

【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28年2月18日(2016.2.18)

【公表番号】特表2015-531086(P2015-531086A)

【公表日】平成27年10月29日(2015.10.29)

【年通号数】公開・登録公報2015-066

【出願番号】特願2014-551382(P2014-551382)

【国際特許分類】

G 06 F 3/0488 (2013.01)

【F I】

G 06 F 3/048 6 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成27年12月21日(2015.12.21)

【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】

カスケードオペレーションが定義されている要素に関連する入力を検出するステップと

、前記カスケードオペレーションを前記要素に適用するステップと、

前記カスケードオペレーションが定義されている、関連ツリー内の前記要素の少なくとも1つの上位要素に、1つ又は複数のカスケードオペレーションを適用するステップとを含む、方法。

【請求項2】

前記検出するステップは、タッチ入力を検出することを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記検出するステップは、非接触入力を検出することを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項4】

前記カスケードオペレーションは、少なくとも1つのカスケードスタイルシート(CSS)疑似クラスにより定義されるカスケードオペレーションを備える、請求項1に記載の方法。

【請求項5】

前記1つ又は複数のカスケードオペレーションを適用するステップは、時間ベースのパラメータを使用して、前記1つ又は複数のカスケードオペレーションを適用すべき時を確認することによって実行される、請求項1に記載の方法。

【請求項6】

前記1つ又は複数のカスケードオペレーションを適用するステップは、少なくとも時間ベースのパラメータ以外のパラメータを使用して、前記1つ又は複数のカスケードオペレーションを適用すべき上位要素を確認することによって実行される、請求項1に記載の方法。

【請求項7】

前記1つ又は複数のカスケードオペレーションを適用した後に、1つ又は複数の追加のカスケードオペレーションを追加の上位要素に適用するステップを更に含む、請求項1に記載の方法。

【請求項8】

プロセッサによって実行されると、該プロセッサに、
カスケードオペレーションが定義されている要素に関連する入力を検出するステップと

、前記検出に応答してタイマを開始するステップと、
前記カスケードオペレーションを前記要素に適用するステップと、
前記タイマの期限が切れており、かつ前記入力がまだ検出されていることに応答して、
少なくとも1つの更なるカスケードオペレーションを、前記入力が検出された前記要素の
1つ又は複数のそれぞれの上位要素に適用するステップと
を含む方法を実行させる、コンピュータプログラム。

【請求項9】

前記検出するステップは、タッチ入力を検出することを含む、請求項8に記載のコンピュータプログラム。

【請求項10】

前記カスケードオペレーションは、少なくとも1つのCSS疑似クラスにより定義されるカスケードオペレーションを備える、請求項8に記載のコンピュータプログラム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

セレクタにおけるCSSの: hover疑似クラスと: active疑似クラスは、セレクタによって選択された、ホバリングされている（ポイントがある）か、アクティブ化されている（例えばクリックされたか、他の方法で指定されている）要素のうちのいずれかにフォーマットが適用されるのを許可するか、又はホバリングされているかアクティブ化されている下位要素を有するのを許可する。この挙動は典型的に、ポインティング手段（pointing implement）が、（ディスプレイ画面に接触するか又は近くに近接して置かれている）ユーザの指、スタイルス、マウス又はナチュラルユーザインタフェースを通じて受信される入力のいずれであっても、ホバリング／アクティブ状態を、ポインティング手段によって指定されている要素から上位ツリーを上へと「トンネリング」することによって実装される。したがって、指定された要素の上位ツリー内のいずれの要素も、同じホバリング／アクティブ状態において指定された要素であると見なされる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

速い対話について、ユーザは、指定された要素に対する迅速な視覚的フィードバックを見ることとなり、これによりそのタッチ対話が成功であったことを確認する。所定の期間の後続く長期の対話について、予測されるようにフォーマットの完全な適用を見ることとなる。