



(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 107106905 A

(43)申请公布日 2017. 08. 29

(21)申请号 201680004892.X

(22)申请日 2016.01.03

(30)优先权数据

14/588,953 2015.01.04 US

(85)PCT国际申请进入国家阶段日

2017.07.03

(86)PCT国际申请的申请数据

PCT/IL2016/050001 2016.01.03

(87)PCT国际申请的公布数据

W02016/108243 EN 2016.07.07

(71)申请人 佩美克西斯有限公司

地址 以色列佩塔提克瓦市

(72)发明人 阿米尔·罗森海姆

撒赫尔·柯伦平托

(74)专利代理机构 上海翼胜专利商标事务所

(普通合伙) 31218

代理人 翟羽

(51)Int.Cl.

A63F 9/24(2006.01)

A63F 3/06(2006.01)

G06F 17/30(2006.01)

G06T 19/00(2006.01)

G06T 19/20(2006.01)

G06Q 10/02(2006.01)

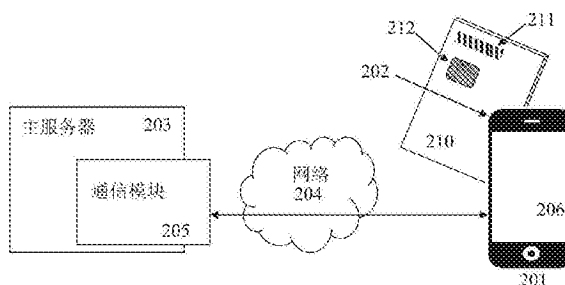
权利要求书3页 说明书8页 附图3页

(54)发明名称

三维彩票

(57)摘要

一种在一移动设备上激活一彩票的方法,包括:对一移动设备端执行以下操作步骤:通过所述移动设备的一相机获取具有一识别码和一视觉安全装置的一彩票的一图像;将所述识别码发送到一主服务器;从所述主服务器接收用以操纵一交互式三维呈现的多个指令;在对所述彩票成像的一图像序列中增加所述交互式三维呈现,所述图像序列由所述相机当下撷取并由所述移动装置显示;接收使用所述移动设备的一用户界面而与所述交互式三维呈现互动的一用户的一输入;及根据所述指令并且响应于处理所述输入来操纵所述交互式三维呈现。



1. 一种在一移动设备上激活一彩票的方法,其特征在于:所述方法包括步骤:
对一移动设备端执行以下操作步骤:
通过所述移动设备的一相机获取一彩票的一图像,所述图像具有一识别码和一视觉安全装置;
将所述识别码发送到一主服务器;
从所述主服务器接收用以操纵一交互式三维呈现的多个指令;
在对所述彩票成像的一图像序列中增加所述交互式三维呈现,所述图像序列由所述相机当下撷取并由所述移动装置显示;
接收使用所述移动设备的一用户界面而与所述交互式三维呈现互动的一用户的一输入;及
根据所述指令并且响应于处理所述输入来操纵所述交互式三维呈现。
2. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于:在所述获取的步骤后:所述方法还包括:
根据在所述图像中撷取的所述视觉安全装置来验证所述彩票的真实性;及辨别在所述图像中撷取的所述识别码。
3. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于:所述彩票是与一彩票游戏相关联的多个彩票中的其中一个。
4. 根据权利要求3所述的方法,其特征在于:所述彩票还包括用于辨别所述彩票游戏的一第二识别码。
5. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于:所述彩票是一未使用的刮刮卡。
6. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于:所述验证的步骤包括所述用户的一个人信息。
7. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于:所述验证的步骤还基于所述用户的一个人信息。
8. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于:所述发送和所述接收的步骤是由加密通信执行。
9. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于:所述方法还包括:
对所述移动设备端执行以下操作步骤:
激活一个将所述彩票标记为过期的动作。
10. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于:所述方法还包括:
基于所述输入作出一个关于一获胜量的决定;及
向所述用户呈现所述获胜量。
11. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于:所述方法还包括:
从所述主服务器接收一个关于一获胜量的信息;及
向所述用户呈现所述获胜量。
12. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于:所述多个指令包括将在所述交互式三维呈现中呈现的所述彩票的预定结果。
13. 一种计算机可读介质,其特征在于:所述计算机可读介质包括多个计算机可执行指令适于执行根据权利要求1所述的方法。
14. 一种在一移动设备上激活一彩票的方法,其特征在于:所述方法包括步骤:

对一主服务器端执行以下操作步骤：

从一移动设备接收一个通过所述移动设备的一相机获取一彩票的一图像，所述图像具有一识别码和一视觉安全装置；

根据在所述图像中撷取的所述视觉安全装置验证所述彩票的真实性；

辨别在所述图像中撷取的所述识别码；

选择多个指令来操纵一交互式三维呈现，其中在对所述彩票成像的一图像序列中是由所述移动设备增加所述交互式三维呈现，所述图像序列成像由所述相机所撷取；及

向所述移动设备发送所述多个指令。

15. 根据权利要求14所述的方法，其特征在于：所述验证步骤还基于一个所购买的所述彩票的指示。

16. 根据权利要求14所述的方法，其特征在于：所述方法还包括：

在所述主服务器中的一彩票识别码的数据集中将所述识别码标记为已过期。

17. 根据权利要求14所述的方法，其特征在于：所述方法还包括：

在一主服务器端执行以下操作步骤：

接收使用所述移动设备的一用户界面而与所述交互式三维呈现互动的一用户的一输入的所述多个指示；及

监控所述输入。

18. 根据权利要求17所述的方法，其特征在于：所述方法还包括：

在一主服务器端执行以下操作步骤：

发送进一步的指令以根据所述输入来操纵对所述移动设备的所述交互式三维呈现。

19. 根据权利要求17所述的方法，其特征在于：所述方法还包括：

在一主服务器端执行以下操作步骤：

基于所述输入作出一个关于一获胜量的决定；及

向所述移动设备发送所述决定的指示。

20. 一种计算机可读介质，其特征在于：所述计算机可读介质包括多个计算机可执行指令适于执行根据权利要求14所述的方法。

21. 一种用于在一移动设备上激活一彩票的系统，其特征在于：所述系统包括：

一个移动设备，其中：

通过所述移动设备的一相机获取一彩票的一图像，所述图像具有一识别码和一视觉安全装置；

将所述图像发送到一主服务器；

从所述主服务器接收操纵一交互式三维呈现的指令；

在对所述彩票成像的一图像序列中增加所述交互式三维呈现，所述图像序列由所述相机当下撷取并由所述移动装置显示；

接收使用所述移动设备的一用户界面而与所述交互式三维呈现互动的一用户的一输入；及

根据所述指令并且响应于处理所述输入来操纵所述交互式三维呈现；及

一个主要服务器，其中：

从所述移动设备接收所述图像；

根据在所述图像中撷取的所述视觉安全装置验证所述彩票的真实性；
辨别在所述图像中撷取的所述识别码；
选择所述多个指令；及
向所述移动设备发送所述多个指令。

三维彩票

技术领域

[0001] 在一些实施例中,本发明涉及在一移动设备上激活一彩票,并且更具体地但不排他地涉及使用一增强现实(augmented reality)界面在一移动设备上激活一彩票。

背景技术

[0002] 彩票公司使用许多类型的彩票和激活彩票的方法。这些方法中的一些包括物理上的改变票卡。一些方法使用例如个人移动设备的电子设备来扫描所述彩票。

[0003] 为了防止彩票的伪造,存在许多不同的措施,例如包括全息打印及/或复杂的编号系统。

发明内容

[0004] 根据本发明的一些实施例的一方面,提供了一种在移动设备上激活彩票的方法,包括:对移动设备端执行以下操作:一种在一移动设备上激活一彩票的方法,包括步骤:对一移动设备端执行以下操作步骤:通过所述移动设备的一相机获取一彩票的一图像,所述图像具有一识别码和一视觉安全装置;将所述识别码发送到一主服务器;从所述主服务器接收用以操纵一交互式三维呈现的多个指令;在对所述彩票成像的一图像序列中增加所述交互式三维呈现,所述图像序列由所述相机当下撷取并由所述移动装置显示;接收使用所述移动设备的一用户界面而与所述交互式三维呈现互动的一用户的一输入;及根据所述指令并且响应于处理所述输入来操纵所述交互式三维呈现。

[0005] 可选地,在所述获取的步骤后:所述方法还包括:根据在所述图像中撷取的所述视觉安全装置来验证所述彩票的真实性;及辨别在所述图像中撷取的所述识别码。

[0006] 可选地,所述彩票是与一彩票游戏相关联的多个彩票中的其中一个。

[0007] 更可选地,所述彩票还包括用于辨别所述彩票游戏的一第二识别码。

[0008] 可选地,所述彩票是一未使用的刮刮卡。

[0009] 可选地,所述验证的步骤包括所述用户的一个人信息。

[0010] 可选地,所述验证的步骤还基于所述用户的一个人信息。

[0011] 可选地,所述发送和所述接收的步骤是由加密通信执行。

[0012] 可选地,所述方法还包括:对所述移动设备端执行以下操作步骤:激活一个将所述彩票标记为过期的动作。

[0013] 可选地,所述方法还包括:基于所述输入作出一个关于一获胜量的决定;及向所述用户呈现所述获胜量。

[0014] 根据本发明的一些实施例,提供了一种计算机可读介质,其包括适于执行所述方法的计算机可执行指令。

[0015] 根据本发明的一些实施例的一方面,提供了一种在一移动设备上激活一彩票的方法,包括步骤:对一主服务器端执行以下操作步骤:从一移动设备接收一个通过所述移动设备的一相机获取一彩票的一图像,所述图像具有一识别码和一视觉安全装置;根据在所述

图像中撷取的所述视觉安全装置验证所述彩票的真实性;辨别在所述图像中撷取的所述识别码;选择多个指令来操纵一交互式三维呈现,其中在对所述彩票成像的一图像序列中是由所述移动设备增加所述交互式三维呈现,所述图像序列成像由所述相机所撷取;及向所述移动设备发送所述多个指令。

[0016] 可选地,所述验证步骤还基于一个所购买的所述彩票的指示。

[0017] 可选地,所述方法还包括:在所述主服务器中的一彩票识别码的数据集中将所述识别码标记为已过期。

[0018] 可选地,所述方法还包括:在一主服务器端执行以下操作步骤:

[0019] 接收使用所述移动设备的一用户界面而与所述交互式三维呈现互动的一用户的一输入的所述多个指示;及监控所述输入。

[0020] 更可选地,所述方法还包括:在一主服务器端执行以下操作步骤:发送进一步的指令以根据所述输入来操纵对所述移动设备的所述交互式三维呈现。

[0021] 更具体地,所述方法还包括:在一主服务器端执行以下操作步骤:

[0022] 基于所述输入作出一个关于一获胜量的决定;及向所述移动设备发送所述决定的指示。

[0023] 根据本发明的一些实施例,提供了一种计算机可读介质,其包括适于执行所述方法的计算机可执行指令。

[0024] 根据本发明的一些实施例的一方面,提供了一种用于在一移动设备上激活一彩票的系统,包括:一个移动设备,其中:通过所述移动设备的一相机获取一彩票的一图像,所述图像具有一识别码和一视觉安全装置;将所述图像发送到一主服务器;从所述主服务器接收操纵一交互式三维呈现的指令;在对所述彩票成像的一图像序列中增加所述交互式三维呈现,所述图像序列由所述相机当下撷取并由所述移动装置显示;接收使用所述移动设备的一用户界面而与所述交互式三维呈现互动的一用户的一输入;及根据所述指令并且响应于处理所述输入来操纵所述交互式三维呈现;及一个主要服务器,其中:从所述移动设备接收所述图像;根据在所述图像中撷取的所述视觉安全装置验证所述彩票的真实性;辨别在所述图像中撷取的所述识别码;选择所述多个指令;及向所述移动设备发送所述多个指令。

[0025] 除非另有定义,本文使用的所有技术及/或科学术语具有与本发明所属领域的普通技术人员通常理解的相同的含义。虽然与本文所述类似或等同的方法和材料可以用于本发明实施例的实践或测试中,但是下面描述了示例性方法及/或材料。如发生冲突,专利说明书,包括定义,将予以控制。此外,所述的材料、方法和实施例仅是说明性的,并不意图是限制性的。

[0026] 本发明的实施例的方法及/或系统的实现可以涉及手动、自动或其组合执行或完成所选择的任务。此外,根据本发明的方法及/或系统的实施例的实际仪器和设备,可以通过硬件、软件或固件或使用操作系统的组合来实现若干选定的任务。

[0027] 例如,根据本发明的实施例的用于执行所选任务的硬件可以被实现为芯片或电路。作为软件,根据本发明的实施例的所选择的任务可以被实现为由计算机使用任何合适的操作系统执行的多个软件指令。在本发明的示例性实施例中,根据本文描述的方法及/或系统的示例性实施例的一个或多个任务是由例如用于执行多个指令的计算平台的数据处理器所执行。可选地,数据处理器包括用于存储指令及/或数据的易失性存储器及/或用于

存储指令及/或数据的非易失性存储器,例如磁性硬盘及/或可移动介质。可选地,还提供网络连接。还可选地提供例如键盘或鼠标的显示器及/或用户输入设备。

附图说明

[0028] 在此通过示例的方式参照附图来描述本发明的一些实施例。现在具体参考附图,应该强调的是,所示的细节是作为示例并且为了说明性地讨论本发明的实施例的目的。在这方面,使用附图进行的描述对于本领域技术人员来说如何实施本发明的实施例是显而易见的。

[0029] 在图中:

[0030] 图1是示意性地表示根据本发明的一些实施例的一种用于在一移动设备上激活一彩票的方法的一流程图。

[0031] 图2是根据本发明的一些实施例的一种在一移动设备上激活一彩票的设备的一示意图。

[0032] 图3是根据本发明的一些实施例的一示例性三维呈现。

具体实施方式

[0033] 本发明在其一些实施例中涉及在一移动设备上激活一彩票,并且更具体地但不排他地涉及使用一增强现实 (augmented reality) 界面在一移动设备上激活一彩票。

[0034] 根据本发明的一些实施例,提供了一种在移动设备上激活一彩票的方法,所述方法包括: 撷取所述彩票的一图像, 验证所述彩票的真实性, 呈现一交互式三维呈现, 例如一彩票游戏, 增加所述彩票的一图像序列, 并通过所述交互式呈现从一用户接收一输入。

[0035] 所述方法使玩彩票游戏具有趣味和愉快的体验。此外, 所述方法通过执行在一主服务器上获胜所需的一些操作来提供防伪措施的手段。

[0036] 在使用所述方法的示例性场景中, 一位玩彩票的用户在彩票销售点中购买彩票。所述用户使用他的智能手机设备的相机撷取一图像。在屏幕上, 他看到原始票卡, 增加了三维呈现, 例如一彩票游戏。在游戏指令之后, 所述用户可以导航在所述三维虚拟世界从所有侧面观看所述呈现以及/或参与游戏。所述用户可以使用他的智能手机设备对例如搜索物件、显示物件及/或点物件的三维呈现进行预定义的动作。执行一组预定义的动作后, 会出现三维显示的变化。根据这些变化, 所述用户可以看到他是否赢得了所述彩票或丢失的奖品, 其中不同的呈现表明不同的获奖状态。如果所述用户获奖了, 他可以在所述销售点收取他的钱, 或者可以将这些钱转入他的彩票帐户。

[0037] 所述平台可以用于增加一社交彩票游戏的呈现, 在此被增加的实体呈现给模拟实时的游戏参与者及/或所述用户的朋友。

[0038] 在详细解释本发明的至少一个实施例之前, 应当理解, 本发明在其应用中不一定受到以下描述中阐述的构件及/或方法的构造细节及/或方法的限制及/或在附图及/或实施例中显示出来的限制。本发明能够以其他实施方式或以各种方式实践或执行。

[0039] 本发明可以是系统、方法及/或计算机程序产品。计算机程序产品可以包括其上具有计算机可读程序指令的计算机可读存储介质(或介质), 用于使处理器执行本发明的各个方面。

[0040] 计算机可读存储介质可以是保留和存储由指令执行装置使用的指令的有形装置。计算机可读存储介质可以是例如但不限于电子存储设备、磁存储设备、光学存储设备、电磁存储设备、半导体存储设备或上述的任何合适的组合。计算机可读存储介质的更具体示例的非详尽列表包括以下：便携式计算机软盘、硬盘、随机存取存储器 (RAM)、只读存储器 (ROM)、可擦除可编程读取存储器只读存储器 (EPROM或闪速存储器)、静态随机存取存储器 (SRAM)、便携式光盘只读存储器 (CD-ROM)、数字通用盘 (DVD)、记忆棒、软盘在其中记录有指令的凹槽中的例如穿孔卡或凸起结构的编码设备,以及上述的任何合适的组合。如本文所使用的,计算机可读存储介质不应被解释为短暂信号本身,例如无线电波或其它自由传播的电磁波,通过波导或其它传输介质传播的电磁波(例如,通过的光脉冲光纤电缆)或通过电线传输的电信号。

[0041] 本文描述的计算机可读程序指令可以经由网络(例如,因特网、局域网、广域网和网络)从计算机可读存储介质或外部计算机或外部存储设备下载到相应的计算/处理设备/或无线网络。网络可以包括铜传输电缆、光传输光纤、无线传输、路由器、防火墙、交换机、网关计算机及/或边缘服务器。每个计算/处理设备中的网络适配器卡或网络接口从网络接收计算机可读程序指令,并将计算机可读程序指令转发以存储在相应的计算/处理设备内的计算机可读存储介质中。

[0042] 用于执行本发明的操作的计算机可读程序指令可以是汇编指令、指令集架构 (ISA) 指令、机器指令、机器相关指令、微代码、固件指令、状态设置数据或源代码或物件用一种或多种编程语言的任何组合编写的代码,包括例如Smalltalk、C++等的物件导向的编程语言,以及例如“C”编程语言或类似的编程语言的常规程序性编程语言。计算机可读程序指令可以完全在用户的计算机上执行,部分地在用户的计算机上,作为独立的软件包,部分地在用户的计算机上,部分地在远程计算机上,或者完全在远程计算机或服务器上执行。在后一种情况下,远程计算机可以通过任何类型的网络连接到用户的计算机,包括局域网 (LAN) 或广域网 (WAN),或者可以将连接连接到外部计算机例如,通过互联网使用互联网服务提供商)。在一些实施例中,包括例如可编程逻辑电路,现场可编程门阵列 (FPGA) 或可编程逻辑阵列 (PLA) 的电子电路可以通过利用计算机可读程序指令的状态信息来个性化地执行计算机可读程序指令电子电路,以便执行本发明。

[0043] 这里参照根据本发明的实施例的方法,装置(系统)和计算机程序产品的流程图及/或方框图来描述本发明。应当理解,流程图及/或方框图的每个区块以及流程图及/或方框图中的区块的组合可以由计算机可读程序指令来实现。

[0044] 这些计算机可读程序指令可以被提供给通用计算机,专用计算机或其他可编程数据处理装置的处理器以产生机器,使得经由计算机的处理器或其他可编程数据处理执行的指令装置,创建用于实现流程图及/或方框图区块或区块中指定的功能/动作的装置。这些计算机可读程序指令还可以存储在计算机可读存储介质中,计算机可读存储介质可以引导计算机,可编程数据处理设备及/或其他设备以特定方式工作,使得具有存储在其中的指令的计算机可读存储介质包括制造物品,其包括执行流程图及/或方框图区块或区块中指定的功能/动作的各方面的指令。

[0045] 这些计算机可读程序指令还可以被加载到一计算机,其他可编程数据处理装置或其他装置上,以使得在所述计算机、其他可编程装置或其他装置上执行一系列操作步骤以

产生计算机实现的过程,例如在所述计算机、其他可编程装置或其他装置上执行的指令执行流程图及/或方框图区块或区块中规定的功能/动作。

[0046] 附图中的流程图和方框图示出了根据本发明的各种实施例的系统,方法和计算机程序产品的可能实现的架构,功能和操作。在这方面,流程图或方框图中的每个区块可以表示包括用于实现指定的逻辑功能的一个或多个可执行指令的模块,段或指令部分。在一些替代实施方案中,块中记录的功能可能发生在附图中所示的顺序之外。例如,依次示出的两个块实际上可以基本上同时执行,或者有时可以以相反的顺序执行块,这取决于所涉及的功能。还将注意到,方框图及/或流程图的每个区块和方框图及/或流程图说明中的区块的组合可以由执行指定的功能或动作的特殊目的的基于硬件的系统来实现,或者执行专用硬件和计算机指令的组合。

[0047] 现在参考附图,图1是示意性地表示根据本发明的一些实施例,通过一种在一移动设备上呈现例如一彩票游戏的交互式三维呈现来允许用户参与实时游戏来激活一彩票的方法的一流程图;同时参考图2,其是根据本发明的一些实施例的一种在一移动设备上激活一彩票的设备的一示意图。

[0048] 移动设备201可以是具有一相机202的任何电子设备,例如一平板电脑、一膝上型计算机、一移动电话、一电子眼镜及/或任何其他设备。相机202可以是例如移动设备201的一前置相机,移动设备201的一背面相机及/或附接到移动设备201的一外部相机。移动设备201可以包含执行所述方法的应用,以及/或可以使用从网络运行的在线应用程序。

[0049] 首先,如101所示,通过移动装置201的相机202获取一彩票210的一图像。彩票210具有一识别码211和一视觉安全装置212。

[0050] 彩票210可以是任何种类的票或物品。例如,一未使用的刮刮卡,由一打印机产生的一纸票、一纸板票、一印有全息图的票、塑料卡、金属箔卡及/或任何其他物理卡或票。彩票210可以由用户,例如在一销售点、一自动售货机、通过一互联网网站、经由一移动应用及/或以任何其他方式购买。可选地,当购买彩票210时,将指示发送到一主服务器203。可选地,所述指示包括用户购买彩票210的个人信息。

[0051] 识别代码211可以是例如一数字、一数字和字母的组合、一形状、条形码、快速响应(QR)代码及/或任何其他唯一的符号。

[0052] 视觉安全装置212可以是例如全息打印、水印、隐藏号码、由用户透露的图像、例如通过括开卡片、切割卡片的一部分、及/或通过改变外观的其他方式票,及/或任何其他防伪措施。

[0053] 可选地,彩票210是与相同彩票游戏相关联的多个彩票中的其中一个。可选地,彩票具有相同的印刷品,除了它们的识别代码,例如具有打印在其上的相同图像。可选地,彩票210包括用于辨别彩票游戏的一第二识别码。可选地,彩票210打印有其他信息,例如票的购买价格、最大奖、使用条件、获胜机会及/或任何其他信息。

[0054] 然后,可选地,如102所示,将所述图像发送到主服务器203。所述图像由主服务器203接收,如103所示。这可以由所述用户触发,或者当彩票210的一图像被相机202摄取时自动触发。

[0055] 主服务器203可以是任何类型的计算设备,例如一大型计算机、一企业服务器、一工作站、多个连接的计算机及/或个人计算机。主服务器203可以包括用于接收所撷取的图

像和位置的通信模块205。通信模块205可以是例如硬件元件，例如网络适配器卡及/或例如计算机程序的软件模块。

[0056] 移动设备201可以由网络204连接到主服务器203。网络204可以是例如移动网络的无线网络，例如无线相容认证(WiFi™)的无线局域网(WLAN)及/或无线个人区域网络(WPAN)，如蓝牙(Bluetooth™)协议。可选地，主服务器203和移动设备201之间的通信被加密以防止系统的欺诈性使用。

[0057] 然后，如104所示，根据视觉安全装置212验证彩票210的真实性。这是通过辨别视觉安全装置212并将其参数与现有彩票的已知参数进行比较来完成的。这可以由移动设备201及/或主服务器203完成。

[0058] 可选地，当视觉安全装置212未被认证时，通知用户彩票210有问题。所述通知可以包括针对用户的建议，例如联系他购买票的销售点及/或检查票的其他参数以辨别假冒。可选地，当没有向购买彩票210的主服务器203的指示被发送时，彩票210在主服务器203的数据集中被标记为禁用，并且向用户通知彩票210有问题。

[0059] 然后，如105所示，辨别在图像中撷取的识别码211。这可以由移动设备201及/或主服务器203完成。当由移动设备201进行辨别时，识别码211被发送到主服务器203，如106所示，并由主服务器203接收，如107。

[0060] 可选地，如108所示，票据被标记为过期。这可以通过例如通过改变主服务器203的一数据集中的识别码的状态及/或通过激活将表明使用所述票卡的票表面上的变化来实现，例如来自移动电话的电磁波激活彩票210中的电子元件并改变票上的区域的颜色。可选地，当在购买彩票210的主服务器203的指示之后经过预定时间时，彩票210在主服务器203的数据集中被标记为禁用。

[0061] 然后，如109所示，主服务器203根据识别码211选择操纵交互式三维呈现的指令。交互式三维呈现可以是例如图像的虚拟呈现及/或每个彩票具有不同参数的形状。可以根据与彩票210相关联的彩票游戏来选择交互式三维呈现。

[0062] 例如，指令可以包括如何在彩票210上呈现虚拟形状的指令及/或用于当由用户进行不同动作时应当对虚拟形状及/或图像进行变化的指令。用户动作可以是例如点击所述图像及/或形状，包括括开图像或形状，连接两个图像及/或形状，围绕图像及/或形状及/或任何其它动作绘制圆形。变化可以是例如图像的颜色及/或形状的变化，形状本身的变化，呈现在形状上的图像的变化，呈现给用户的新图像，视频及/或动画，声音被播放和/或任何其他变化。指令还可以包括与彩票210相关联的彩票游戏的逻辑。例如，在屏幕上显示效果，然后显示另一效果，然后呈现信息。

[0063] 然后，如110所示，指令从主服务器203发送到移动设备201，并如111所示的接收。

[0064] 然后，如112所示，在图像序列成像彩票210中增加交互式三维呈现。图像序列当前由所述相机202撷取并由移动设备201在移动设备201的屏幕206上显示。交互式呈现三维呈现以适应相机202相对于彩票210的取向。例如，当用户旋转彩票210时，交互式三维呈现也被旋转。

[0065] 参考图3，其是根据本发明的一些实施例地示例性的三维呈现。一张城堡的三维呈现增加在一彩票的一图像上。

[0066] 然后，如113所示，通过使用移动设备201的用户界面，从与交互式三维呈现互动的

用户接收输入。例如,用户可以触摸显示屏幕206的不同部分,其呈现交互式三维呈现的不同部分,用户可以按屏幕上的按钮或使用触摸手势来放大,减少及/或移动屏幕206上的交互式三维呈现。

[0067] 然后,如114所示,根据从主服务器203接收的指令并响应于处理从用户接收的输入来操纵交互式三维呈现。

[0068] 可选地,如115所示,用户输入由移动设备201发送到主服务器203,并由主服务器203监视。可选地,如116所示,主服务器203可以发送信息及/或进一步的指令来操纵交互式根据用户输入的三维显示。主服务器203可以存储用于将来使用的用户输入,例如统计。

[0069] 然后,可选地,如117所示,基于从用户接收的输入,做出一个关于获胜量的决定。例如,该决定可以基于用户是否在交互式三维呈现上完成一组预定动作。例如,该决定可能是用户没有赢得任何钱,用户赢得了特定的金额,用户可以在某些条件及/或任何其他决定下赢得一定数量的金钱。这可以由移动设备201及/或主服务器203来完成。当主服务器203作出决定时,如118所示,将获胜量的信息发送到移动设备201。

[0070] 然后,可选地,如119所示,获胜量由屏幕206上的移动设备201呈现给用户。这可以例如通过呈现文本信息、图像、播放声音及/或任何其他通知来完成。

[0071] 然后,可选地,如120所示,当用户赢得了一笔钱时,他被提供了收购他的获胜的选择。例如,他可以选择在销售点收取获胜,或者可以选择将钱转入他的彩票帐户或任何其他账户。

[0072] 然后,可选地,如121所示,将用户选择的指示发送到主服务器203,并且由主服务器203执行动作以使得支付。当用户选择将钱转入账户时,主服务器203转出此账款。当用户选择在销售点收集所述获胜时,主服务器203可以在销售点生成例如条形码或QR码的代码,以证明获胜。

[0073] 已经为了说明的目的而呈现了本发明的各种实施例的描述,但并不旨在穷举或限于所公开的实施例。在不脱离所描述的实施例的范围和精神的情况下,许多修改和变化对于本领域普通技术人员将是显而易见的。选择这里使用的术语是为了最好地解释实施例的原理,对市场中发现的技术的实际应用或技术改进,或使本领域的普通技术人员能够理解本文公开的实施例。

[0074] 预计在本申请成立的专利期间,将会开发许多用于激活彩票的相关方法和系统,并且激活彩票的术语的范围预先包括所有这些新技术。

[0075] “包括”、“包含”、“具有”及其变化词是指“包括但不限于”。该术语包括“由...组成”和“基本上由...组成”。

[0076] 术语“基本上由...组成”是指组合物或方法可以包括另外的成分及/或步骤,但是只有当附加成分及/或步骤不会实质上改变要求保护的组合物或方法的基本和新颖特征时。

[0077] 如本文所使用的,除非上下文另有明确规定,单数形式“一”和“所述”包括复数引用。例如,术语“化合物”或“至少一种化合物”可以包括多种化合物,包括它们的混合物。

[0078] 术语“示例性”在本文中用于表示“用作示例,实例或说明”。描述为“示例性”的任何实施例不一定被解释为比其他实施例优选或有利,及/或排除来自其他实施例的特征的并入。

[0079] 术语“可选地”在本文中用于表示“在一些实施例中提供并且未在其他实施例中提供”。本发明的任何具体实施例可以包括多个“可选”特征，除非这些特征相冲突。

[0080] 在本申请中，本发明的各种实施例可以以范围形式呈现。应当理解，范围格式的描述仅仅是为了方便和简洁，并且不应被解释为对本发明的范围的僵化限制。因此，应考虑对范围的描述，以具体公开所有可能的子范围以及该范围内的各个数值。例如，从1到6的范围的描述应被认为具体公开了例如1至3、1至4、1至5、2至4、2至6、3至6等，以及该范围内的单一数字，例如1、2、3、4、5和6。这适用于范围的广度。

[0081] 无论何时在这里指出数值范围，都意味着在指定范围内包括任何引用的数字（分数或整数）。术语“第一指示号码和第二指示号码之间的范围/范围”和“第一指示号码”到第二指示号码的范围/范围在本文中可互换使用，并且意在包括第一和第二指示号码以及它们之间的所有分数和整数。

[0082] 应当理解，为了清楚起见，在单独的实施例的上下文中描述的本发明的某些特征也可以在单一实施例中组合提供。相反，为了简洁起见，在单一实施例的上下文中描述的本发明的各种特征也可以单独地或以任何合适的子组合提供，或者适用于本发明的任何其它描述的实施例。在各种实施例的上下文中描述的某些特征不被认为是这些实施例的基本特征，除非该实施例在没有那些元件的情况下不起作用。

[0083] 虽然已经结合本发明的具体实施例描述了本发明，但是显而易见的是，许多替代，修改和变化对于本领域技术人员将是显而易见的。因此，旨在包含落在所附权利要求的精神和广泛范围内的所有这样的替代，修改和变化。

[0084] 在本说明书中提及的所有出版物，专利和专利申请通过引用并入本说明书中，其程度如同每一单独的出版物，专利或专利申请被具体和单独地指明通过引用并入本文。此外，本申请中引用或标识任何参考文献不应被解释为承认该参考文献可用作本发明的现有技术。在使用章节标题的范围内，不应将其解释为必然的限制。

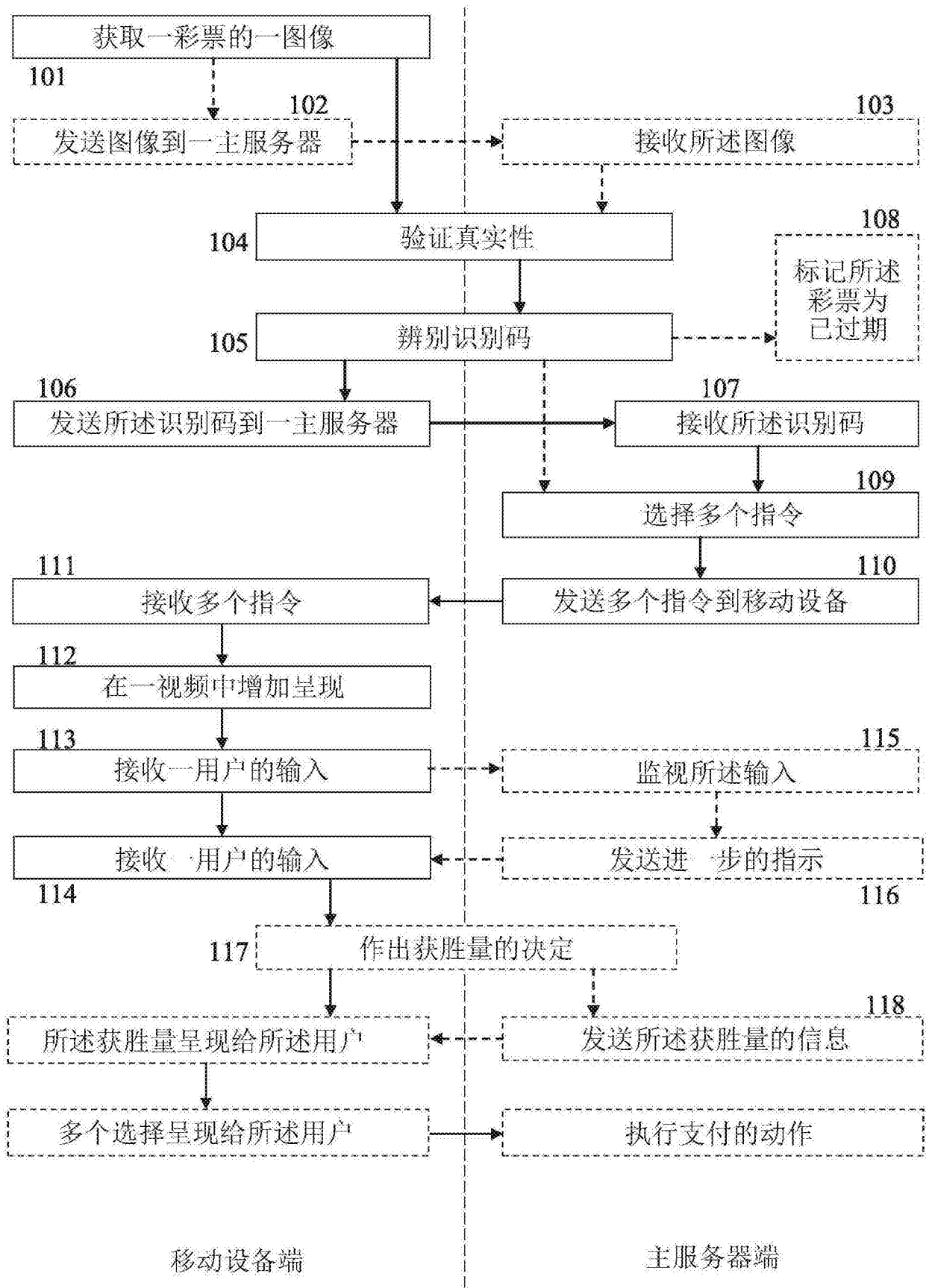


图1

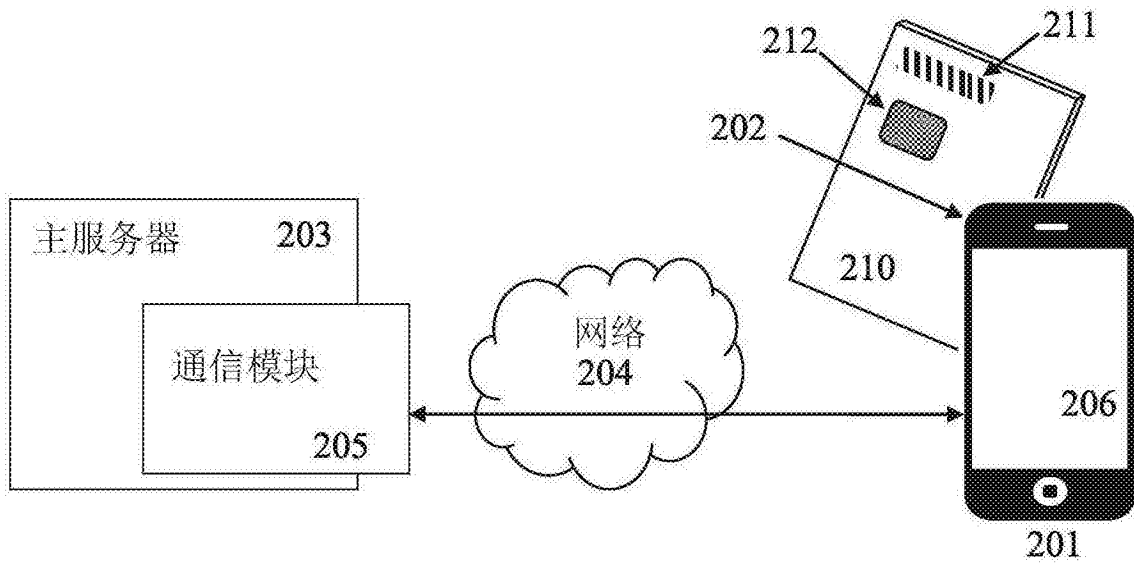


图2



图3