

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 6 部門第 3 区分

【発行日】平成24年7月5日 (2012.7.5)

【公表番号】特表2011-526396(P2011-526396A)

【公表日】平成23年10月6日 (2011.10.6)

【年通号数】公開・登録公報2011-040

【出願番号】特願2011-516742(P2011-516742)

【国際特許分類】

G 0 6 F 3/048 (2006.01)

G 0 6 F 3/01 (2006.01)

G 0 6 F 3/041 (2006.01)

G 0 6 F 3/044 (2006.01)

【 F I 】

G 0 6 F 3/048 6 5 5 B

G 0 6 F 3/048 6 5 1 C

G 0 6 F 3/01 3 1 0 C

G 0 6 F 3/048 6 5 4 A

G 0 6 F 3/041 3 8 0 N

G 0 6 F 3/044 E

G 0 6 F 3/041 3 3 0 B

【手続補正書】

【提出日】平成24年5月15日 (2012.5.15)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

仮想タッチパッドを表示し、同時に前記仮想タッチパッド上のタッチに基づいてマウスカーソルを制御する方法であって、

タッチスクリーン上にシステム部分及びタッチスクリーン部分を同時に表示するステップと、

前記システム部分にオペレーティングシステム (OS) のユーザーインターフェース (UI) を表示するステップであって、前記マウスカーソルが、前記 OS の部分として表示されるものと、

前記タッチスクリーン部分に前記仮想タッチパッドを表示するステップと、

前記タッチスクリーン部分内部において前記タッチを受信するステップと、

前記タッチを 1 つ以上のマウス動作へ変換するために 1 つ以上のルールを使用するステップと、

前記マウス動作を利用し前記マウスカーソルを制御するステップと、を含む方法を実行するために具体化された計算機実行可能命令を有する 1 つ以上の計算機記憶媒体。

【請求項 2】

更に、前記タッチにデジタイザーを適用し、前記タッチをタッチパケットへ変換するステップを含む請求項 1 記載の媒体。

【請求項 3】

前記タッチパケットが、前記タッチに関連する x / y 座標、方向、速度のうち少なくとも 1 つの指標を含むことを特徴とする請求項 2 記載の媒体。

【請求項 4】

更に、前記タッチスクリーン部分に 1 つ以上の仮想ボタンを表示するステップを含む請求項 1 記載の媒体。

【請求項 5】

更に、前記システム部分の一部の内部において前記タッチを受信するステップを含む請求項 1 記載の媒体。

【請求項 6】

更に、

前記システム部分において第 2 のタッチを受信するステップと、

前記第 2 のタッチに基づいて前記マウスカーソルを制御するステップと、を含む請求項 1 記載の媒体。

【請求項 7】

前記 1 つ以上のルールが、前記タッチスクリーン部分の外部から受信された前記タッチの一部を考慮しないことを特徴とする請求項 1 記載の媒体。

【請求項 8】

前記タッチがタッチスクリーン部分において発生した場合、前記 1 つ以上のルールが、前記タッチスクリーン部分の外部から受信した前記タッチの一部を考慮することを特徴とする請求項 1 記載の媒体。

【請求項 9】

前記仮想タッチパッドが、ユーザーがキーを押下したときだけ表示されることを特徴とする請求項 1 記載の媒体。

【請求項 10】

前記タッチスクリーンが、多重タッチのタッチを支援していることを特徴とする請求項 1 記載の媒体。

【請求項 11】

計算装置上の計算機が読み出し可能かつ実行可能な媒体上において具体化されたグラフィカルユーザーインターフェース（GUI）であって、1 つのタッチスクリーンディスプレイに表示される前記 GUI が、

対話的オペレーティングシステム（OS）を表示するように構成されるシステム表示領域であって、ユーザーが、入力装置を使用し 1 つ以上のソフトウェアアプリケーションと対話し得るものと、

仮想入力装置を表示し、前記ユーザーが、前記 OS と対話可能なタッチを受信するように構成されるタッチスクリーンディスプレイ部を含むグラフィカルユーザーインターフェース。

【請求項 12】

前記仮想入力装置が、タッチパッド表現であることを特徴とする請求項 11 記載のグラフィカルユーザーインターフェース。

【請求項 13】

前記仮想入力装置が、1 つ以上の仮想ボタンを含むことを特徴とする請求項 12 記載の媒体。

【請求項 14】

前記仮想入力装置が、トラックボール、スクロールホイール、又はスクロールノブのうち少なくとも 1 つの表現であることを特徴とする請求項 11 記載の媒体。

【請求項 15】

前記タッチが、前記システム表示領域においてマウスカーソルを制御するために使用されることを特徴とする請求項 11 記載の媒体。

【請求項 16】

ユーザーがオペレーティングシステム（OS）のグラフィカルユーザーインターフェース（GUI）表示と対話し得るようにディスプレイ上に仮想入力装置を表示するための方法であって、

ディスプレイ上にシステム部分及びタッチスクリーン部分を同時に表示するステップであって、前記システム部分が、前記OSの前記GUIを表示し、前記タッチスクリーン部分が、前記仮想入力装置を表示するものと、

前記仮想入力装置上において1つ以上のタッチを受信するステップと、

前記1つ以上のタッチをx/y方向を示すタッチパケットへ変換するステップと、

前記タッチパケットを、前記システム部分に関連付けられる画面サイズをもたらず変換パケットへ変換するステップと、

前記変換パケットに基づいて1つ以上のマウス動作を決定するステップと、

前記マウスパケットに基づいて前記OSの前記GUIを操作するステップと、含む方法

。

【請求項17】

更に、前記変換パケットをキャッシュするステップを含む請求項16記載の方法。

【請求項18】

前記仮想入力装置が、1つ以上のボタン、トラックボール、スクロールホイール、及びスクロールノブを有するタッチパッドのうち少なくとも1つの提示を含むことを特徴とする請求項17記載の方法。

【請求項19】

前記OSの前記GUIを操作するステップが更に、マウスカーソルを操作するステップを含むことを特徴とする請求項17記載の方法。

【請求項20】

前記マウスカーソルが、アプリケーションプログラムによって制御されることを特徴とする請求項19記載の方法。