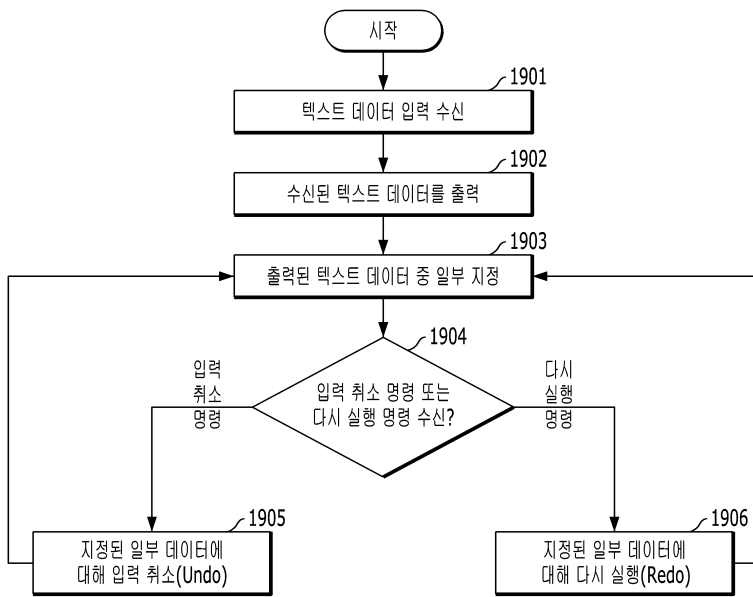
도면17



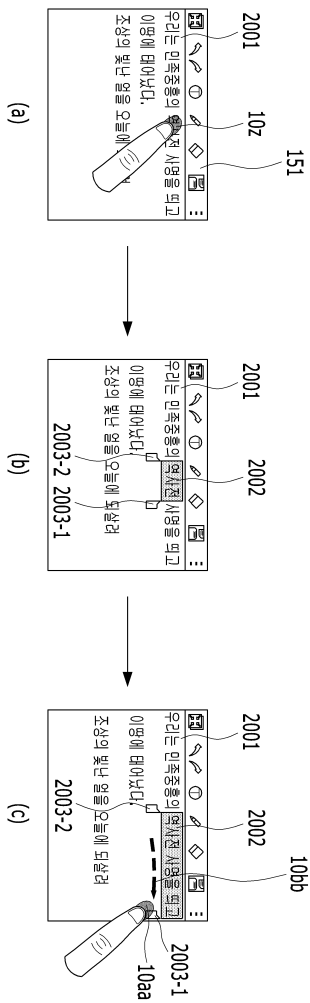
도면18



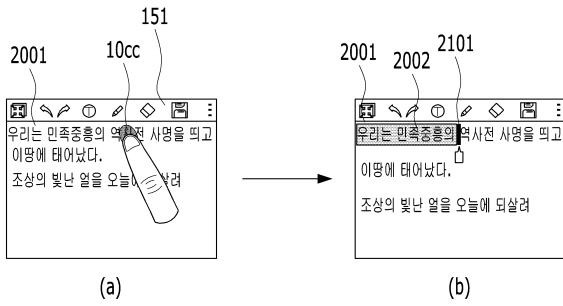
도면19



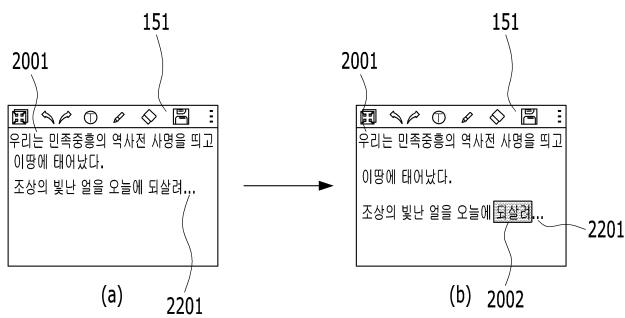
도면20



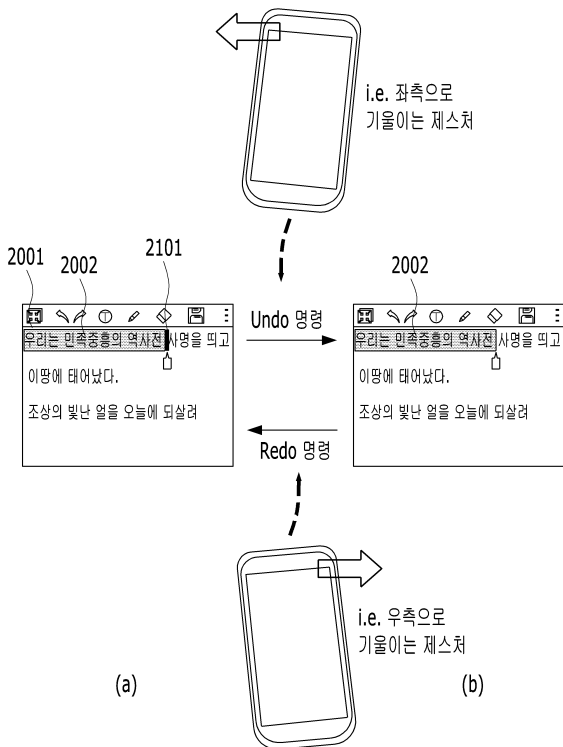
도면21



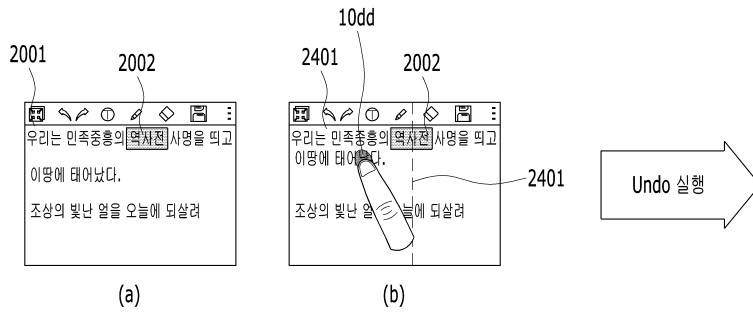
도면22



도면23



도면24



도면25

