

①9 RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
COURBEVOIE

①1 N° de publication : **3 086 869**
(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)
②1 N° d'enregistrement national : **18 71137**

⑤1 Int Cl⁸ : **A 63 F 13/00** (2019.01), A 63 F 13/46, 9/00

①2 **DEMANDE DE BREVET D'INVENTION** **A1**

②2 Date de dépôt : 07.10.18.

③0 Priorité :

④3 Date de mise à la disposition du public de la
demande : 10.04.20 Bulletin 20/15.

⑤6 Liste des documents cités dans le rapport de
recherche préliminaire : *Ce dernier n'a pas été
établi à la date de publication de la demande.*

⑥0 Références à d'autres documents nationaux
apparentés :

Demande(s) d'extension :

⑦1 Demandeur(s) : *SHAROUR HOUNAYDA* — FR.

⑦2 Inventeur(s) : *SHAROUR BILAL*.

⑦3 Titulaire(s) : *SHAROUR HOUNAYDA*.

⑦4 Mandataire(s) : *SHAROUR HOUNAYDA*.

⑤4 **HoloPlayBoard.**

⑤7 Un HoloPlayBord, cette invention est une planche de
jeu qui peut être accrocher sur la main et qui permettra aux
joueurs de voir leur jeu exposé dans l'air en 3d via un holo-
gramme.

Les inventeurs/entreprises de jeux vont pouvoir pro-
grammer leurs jeux sur des cartes intelligentes. Ces cartes
peuvent intégrer la planche à travers un lecteur de carte
puis les informations et les ordres seront transmises vers
l'hologramme qui va projeter l'image et le son. Les joueurs
peuvent donc jouer comme dans une réalité avec image
3d.

FR 3 086 869 - A1



• Description

Titre de l'invention : HoloPlayBoard

Description :

L'idée de cette invention concerne les jeux et les joueurs.

Cette invention est une planche qui peut être accrocher sur la main, et qui est composée d'un lecteur de carte intelligente connectée (par wifi) à un hologramme permettant de transmettre l'image et le son de la carte et les exposer dans l'air (image 3d) comme une réalité.

Le lecteur de carte intelligente comprend 10 entrées de cartes, cela permet donc de pouvoir mettre plusieurs cartes comprenant différents jeux. Il contiendra une pièce intelligente (processeur) type "Arduino Software IDE" qui permettra d'enregistrer la programmation et la mettre sur le lecteur.

Quand une carte est mise dans le lecteur, celui ci va lire la carte et transmettre les informations enregistrées sur la carte vers le processeur qui va traduire les ordres pour les envoyer à l'hologramme afin d'exposer l'image et le son.

Cette planche peut aussi receptionner les ordre sonnaires et peut avoir un compteur pour compter les points (dans le jeu) et les afficher sur son écran numérique.

Les dessins annexés illustrent l'invention :

Sur la figure initiale : on peut appercevoir les 10 entrées des cartes intelligentes (5 en vert et 5 en noir) sur la planche ainsi qu'un endroit pour déposer tous les papiers du jeu. On a aussi un écran numérique sur la planche pour afficher le compte du jeu.

Figure 1: un exemple du processeur IDE.

Figure 2 : un exemple d'un hologramme.

Figure 3 : un exemple du lecteur et des cartes NFC.

- **Revendications**

La planche va être composé de :

- Un lecteur de cartes intelligentes (type carte NFC) dans lequel les

cartes vont être intégrées et lues. Ce lecteur va être programmé.

- Un Arduino software (IDE) portant la programmation voulue.
- Une ou plusieurs cartes type NFC.
- Un hologramme pour projeter l'image du jeu. Il va être lié au lecteur de carte.
- Un microphone pour réceptionner les ordres vocales.
- Un écran numérique (contenant les chiffres de 1 à 1000).
- Un connecteur wifi.
- Une batterie.

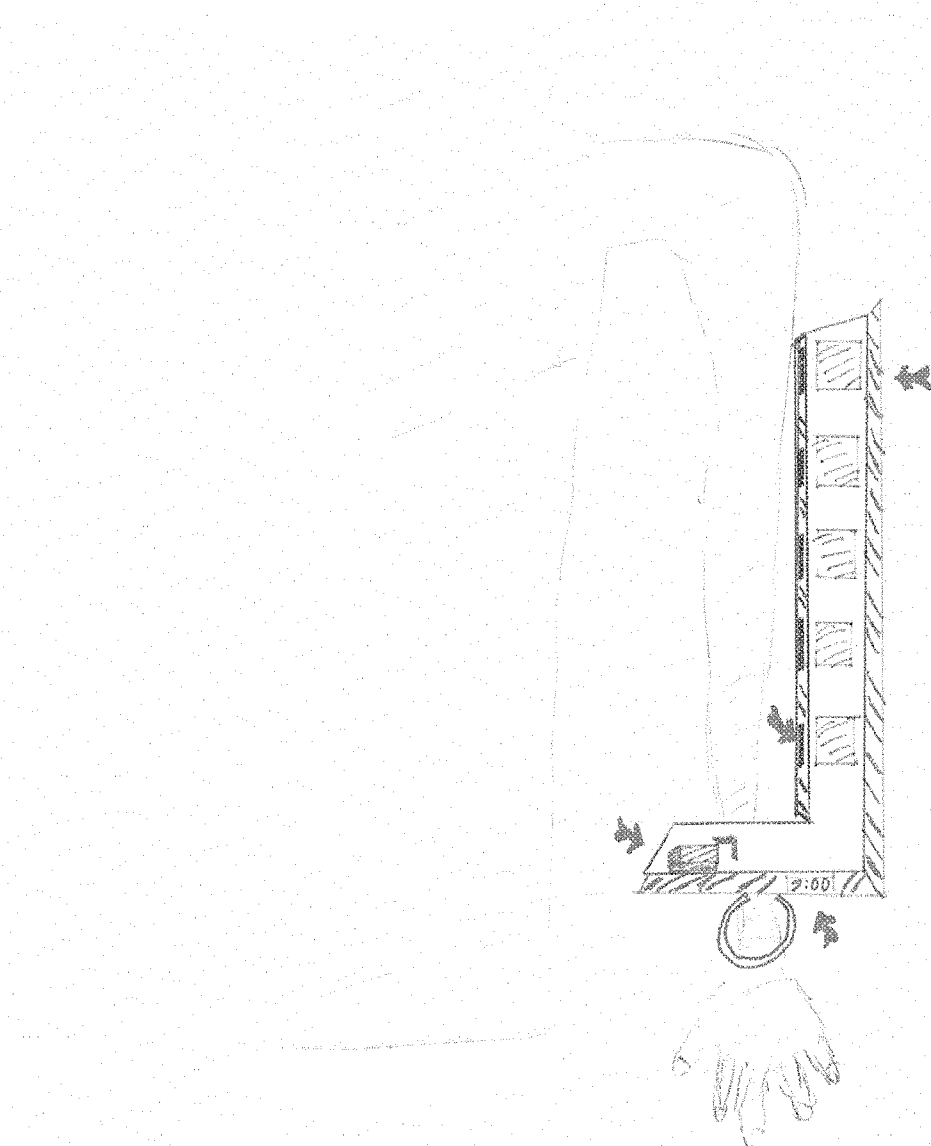
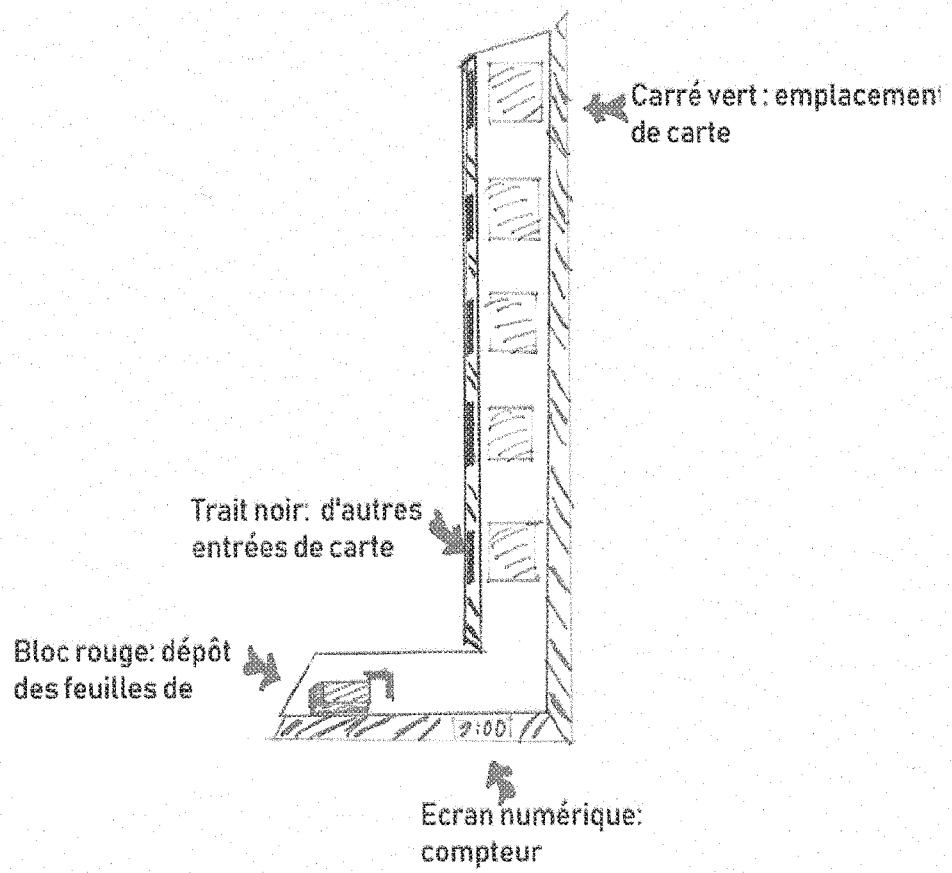


Planche HoloPlayBoard



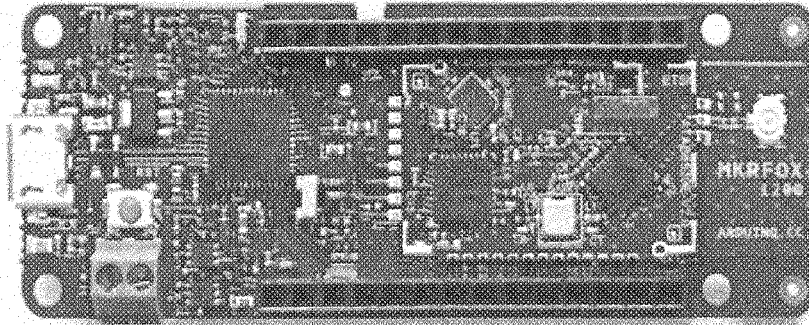


Figure 1

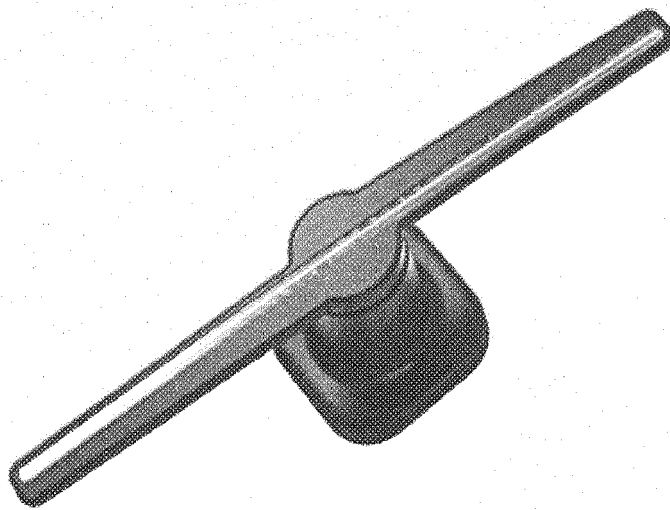


Figure 2

Figure 3

