

【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23年6月2日(2011.6.2)

【公表番号】特表2010-527478(P2010-527478A)

【公表日】平成22年8月12日(2010.8.12)

【年通号数】公開・登録公報2010-032

【出願番号】特願2010-507538(P2010-507538)

【国際特許分類】

G 06 F 3/14 (2006.01)

【F I】

G 06 F 3/14 350 A

【手続補正書】

【提出日】平成23年4月12日(2011.4.12)

【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】

コンピュータ実行可能な命令が記憶されているコンピュータ可読記憶媒体であって、コンピュータ実行可能な前記命令は、コンピュータによって実行されると、前記コンピュータに、

第1のアプリケーションにより、前記第1のアプリケーションの第1のユーザ・インターフェースを前記コンピュータのディスプレイに表示するステップであって、前記表示される第1のユーザ・インターフェースは前記第1のアプリケーションの第1のデータ・コンテンツを含み、前記第1のアプリケーションは前記第1のデータ・コンテンツを制御する、ステップと、

第2のアプリケーションにより、前記第1のユーザ・インターフェースが表示されている間に、前記第2のアプリケーションの第2のユーザ・インターフェースを前記コンピュータのディスプレイに表示するステップであって、前記第2のアプリケーションは前記第1のアプリケーションとは別個であり、前記第2のアプリケーションは前記第1のアプリケーションをモニタするように構成され、前記表示される第2のユーザ・インターフェースは前記第2のアプリケーションによって前記表示される第1のユーザ・インターフェースに接続され、前記表示される第2のユーザ・インターフェースは前記第2のアプリケーションの第2のデータ・コンテンツを含み、前記第2のアプリケーションは動作環境にアクセスして前記第2のデータ・コンテンツを生成し、前記動作環境は前記コンピュータを含み、前記第2のデータ・コンテンツは前記第1のデータ・コンテンツを記述し、前記第1のアプリケーションは前記第2のアプリケーションとは独立に機能する、ステップと、  
を含む方法を実行させる、コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項2】

請求項1記載のコンピュータ可読記憶媒体において、前記第2のユーザ・インターフェースは前記第1のユーザ・インターフェースに付属する、コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項3】

請求項1記載のコンピュータ可読記憶媒体において、前記第2のアプリケーションは前記第1のアプリケーションをモニタする、コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項4】

請求項3記載のコンピュータ可読記憶媒体において、前記第1のデータ・コンテンツと

前記第2のデータ・コンテンツとは異なる、コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項5】

請求項3記載のコンピュータ可読記憶媒体において、前記第1のアプリケーションは前記第2のアプリケーションと独立して動作する、コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項6】

請求項5記載のコンピュータ可読記憶媒体において、前記方法は、

前記第2のアプリケーションによって前記第1のアプリケーションにフックインするステップと、

前記フックインに応答して前記第2のアプリケーションによって前記第1のアプリケーションをモニタするステップであって、前記モニタされる第1のアプリケーションは前記第1のアプリケーションとは独立に継続して機能する、ステップと、

を更に含む、コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項7】

請求項1記載のコンピュータ可読記憶媒体であって、前記方法は、

前記第1アプリケーションによって入力イベントを受け取るステップと、

前記第2アプリケーションによって前記入力イベントを検出するステップと、

前記第1のアプリケーションによって受け取られた入力イベントに基づいて、前記第2のアプリケーションによって、前記検出に応答して、前記第2のユーザ・インターフェースにおいて前記第2のデータ・コンテンツを生成するステップと、

を含む、コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項8】

請求項1記載のコンピュータ可読記憶媒体において、前記方法は、前記第1のアプリケーションのアプリケーション・プログラミング・インターフェースを介して前記第2のアプリケーションによって前記第1のアプリケーションにフックインするステップを更に含む、コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項9】

請求項8記載のコンピュータ可読記憶媒体において、前記方法は、前記第1のアプリケーションのアプリケーション・プログラミング・インターフェースを介して前記第2のアプリケーションによって前記第1のデータ・コンテンツに関する情報を取得するステップを更に含む、コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項10】

請求項9記載のコンピュータ可読記憶媒体において、前記第2のアプリケーションは前記第1のデータ・コンテンツに関する情報に基づいて前記第2のデータ・コンテンツを生成する、コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項11】

請求項10記載のコンピュータ可読記憶媒体において、前記情報は前記第1のデータ・コンテンツの少なくとも一部の状態、コンテキスト又は選択を含む、コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項12】

ユーザ・インターフェースを提供する方法であって、

コンピュータにおいて動作する第1のアプリケーションによって、前記コンピュータのディスプレイにおいて前記第1のアプリケーションの第1のユーザ・インターフェースを表示するステップと、

第2のアプリケーションによって、前記第2のアプリケーションの第2のユーザ・インターフェースを生成するステップであって、前記第2のアプリケーションは前記第1のアプリケーションとは別個であり、前記第2のアプリケーションは前記第1のアプリケーションをモニタするように構成され、前記第1のアプリケーションは第2のアプリケーションとは独立に機能する、ステップと、

前記第1のユーザ・インターフェースに付属する前記第2のユーザ・インターフェースを含む合成ユーザ・インターフェースを生成するステップと、

前記合成ユーザ・インターフェースをコンピュータのディスプレイに表示するステップと、

前記第1のアプリケーション又は前記第2のアプリケーションのいずれかにおいて入力コマンドを受け取るステップと、

前記入力コマンドに応答して前記合成ユーザ・インターフェースを修正するステップであって、前記第1のユーザ・インターフェースと前記第2のユーザ・インターフェースとを連動して修正するステップを含み、前記第1のユーザ・インターフェースと前記第2のユーザ・インターフェースとはそれぞれがウィンドウを含む、ステップと、

を含む、方法。

#### 【請求項13】

請求項12記載の方法において、前記合成ユーザ・インターフェースは前記第2のユーザ・インターフェースに隣接する前記第1のユーザ・インターフェースを含む、方法。

#### 【請求項14】

請求項13記載の方法において、前記合成ユーザ・インターフェースにおける前記第1のユーザ・インターフェースと前記第2のユーザ・インターフェースとは重なり合っていない、方法。

#### 【請求項15】

コンテキスト・データを提供する方法であって、

動作環境の中にあるコンピュータにおいて第1のアプリケーションを実行するステップと、

前記第1のアプリケーションを実行することによって、前記第1のアプリケーションの第1のユーザ・インターフェースを生成するステップであって、前記第1のユーザ・インターフェースは前記第1のアプリケーションと関連する第1のデータ・コンテンツを含む、ステップと、

第2のアプリケーションを実行するステップと、

第2のアプリケーションによって、前記第2のアプリケーションの第2のユーザ・インターフェースを生成するステップであって、前記第2のアプリケーションは前記第1のアプリケーションとは別個であり、前記第2のアプリケーションは前記第1のアプリケーションをモニタするように構成され、前記第1のアプリケーションは第2のアプリケーションとは独立に機能する、ステップと、

前記動作環境から前記第2のアプリケーションを実行することによって、前記第1のデータ・コンテンツと関連するデータを取得するステップと、

前記取得されたデータに基づき、前記第2のアプリケーションによって、前記第1のデータ・コンテンツとは異なる第2のデータ・コンテンツを生成するステップと、

前記第2のユーザ・インターフェースに隣接して付属する前記第1のユーザ・インターフェースを含む合成ユーザ・インターフェースを表示するステップと、

前記第1のアプリケーション又は前記第2のアプリケーションのいずれかにおいて入力コマンドを受け取るステップと、

前記入力コマンドに応答して前記合成ユーザ・インターフェースを修正するステップであって、前記第1のユーザ・インターフェースと前記第2のユーザ・インターフェースとを連動して修正するステップを含み、前記第1のユーザ・インターフェースと前記第2のユーザ・インターフェースとはそれぞれがウィンドウを含む、ステップと、

を含む、方法。

#### 【請求項16】

請求項15記載の方法において、前記第2のアプリケーションは前記第1のアプリケーションにフックインし、前記第1アプリケーションは前記第2アプリケーションによって実質的に修正されない、方法。