

【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 21 年 6 月 18 日 (2009.6.18)

【公表番号】特表 2008-538637 (P2008-538637A)
 【公表日】平成 20 年 10 月 30 日 (2008.10.30)
 【年通号数】公開・登録公報 2008-043
 【出願番号】特願 2008-507839 (P2008-507839)
 【国際特許分類】

G 0 6 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 F 15/00 (2006.01)

【 F I 】

G 0 6 F 13/00 6 5 0 B

G 0 6 F 15/00 3 9 0

【手続補正書】
 【提出日】平成 21 年 4 月 23 日 (2009.4.23)
 【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】

ピア・ネットワーク上の選択されたアクティビティに参加するために、ユーザエンティティを招待するコンピュータにより実施される方法であって、

第 1 のエンドポイントにおける第 1 のユーザエンティティにより招待を送信するための第 1 のコンピューティングアプリケーションを起動する入力を受信するステップ、

前記招待を受信する第 2 のユーザエンティティの選択を受信するステップ、

ピア・ツー・ピア・サーバレス・プロトコルを用いて、前記第 2 のユーザエンティティのためにアドレスを解決するステップ、

前記第 1 のエンドポイントにおいて、複数のアクティビティの中からのアクティビティの選択を受信するステップであって、前記選択されたアクティビティは、前記第 1 のエンドポイントにおけるアクティビティ・アプリケーションによってサポートされるものである、ステップ、

前記招待を送信する前に、前記第 1 のエンドポイントにおいて、前記第 2 のユーザエンティティが前記選択されたアクティビティをサポートするか否かを判断するステップ、及び

前記第 1 のエンドポイントにおける前記第 2 のユーザエンティティが前記選択されたアクティビティをサポートするとの判断に応じて、前記第 1 のエンドポイントから前記第 2 のユーザエンティティの前記解決されたアドレスへ、前記選択されたアクティビティへの参加を求める前記招待を送信するステップ

を含む、方法。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のコンピュータにより実施される方法において、前記第 1 のエンドポイントから招待を送信するためのアプリケーションは、メッセージングアプリケーションである、方法。

【請求項 3】

請求項 1 に記載のコンピュータにより実施される方法であって、前記第 2 のユーザエンティティの第 2 のエンドポイントを突き止めるために、名前解決メカニズムを起動するス

テップをさらに含む、方法。

【請求項 4】

請求項 1 に記載のコンピュータにより実施される方法であって、前記第 2 のユーザエンティティの第 2 のエンドポイントを突き止めるために、プレゼンスストアに照会するステップをさらに含む、方法。

【請求項 5】

請求項 1 に記載のコンピュータにより実施される方法であって、同期及び非同期の一方により、前記招待を送信するステップをさらに含む、方法。

【請求項 6】

請求項 5 に記載のコンピュータにより実施される方法であって、前記第 1 のエンドポイントにおいて非同期の招待をキャンセルするステップをさらに含む、方法。

【請求項 7】

請求項 1 に記載のコンピュータにより実施される方法であって、安全な方式及び安全ではない (unsecure) 方式の一方により、前記招待を送信するステップをさらに含む、方法。

【請求項 8】

ピア・ネットワーク上の選択されたアクティビティに参加するために、ユーザエンティティを招待する方法を実施するためのコンピュータ実行可能命令を有するコンピュータ記憶媒体であって、該方法は、

第 1 のエンドポイントにおける第 1 のユーザエンティティにより招待を送信するための第 1 のコンピューティングアプリケーションを起動する入力を受信するステップ、

前記招待を受信する第 2 のユーザエンティティの選択を受信するステップ、

ピア・ツー・ピア・サーバレス・プロトコルを用いて、前記第 2 のユーザエンティティのためにアドレスを解決するステップ、

前記第 1 のエンドポイントにおいて、複数のアクティビティの中からのアクティビティの選択を受信するステップであって、前記選択されたアクティビティは、前記第 1 のエンドポイントにおけるアクティビティ・アプリケーションによってサポートされるものである、ステップ、

前記招待を送信する前に、前記第 1 のエンドポイントにおいて、前記第 2 のユーザエンティティが前記選択されたアクティビティをサポートするか否かを判断するステップ、及び

前記第 1 のエンドポイントにおける前記第 2 のユーザエンティティが前記選択されたアクティビティをサポートするとの判断に応じて、前記第 1 のエンドポイントから前記第 2 のユーザエンティティの前記解決されたアドレスへ、前記選択されたアクティビティへの参加を求める前記招待を送信するステップを含む、コンピュータ記憶媒体。

【請求項 9】

請求項 8 に記載のコンピュータ記憶媒体において、前記第 1 のエンドポイントから招待を送信するためのアプリケーションは、前記第 1 のコンピューティングアプリケーションである、コンピュータ記憶媒体。

【請求項 10】

請求項 8 に記載のコンピュータ記憶媒体において、前記第 1 のエンドポイントから招待を送信するためのアプリケーションは、メッセージアプリケーションである、コンピュータ記憶媒体。

【請求項 11】

請求項 8 に記載のコンピュータ記憶媒体であって、前記第 2 のユーザエンティティの第 2 のエンドポイントを突き止めるために、名前解決メカニズムを起動するステップをさらに含む、コンピュータ記憶媒体。

【請求項 12】

ピア・ネットワーク上の選択されたアクティビティに参加するために、ユーザエンティ

ティを招待するシステムであって、該システムは、
処理装置、

前記処理装置と通信可能に結合されたメモリであって、前記処理装置により実行されると、下記の方法を実施する命令を格納するメモリ
を備え、該方法は、

第 1 のエンドポイントにおける第 1 のユーザエンティティにより招待を送信するための第 1 のコンピューティングアプリケーションを起動する入力を受信するステップ、

前記招待を受信する第 2 のユーザエンティティの選択を受信するステップ、

ピア・ツー・ピア・サーバレス・プロトコルを用いて、前記第 2 のユーザエンティティのためにアドレスを解決するステップ、

前記第 1 のエンドポイントにおいて、複数のアクティビティの中からのアクティビティの選択を受信するステップであって、前記選択されたアクティビティは、前記第 1 のエンドポイントにおけるアクティビティ・アプリケーションによってサポートされる、ステップ、

前記招待を送信する前に、前記第 1 のエンドポイントにおいて、前記第 2 のユーザエンティティが前記選択されたアクティビティをサポートするか否かを判断するステップ、及び

前記第 1 のエンドポイントにおける前記第 2 のユーザエンティティが前記選択されたアクティビティをサポートするとの判断に応じて、前記第 1 のエンドポイントから前記第 2 のユーザエンティティの前記解決されたアドレスへ、前記選択されたアクティビティへの参加を求める前記招待を送信するステップ
を含む、システム。

【請求項 13】

請求項 12 に記載のシステムにおいて、前記第 1 のエンドポイントから招待を送信するためのアプリケーションは、メッセージアプリケーションである、システム。

【請求項 14】

請求項 12 に記載のシステムにおいて、前記方法は、前記第 2 のユーザエンティティの第 2 のエンドポイントを突き止めるために、名前解決メカニズムを起動するステップをさらに含む、システム。

【請求項 15】

請求項 12 に記載のシステムにおいて、前記方法は、前記第 2 のユーザエンティティの第 2 のエンドポイントを突き止めるために、プレゼンスストアに照会するステップをさらに含む、システム。