



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2017-0095488
(43) 공개일자 2017년08월23일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/06 (2012.01) G01S 19/01 (2010.01)
G06Q 10/02 (2012.01) G06Q 30/02 (2012.01)
G06Q 50/10 (2012.01) H04W 4/02 (2009.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 30/0613 (2013.01)
G01S 19/01 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2016-0016911
(22) 출원일자 2016년02월15일
심사청구일자 2016년02월15일

(71) 출원인
충남대학교산학협력단
대전광역시 유성구 대학로 99 (궁동, 충남대학교)
(72) 발명자
원유재
경기도 성남시 분당구 미금로 215, 813동 1901호
(금곡동, 청솔마을대원아파트)
류성호
대전광역시 유성구 대정로28번안길 80, 210동 70
4호(대정동, 대전드리움아파트2단지)
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
특허법인 공간

전체 청구항 수 : 총 8 항

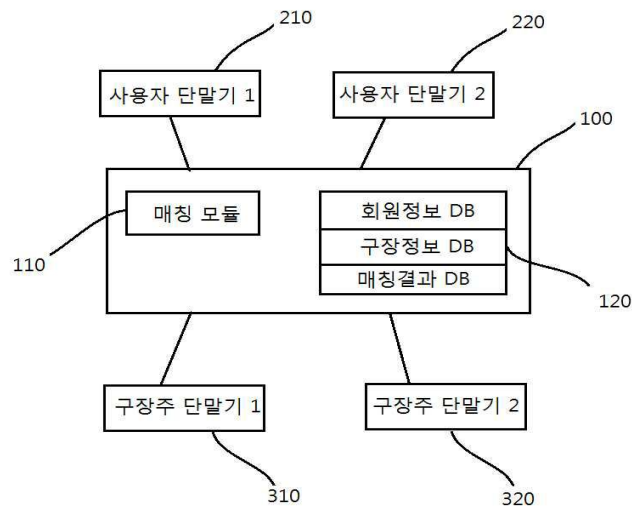
(54) 발명의 명칭 매칭 서비스 시스템 및 방법

(57) 요약

본 발명에 의한 매칭 서비스 시스템 및 방법은, 매칭 서버가 다수의 사용단말기로부터 전송된 이용신청정보를 이용하여, 팀 인원이 부족하거나 상대팀을 구하지 못한 사용자들을 매칭하여 매칭 정보를 생성한 후, 다수의 사용단말기로 매칭 정보를 전송하고, 구장주 단말기로 구장 예약 정보를 전송하고, 매칭 서버는 매칭 정보를 생성할 때, 데이터베이스에 저장된 다수의 사용자의 실력정보를 활용하여 매칭하는 것을 특징으로 한다.

그 결과, 신청자들의 실력을 감안하여 팀 편성을 하여, 양쪽 팀의 실력이 비슷한 팀 매칭을 할 수 있다.

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류

G06Q 10/02 (2013.01)

G06Q 30/0255 (2013.01)

G06Q 50/10 (2013.01)

H04W 4/02 (2013.01)

(72) 발명자

안민영

경기도 안산시 상록구 오목로12길 4, 301호(
본오동, 효진빌라)

심주용

세종특별자치시 마음로 181, 1015동 1501호(
고운동, 가락마을 10단지)

이 발명을 지원한 국가연구개발사업

과제고유번호 R2215-15-1001

부처명 미래창조과학부

연구관리전문기관 정보통신기술진흥센터

연구사업명 정보통신기술인력양성

연구과제명 2015년 SW중심대학(ICT/SW창의연구과정)_충남대

기 여 율 1/1

주관기관 충남대학교 산학협력단

연구기간 2015.10.01 ~ 2016.02.29

명세서

청구범위

청구항 1

다수의 사용자 단말기, 하나 이상의 구장주 단말기, 데이터베이스를 포함하는 매칭 서버를 포함하는 매칭 서비스 시스템을 이용한 매칭 서비스 방법으로서,

상기 구장주 단말기가 매칭 서버로 구장정보를 전송하는 제1 단계;

상기 매칭 서버가 상기 다수의 사용자 단말기로 구장 정보를 전송하는 제2 단계;

다수의 사용자 단말기가 구장 이용신청을 하는 제3 단계;

매칭 서버가 다수의 사용단말기로부터 전송된 이용신청정보를 이용하여, 팀 인원이 부족하거나 상대팀을 구하지 못한 사용자들을 매칭하여 매칭 정보를 생성하는 제4 단계;

매칭 서버가 다수의 사용단말기로 매칭 정보를 전송하는 제5 단계;

매칭 서버가 구장주 단말기로 구장 예약 정보를 전송하는 제6 단계;

를 포함하고,

매칭 서버는 제4 단계에서, 데이터베이스에 저장된 다수의 사용자의 실력정보를 활용하여 매칭하는 것을 특징으로 하는 매칭 서비스 방법.

청구항 2

청구항 1에 있어서,

상기 하나 이상의 사용자 단말기는 사용자의 신체에 착용가능하고 센서 또는 GPS장치를 포함한 것이며, 사용자가 경기중에 사용자 단말기를 착용하고 경기를 하면 상기 사용자 단말기는 사용자 움직임을 측정하여 매칭 서버로 전송하는 것을 특징으로 하는 매칭 서비스 방법.

청구항 3

청구항 1에 있어서,

매칭 서버는 제4 단계에서, 회원이 속한 클럽의 전적을 비교하여 비슷한 실력의 클럽끼리 경기를 매칭하는 것을 특징으로 하는 매칭 서비스 방법.

청구항 4

청구항 1에 있어서,

제2 단계에서, 매칭 서버는 사용자 단말기의 GPS장치를 이용하여 취득한 사용자 단말기의 위치 정보를 전송받은 후 사용자에게 가장 가깝고 평점이 좋은 구장 정보를 사용자 단말기로 전송하여 추천하는 것을 특징으로 하는 매칭 서비스 방법.

청구항 5

다수의 사용자 단말기, 하나 이상의 구장주 단말기, 데이터베이스를 포함하는 매칭 서버를 포함하는 매칭 서비스 시스템으로서,

매칭 서버가 다수의 사용단말기로부터 전송된 이용신청정보를 이용하여, 팀 인원이 부족하거나 상대팀을 구하지 못한 사용자들을 매칭하여 매칭 정보를 생성한 후, 다수의 사용단말기로 매칭 정보를 전송하고, 구장주 단말기로 구장 예약 정보를 전송하고,

매칭 서버는 매칭 정보를 생성할 때, 데이터베이스에 저장된 다수의 사용자의 실력정보를 활용하여 매칭하는 것을 특징으로 하는 매칭 서비스 시스템.

청구항 6

청구항 5에 있어서,

상기 하나 이상의 사용자 단말기는 사용자의 신체에 착용가능하고 센서 또는 GPS장치를 포함하는 것을 특징으로 하는 매칭 서비스 시스템.

청구항 7

청구항 5에 있어서,

매칭 서버는 매칭 정보를 생성할 때, 회원이 속한 클럽의 전적을 비교하여 비슷한 실력의 클럽끼리 경기를 매칭하는 것을 특징으로 하는 매칭 서비스 시스템.

청구항 8

청구항 5에 있어서,

매칭 서버는, 사용자 단말기의 GPS장치를 이용하여 취득한 사용자 단말기의 위치 정보를 전송받은 후 사용자에게 가장 가깝고 평점이 좋은 구장 정보를 사용자 단말기로 전송하여 추천하는 것을 특징으로 하는 매칭 서비스 시스템.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 매칭 서비스 시스템 및 방법에 관한 것으로, 더욱 상세하게는, 다수의 사용자로부터 운동경기의 신청을 받은 매칭 서버가 사용자들의 매칭을 이뤄주는 서비스를 제공하는 시스템 및 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 친목도모와 운동을 위해 여러 사람들이 축구, 풋살 등의 운동을 하는 경우가 많다.

[0003] 축구, 풋살 등의 게임을 하기 위해서는 게임을 하기 위한 인원들을 모을 필요가 있는데, 오프라인 상에서 모으는 것보다 온라인 상에서 인원을 모으면 보다 용이하게 모을 수 있다.

[0004] 특허문헌 1에는 다대다 매치 시스템 및 방법에 관한 발명이 기재되어 있다.

[0005] 특허문헌 1에서는, 경기를 위한 팀 인원을 충족하지 못한 팀이나 개인이 매칭을 온라인으로 신청하면 매칭 모듈이 경기를 위한 매칭을 해준다.

[0007] 그런데 특허문헌 1에서는 상대팀의 상대전적을 검색할 수는 있으나, 매칭을 함에 있어서, 경기를 신청한 사용자들의 실력에 따른 팀 매칭을 하지 않는다. 따라서 매칭된 팀들간의 실력차이가 커서 경기가 재미 없을 수도 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0008] (특허문헌 0001) KR 10-2003-0066579 A (공개일자: 2003. 8. 9.)

발명의 내용

해결하려는 과제

[0009] 온라인상에서 운동경기를 신청한 신청자들을 매칭하여 운동경기를 위한 팀 편성을 함에 있어서, 신청자들의 실력을 감안하여 팀 편성을 하여, 양쪽 팀의 실력이 비슷한 팀 매칭이 되도록 하는 것이다.

과제의 해결 수단

[0011] 본 발명에 의한 매칭 서비스 방법은, 다수의 사용자 단말기, 하나 이상의 구장주 단말기, 데이터베이스를 포함하는 매칭 서버를 포함하는 매칭 서비스 시스템을 이용한 매칭 서비스 방법으로서, 상기 구장주 단말기가 매칭 서버로 구장정보를 전송하는 제1 단계; 상기 매칭 서버가 상기 다수의 사용자 단말기로 구장 정보를 전송하는 제2 단계; 다수의 사용자 단말기가 구장 이용신청을 하는 제3 단계; 매칭 서버가 다수의 사용단말기로부터 전송된 이용신청정보를 이용하여, 팀 인원이 부족하거나 상대팀을 구하지 못한 사용자들을 매칭하여 매칭 정보를 생성하는 제4 단계; 매칭 서버가 다수의 사용단말기로 매칭 정보를 전송하는 제5 단계; 매칭 서버가 구장주 단말기로 구장 예약 정보를 전송하는 제6 단계; 를 포함하고, 매칭 서버는 제4 단계에서, 데이터베이스에 저장된 다수의 사용자의 실력정보를 활용하여 매칭하는 것을 특징으로 한다.

[0012] 상기 하나 이상의 사용자 단말기는 사용자의 신체에 착용가능하고 센서 또는 GPS장치를 포함한 것이며, 사용자가 경기중에 사용자 단말기를 착용하고 경기를 하면 상기 사용자 단말기는 사용자 움직임을 측정하여 매칭 서버로 전송할 수 있다.

[0013] 상기 매칭 서버는 제4 단계에서, 회원이 속한 클럽의 전적을 비교하여 비슷한 실력의 클럽끼리 경기를 매칭할 수도 있다.

[0014] 상기 제2 단계에서, 매칭 서버는 사용자 단말기의 GPS장치를 이용하여 취득한 사용자 단말기의 위치 정보를 전송받은 후 사용자에게 가장 가깝고 평점이 좋은 구장 정보를 사용자 단말기로 전송하여 추천할 수도 있다.

[0016] 본 발명에 의한 매칭 서비스 시스템은, 다수의 사용자 단말기, 하나 이상의 구장주 단말기, 데이터베이스를 포함하는 매칭 서버를 포함하는 매칭 서비스 시스템으로서, 매칭 서버가 다수의 사용단말기로부터 전송된 이용신청정보를 이용하여, 팀 인원이 부족하거나 상대팀을 구하지 못한 사용자들을 매칭하여 매칭 정보를 생성한 후, 다수의 사용단말기로 매칭 정보를 전송하고, 구장주 단말기로 구장 예약 정보를 전송하고, 매칭 서버는 매칭 정보를 생성할 때, 데이터베이스에 저장된 다수의 사용자의 실력정보를 활용하여 매칭하는 것을 특징으로 한다.

[0017] 상기 하나 이상의 사용자 단말기는 사용자의 신체에 착용가능하고 센서 또는 GPS장치를 포함할 수 있다.

[0018] 상기 매칭 서버는 매칭 정보를 생성할 때, 회원이 속한 클럽의 전적을 비교하여 비슷한 실력의 클럽끼리 경기를 매칭할 수도 있다.

[0019] 상기 매칭 서버는, 사용자 단말기의 GPS장치를 이용하여 취득한 사용자 단말기의 위치 정보를 전송받은 후 사용자에게 가장 가깝고 평점이 좋은 구장 정보를 사용자 단말기로 전송하여 추천할 수도 있다.

발명의 효과

[0021] 온라인 상에서 운동경기를 신청한 신청자들을 매칭하여 운동경기를 위한 팀 편성을 함에 있어서, 신청자들의 실력을 감안하여 팀 편성을 하여, 양쪽 팀의 실력이 비슷한 팀 매칭이 되는 시스템 및 방법을 제공한다.

도면의 간단한 설명

[0023] 도 1은 본 발명에 의한 매칭 서비스 시스템의 구성도의 예

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0024] 본 발명은 다양한 변경을 가할 수 있고 여러 가지 실시예를 가질 수 있는 바, 특정 실시예들을 도면에 예시하고 상세한 설명에 상세하게 설명하고자 한다. 그러나 이는 본 발명을 특정한 실시 형태에 대해 한정하려는 것이 아니며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변환, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 본 발명을 설명함에 있어서 관련된 공지 기술에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다.

[0025] 본 출원에서 사용한 용어는 단지 특정한 실시예를 설명하기 위해 사용된 것으로, 본 발명을 한정하려는 의도가 아니다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다.

[0027] 아래에서는 본 발명을 첨부된 도면을 통해 더욱 상세히 설명한다.

[0029] 도 1은 본 발명에 의한 매칭 서비스 시스템의 구성도의 예이다.

[0030] 도 1의 매칭 서비스 시스템은, 매칭 서버(100), 사용자 단말기 1(210), 사용자 단말기 2(220), 구장주 단말기 1(310), 구장주 단말기 2(320)을 포함한다.

[0031] 매칭 서버(100)는 매칭 모듈(110)과 데이터베이스(120)를 포함하며, 데이터베이스(120)는 회원정보 DB, 구장정보 DB, 매칭결과 DB 등을 포함한다.

[0032] 도 1의 매칭 서비스 시스템에서는 2개의 사용자 단말기만으로 포함하나, 실제 시스템에서는 그보다 더 많은 수의 사용자 단말기가 매칭 서버(100)와 연결된다.

[0033] 데스크탑 피시, 스마트폰 등이 사용자 단말기가 될 수 있다.

[0034] 도 1의 매칭 서비스 시스템에서는 2개의 구장주 단말기가 매칭 서버(100)와 연결되나, 실제 시스템에서는 1개일 수도 있고, 3개 이상일 수도 있다.

[0035] 매칭 서버(100)는 다수의 구장주 단말기로부터 구장 정보를 전송받는다.

[0036] 구장 정보의 예로는 구장의 용도(축구구장, 야구구장 등), 구장의 크기, 상태, 위치, 이용가능 시간에 대한 정보 등이 있다.

[0037] 구장 정보가 매칭 서버(100)로 전송되면, 매칭 서버(100)는 그 정보를 데이터베이스(120)의 구장정보 DB에 저장한다.

[0038] 사용자 단말기들(210, 220)은 매칭 서버에 접속하여 구장 정보를 열람할 수 있으며, 원하는 구장과 원하는 시간대를 선택하여 이용신청을 할 수 있다.

[0039] 사용자 단말기에서 이용신청을 할 때, 1명의 회원에 대한 이용신청을 할 수도 있고, 여러 명의 회원의 이용신청을 할 수 있다. 여러 명의 회원의 이용신청을 하는 경우, 같은 팀으로 묶일 것을 조건으로 요청할 수도 있고, 같은 팀으로 묶일 것을 조건으로 하지 않고 같은 장소, 같은 시간대에 경기하는 것을 조건으로 요청할 수도 있다. 회원들에 관한 정보는 회원정보 DB에 저장된다.

[0040] 매칭 서버(100)는 경기에 필요한 인원보다 많은 회원들로부터 이용신청을 받으면, 경기를 위한 팀을 매칭해준다. 즉 신청한 회원들을 운동경기를 위한 2개의 팀에 배정한다. 그리고 그 매칭 결과(팀 배정결과)를 매칭결과 DB에 저장한 후, 사용자 단말기들(210, 220)로 전송하여 회원들이 그 매칭 결과를 알 수 있도록 해 준다.

[0041] 그리고 매칭 서버(100)는 구장주 단말기로 구장 예약 정보를 전송한다.

[0042] 구장 예약 정보는 회원들로부터 매칭 결과에 동의한다는 확인을 받은 후 전송하도록 할 수도 있고, 매칭이 이루어진 즉시 구장주 단말기로 전송할 수도 있다. 다만, 매칭이 이루어진 즉시 구장주 단말기로 구장 예약 정보를

전송하여 구장을 예약하려면, 회원들로부터 매칭 결과에 이의를 제기하지 않는다는 사전 동의를 받을 필요가 있다.

- [0044] 매칭을 함에 있어서, 경기를 신청한 사용자들의 실력에 따른 팀 매칭을 하지 않는다면, 매칭된 팀들간의 실력 차이가 커서 경기가 재미없을 수도 있다. 따라서 매칭된 팀들간의 실력이 비슷하도록 팀을 매칭하는 것이 바람직하다.
- [0045] 매칭된 팀들간의 실력이 비슷하도록 팀을 매칭하기 위해서, 매칭 서버(100)는 각 회원들의 실력 정보를 회원정보 DB에 저장하고 있어야 한다. 각 회원들의 실력 정보를 얻는 가장 간단한 방법은 회원들로부터 입력받는 방법이다. 즉 각 회원 스스로가 자신의 축구실력이 어느 정도인지를 평가하거나, 경기를 함께 한 다른 회원의 축구 실력을 평가하도록 하고 그 결과를 회원정보 DB에 저장하는 것이다.
- [0046] 또는 각 회원의 경기 승패 결과를 회원정보 DB에 저장하고 그 승패결과로부터 회원의 실력을 평가할 수 있다. 즉 회원의 승률이 높을수록 실력이 우수한 것으로 추정할 수 있다.
- [0047] 또한 각 회원이 속한 클럽의 전적을 저장해두고, 비슷한 실력의 클럽끼리 경기를 매칭할 수도 있다.
- [0048] 즉 각 클럽마다 승, 무, 패의 전적을 기록한 후, 팀 매칭시 클럽간의 전적 점수를 기반으로 하여 비슷한 전적 점수가 비슷한 클럽끼리 매칭되도록 할 수도 있다.
- [0049] 각 클럽별 점수를 기록하여 두고 각 회원들이 클럽의 점수 클럽의 랭킹을 쉽게 확인할 수 있도록 하면, 클럽간의 경쟁심을 고취하여 회원들의 이용을 활성화하는 장점도 있다.
- [0050] 또는 운동경기 중 각 회원의 운동량을 추정하여 각 회원의 실력을 추정할 수도 있다. 각 회원의 사용자 단말기를 회원이 착용 가능한 형태의 것(예를 들면, 갤럭시 기어, 애플워치 등과 같이 손목에 찰 수 있는 것)으로 만들고, 그 사용자 단말기에 가속도 센서나 GPS장치를 포함하도록 만든다면, 운동 경기 중 회원의 운동량을 추정할 수 있고, 운동량이 많을수록 운동실력이 좋은 것으로 추정할 수도 있다.
- [0051] 즉 사용자 단말기의 GPS장치를 이용하면 운동경기 중 사용자(회원)의 이동거리를 추정할 수 있고, 사용자(회원)의 실력을 추정할 수 있다. 또한 사용자 단말기의 가속도 센서를 이용하면 운동경기 중 사용자(회원)의 움직임의 양을 추정할 수 있고, 사용자(회원)의 실력을 추정할 수 있다.
- [0052] 또한 사용자 단말기가 가속도 센서와 GPS장치를 모두 포함하도록 하고, 가속도 센서의 출력결과와 GPS장치의 출력결과를 모두 이용하여 추정한다면, 사용자(회원)의 실력을 보다 정확히 추정할 수 있다.
- [0053] 이러한 추정이 부정확할 수는 있지만, 매칭된 팀들간의 실력이 비슷해질 확률은 증가시킬 수 있다.
- [0054] 또한 각 사용자의 입장에서는 운동경기 중 자신의 운동량을 확인할 수 있는 장점이 있다.
- [0056] 매칭 서버(100)는 게시물관리 모듈을 추가적으로 더 포함하여, 사용자 단말기를 통해 게시물을 올리고 사용자 단말기를 통해 그 게시물을 볼 수 있도록 만들 수도 있다. 이때 매칭 서버(100)의 관리자는 그 게시물을 관리하는 권한을 갖도록 하는 것이 바람직하다. 이러한 게시물을 통해 사용자들은 인적 네트워크를 형성할 수 있다.
- [0057] 또한 구장주 단말기를 통해서도 게시물을 올릴 수 있도록 만들 수도 있다. 구장주 단말기들은 게시물을 통해 구장을 홍보할 수 있고 구장 관리에 필요한 정보를 사용자들에게 알릴 수 있다.
- [0059] 매칭 서버(100)는 푸쉬서비스 모듈을 추가적으로 더 포함하여, 사용자 단말기에 푸쉬서비스를 제공할 수도 있다.
- [0061] 본 발명에 의한 이용한 매칭 서비스 방법은 다음의 단계를 포함할 수 있다.
- [0062] (1) 구장주 단말기가 매칭 서버로 구장정보를 전송하는 제1 단계;
- [0063] (2) 매칭 서버가 다수의 사용자 단말기로 구장 정보를 전송하는 제2 단계;

- [0064] (3) 다수의 사용자 단말기가 구장 이용신청을 하는 제3 단계;
- [0065] (4) 매칭 서버가 다수의 사용단말기로부터 전송된 이용신청정보를 이용하여, 팀 인원이 부족하거나 상대팀을 구하지 못한 사용자들을 매칭하여 매칭 정보를 생성하는 제4 단계;
- [0066] (5) 매칭 서버가 다수의 사용단말기로 매칭 정보를 전송하는 제5 단계;
- [0067] (6) 매칭 서버가 구장주 단말기로 구장 예약 정보를 전송하는 제6 단계;
- [0069] 상기 제1 단계에서는 구장주가 구장주 단말기를 통해 구장정보를 매칭 서버로 전송한다. 구장 정보의 예로는 구장의 위치, 구장의 크기, 구장의 잔디 상태, 구장 이용가능시간 등이 될 수 있다.
- [0070] 상기 제2 단계에서는 사용자 단말기를 갖고 있는 사용자들이 구장 정보를 볼 수 있도록, 매칭 서버가 구장 정보를 사용자 단말기로 전송한다. 사용자 단말기로 전송하는 방법은 푸쉬서비스를 제공하는 방법일 수도 있고, 게시판에 올려진 구장 정보를 사용자 단말기의 사용자가 클릭하는 순간 사용자 단말기로 전송하는 방법일 수도 있다.
- [0071] 제2 단계에서, 매칭 서버는 사용자 단말기의 GPS장치를 이용하여 취득한 사용자 단말기의 위치 정보를 전송받은 후 사용자에게 가장 가깝고 평점이 좋은 구장 정보를 사용자 단말기로 전송하여 추천하는 방법으로 구장 정보를 사용자 단말기로 전송할 수도 있다.
- [0072] 상기 제3 단계에서는 사용자(회원)들이 사용자 단말기를 통해 시간대를 지정하여 구장 이용신청을 하는 단계이다. 이때 사용자(회원)들은 자신의 이용신청만 할 수도 있고 다른 사용자(회원)들의 이용신청을 함께 할 수도 있다.
- [0073] 상기 제4 단계에서는 매칭 서버가 다수의 사용단말기로부터 전송된 이용신청정보를 이용하여, 팀 인원이 부족하거나 상대팀을 구하지 못한 사용자들을 매칭하여 매칭 정보를 생성한다. 매칭 정보를 생성함에 있어서, 양 팀의 인원수만 동일하도록 무작위로 팀을 생성할 수도 있고, 양 팀의 실력이 비슷해지도록 각 사용자(회원)의 실력을 감안하여 팀을 선정할 수도 있다.
- [0074] 매칭 서버는 제4 단계에서, 회원이 속한 클럽의 전적을 비교하여 비슷한 실력의 클럽끼리 경기를 매칭할 수도 있다.
- [0075] 상기 제5 단계에서는 매칭 서버가 다수의 사용단말기로 매칭 정보를 전송한다. 매칭 정보에는 각 팀에 배치된 회원들의 이름과 회원들의 정보가 포함될 수도 있다.
- [0076] 상기 제6 단계에서는 매칭 서버가 구장주 단말기로 구장 예약 정보를 전송하여 구장 예약이 완료되도록 한다.
- [0077] 상기 제5 단계와 상기 제6 단계의 순서는 바뀔 수 있다.
- [0079] 사용자 단말기(예를 들면, 스마트폰)에는 본 발명을 실행하기 위한 앱이 설치되어 있는 것이 바람직하다.
- [0080] 본 발명의 앱은 사용자 단말기의 사용자가 사용자 단말기의 버튼 또는 터치 스크린을 조작하여 본 발명의 앱을 구동시킬 수도 있지만, 사용자가 사용자 단말기를 흔들면 사용자 단말기의 가속도 센서가 이를 인식하여 앱이 구동되도록 만들 수도 있다.
- [0081] 이때 앱을 구동시키는 흔들림과 단순한 사용자의 움직임에 의한 흔들림을 구별하기 위해, 앱을 구동시키는 흔들림의 방향과 움직임의 주기를 미리 설정해 놓는 것이 바람직하다. 앱을 구동시키는 흔들림의 예로는, 사용자 단말기의 길이 방향으로 흔들리면서 1초 간격으로 3번 흔들리는 것이다.
- [0082] 또한 사용자 단말기가 이용신청(또는 매칭신청)을 할 때, 사용자가 상세한 조건을 입력하여 이용신청(또는 매칭신청)을 할 수도 있지만, 사용자가 선호하는 구장이나 집에서 가까운 구장 등의 정보를 미리 입력해 두고, 사용자가 사용자 단말기를 미리 흔드는 동작만으로 이용신청(또는 매칭신청)이 되도록 만들 수도 있다.
- [0083] 이때 이용신청(또는 매칭신청)을 하는 흔들림과 단순한 사용자의 움직임에 의한 흔들림을 구별하기 위해, 이용신청(또는 매칭신청)을 하는 흔들림의 방향과 움직임의 주기를 미리 설정해 놓는 것이 바람직하다.

부호의 설명

[0085]

- 100: 매칭 서버
- 110: 매칭 모듈
- 120: 데이터베이스
- 210: 사용자 단말기 1
- 220: 사용자 단말기 2
- 310: 구장주 단말기 1
- 320: 구장주 단말기 2

도면

도면1

