



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2020년07월28일  
(11) 등록번호 10-2138515  
(24) 등록일자 2020년07월22일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
H04B 1/40 (2015.01) H04W 4/14 (2018.01)  
(21) 출원번호 10-2013-0117439  
(22) 출원일자 2013년10월01일  
심사청구일자 2018년10월01일  
(65) 공개번호 10-2015-0038987  
(43) 공개일자 2015년04월09일  
(56) 선행기술조사문헌  
KR1020110008713 A\*  
US20060174207 A1\*  
US20070233801 A1\*  
\*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자  
엘지전자 주식회사  
서울특별시 영등포구 여의대로 128 (여의도동)  
(72) 발명자  
김희정  
서울 서초구 바우피로 38, 전자기술원 (우면동, LG종합기술원)  
(74) 대리인  
특허법인(유한)케이비케이

전체 청구항 수 : 총 6 항

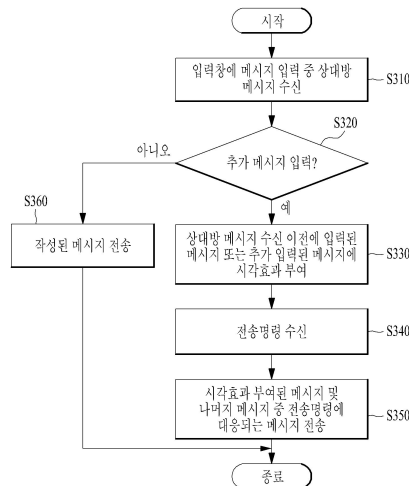
심사관 : 정성윤

(54) 발명의 명칭 이동단말기 및 그 제어방법

(57) 요약

본 발명은 메시지 작성 중 상대방으로부터 메시지가 수신된 경우, 메시지 수신 전후로 입력되는 메시지를 선택적으로 전송할 수 있는 이동 단말기 및 그 제어방법에 관한 것이다. 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기의 제어방법은, 메시지 입력창에 메시지 입력 중 외부로부터 상대방 메시지가 수신되고, 상기 메시지 입력창에 추가로 메시지가 입력되는 경우, 상기 상대방 메시지가 수신되기 전에 입력된 메시지 또는 상기 추가 입력된 메시지에 시각효과를 부여하는 단계; 및 전송 명령이 수신되면, 상기 메시지 입력창에 표시되는 메시지 중 상기 시각효과가 부여된 메시지 및 상기 시각효과가 부여되지 않은 메시지 중 상기 전송 명령에 대응되는 메시지를 상대방으로 전송하는 단계를 포함할 수 있다.

대표도 - 도3



## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

외부 장치와 통신을 수행하는 무선 통신부;

메시지 어플리케이션의 싱글 메시지 입력창을 표시하는 터치스크린; 및

상기 싱글 메시지 입력창을 통해 사용자로부터 제1 입력 메시지가 입력될 경우, 상기 싱글 메시지 입력창 내에 상기 제1 입력 메시지가 표시되도록 제어하고,

상기 싱글 메시지 입력창으로부터 분리된 싱글 대화 표시 영역 내에 상기 외부 장치로부터 수신된 제1 메시지가 표시되도록 상기 터치스크린을 제어하되, 상기 제1 입력 메시지가 상기 사용자에게 의해 입력되는 동안에 상기 수신된 제1 메시지가 표시되도록 제어하며,

상기 싱글 메시지 입력창을 통해 상기 사용자로부터 상기 제1 입력 메시지의 다음의 제2 입력 메시지가 입력될 경우, 상기 제1 메시지가 수신된 후에 이미 상기 제1 입력 메시지가 표시된 상기 싱글 메시지 입력창 내에 상기 입력된 제2 입력 메시지가 표시되도록 제어하고,

상기 싱글 메시지 입력창 내에서 상기 제1 입력 메시지 및 상기 제2 입력 메시지가 서로 구별되도록 상기 제1 입력 메시지 또는 상기 제2 입력 메시지에 시각 효과를 부여하며,

상기 시각 효과가 부여된 제1 입력 메시지 또는 제2 입력 메시지를 선택적으로 송신하기 위한 선택적 송신 입력에 반응하여, 상기 시각 효과가 부여된 제1 입력 메시지 또는 제2 입력 메시지가 상기 외부 장치로 송신되도록 제어하는 제어부;를 포함하고,

상기 제1 입력 메시지는, 상기 선택적 송신 입력에 의해 상기 제1 입력 메시지가 선택될 경우에만 송신되고,

상기 제2 입력 메시지는, 상기 선택적 송신 입력에 의해 상기 제2 입력 메시지가 선택될 경우에만 송신되고,

상기 선택적 송신 입력은, 상기 제1 입력 메시지 및 상기 제2 입력 메시지가 상기 싱글 메시지 입력창 내에서 구별되게 표시됨과 동시에 상기 외부 장치로부터 수신된 제1 메시지가 상기 싱글 메시지 입력창 내에 표시된 상태일 때에 수신되는, 이동 단말기.

#### 청구항 2

제 1항에 있어서,

상기 선택적 송신 입력은, 송신 버튼의 선택을 포함하고,

상기 제2 입력 메시지는 상기 선택적 송신 입력에 반응하여 상기 시각 효과가 부여되거나 또는 부여되지 않는, 이동 단말기.

#### 청구항 3

제 1항에 있어서,

상기 선택적 송신 입력은, 상기 시각 효과가 부여된 제1 입력 메시지 또는 제2 입력 메시지를 상기 싱글 메시지 입력창에서 상기 싱글 대화 표시 영역으로 터치 드래그한 후 상기 터치 드래그를 해제하는 터치 드래그 명령을 포함하고,

상기 터치 드래그된 제1 입력 메시지 또는 제2 입력 메시지는, 상기 선택적 송신 입력에 반응하여 송신되고,

상기 외부 장치로 송신되는 모든 메시지들은, 상기 싱글 대화 표시 영역 내에 표시되는, 이동 단말기.

#### 청구항 4

제 3항에 있어서, 상기 제어부는,

상기 싱글 대화 표시 영역 내의 터치 드래그되어 해제된 위치에 상기 제1 입력 메시지 또는 제2 입력 메시지가 표시되도록 제어하고,

상기 위치와 관련된 정보가 상기 외부 장치로 송신되도록 제어하는, 이동 단말기.

**청구항 5**

삭제

**청구항 6**

제 3항에 있어서,

상기 제어부는,

상기 제1 입력 메시지 또는 제2 입력 메시지가 송신된 후에 상기 시각 효과의 표시가 중단되도록 제어하는, 이동 단말기.

**청구항 7**

제 6항에 있어서,

상기 시각 효과는, 테두리 효과, 상기 제1 또는 제2 입력 메시지의 주변에 표시되는 인디케이터, 명암 효과 및 메시지 색상 변경 효과 중 적어도 하나를 포함하는, 이동 단말기.

**청구항 8**

삭제

**청구항 9**

삭제

**청구항 10**

삭제

**청구항 11**

삭제

**청구항 12**

삭제

**청구항 13**

삭제

**청구항 14**

삭제

**청구항 15**

삭제

**청구항 16**

삭제

**청구항 17**

삭제

청구항 18

삭제

청구항 19

삭제

청구항 20

삭제

**발명의 설명**

**기술 분야**

[0001] 본 발명은 메시지 작성 중 상대방으로부터 메시지가 수신된 경우, 메시지 수신 전후로 입력되는 메시지를 선택적으로 전송할 수 있는 이동 단말기 및 그 제어방법에 관한 것이다.

**배경 기술**

[0002] 단말기는 이동 가능 여부에 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 mount terminal)로 나뉠 수 있다.

[0003] 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.

[0004] 이러한 단말기의 기능 지지 및 증대를 위해, 단말기의 구조적인 부분 및/또는 소프트웨어적인 부분을 개량하는 것이 고려될 수 있다.

[0005] 상기와 같은 이동 단말기를 이용하여, 원격으로 떨어진 상대방과 메시지를 주고 받을 수 있다. 그런데, 메시지 작성 도중 상대방으로부터 메시지가 도착한 경우, 메시지 도착 이전까지 작성한 메시지를 도착한 메시지와 관계 없이 그대로 완성해서 전송할 수도 있으나, 도착한 메시지의 내용에 따라 이전까지 작성한 메시지를 수정하거나 새로이 메시지를 작성할 필요가 있을 수 있다. 이러한 경우, 종래에는 이전에 입력한 메시지의 적어도 일부를 삭제하거나 클립보드에 복사한 후 희망 메시지를 다시 작성해야 하는 번거로움이 있었다.

**발명의 내용**

**해결하려는 과제**

[0006] 본 발명은 상대방으로부터 메시지가 도착한 시점 전후로 작성되는 메시지를 선택적으로 편리하게 전송할 수 있는 이동 단말기 및 그 제어방법을 제공하기 위한 것이다.

[0007] 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**

[0008] 상기 목적을 달성하기 위해 본 발명은, 무선 통신부; 메시지 입력창을 표시하기 위한 터치스크린; 및 상기 메시지 입력창에 메시지 입력 중 상기 무선 통신부를 통해 외부로부터 상대방 메시지가 수신되고, 상기 메시지 입력창에 추가로 메시지가 입력되는 경우, 상기 상대방 메시지가 수신되기 전에 입력된 메시지 또는 상기 추가 입력된 메시지에 시각효과가 부여되도록 하고, 상기 터치스크린을 통해 전송 명령이 수신되면, 상기 메시지 입력창에 표시되는 메시지 중 상기 시각효과가 부여된 메시지 및 상기 시각효과가 부여되지 않은 메시지 중 상기 전송 명령에 대응되는 메시지가 상대방으로 전송되도록 제어하는 제어부를 포함하는 이동 단말기를 제공한다.

[0009] 또한, 상기 목적을 달성하기 위해 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기의 제어방법은, 메시지 입력창에 메

상기 입력 중 외부로부터 상대방 메시지가 수신되고, 상기 메시지 입력창에 추가로 메시지가 입력되는 경우, 상기 상대방 메시지가 수신되기 전에 입력된 메시지 또는 상기 추가 입력된 메시지에 시각효과를 부여하는 단계; 및 전송 명령이 수신되면, 상기 메시지 입력창에 표시되는 메시지 중 상기 시각효과가 부여된 메시지 및 상기 시각효과가 부여되지 않은 메시지 중 상기 전송 명령에 대응되는 메시지를 상대방으로 전송하는 단계를 포함할 수 있다.

**발명의 효과**

- [0010] 본 발명에 따른 이동 단말기 및 그 제어 방법의 효과에 대해 설명하면 다음과 같다.
- [0011] 상대방으로부터 메시지가 수신된 시점을 기준으로 그 이전과 이후에 작성된 메시지가 소정의 시각효과를 통해 구분되어 표시될 수 있다.
- [0012] 또한, 상기 시점을 기준으로 그 이전과 이후에 작성된 메시지 중 적어도 하나가 선택적으로 상대방에 전송될 수 있어, 이전에 작성된 메시지를 별도로 삭제하거나 클립보드에 저장시킬 필요가 없다.
- [0013] 본 발명에서 얻을 수 있는 효과는 이상에서 언급한 효과들로 제한되지 않으며, 언급하지 않은 또 다른 효과들은 아래의 기재로부터 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

**도면의 간단한 설명**

- [0014] 도 1은 본 발명의 일 실시예와 관련된 이동 단말기의 블록 구성도(block diagram)이다.
- 도 2는 본 발명의 일 실시예에 관련된 이동 단말기의 전면 사시도이다.
- 도 3은 본 발명의 일 실시예에 관련된 이동 단말기의 제어 흐름도이다.
- 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 메시지를 선택적으로 전송하는 방법의 일례를 나타낸다.
- 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 메시지를 선택적으로 전송하는 방법의 다른 일례를 나타낸다.
- 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 메시지에 부여된 시각효과를 해제하는 방법의 일례를 나타낸다.
- 도 7은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 상대방 메시지 도착 이후 입력되는 메시지가 별도의 메시지 입력창에 표시되는 형태의 일례를 나타낸다.
- 도 8은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 첨부과일에 시각효과가 표시되는 형태의 일례를 나타낸다.
- 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따른 메시지 위치 선택방법의 일례를 나타낸다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

- [0015] 이하, 본 발명과 관련된 이동 단말기에 대하여 도면을 참조하여 보다 상세하게 설명한다. 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.
- [0016] 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 등이 포함될 수 있다.
- [0017] 그러나, 본 명세서에 기재된 실시예에 따른 구성은 이동 단말기에만 적용 가능한 경우를 제외하면, 디지털 TV, 데스크탑 컴퓨터 등과 같은 고정 단말기에도 적용될 수도 있음을 본 기술분야의 당업자라면 쉽게 알 수 있을 것이다.
- [0018] 도 1은 본 발명의 일 실시예와 관련된 이동 단말기의 블록 구성도(block diagram)이다. 상기 이동 단말기(100)는 무선 통신부(110), A/V(Audio/Video) 입력부(120), 사용자 입력부(130), 센싱부(140), 출력부(150), 메모리(160), 인터페이스부(170), 제어부(180) 및 전원 공급부(190) 등을 포함할 수 있다. 도 1에 도시된 구성요소들이 필수적인 것은 아니어서, 그보다 많은 구성요소들을 갖거나 그보다 적은 구성요소들을 갖는 이동 단말기가

구현될 수도 있다.

- [0019] 이하, 상기 구성요소들에 대해 차례로 살펴본다.
- [0020] 무선 통신부(110)는 이동 단말기(100)와 무선 통신 시스템 사이 또는 이동 단말기(100)와 이동 단말기(100)가 위치한 네트워크 사이의 무선 통신을 가능하게 하는 하나 이상의 모듈을 포함할 수 있다. 예를 들어, 무선 통신부(110)는 방송 수신 모듈(111), 이동통신 모듈(112), 무선 인터넷 모듈(113), 근거리 통신 모듈(114) 및 위치 정보 모듈(115) 등을 포함할 수 있다.
- [0021] 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.
- [0022] 상기 방송 관리 서버는, 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보를 생성하여 송신하는 서버 또는 기 생성된 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보를 제공받아 단말기에 송신하는 서버를 의미할 수 있다. 상기 방송 신호는, TV 방송 신호, 라디오 방송 신호, 데이터 방송 신호를 포함할 뿐만 아니라, TV 방송 신호 또는 라디오 방송 신호에 데이터 방송 신호가 결합한 형태의 방송 신호도 포함할 수 있다.
- [0023] 상기 방송 관련 정보는 방송 채널, 방송 프로그램 또는 방송 서비스 제공자에 관련한 정보를 의미한다. 상기 방송 관련 정보는, 이동통신망을 통하여도 제공될 수 있다. 이러한 경우에는 상기 이동통신 모듈(112)에 의해 수신될 수 있다.
- [0024] 상기 방송 관련 정보는 다양한 형태로 존재할 수 있다. 예를 들어, DMB(Digital Multimedia Broadcasting)의 EPG(Electronic Program Guide) 또는 DVB-H(Digital Video Broadcast-Handheld)의 ESG(Electronic Service Guide) 등의 형태로 존재할 수 있다.
- [0025] 상기 방송 수신 모듈(111)은, 예를 들어, DMB-T(Digital Multimedia Broadcasting-Terrestrial), DMB-S(Digital Multimedia Broadcasting-Satellite), MediaFLO(Media Forward Link Only), DVB-H(Digital Video Broadcast-Handheld), DVB-CBMS (Convergence of Broadcasting and Mobile Service), OMA-BCAST (Open Mobile Alliance-BroadCAST), CMMB (China Multimedia Mobile Broadcasting), MBBMS (Mobile Broadcasting Business Management System), ISDB-T(Integrated Services Digital Broadcast-Terrestrial) 등의 디지털 방송 시스템을 이용하여 디지털 방송 신호를 수신할 수 있다. 물론, 상기 방송 수신 모듈(111)은, 상술한 디지털 방송 시스템 뿐만 아니라 다른 방송 시스템에 적합하도록 구성될 수도 있다.
- [0026] 방송 수신 모듈(111)을 통해 수신된 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보는 메모리(160)에 저장될 수 있다.
- [0027] 이동통신 모듈(112)은, GSM(Gobal System for Mobile communications), CDMA(Code Division Multiple Access), WCDMA(Wideband CDMA)(이에 한정되지 않음)와 같은 이동 통신망 상에서 기지국, 외부의 단말, 서버 중 적어도 하나와 무선 신호를 송수신한다. 상기 무선 신호는, 음성 호 신호, 화상 통화 호 신호 또는 문자/멀티미디어 메시지 송수신에 따른 다양한 형태의 데이터를 포함할 수 있다.
- [0028] 무선 인터넷 모듈(113)은 무선 인터넷 접속을 위한 모듈을 말하는 것으로, 이동 단말기(100)에 내장되거나 외장될 수 있다. 무선 인터넷 기술로는 WLAN(Wireless LAN)(Wi-Fi), Wibro(Wireless broadband), Wimax(World Interoperability for Microwave Access), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access), GSM, CDMA, WCDMA, LTE(Long Term Evolution)(이에 한정되지 않음) 등이 이용될 수 있다.
- [0029] Wibro, HSDPA, GSM, CDMA, WCDMA, LTE 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.
- [0030] 근거리 통신 모듈(114)은 근거리 통신을 위한 모듈을 말한다. 근거리 통신(short range communication) 기술로 블루투스(Bluetooth), RFID(Radio Frequency Identification), 적외선 통신(IrDA, infrared Data Association), UWB(Ultra Wideband), ZigBee 등이 이용될 수 있다.
- [0031] 위치정보 모듈(115)은 이동 단말기의 위치를 획득하기 위한 모듈로서, 그의 대표적인 예로는 GPS(Global Position System) 모듈이 있다. 현재 기술에 의하면, 상기 GPS모듈(115)은 3개 이상의 위성으로부터 떨어진 거리 정보와 정확한 시간 정보를 산출한 다음 상기 산출된 정보에 삼각법을 적용함으로써, 위도, 경도, 및 고도에

따른 3차원의 현 위치 정보를 정확히 산출할 수 있다. 현재, 3개의 위성을 이용하여 위치 및 시간 정보를 산출하고, 또다른 1개의 위성을 이용하여 상기 산출된 위치 및 시간 정보의 오차를 수정하는 방법이 널리 사용되고 있다. 또한, GPS 모듈(115)은 현 위치를 실시간으로 계속 산출함으로써 속도 정보를 산출할 수 있다.

- [0032] 도 1을 참조하면, A/V(Audio/Video) 입력부(120)는 오디오 신호 또는 비디오 신호 입력을 위한 것으로, 이에는 카메라(121)와 마이크(122) 등이 포함될 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 표시될 수 있다.
- [0033] 카메라(121)에서 처리된 화상 프레임은 메모리(160)에 저장되거나 무선 통신부(110)를 통하여 외부로 전송될 수 있다. 카메라(121)는 사용 환경에 따라 2개 이상이 구비될 수도 있다.
- [0034] 마이크(122)는 통화모드 또는 녹음모드, 음성인식 모드 등에서 마이크로폰(Microphone)에 의해 외부의 음향 신호를 입력받아 전기적인 음성 데이터로 처리한다. 처리된 음성 데이터는 통화 모드인 경우 이동통신 모듈(112)을 통하여 이동통신 기지국으로 송신 가능한 형태로 변환되어 출력될 수 있다. 마이크(122)에는 외부의 음향 신호를 입력받는 과정에서 발생하는 잡음(noise)을 제거하기 위한 다양한 잡음 제거 알고리즘이 구현될 수 있다.
- [0035] 사용자 입력부(130)는 사용자가 단말기의 동작 제어를 위한 입력 데이터를 발생시킨다. 사용자 입력부(130)는, 이동단말기(100)의 전·후면 또는 측면에 위치하는 버튼(136), 터치 센서(정압/정전)(137)로 구성될 수 있고, 도시되지는 않았지만 키패드(key pad), 돔 스위치 (dome switch), 조그 휠, 조그 스위치 등을 더욱 포함하여 구성될 수 있다.
- [0036] 센싱부(140)는 이동 단말기(100)의 개폐 상태, 이동 단말기(100)의 위치, 사용자 접촉 유무, 이동 단말기의 방위, 이동 단말기의 가속/감속 등과 같이 이동 단말기(100)의 현 상태를 감지하여 이동 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 센싱 신호를 발생시킨다. 예를 들어 이동 단말기(100)가 슬라이드 폰 형태인 경우 슬라이드 폰의 개폐 여부를 센싱할 수 있다. 또한, 전원 공급부(190)의 전원 공급 여부, 인터페이스부(170)의 외부 기기 결합 여부 등을 센싱할 수도 있다. 한편, 상기 센싱부(140)는 근접 센서(141)를 포함할 수 있다. (근접 센서에 관해서는 후술하도록 한다).
- [0037] 출력부(150)는 시각, 청각 또는 촉각 등과 관련된 출력을 발생시키기 위한 것으로, 이에는 디스플레이부(151), 음향 출력 모듈(152), 알람부(153), 및 햅틱 모듈(154) 등이 포함될 수 있다.
- [0038] 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 처리되는 정보를 표시(출력)한다. 예를 들어, 이동 단말기가 통화 모드인 경우 통화와 관련된 UI(User Interface) 또는 GUI(Graphic User Interface)를 표시한다. 이동 단말기(100)가 화상 통화 모드 또는 촬영 모드인 경우에는 촬영 또는/및 수신된 영상 또는 UI, GUI를 표시한다.
- [0039] 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), 플렉시블 디스플레이(flexible display), 3차원 디스플레이(3D display) 중에서 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0040] 이들 중 일부 디스플레이는 그를 통해 외부를 볼 수 있도록 투명형 또는 광투과형으로 구성될 수 있다. 이는 투명 디스플레이라 호칭될 수 있는데, 상기 투명 디스플레이의 대표적인 예로는 TOLED(Transparent OLED) 등이 있다. 디스플레이부(151)의 후방 구조 또한 광 투과형 구조로 구성될 수 있다. 이러한 구조에 의하여, 사용자는 단말기 바디의 디스플레이부(151)가 차지하는 영역을 통해 단말기 바디의 후방에 위치한 사물을 볼 수 있다.
- [0041] 이동 단말기(100)의 구현 형태에 따라 디스플레이부(151)이 2개 이상 존재할 수 있다. 예를 들어, 이동 단말기(100)에는 복수의 디스플레이부들이 하나의 면에 이격되거나 일체로 배치될 수 있고, 또한 서로 다른 면에 각각 배치될 수도 있다.
- [0042] 디스플레이부(151)와 상기 터치센서(137)가 상호 레이어 구조를 이루거나 일체형으로 형성되는 경우(이하, '터치 스크린'이라 함)에, 디스플레이부(151)는 출력 장치 이외에 입력 장치로도 사용될 수 있다. 터치센서(137)는, 예를 들어, 터치 필름, 터치 시트, 터치 패드 등의 형태를 가지는 경우 디스플레이부(151)에 적층되어 레이어 구조를 형성할 수도 있고, 상기 디스플레이부(151)의 구성에 포함시켜 일체형으로 이루어질 수 있다.
- [0043] 터치센서(137)는 디스플레이부(151)의 특정 부위에 가해진 압력 또는 디스플레이부(151)의 특정 부위에 발생하는 정전 용량 등의 변화를 전기적인 입력신호로 변환하도록 구성될 수 있다. 터치센서(137)는 터치 되는 위치

및 면적뿐만 아니라, 터치 시의 압력까지도 검출할 수 있도록 구성될 수 있다.

- [0044] 터치센서(137)에 대한 터치 입력이 있는 경우, 그에 대응하는 신호(들)는 터치 제어기(미도시)로 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.
- [0045] 상기 근접 센서(141)는 상기 터치스크린에 의해 감싸지는 이동 단말기의 내부 영역 또는 상기 터치 스크린의 근처에 배치될 수 있다. 상기 근접 센서는 소정의 검출면에 접근하는 물체, 혹은 근방에 존재하는 물체의 유무를 전자계의 힘 또는 적외선을 이용하여 기계적 접촉이 없이 검출하는 센서를 말한다. 근접 센서는 접촉식 센서보다는 그 수명이 길며 그 활용도 또한 높다.
- [0046] 상기 근접 센서의 예로는 투과형 광전 센서, 직접 반사형 광전 센서, 미러 반사형 광전 센서, 고주파 발진형 근접 센서, 정전용량형 근접 센서, 자기형 근접 센서, 적외선 근접 센서 등이 있다. 상기 터치스크린이 정전식인 경우에는 상기 포인터의 근접에 따른 전계의 변화로 상기 포인터의 근접을 검출하도록 구성된다. 이 경우 상기 터치 스크린(터치센서)은 근접 센서로 분류될 수도 있다.
- [0047] 이하에서는 설명의 편의를 위해, 상기 터치스크린 상에 포인터가 접촉되지 않으면서 근접되어 상기 포인터가 상기 터치스크린 상에 위치함이 인식되도록 하는 행위를 "근접 터치(proximity touch)"라고 호칭하고, 상기 터치스크린 상에 포인터가 실제로 접촉되는 행위를 "접촉 터치(contact touch)"라고 호칭할 수 있다. 상기 터치스크린 상에서 포인터로 근접 터치가 되는 위치라 함은, 상기 포인터가 근접 터치될 때 상기 포인터가 상기 터치스크린에 대해 수직으로 대응되는 위치를 의미할 수 있다.
- [0048] 상기 근접센서는, 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 감지한다. 상기 감지된 근접 터치 동작 및 근접 터치 패턴에 상응하는 정보는 터치 스크린상에 출력될 수 있다.
- [0049] 음향 출력 모듈(152)은 호신호 수신, 통화모드 또는 녹음 모드, 음성인식 모드, 방송수신 모드 등에서 무선 통신부(110)로부터 수신되거나 메모리(160)에 저장된 오디오 데이터를 출력할 수 있다. 음향 출력 모듈(152)은 이동 단말기(100)에서 수행되는 기능(예를 들어, 호신호 수신음, 메시지 수신음 등)과 관련된 음향 신호를 출력하기도 한다. 이러한 음향 출력 모듈(152)에는 리시버(Receiver), 스피커(speaker), 버저(Buzzer) 등이 포함될 수 있다.
- [0050] 알람부(153)는 이동 단말기(100)의 이벤트 발생을 알리기 위한 신호를 출력한다. 이동 단말기에서 발생 되는 이벤트의 예로는 호 신호 수신, 메시지 수신, 키 신호 입력, 터치 입력 등이 있다. 알람부(153)는 비디오 신호나 오디오 신호 이외에 다른 형태, 예를 들어 진동으로 이벤트 발생을 알리기 위한 신호를 출력할 수도 있다. 상기 비디오 신호나 오디오 신호는 디스플레이부(151)나 음성 출력 모듈(152)을 통해서도 출력될 수 있으므로, 이 경우 상기 디스플레이부(151) 및 음성출력모듈(152)은 알람부(153)의 일종으로 분류될 수도 있다.
- [0051] 햅틱 모듈(haptic module)(154)은 사용자가 느낄 수 있는 다양한 촉각 효과를 발생시킨다. 햅틱 모듈(154)이 발생시키는 촉각 효과의 대표적인 예로는 진동이 있다. 햅틱 모듈(154)이 발생하는 진동의 세기와 패턴 등은 제어가능하다. 예를 들어, 서로 다른 진동을 합성하여 출력하거나 순차적으로 출력할 수도 있다.
- [0052] 햅틱 모듈(154)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.
- [0053] 햅틱 모듈(154)은 직접적인 접촉을 통해 촉각 효과의 전달할 수 있을 뿐만 아니라, 사용자가 손가락이나 팔 등의 근 감각을 통해 촉각 효과를 느낄 수 있도록 구현할 수도 있다. 햅틱 모듈(154)은 이동 단말기(100)의 구성 태양에 따라 2개 이상이 구비될 수 있다.
- [0054] 메모리(160)에는 제어부(180)의 처리 및 제어를 위한 프로그램이 저장될 수도 있고, 입/출력되는 데이터들(예를 들어, 전화번호부, 메시지, 오디오, 정지영상, 동영상 등)의 임시 저장을 위한 기능을 수행할 수도 있다. 상기 메모리(160)에는 상기 데이터들 각각에 대한 사용 빈도(예를 들면, 각 전화번호, 각 메시지, 각 멀티미디어에 대한 사용빈도)가 저장될 수 있다. 또한, 상기 메모리(160)에는 상기 터치스크린 상의 터치 입력시 출력되는 다양한 패턴의 진동 및 음향에 관한 데이터가 저장될 수 있다.
- [0055] 메모리(160)는 플래시 메모리 타입(flash memory type), 하드디스크 타입(hard disk 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, 광디스크 중 적어도 하나의 타입의 저장매체를 포함할 수 있다. 이동 단말기(100)는 인터넷(internet)상에서 상기 메모리(160)의 저장 기능을 수행하는 웹 스토리지(web storage)와 관련되어 동작할 수도 있다.

- [0056] 인터페이스부(170)는 이동 단말기(100)에 연결되는 모든 외부기기와의 통로 역할을 한다. 인터페이스부(170)는 외부 기기로부터 데이터를 전송받거나, 전원을 공급받아 이동 단말기(100) 내부의 각 구성 요소에 전달하거나, 이동 단말기(100) 내부의 데이터가 외부 기기로 전송되도록 한다. 예를 들어, 유/무선 헤드셋 포트, 외부 충전기 포트, 유/무선 데이터 포트, 메모리 카드(memory card) 포트, 식별 모듈이 구비된 장치를 연결하는 포트, 오디오 I/O(Input/Output) 포트, 비디오 I/O(Input/Output) 포트, 이어폰 포트 등이 인터페이스부(170)에 포함될 수 있다.
- [0057] 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 Identify 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 포트를 통하여 단말기(100)와 연결될 수 있다.
- [0058] 상기 인터페이스부는 이동단말기(100)가 외부 크래들(cradle)과 연결될 때 상기 크래들로부터의 전원이 상기 이동단말기(100)에 공급되는 통로가 되거나, 사용자에게 의해 상기 크래들에서 입력되는 각종 명령 신호가 상기 이동단말기로 전달되는 통로가 될 수 있다. 상기 크래들로부터 입력되는 각종 명령 신호 또는 상기 전원은 상기 이동단말기가 상기 크래들에 정확히 장착되었음을 인지하기 위한 신호로 동작될 수도 있다.
- [0059] 제어부(controller)(180)는 통상적으로 이동 단말기의 전반적인 동작을 제어한다. 예를 들어 음성 통화, 데이터 통신, 화상 통화 등을 위한 관련된 제어 및 처리를 수행한다. 제어부(180)는 멀티 미디어 재생을 위한 멀티미디어 모듈(181)을 구비할 수도 있다. 멀티미디어 모듈(181)은 제어부(180) 내에 구현될 수도 있고, 제어부(180)와 별도로 구현될 수도 있다.
- [0060] 상기 제어부(180)는 상기 터치스크린 상에서 행해지는 필기 입력 또는 그림 그리기 입력을 각각 문자 및 이미지로 인식할 수 있는 패턴 인식 처리를 행할 수 있다.
- [0061] 전원 공급부(190)는 제어부(180)의 제어에 의해 외부의 전원, 내부의 전원을 인가받아 각 구성요소들의 동작에 필요한 전원을 공급한다. 전원공급부(190)는 예를 들어 배터리, 연결포트, 전원공급제어부 및 충전모니터링부를 포함할 수 있다.
- [0062] 배터리는 충전 가능하도록 이루어지는 내장형 배터리가 될 수 있으며, 충전 등을 위하여 단말기 바디에 착탈 가능하게 결합될 수 있다. 연결포트는 배터리의 충전을 위하여 전원을 공급하는 외부 충전기가 전기적으로 연결되는 인터페이스(170)의 일 예로서 구성될 수 있다.
- [0063] 여기에 설명되는 다양한 실시예는 예를 들어, 소프트웨어, 하드웨어 또는 이들의 조합된 것을 이용하여 컴퓨터 또는 이와 유사한 장치로 읽을 수 있는 기록매체 내에서 구현될 수 있다.
- [0064] 하드웨어적인 구현에 의하면, 여기에 설명되는 실시예는 ASICs (application specific integrated circuits), DSPs (digital signal processors), DSPDs (digital signal processing devices), PLDs (programmable logic devices), FPGAs (field programmable gate arrays, 프로세서(processors), 제어기(controllers), 마이크로 컨트롤러(micro-controllers), 마이크로 프로세서(microprocessors), 기타 기능 수행을 위한 전기적인 유닛 중 적어도 하나를 이용하여 구현될 수 있다. 일부의 경우에 본 명세서에서 설명되는 실시예들이 제어부(180) 자체로 구현될 수 있다.
- [0065] 소프트웨어적인 구현에 의하면, 본 명세서에서 설명되는 절차 및 기능과 같은 실시예들은 별도의 소프트웨어 모듈들로 구현될 수 있다. 상기 소프트웨어 모듈들 각각은 본 명세서에서 설명되는 하나 이상의 기능 및 작동을 수행할 수 있다. 적절한 프로그램 언어로 쓰여진 소프트웨어 어플리케이션으로 소프트웨어 코드가 구현될 수 있다. 상기 소프트웨어 코드는 메모리(160)에 저장되고, 제어부(180)에 의해 실행될 수 있다.
- [0066] 도 2는 본 발명과 관련된 이동 단말기 또는 휴대 단말기의 일 예를 전면에서 바라본 사시도이다.
- [0067] 개시된 이동 단말기(100)는 바 형태의 단말기 바디를 구비하고 있다. 다만, 본 발명은 여기에 한정되지 않고, 2

이상의 바디들이 상대 이동 가능하게 결합되는 슬라이드 타입, 폴더 타입, 스윙 타입, 스위블 타입 등 다양한 구조에 적용이 가능하다.

- [0068] 상기 이동단말기(100)의 바디는 외관을 이루는 케이스(101, 102, 103)를 포함한다. 본 실시예에서, 케이스는 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102)로 구분될 수 있다. 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102)의 사이에 형성된 공간에는 각종 전자부품들이 내장된다.
- [0069] USIM카드 및 메모리카드등 보조 저장매체(165)와 같이 탈착이 필요한 부품은 외측으로부터 케이스 내부로 삽입 가능하도록 케이스에는 개구부를 포함할 수 있다. 상기 보조 저장매체(165)가 이동 단말기(100)의 측면에서 삽입되어 실장되도록 케이스 측면에 슬롯이 형성될 수도 있고, 리어 케이스(102)의 표면에 실장되도록 카드 슬롯(166, 167)이 형성될 수도 있다.
- [0070] 케이스(101, 102, 103)는 합성수지를 사출하여 형성되거나 금속 재질, 예를 들어 스테인레스 스틸(STS) 또는 티타늄(Ti) 등과 같은 금속 재질을 갖도록 형성될 수도 있다.
- [0071] 단말기 케이스(101, 102)에는 디스플레이부(151), 음향출력부(152), 카메라(121), 사용자 입력부(130/131,132), 마이크(122), 인터페이스(170) 등이 배치될 수 있다.
- [0072] 디스플레이부(151)는 프론트 케이스(101)의 주면의 대부분을 차지한다. 디스플레이부(151)의 양단부 중 일 단부에 인접한 영역에는 음향출력부(152)와 카메라(121)가 배치되고, 다른 단부에 인접한 영역에는 사용자 입력부(131)와 마이크(122)가 배치된다. 사용자 입력부(132)와 인터페이스(170) 등은 프론트 케이스(101) 및 리어 케이스(102)의 측면들에 배치될 수 있다.
- [0073] 사용자 입력부(130)는 이동 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 명령을 입력받기 위해 조작되는 것으로서, 복수의 조작 유닛들(131, 132, 133)을 포함할 수 있다. 조작 유닛들(131, 132, 133)은 조작부(manipulating portion)로도 통칭 될 수 있다.
- [0074] 제1 또는 제2조작 유닛들(131, 132)에 의하여 입력되는 내용은 다양하게 설정될 수 있다. 예를 들어, 제1 조작 유닛(131)은 시작, 종료, 스크롤 등과 같은 명령을 입력받고, 제2 조작 유닛(132)은 음향출력부(152)에서 출력되는 음향의 크기 조절과 같은 명령을 입력받고, 제3 조작유닛(133)은 디스플레이부(151)의 터치 인식 모드 활성화/비활성화 등과 같은 명령을 입력받을 수 있다.
- [0075] 상기 조작 유닛들(131, 132, 133)는 사용자가 압력을 가하면 인식하는 버튼방식이 있을 수 있고, 상기 디스플레이부(151) 외에 조작 유닛(131, 132, 133)에도 터치센서(137)를 구비하여 사용자의 터치만으로 사용자의 명령을 입력받을 수도 있다.
- [0076] **상대방 메시지의 도착 시점을 기준으로 작성된 메시지의 선택적 전송**
- [0077] 이하, 이와 같이 구성된 이동 단말기에서 구현될 수 있는 제어 방법의 여러 실시예에 대해 설명하도록 한다.
- [0078] 설명의 편의를 위해, 이하에서 언급되는 이동 단말기는 도 1에 도시된 구성요소 중 적어도 일부를 포함한다고 가정한다. 구체적으로, 본 실시예에 따른 이동 단말기는 도 1에 도시된 구성요소 중, 무선 통신부(112), 디스플레이부(151) 및 제어부(180)를 필수적으로 포함한다. 본 발명에 따른 이동 단말기는 디스플레이부(151)가 터치스크린인 경우 더욱 용이하게 구현될 수 있으므로, 이하 명세서 및 도면에서는 디스플레이부(151)가 '터치스크린'인 것으로 가정하기로 한다.
- [0079] 또한, 이하에서 언급되는 메시지는, 문자 메시지{Short Message Service(SMS) 또는 Long Message Service(LMS)}에 의한 메시지} 또는 멀티미디어 메시지{Multimedia Message Service(MMS)에 의한 메시지}를 포함할 수 있다. 더 나아가, 이하에서 설명되는 본 발명의 실시예들은, 메시지뿐만 아니라 (인스턴트) 메신저 어플리케이션이나 이메일 등 사용자 확인을 요하는 어떠한 타입의 수신 데이터에도 적용될 수 있다.
- [0080] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 이동 단말기는 무선 통신부를 통해 상대방과 메시지를 송수신하고, 터치스크린은 특정 상대방과 송신 또는 수신한 메시지를 디스플레이한다. 바람직하게는, 송수신되는 메시지는 특정 상대방과의 사이에 형성된 대화창을 통해 디스플레이될 수 있다. 상기 대화창에는, 상기 특정 상대방과 서로 주고 받은 메시지만이 포함될 수 있다. 대화창에 표시되는 각 메시지는 이동 단말기 사용자가 전송한 메시지와 특정 상대방으로부터 수신된 메시지가 시각적으로 구분되도록 소정의 시각효과가 부여될 수 있다.
- [0081] 이러한 경우, 사용자는 상대방 기반 메시지 리스트 중 하나의 메시지 항목을 선택함으로써 상기 대화창에 액세스할 수 있다. 상기 상대방 기반 메시지 리스트는 적어도 하나의 상대방 각각에 해당하는 적어도 하나의 메시지

항목을 포함할 수 있다. 특정 상대방으로부터 수신된 메시지가 복수라면, 상기 복수의 메시지는 하나의 대화창을 구성하고, 상기 대화창에 대응되는 메시지 항목이 1개 생성된다. 상기 상대방 기반 메시지 리스트 중 하나의 메시지 항목을 선택하면, 상기 대화창 화면에 접근할 수 있다.

- [0082] 상기 특정 상대방은 하나이거나, 복수일 수 있다. 상기 특정 상대방이 복수인 경우, 상기 특정 상대방들은 하나의 그룹으로 구성될 수 있다. 상기 하나의 그룹에 대해 하나의 대화창이 형성될 수 있으며, 상기 대화창에는 상기 그룹의 구성원이 각각 전송한 메시지가 모두 포함되고, 각 구성원들이 전송한 메시지는 다른 구성원들 모두에게 보여질 수 있다.
- [0083] 본 발명의 일 실시예에서는 상술한 바와 같은 대화창에서 메시지를 입력하던 중 상대방으로부터 메시지가 수신되면, 메시지 수신 시점을 기준으로 그 이전에 입력된 메시지와, 그 이후에 입력된 메시지를 선택적으로 전송할 수 있는 방법을 제안한다.
- [0084] 도 3에는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기의 제어 흐름도가 도시되어 있다.
- [0085] 도 3에 도시된 바와 같이, 먼저 대화창의 메시지 입력창에 메시지가 입력되던 중 상대방으로부터 메시지가 수신될 수 있다(S310). 여기서 메시지를 입력하던 중이라 함은, 대화창에 구비된 메시지 입력창이 공란(empty)이 아니며, 전송 명령이 입력되지 않은 상태를 의미할 수 있다. 또한, 입력창이 공란이 아니라 함은, 메시지 입력창에 상대방에 전송될 수 있는 텍스트(숫자, 문자, 기호)의 적어도 일부, 첨부 파일, 메시지 전송 및 표시를 위한 어플리케이션에서 자체적으로 제공하는 각종 이모티콘/이미지/사운드 호출 명령 중 적어도 하나가 입력된 상태를 의미할 수 있다. 물론, 이는 예시적인 것으로 메시지 입력창에 입력되어 상대방에 메시지의 형태로 전송될 수 있다면 어떠한 형태의 콘텐츠에도 제한되지 않는다. 수신된 메시지는 대화창에서 도착 시간에 대응되는 위치에 표시될 수 있다.
- [0086] 메시지가 상대방으로부터 수신됨에 따라, 사용자는 작성중인 메시지를 수정하거나 추가로 작성할 수도 있고, 상대방 메시지 수신 이전에 작성이 완료되었을 수도 있다. 이러한 경우, 사용자는 메시지 추가 입력(S320) 없이 바로 해당 메시지를 전송할 수 있다(S360).
- [0087] 반대로, 메시지의 작성이 완료되지 않은 경우 작성중인 메시지를 완성하거나, 상대방으로부터 수신된 메시지에 답장을 하기 위해 작성중이던 메시지와 관계없이 다른 내용으로 추가로 메시지를 입력할 수도 있다(S320).
- [0088] 이러한 경우 상대방 메시지 수신 이전에 입력된 메시지 또는 추가로 입력된 메시지에 소정의 시각효과가 부여될 수 있다(S330). 시각효과는 테두리 효과, 후술할 인디케이터 표시, 명암 부여, 메시지 색상 변경 등을 들 수 있으나, 이는 예시적인 것으로 본 발명에 따른 시각효과는 상대방 메시지 수신 시점 전후에 입력된 메시지를 구분할 수 있다면 어떠한 시각효과에도 제한되지 아니한다.
- [0089] 이후 전송 명령이 수신되면(S340), 시각 효과가 부여된 메시지와 시각효과가 부여되지 않은 메시지 중 전송 명령에 대응되는 메시지만이 상대방에 전송될 수 있다(S350).
- [0090] 이후, 도시되지는 않았으나 전송된 메시지에 대응되는 부분은 메시지 입력창에서 사라지고 전송 명령에 대응되지 않는 메시지가 메시지 입력창에 남아 표시될 수 있다.
- [0091] 상대방 메시지 수신 전후로 입력된 메시지를 구분하기 위한 시각효과와, 전송될 메시지를 선택적으로 결정하기 위한 전송 명령의 구체적인 예는 보다 상세히 후술하기로 한다.
- [0092] 이하, 도 4 내지 도 9를 참조하여 본 발명의 일 실시예에 따른 메시지 전송 방법들을 설명한다.
- [0093] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 메시지를 선택적으로 전송하는 방법의 일례를 나타낸다.
- [0094] 도 4의 (a)를 참조하면, 이동 단말기의 터치스크린 상으로 메시지 교환이 가능한 어플리케이션이 실행되어 특정 상대방과 메시지 교환이 가능한 대화창이 표시된다. 여기서 사용자는 메시지 입력창(410)에 가상 키패드(420)를 이용하여 "자니?"란 메시지를 작성한 후 전송 버튼(430)을 선택하여 작성된 메시지를 상대방에게 전송할 수 있다. 그런데, 전송을 수행하기 전에 도 4의 (b)와 같이 상대방으로부터 "뭐해 놀자"라는 메시지(440)가 도착하여 메시지 입력창(410) 상단의 대화 표시 영역에 표시된 경우, 이미 작성한 메시지는 상대방으로부터 수신된 메시지(440)에 대한 대담으로 부적절할 수 있다. 이러한 경우 사용자는 이미 작성한 메시지를 가상 키패드(420)의 백스페이스 키 등으로 삭제할 수도 있으나, 상대방 메시지(440) 수신 이후 대화창에 추가로 메시지를 입력할 수도 있다. 이러한 경우 도 4의 (c)와 같이 상대방 메시지(440) 수신 이전에 입력된 "자니?"란 메시지에는 소정의 시각효과(450)가 표시될 수 있다. 추가로 메시지 입력을 완료한 사용자가 전송 버튼(430)을 선택하면, 도 4의

(d)와 같이 시각효과가 부여되지 않은 메시지만 상대방으로 전송되어, 대화창에 표시(460)될 수 있다. 이후 시각효과는 사라지고, 대화창에는 상대방 메시지(440) 수신 이전에 입력된 메시지만 남을 수 있다. 여기서 다시 전송 버튼(430)이 선택되면 메시지 입력창(410)에 남은 메시지가 상대방에 전송될 수 있다.

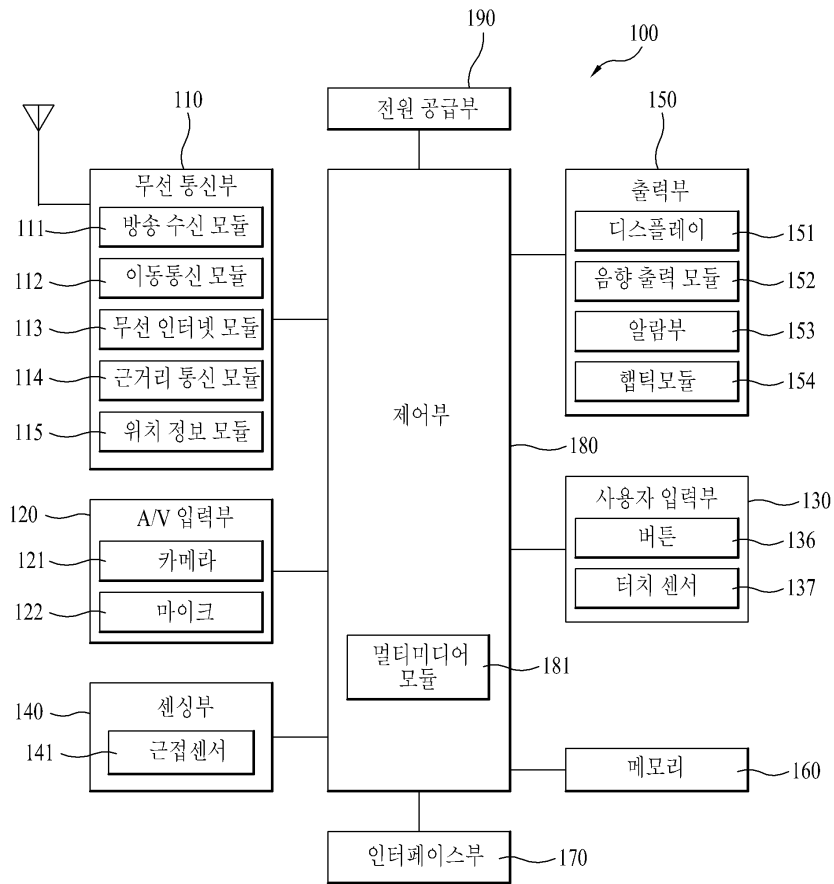
- [0095] 도 4에서는 상대방 메시지 도착 이전에 작성중인 메시지에 시각효과가 부여되는 것으로 설명되었으나, 이는 예시적인 것으로 상대방 메시지 도착 이후 추가로 입력된 메시지에 시각효과가 부여될 수도 있고, 이전 작성 메시지 및 추가 입력 메시지 각각에 서로 다른 시각효과가 부여될 수도 있다.
- [0096] 상술한 방법을 통해 사용자는 이전에 작성한 메시지를 별도로 삭제할 필요없이 바로 추가 입력된 메시지만 선택적으로 전송할 수 있다.
- [0097] 전송 버튼을 선택하는 방법 외에도, 터치 입력을 통하여 선택적 메시지 전송이 수행될 수도 있다. 이를 도 5를 참조하여 설명한다.
- [0098] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 메시지를 선택적으로 전송하는 방법의 다른 일례를 나타낸다.
- [0099] 도 5의 (a)를 참조하면, 도 4의 (c)와 같은 상황에서 사용자가 메시지 입력창(410)에서 상대방 메시지 수신 이후 입력된 메시지가 표시되는 영역을 대화 표시 영역으로 드래그하는 경우, 도 5의 (b)와 같이 드래그된 대화만이 대화 표시 영역에 표시(460)될 수 있다.
- [0100] 반대로, 도 5의 (c)와 같이 시각효과(450)가 부여된 메시지가 표시되는 영역을 대화 표시 영역으로 드래그하는 경우, 도 5의 (d)와 같이 드래그된 대화만이 대화 표시 영역에 표시(470)될 수 있다.
- [0101] 한편, 메시지 입력창(410)에 표시되는 메시지 중 특정 메시지를 도 5와 같이 위로 드래그하는 것이 아니라 가상 키패드 방향으로 아래로 드래그하는 경우 해당 메시지는 메시지 입력창(410)에서 사라질 수 있다. 유사하게, 메시지 입력창(410)에 표시되는 메시지 중 특정 메시지를 좌측 또는 우측으로 드래그하는 경우, 방향에 따라 클립 보드 복사나 잘라내기 기능이 수행될 수도 있다.
- [0102] 다음으로, 도 6을 참조하여 시각효과를 해제하는 방법을 설명한다.
- [0103] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 메시지에 부여된 시각효과를 해제하는 방법의 일례를 나타낸다.
- [0104] 도 6의 (a)를 참조하면, 사용자가 상술한 시각효과(450)의 가장자리 영역을 터치하거나, 설정에 따라 상대방 메시지 도착 이후 추가로 메시지가 입력되는 경우 자동으로 시각효과(450)의 크기를 조절할 수 있는 인디케이터들(611, 613)이 시각효과 양 측단에 표시될 수 있다. 이때 사용자가 일측 인디케이터를 타측 인디케이터로 점차 드래그해감에 따라, 시각효과(450)는 축소될 수 있으며 그에 따라 전송 버튼(430)이 선택되었을 때 메시지 입력창(410)에서 상대방에 전송되는 메시지의 범위도 변경될 수 있다. 만일, 사용자가 일측 인디케이터가 타측 인디케이터와 만날 때까지 드래그하는 경우, 도 6의 (b)와 같이 상대방 메시지가 수신된 이후 추가로 작성된 메시지가 메시지 입력창(410)에서 사라질 수도 있고, 도 6의 (c)와 같이 시각효과만 사라질 수도 있다.
- [0105] 한편, 전송된 바와 같이 메시지 입력창 내의 메시지에 시각효과가 부여되는 대신 메시지 입력창이 추가로 생성될 수도 있다. 이를 도 7을 참조하여 설명한다.
- [0106] 도 7은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 상대방 메시지 도착 이후 입력되는 메시지가 별도의 메시지 입력창에 표시되는 형태의 일례를 나타낸다.
- [0107] 도 7의 (a)는 도 4의 (b)와 같은 상황에서 추가로 "그래"라는 메시지가 상대방 메시지(440) 수신 이후 입력된 경우를 가정한다. 도 7의 (a)를 참조하면, 상대방 메시지 수신 이후 추가로 메시지가 입력됨에 따라, 기존 메시지 입력창(410)에 인접하여 추가 메시지 입력창(710)이 생성되고 수신 이전에 입력된 메시지는 추가 메시지 입력창(710)에 표시될 수 있다. 또한, 추가로 입력된 메시지는 기존 메시지 입력창(410)에 표시될 수 있다. 이러한 경우 각 메시지 입력창(410, 710)에 표시된 메시지는 각 입력창 내에서 독립적으로 편집될 수 있으며, 입력창 각각에 구비된 전송 버튼(430, 720)을 통해 독립적으로 전송될 수 있다. 이러한 상태에서 어느 한 메시지 입력창에 표시되는 메시지가 전송되면, 해당 입력창은 사라지고 나머지 입력창만 표시될 수 있다. 또한, 도 7의 (b)와 같이 한 메시지 입력창(710)에 표시되는 메시지를 윗방향이 아닌 방향으로 드래그하는 경우 해당 메시지 입력창이 사라질 수 있다. 물론, 윗방향을 드래그되면 전송 버튼(720)이 선택된 것과 같은 효과가 발생할 수 있다. 아울러, 도 7의 (c)와 같이 각 메시지 입력창에 서로 다른 포인터를 터치한 상태에서 터치 지점이 서로

가까워지도록 드래그하는 경우, 두 메시지 입력창이 하나로 합쳐져 도 4의 (c)와 같은 형태로 표시될 수 있다.

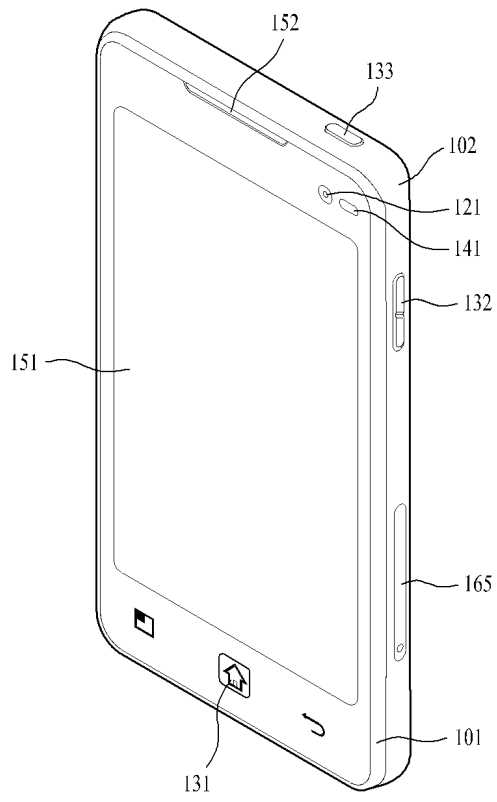
- [0108] 전술한 시각효과는 첨부과일에도 적용될 수 있다. 이를 도 8을 참조하여 설명한다. 도 8은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 첨부과일에 시각효과가 표시되는 형태의 일례를 나타낸다.
- [0109] 도 8의 (a)를 참조하면, 이동 단말기의 터치스크린 상으로 메시지 교환이 가능한 어플리케이션이 실행되어 특정 상대방과 메시지 교환이 가능한 대화창이 표시된다. 여기서 사용자는 첨부 버튼(810)을 통해 상대방으로 전송될 파일을 선택할 수 있다. 그에 따라 메시지 입력창(410)에 선택된 파일에 대응되는 아이콘(820)이 표시될 수 있다. 그런데, 전송을 수행하기 전에 상대방으로부터 "뭐해 놀자"라는 메시지(440)가 도착하여 메시지 입력창(410) 상단의 대화 표시 영역에 표시된 경우, 이미 선택한 첨부 파일이 상대방으로부터 수신된 메시지(440)에 대한 대답으로 부적절할 수 있다. 사용자는 이미 작성한 메시지를 가상 키패드의 백스페이스 키 등으로 삭제할 수도 있으나, 상대방 메시지(440) 수신 이후 대화창에 추가로 메시지를 입력할 수도 있다. 이러한 경우 도 4의 (b)와 같이 상대방 메시지(440) 수신 이전에 메시지 입력창(410)에 표시되고 있던 아이콘(820)에는 소정의 시각효과(830, 841, 843)가 표시될 수 있다. 여기서 선택적 전송 방법이나 인디케이터(841, 843)의 사용 방법은 전술한 바와 유사하므로 명세서의 간명함을 위하여 중복되는 설명은 생략하기로 한다.
- [0110] 한편, 본 발명의 일 실시예에 의하면, 대화 표시 영역에 복수의 메시지가 표시되고 있는 경우 전송될 메시지의 위치를 결정하는 방법이 제공된다. 이를 도 9를 참조하여 설명한다.
- [0111] 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따른 메시지 위치 선택방법의 일례를 나타낸다.
- [0112] 도 9의 (a)를 참조하면, 이동 단말기의 터치스크린 상으로 메시지 교환이 가능한 어플리케이션이 실행되어 특정 상대방과 메시지 교환이 가능한 대화창이 표시된다. 사용자가 상대방으로부터 도착한 메시지(910)에 대한 답신을 메시지 입력창(410)에 작성하던 중 도 9의 (b)와 같이 상대방으로부터 다른 메시지(920)가 도착할 수 있다. 이러한 경우, 대화창에 이미 작성된 메시지에 추가로 다른 메시지(920)에 대한 답문을 입력하면, 이미 작성된 메시지에 시각효과(450)가 부여될 수 있다. 여기서 사용자가 바로 전송 버튼을 선택하면 전송한 바와 같이 추가로 작성된 메시지가 대화 표시 영역에서 상대방의 두 번째 메시지(920) 아래에 표시될 수 있다(미도시). 그런데, 사용자가 시각효과(450)가 표시된 메시지, 즉, 상대방의 두 번째 메시지(920) 도착 이전에 작성한 메시지를 도 9의 (c)와 같이 상대방의 첫 번째 메시지(910)와 두 번째 메시지(920) 사이로 드래그&드롭하는 경우, 도 9의 (d)와 같이 드래그된 메시지가 터치 해제된 지점에 표시(930)될 수 있다. 이와 같이 표시 위치가 특정되어 전송되는 메시지는 상대방 단말기에도 특정된 위치(즉, 첫 번째 메시지와 두 번째 메시지 사이)에서 표시될 수 있다. 이를 위하여, 제어부(180)는 해당 메시지(930)를 전송할 때 상대방 단말에 메시지의 표시 순서를 지정하기 위한 정보를 함께 전송할 수 있다. 만일, 해당 대화창에 복수의 상대방이 존재하는 경우 해당 메시지의 표시 순서를 지정하기 위한 정보는 모든 상대방에 전송될 수 있음은 물론이다.
- [0113] 본 발명은 본 발명의 정신 및 필수적 특징을 벗어나지 않는 범위에서 다른 특정한 형태로 구체화될 수 있음은 당업자에게 자명하다.
- [0114] 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.

도면

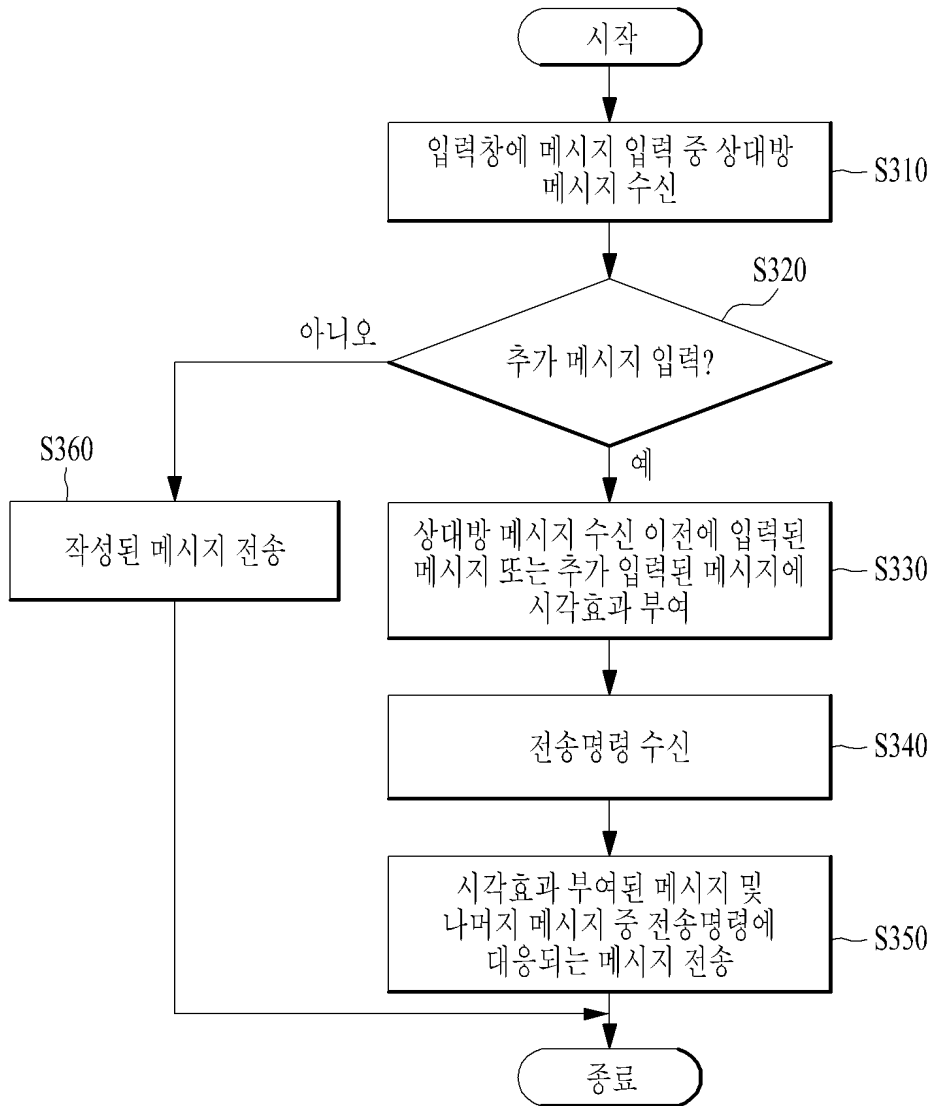
도면1



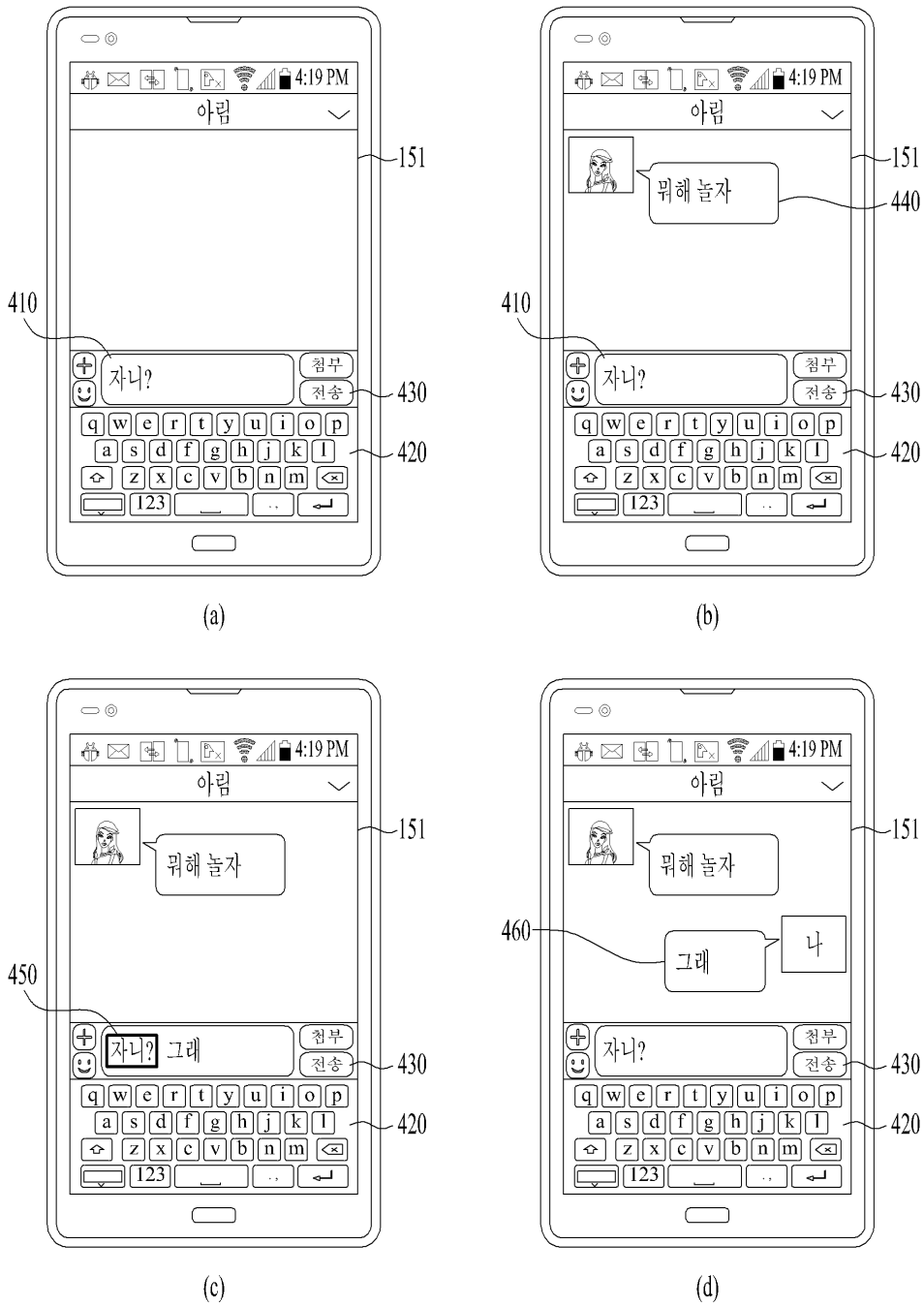
도면2



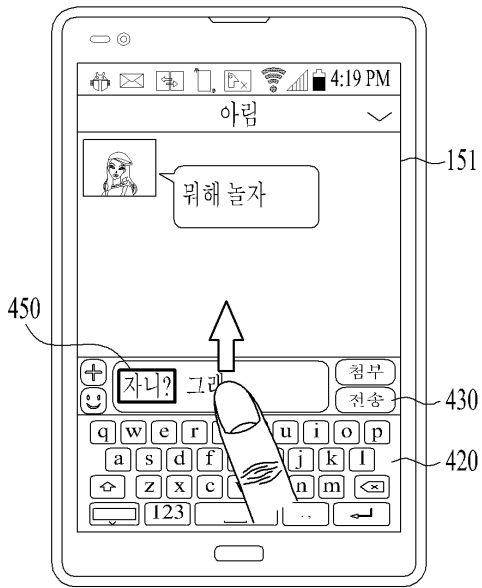
도면3



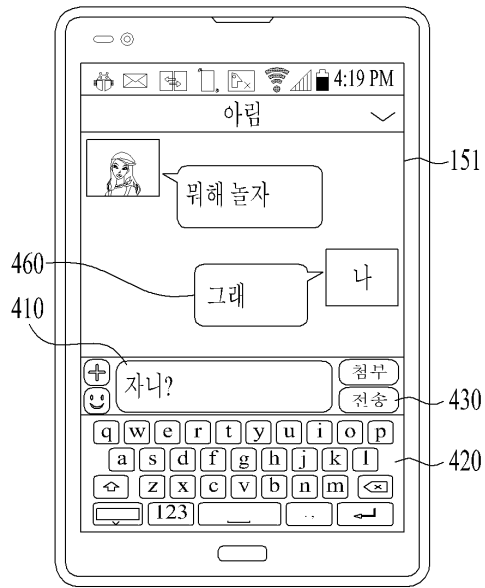
도면4



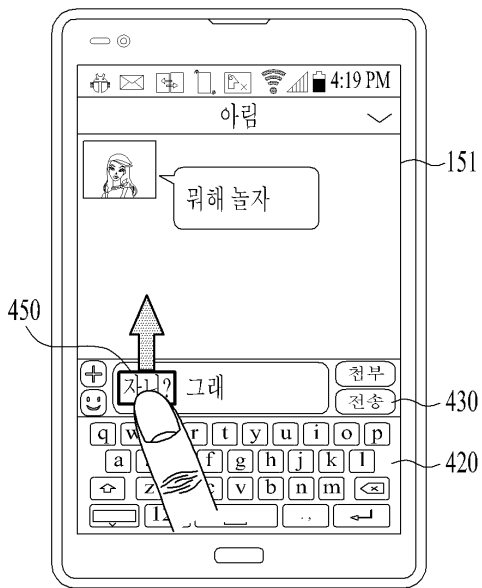
도면5



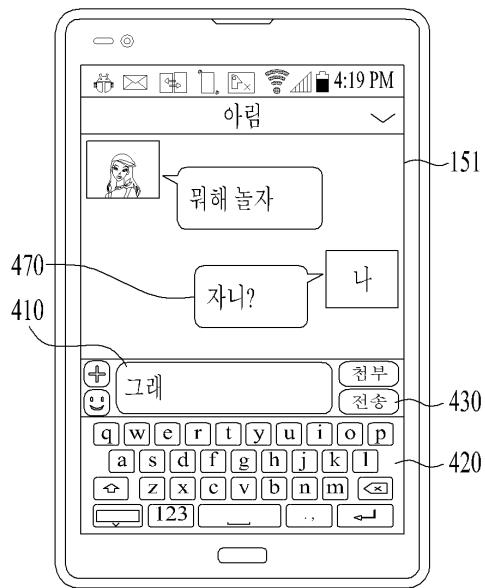
(a)



(b)

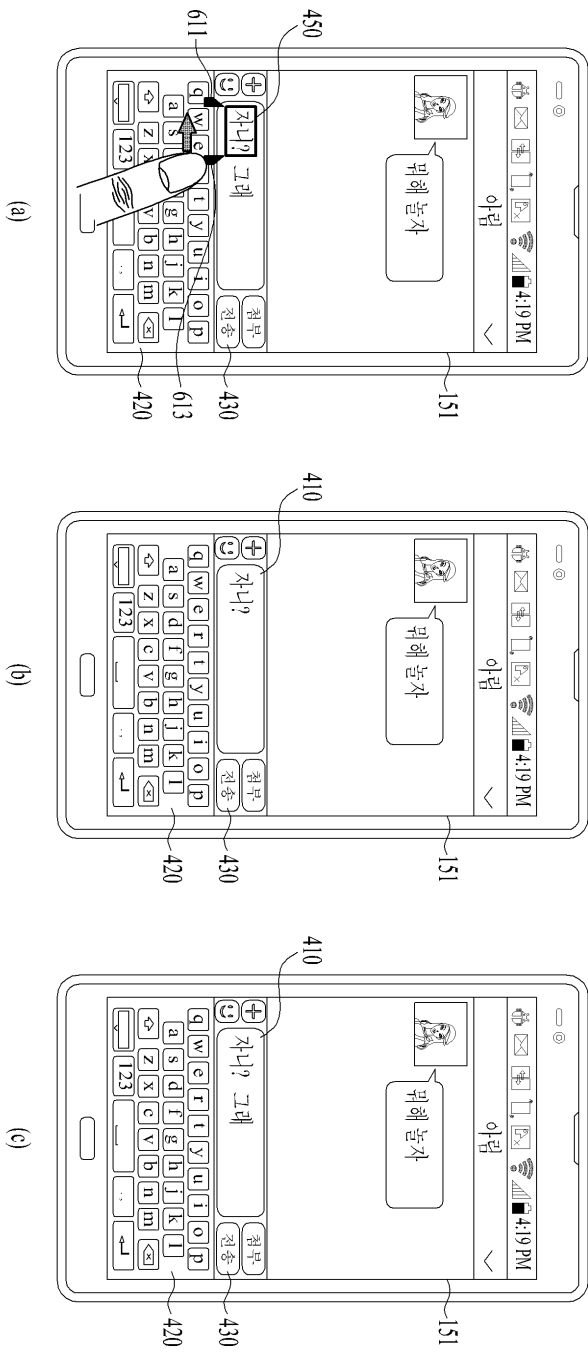


(c)

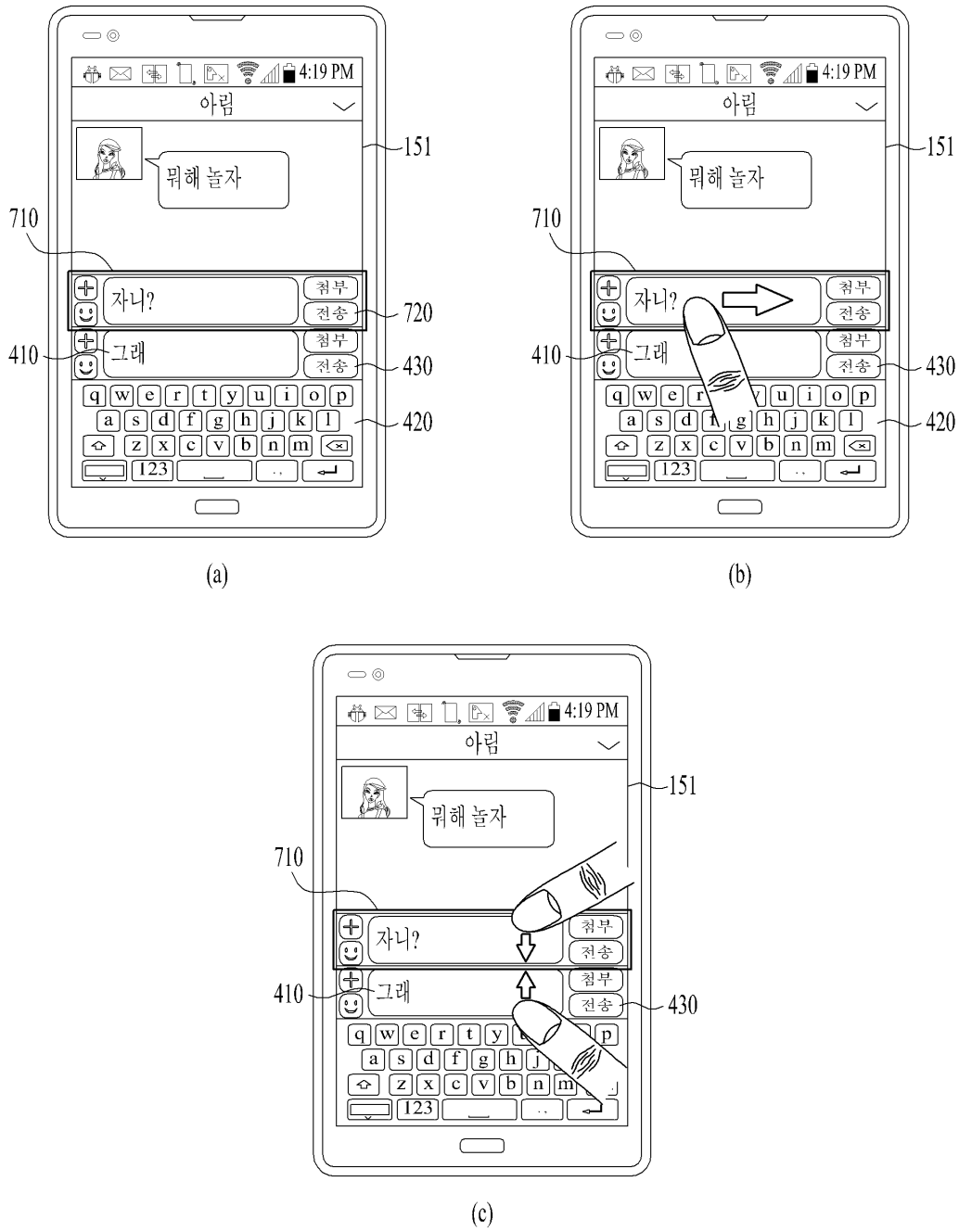


(d)

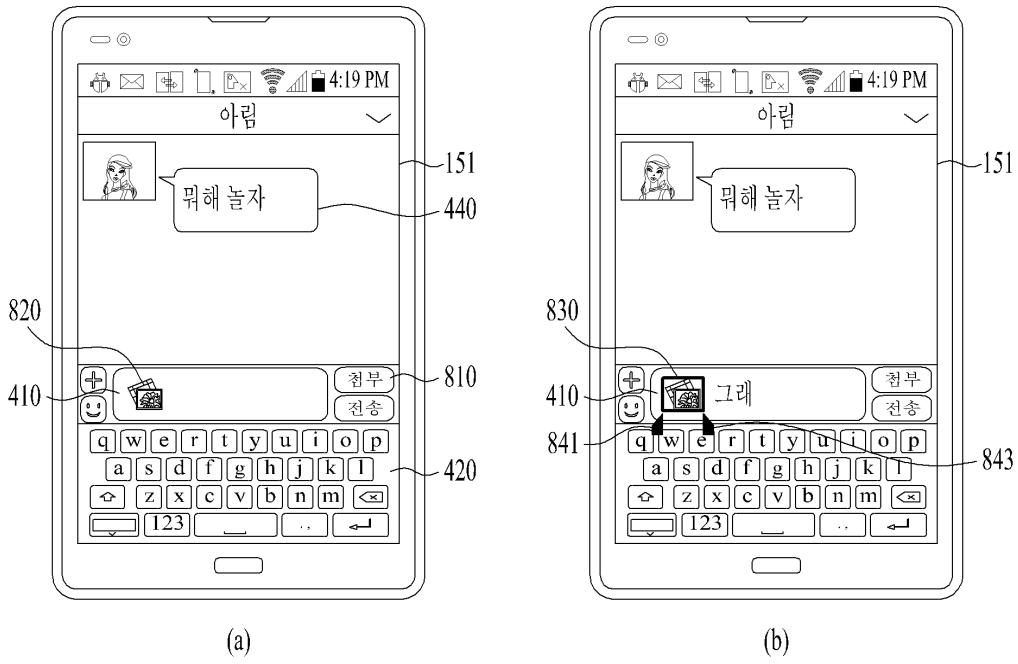
도면6



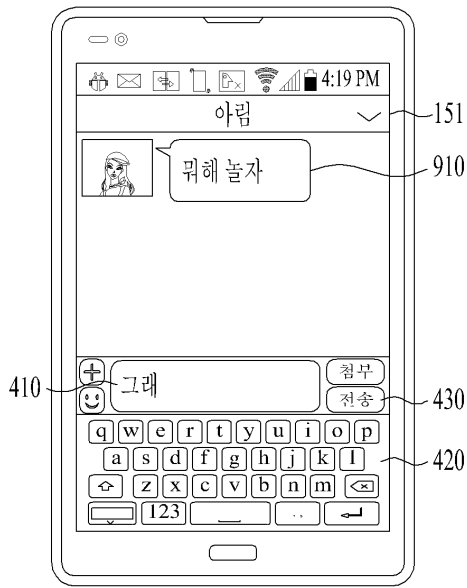
도면7



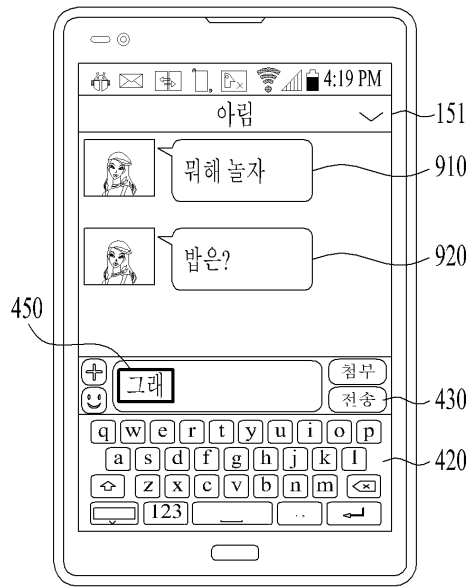
도면8



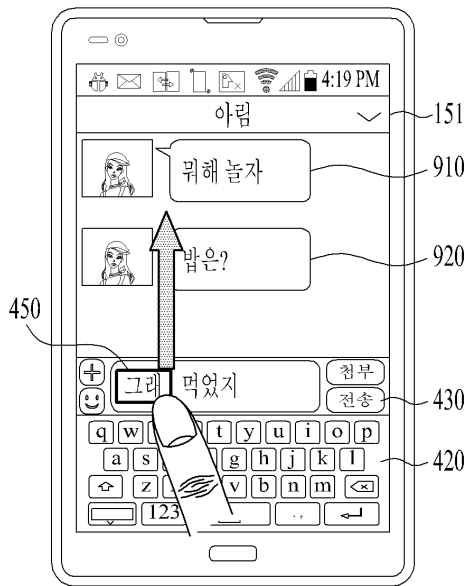
도면9



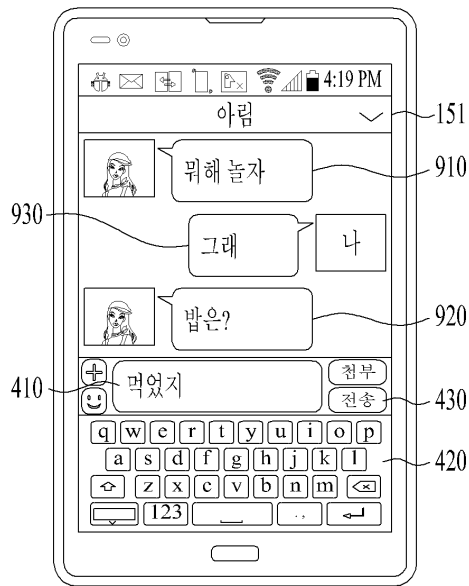
(a)



(b)



(c)



(d)