

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl.⁷
G06F 17/00
H04Q 7/32



[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 02152438.6

[43] 公开日 2003 年 6 月 4 日

[11] 公开号 CN 1421802A

[22] 申请日 2002.11.27 [21] 申请号 02152438.6

[30] 优先权

[32] 2001.11.30 [33] FR [31] 01/15505

[71] 申请人 皇家飞利浦电子有限公司

地址 荷兰艾恩德霍芬

[72] 发明人 S·乌德延斯

[74] 专利代理机构 中国专利代理(香港)有限公司

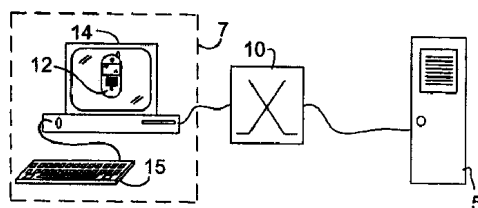
代理人 吴立明 张志醒

权利要求书 1 页 说明书 3 页 附图 2 页

[54] 发明名称 一种用于讲授关于备有多个功能度的设备的系统和方法

[57] 摘要

本系统用于讲授关于备有多个用户难以发掘的功能度的设备(12)的系统。该系统是由一个服务器装置(5)通过互联网(10)提供与所说设备可能性相关的问题构成的。每个正确的回答导致点的分配并使其可能继续。获得最高记分的用户被奖励。这样,借助该系统,用户获取对设备的良好了解,其将鼓励他们忠诚老实。此外,通过分析某些回答,制造者了解它必须开发的功能度。应用:讲授关于具有复杂功能度的设备。



I S S N 1 0 0 8 - 4 2 7 4

1. 一种用于讲授关于备有多个功能度的设备的系统，其特征在于它是由一个服务器装置构成的，该服务器用于提供与所说设备的可能性相关的问题，用于认为点是由该服务器装置的每个用户引起和用于确定对具有最多点的用户的奖励。

2. 如权利要求 1 的系统，对于该系统所说设备备有电信通信装置，其特征在于所说装置用于与所说服务器装置连接。

3. 如权利要求 1 或 2 的系统，其特征在于该服务器装置具有简档装置，用于确定用户的简档。

4. 如权利要求 1 到 3 之一的系统，其特征在于该服务器装置具有统计装置，用于确定用户的最佳功能度，以便在另外的设备上开发它们。

5. 如权利要求 4 的系统，其特征在于，对于功能度，感兴趣的标准是相关联的。

6. 一种在如在权利要求 1 到 5 之一所要求的系统中使用的设备。

7. 一种设备，其功能度是由如权利要求 1 到 5 之一所要求的系统定义的。

8. 一种由用户增强具有多个功能度的一个设备的方法，其特征在于包括以下步骤：

将使用该设备有关的一组问题装在具体英特网类型的服务器上，
建立用于对所说一组问题中的该问题正确的回答的记分，
基于所说记分，奖励最优秀的用户。

9. 如权利要求 8 的方法，其特征在于还包括一个附加步骤，其用于指示该功能度的兴趣，以便在另一个设备上开发它们。

一种用于讲授关于备有
多个功能度的设备的系统和方法

5 技术领域

本发明涉及用于讲授关于备有多个功能度的设备的一个系统。

本发明还涉及包括在这样一种系统中的一种设备以及由用户增强这样一种设备的方法。

本发明还涉及由用户增强具有多个功能度的设备的方法。

10 本发明找到了尤其有关由用户开发一种产品和其增强的主要具体应用。

本发明具体涉及具有颇复杂类型的功能的设备，例如一种移动电话设备。用户只使用他们的设备的可能性的一小部分是很平常的事。此外，对这样的设备的制造者而言重要的是了解哪个功能度是好理解的以及它是否是理解的。

15

背景技术

在 PCT 专利文件 W0 01/35678 中，推荐的装置用于方便用户试图访问各种各样功能度的设备；但是，这要求使用所有类型的装置。

20

发明内容

本发明推荐一种在前序中说明的类型的系统，其一个大的范围不同于上述现有技术之处在于鼓励用户去学习他的设备本身的功能度。

25 为此，这样的一种系统的特征在于它是由一个服务器装置构成的，该服务器用于提供与所说设备的可能性相关的问题，用于认为这些点（point）是由该服务器装置的每个用户引起的，和用于确定对具有最多点的用户的奖励。

用于由用户增强具备多个功能度的一个设备的方法的特征在于包括以下步骤：

30 将使用该设备有关的一组问题装在具体互联网类型的服务器上，建立用于对所说一组问题中的该问题正确的回答的记分，基于所说记分，奖励最优秀的用户。

附图说明

本发明将参照表示在附图中的实施例的示例进一步加以描述，然而本发明并不限制于此，其中

图 1 表示按本发明的一个系统。

5 图 2 表示按本发明的系统中使用的流程图。

图 3 表示一个屏幕，其表示由本发明推荐的一次测量。

图 4 表示本发明的另一实施例。

具体实施方式

图 1 表示按本发明的一个系统。它由一个终端站 7 与其通信的一个服务器装置 5 组成，该服务器 5 通过互联网 10 提供与设备 12 有关的一组问题，其能够表示在终端站 7 的屏幕 14 上。在该例的上下文中，设备 12 是一个蜂窝类型的移动电话。用户已从该终端站 7 请教的一组问题包含通过键盘 15 或鼠标（未示）可进行响应的问题。这些问题将与设备的功能和它备有的功能度有关。为了使用户进行努力更好地了解该设备，该一组问题类似于一种有奖励的游戏，该奖励被提供于获得最可能多的设备知识的那些人。

图 2 通过一个流程图表示该游戏可以如何组织。框 K0 是初始化步骤。在该步骤期间进行努力，连同其他事物一起确定用户的简档：他的名字“Nme”，他的职业，他在什么工业部门中工作等等。在该步骤期间，他的记分被初始化到提供给他的游戏——一组问题。框 K2 相应一个问题 $Q(i)$ 的提出，而框 K4 相应由用户给出的回答 $R(i)$ 。该回答由框 K10 中的抽样回答 $RT(i)$ 测试。如果回答正确，则通过框 K12 和 K14 返回框 K2。框 K12 具有使问题的数量“i”加 1 的作用，而框 K14 是在一组问题结束时的一个测试。如果完成测试则转到框 K16。如果回答框 K10 的测试是“否”，则也转到框 K16。在该框 K16，记录用户的名字“Nme”和他已经回答的最后问题的号码。其中框 20 表示用户的密级。如果他的记分是良好（只要他已回答了许多问题），则可授于他奖励，或以钱的方式，或者授与他使用他的无线电话的时间信用单据（time credit）。很明显，由于奖励而被引诱的用户将通过使用该设备的方法留下来意在正确地回答一组问题。

为确定用户感兴趣的功能度，如图 3 中所示将附加指示符到与功

能度相关的问题。这些指示符由表示在屏幕 14 上的与一个问题 $Q(i)$ 相关的标以 $Tp1-Tp4$ 的框组成。已引入与这些框 $Tp1-Tp4$ 相对的星号 $*$ ，其数量认为代表问题的兴趣。为了进一步开发一个设备将考虑对这些回答的分析。

5 图 4 表示本发明的另一个实施例，在该图上，在前面附图中公共的元件有着相同的参考数。在该例中，互联网可访问由术语 WAP 了解的移动系统。一个接口电路 30 使得有可能收集和发射信息到该移动设备 12，从而有可能直接访问一组游戏问题。

10 将意识到耗费时间到该一组问题的用户将忠实于该设备，并且将试图购买该设备的新版本，只要它们出现。

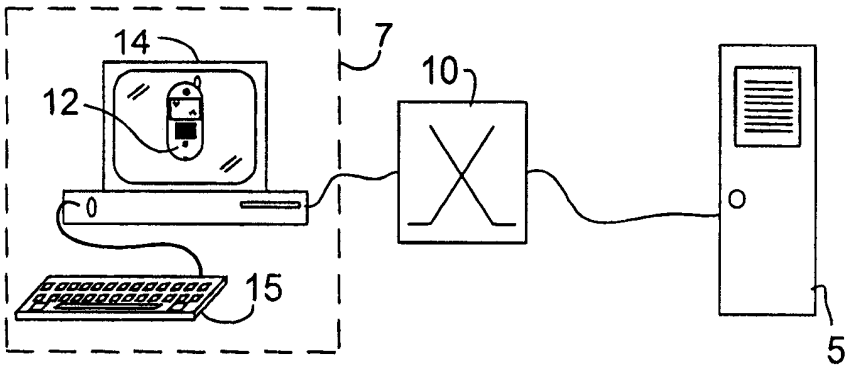


图 1

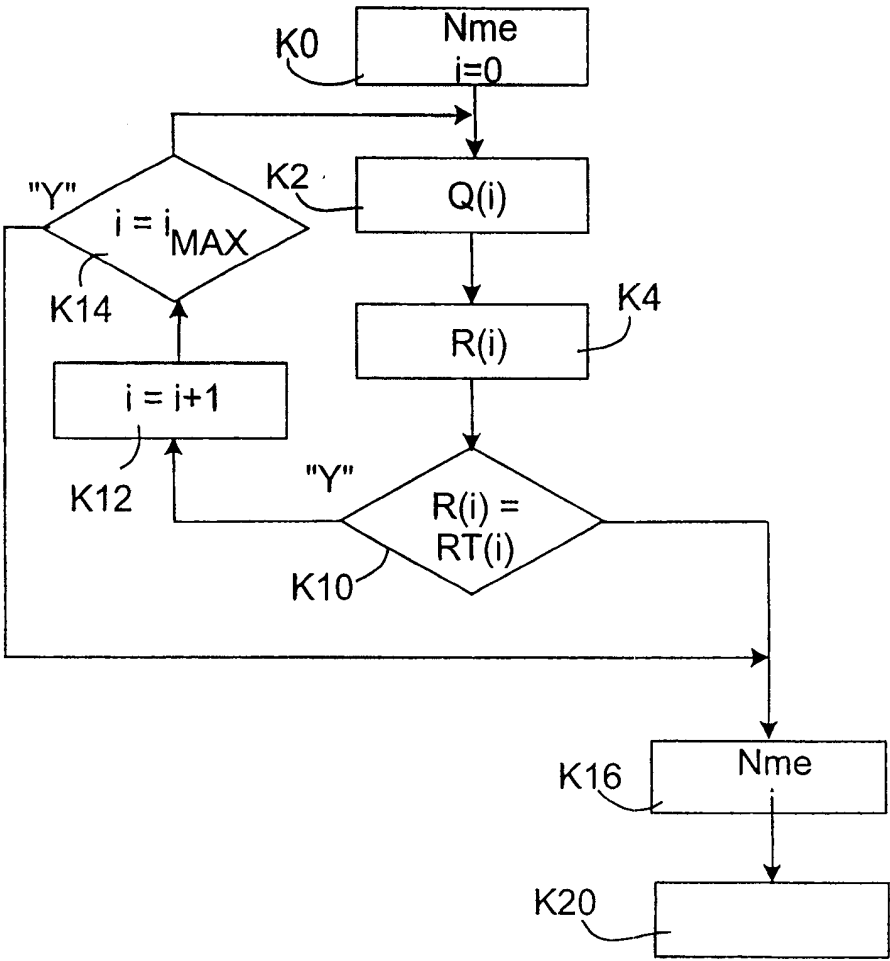


图 2

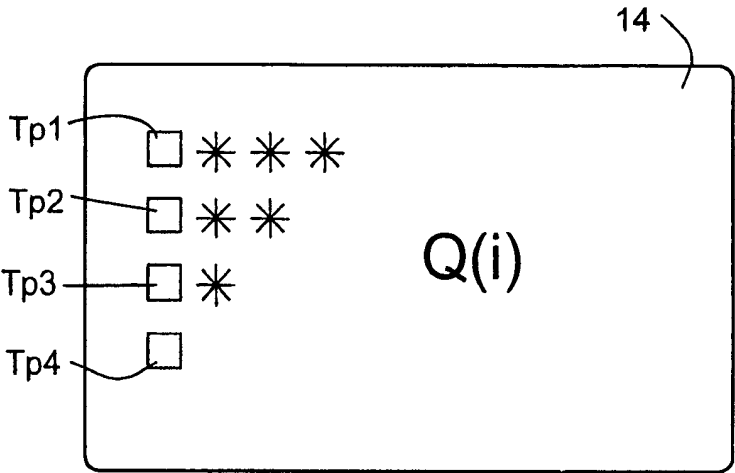


图 3

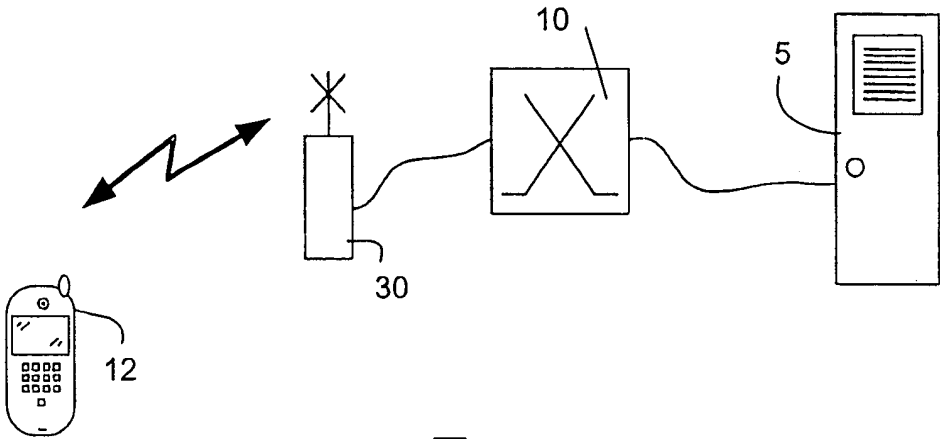


图 4