

【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8月23日(2012.8.23)

【公開番号】特開2006-107436(P2006-107436A)

【公開日】平成18年4月20日(2006.4.20)

【年通号数】公開・登録公報2006-016

【出願番号】特願2005-175177(P2005-175177)

【国際特許分類】

G 06 F 9/445 (2006.01)

G 06 Q 10/06 (2012.01)

【F I】

G 06 F 9/06 6 1 0 A

G 06 F 17/60 1 6 2 C

【誤訳訂正書】

【提出日】平成24年7月6日(2012.7.6)

【誤訳訂正1】

【訂正対象書類名】特許請求の範囲

【訂正対象項目名】全文

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

エンティティの現在のコンテキストに関連付けられたアクションを発行するコンピューティング・システムにおいて、前記コンピューティング・システムは、プロセッサ、ディスプレイおよびコンピュータ読み取り可能命令を含んだメモリを備え、前記エンティティは、ビジネス行為に意味のある事物、プロセスまたは事象を含むビジネス構成要素をモデル化し、前記ビジネス構成要素の少なくとも名前と定義、属性、振る舞いおよび制限を表現するビジネスオブジェクトを含み、前記命令は前記プロセッサによって実行されるとき、

関連するエンティティが使用される環境に関連している少なくとも1つのコンテキストを持つエンティティをストアするコンポーネントであって、前記少なくとも1つのコンテキストは、

前記ストアされたエンティティの各々の前記少なくとも1つのコンテキストに対する共通のロジックを保持している少なくとも1つの抽象コンテキストクラスであって、

様々なソースからエンティティデータを発見し、

クエリー文字列から、現在のウェブページのクラス名およびオブジェクトキーを抽出し、

記憶されたクラスおよび前記オブジェクトキーに基づいてコンストラクトされたオブジェクトを返し、

記憶されたクラス名を返すクラスフィールドを備えるように構成されたエンティティコンテキストクラスと、

現在のクライアント・アプリケーションについての情報をストアし、

前記現在のクライアント・アプリケーションを識別し、

前記識別された現在のクライアント・アプリケーションをストアするよう構成されたアプリケーションコンテキストクラスと、

現在のスレッドの識別を確認し、

ユーザがどの役割に属するのかを決定し、

前記ユーザが属する前記役割をストアするよう構成されたユーザ役割コンテキストク

ラスと、

アクションが、アプリケーションの現在の言語に依存しているときに、現在のロケールについての情報をストアするように構成されたロケールコンテキストクラスとを含むグループから選択されている抽象コンテキストクラス、

少なくとも 1 つのコンテキストプロヴァイダクラス、

少なくとも 1 つのコンテキストハッシュクラス、および、

すべてのコンテキストクラスが実装しているインターフェースである少なくとも 1 つのコンテキストクラス

からなる、エンティティをストアするコンポーネントと、

前記エンティティに動的に関連付けられたアクションであって、前記エンティティのアクティビティを記述し、前記アクションを前記ユーザに示す表示方法を含み、前記エンティティの前記アクティビティを実行する実行方法を含み、および、前記エンティティとは物理的に異なる場所に、または、少なくとも論理的に異なる場所に別れてストアされるアクションをストアするコンポーネントと、

前記エンティティをストアする前記コンポーネントおよび前記エンティティに関連付けられたアクションをストアする前記コンポーネントに結合され、

前記エンティティの前記現在のコンテキストを識別するコンテキストプロヴァダモジュールと、

前記アクションをストアする前記コンポーネントに問い合わせ、前記コンテキストに関連付けられたキーワードを使用して前記エンティティの前記現在のコンテキストに関連付けられた前記アクションを検索するアクション・プロバイダ・モジュールと、

前記コンテキストを対応するキーワードに変換し、前記アクション・プロバイダ・モジュールの前記コンテキストに関連付けられた前記キーワードを返すコンテキスト・レゾルバを備えたソフトウェア・コンポーネントと

を備えたことを特徴とするコンピューティング・システム。

#### 【請求項 2】

前記エンティティの現在のコンテキストおよび前記現在のコンテキストに関連付けられたアクションを要求するクライアント・アプリケーションをさらに備えたことを特徴とする請求項 1 に記載のコンピューティング・システム。

#### 【請求項 3】

クライアント・アプリケーションは、エンティティの現在のコンテキストに関連付けられたアクションを表示することを特徴とする請求項 2 に記載のコンピューティング・システム。

#### 【請求項 4】

前記ソフトウェア・コンポーネントは、サードパーティによって提供される追加コンテキストを統合することを特徴とする請求項 1 に記載のコンピューティング・システム。

#### 【請求項 5】

アクションをストアする前記コンポーネントは、サードパーティによって提供される追加アクションを統合することを特徴とする請求項 1 のコンピューティング・システム。

#### 【請求項 6】

エンティティの現在のコンテキストに関連付けられたアクションを発行するコンピュータにより実行される方法において、前記エンティティは、ビジネス行為に意味のある事物、プロセスまたは事象を含むビジネス構成要素をモデル化し、前記ビジネス構成要素の少なくとも名前と定義、属性、振る舞いおよび制限を表現するビジネスオブジェクトを含み、

前記エンティティに関連付けられた少なくとも 1 つのコンテキストを求める要求を受け取り次第、関連するエンティティが使用される環境に関連にしている前記少なくとも 1 つのコンテキストを提供するステップであって、

前記エンティティの各々の前記少なくとも 1 つのコンテキストに対する共通のロジックを保持している少なくとも 1 つの抽象コンテキストクラスであって、

様々なソースからエンティティデータを発見し、  
クエリー文字列から、現在のウェブページのクラス名およびオブジェクトキーを抽出し、

記憶されたクラスおよび前記オブジェクトキーに基づいてコンストラクトされたオブジェクトを返し、

記憶されたクラス名を返すクラスフィールドを備えたエンティティコンテキストクラスと、

現在のクライアント・アプリケーションについての情報をストアし、  
前記現在のクライアント・アプリケーションを識別し、  
前記識別された現在のクライアント・アプリケーションをストアするアプリケーションコンテキストクラスと、

現在のスレッドの識別を確認し、  
ユーザがどの役割に属するのかを決定し、  
前記ユーザが属する前記役割をストアするユーザ役割コンテキストクラスと、  
アクションが、アプリケーションの現在の言語に依存しているときに、現在のロケールについての情報をストアするロケールコンテキストクラスと  
を含むグループから選択されている抽象コンテキストクラス、

少なくとも1つのコンテキストプロヴァイダクラス、  
少なくとも1つのコンテキストハッシュクラス、および、  
すべてのコンテキストクラスが実装しているインターフェースである少なくとも1つのコンテキストクラス

を含む前記少なくとも1つのコンテキストを提供するステップと、  
前記エンティティの現在のコンテキストに動的に関連付けられたアクションを求める要求を受け取り次第、前記アクションを提供するステップであって、

前記アクションによって、前記エンティティのアクティヴィティを記述することと、  
表示方法を含む前記アクションを前記ユーザに示すことと、  
前記エンティティのアクティヴィティを実行する実行方法を提供することと、  
前記アクションを前記エンティティとは物理的に異なる場所に、または、少なくとも論理的に異なる場所に別れて別にストアすることと、

前記少なくとも1つの提供されたコンテキストを少なくとも1つのキーワードに変換することと、

前記エンティティと関連付けられたアクションをストアするコンポーネントに問い合わせることと、

少なくとも1つの注釈として、前記少なくとも1つの対応するキーワードを含むアクションを検索することとを含む、提供するステップと  
を備えることを特徴とする方法。

#### 【請求項7】

少なくとも1つのコンテキストを提供する前記ステップは、  
少なくとも1つのコンテキストについての情報を取得するステップと、  
少なくとも1つのコンテキストに対するオブジェクト・インスタンスを作成するステップと

をさらに含むことを特徴とする請求項6に記載のコンピュータにより実行される方法。

#### 【請求項8】

前記少なくとも1つのコンテキストに対する前記オブジェクト・インスタンスを含むコンテキスト・ハッシュ・オブジェクトを作成するステップをさらに含むことを特徴とする請求項7に記載のコンピュータにより実行される方法。

#### 【請求項9】

少なくとも1つの注釈として、前記少なくとも1つの対応するキーワードを含むアクションを検索することは、

注釈として、前記少なくとも1つの対応するキーワードのすべて、および、前記少く

とも 1 つの対応するキーワードのいずれかを含むアクションを検索することを含むことを特徴とする請求項 6 に記載のコンピュータにより実行される方法。

【請求項 10】

少なくとも 1 つの注釈として、前記少なくとも 1 つの対応するキーワードを含むアクションを検索することは、

注釈として、前記少なくとも 1 つの対応するキーワードの少なくとも 1 つを含むアクションを検索することをさらに含むことを特徴とする請求項 6 に記載のコンピュータにより実行される方法。

【請求項 11】

前記エンティティの現在のコンテキストに関連付けられた前記アクションを表示するステップをさらに備えることを特徴とする請求項 6 に記載のコンピュータにより実行される方法。

【請求項 12】

コンピュータによって実行される時に、エンティティの現在のコンテキストに関連付けられたアクションを発行する方法をコンピュータに実行させる、コンピュータ実行可能命令を含むコンピュータ読み取り可能記憶媒体であって、前記エンティティは、ビジネス行為に意味のある事物、プロセスまたは事象を含むビジネス構成要素をモデル化し、前記ビジネス構成要素の少なくとも名前と定義、属性、振る舞いおよび制限を表現するビジネスオブジェクトを含み、前記方法は、

前記エンティティに関連付けられた少なくとも 1 つのコンテキストを求める要求を受け取り次第、関連するエンティティが使用される環境に関連にしている前記少なくとも 1 つのコンテキストを提供するステップであって、

前記エンティティの各々の前記少なくとも 1 つのコンテキストに対する共通のロジックを保持している少なくとも 1 つの抽象コンテキストクラスであって、

様々なソースからエンティティデータを発見し、

クエリー文字列から、現在のウェブページのクラス名およびオブジェクトキーを抽出し、

記憶されたクラスおよび前記オブジェクトキーに基づいてコンストラクトされたオブジェクトを返し、

記憶されたクラス名を返すクラスフィールドを備えたエンティティコンテキストクラスと、

現在のクライアント・アプリケーションについての情報をストアし、

前記現在のクライアント・アプリケーションを識別し、

前記識別された現在のクライアント・アプリケーションをストアするアプリケーションコンテキストクラスと、

現在のスレッドの識別を確認し、

ユーザがどの役割に属するのかを決定し、

前記ユーザが属する前記役割をストアするユーザ役割コンテキストクラスと、

アクションが、アプリケーションの現在の言語に依存しているときに、現在のロケールについての情報をストアするロケールコンテキストクラスとを含むグループから選択されている抽象コンテキストクラス、

少なくとも 1 つのコンテキストプロヴァイダクラス、

少なくとも 1 つのコンテキストハッシュクラス、および、

すべてのコンテキストクラスが実装しているインターフェースである少なくとも 1 つのコンテキストクラス

を含む前記少なくとも 1 つのコンテキストを提供するステップと、

前記エンティティの現在のコンテキストに動的に関連付けられたアクションを求める要求を受け取り次第、前記アクションを提供するステップであって、

前記アクションによって、前記エンティティのアクティビティを記述することと、

表示方法を含む前記アクションを前記ユーザに示すことと、

前記エンティティのアクティビティを実行する実行方法を提供することと、前記アクションを前記エンティティとは物理的に異なる場所に、または、少なくとも論理的に異なる場所に別れて別にストアすることと、

前記少なくとも1つの提供されたコンテキストを少なくとも1つのキーワードに変換することと、

前記エンティティと関連付けられたアクションをストアするコンポーネントに問い合わせることと、

少なくとも1つの注釈として、前記少なくとも1つの対応するキーワードを含むアクションを検索することとを含む、提供するステップと

を含むことを特徴とするコンピュータ読み取り可能記憶媒体。

#### 【請求項13】

前記少なくとも1つのコンテキストを提供する前記ステップは、

少なくとも1つのコンテキストについての情報を取得するステップと、

少なくとも1つのコンテキストに対するオブジェクト・インスタンスを作成するステップと

をさらに含むことを特徴とする請求項12に記載のコンピュータ読み取り可能記憶媒体。

#### 【請求項14】

前記少なくとも1つのコンテキストの前記オブジェクト・インスタンスを含む少なくとも1つのコンテキスト・ハッシュ・オブジェクトを作成するステップをさらに含むことを特徴とする請求項13に記載のコンピュータ読み取り可能記憶媒体。

#### 【請求項15】

少なくとも1つの注釈として、前記少なくとも1つの対応するキーワードを含むアクションを検索することは、

注釈として、前記少なくとも1つの対応するキーワードのすべて、および、前記少なくとも1つの対応するキーワードのいずれかを含むアクションを検索することを含むことを特徴とする請求項12に記載のコンピュータ読み取り可能記憶媒体。

#### 【請求項16】

少なくとも1つの注釈として、前記少なくとも1つの対応するキーワードを含むアクションを検索することは、

注釈として、前記少なくとも1つの対応するキーワードの少なくとも1つを含むアクションを検索することをさらに含むことを特徴とする請求項12に記載のコンピュータ読み取り可能記憶媒体。

#### 【請求項17】

前記エンティティの前記現在のコンテキストに関連付けられた前記アクションを表示するステップをさらに備えることを特徴とする請求項12に記載のコンピュータ読み取り可能記憶媒体。

#### 【誤訳訂正2】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0029

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0029】

図4および図5は、コンテキスト・フレームワーク400およびアクション・フレームワーク500を含む、ソフトウェア・コンポーネント214の一実施態様例を表す。図4に記載されたコンテキスト・フレームワーク400は、コンテキスト関連情報をホストするクラスを含む。例えば、Iコンテキスト402は、すべてのコンテキスト・クラスが実装しているインターフェースである。本発明の一実施態様では、Iコンテキスト402は、クリエイト( )メソッドを持つ。このメソッドは、所定の型の新規コンテキストを作成する。このメソッドは、エンティティの環境をめぐって必要とされるすべての詳細を保持する。本発明の一部の実施態様では、Iコンテキスト402はまた、ゲット・レゾルバ(

) メソッドも含み、そのメソッドは、コンテキスト向けのコンテキスト・レゾルバ 220 オブジェクトを戻す。