

【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27年5月28日(2015.5.28)

【公表番号】特表2013-542504(P2013-542504A)

【公表日】平成25年11月21日(2013.11.21)

【年通号数】公開・登録公報2013-063

【出願番号】特願2013-530532(P2013-530532)

【国際特許分類】

G 06 F 9/44 (2006.01)

【F I】

G 06 F 9/06 6 2 0 A

【誤訳訂正書】

【提出日】平成27年4月6日(2015.4.6)

【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】

テレコミュニケーション能力リソース機能エンティティであって、

インターフェースにより能力オープングートウェイにおけるテレコミュニケーション能力を呼び出すことで、前記テレコミュニケーション能力を備えるサービスを実行するよう

に設定されるサービス実行モジュールを含み、

前記サービスがアプリケーションに埋め込むことに用いられ、

前記テレコミュニケーション能力リソース機能エンティティは、

前記サービスに当該サービスの呼び出すテレコミュニケーション能力を利用する権限を与えるように設定される授権モジュールと、前記授権モジュールにより権限が与えられた場合、前記サービスと当該サービスが呼び出すテレコミュニケーション能力とをバインドする操作を引き受けるように設定される第1バインドモジュールと、をさらに含み、

前記サービス実行モジュールは、さらに、現在実行している前記サービスとそれが用いるテレコミュニケーション能力との間にバインド関係があるか否かを判定し、そうである場合、前記サービスの実行を続け、そうでない場合、処理を終了するように設定される

ことを特徴とするテレコミュニケーション能力リソース機能エンティティ。

【請求項2】

前記テレコミュニケーション能力を備えるサービスの開発環境を提供するように設定されるサービス開発モジュールをさらに含むことを特徴とする請求項1に記載のテレコミュニケーション能力リソース機能エンティティ。

【請求項3】

前記サービスをテストするためのテレコミュニケーション能力模擬動作環境を提供して前記環境にて前記サービスを実行する時の模擬実行結果を戻すように設定されるサービステストモジュールをさらに含むことを特徴とする請求項1に記載のテレコミュニケーション能力リソース機能エンティティ。

【請求項4】

アプリケーションストアシステムであって、

アプリケーションのアップロードを受け、前記アップロードされたアプリケーションを審査するように設定される開発者コミュニティ機能エンティティと、

前記開発者コミュニティ機能エンティティにより審査されたアプリケーションを端末ユ

ーザによりダウンロードされるように設定されるアプリケーションストアネット店舗機能エンティティと、

インターフェースにより能力オープングートウェイにおけるテレコミュニケーション能力を呼び出すことで、テレコミュニケーション能力を備えるサービスを実行するように設定される実行モジュールを含むテレコミュニケーション能力リソース機能エンティティと、を含み、

前記サービスがアプリケーションに埋め込むことに用いられ、

前記開発者コミュニティ機能エンティティにてアップロードされたアプリケーションには、テレコミュニケーション能力リソース機能エンティティの前記サービス実行モジュールにより実行されるテレコミュニケーション能力を備える前記サービスが埋め込まれ、

前記テレコミュニケーション能力リソース機能エンティティは、

前記サービスに当該サービスの呼び出すテレコミュニケーション能力を利用する権限を与えるように設定される授権モジュールと、前記授権モジュールにより権限が与えられた場合、前記サービスと当該サービスが呼び出すテレコミュニケーション能力とをバインドする操作を引き受けるように設定される第1バインドモジュールと、をさらに含み、

前記サービス実行モジュールは、さらに、現在実行している前記サービスとそれが用いるテレコミュニケーション能力との間にバインド関係があるか否かを判定し、そうである場合、前記サービスの実行を続け、そうでない場合、処理を終了するように設定されることを特徴とするアプリケーションストアシステム。

【請求項 5】

前記テレコミュニケーション能力リソース機能エンティティは、さらに、

前記テレコミュニケーション能力を備えサービスの開発環境を提供するように設定されるサービス開発モジュールを含むことを特徴とする請求項4に記載のアプリケーションストアシステム。

【請求項 6】

前記テレコミュニケーション能力リソース機能エンティティは、さらに、

前記サービスをテストするためのテレコミュニケーション能力模擬動作環境を提供し、前記環境にてサービスを実行する時の模擬実行結果を戻すように設定されるサービステストモジュールを含むことを特徴とする請求項4に記載のアプリケーションストアシステム。

【請求項 7】

前記開発者コミュニティ機能エンティティは、前記アプリケーションと当該アプリケーションに埋め込まれたサービスとをバインドする操作を引き受ける第2バインドモジュールと、バインドされた情報を前記サービス実行モジュールに通知するバインド有効化モジュールと、を含み、

前記サービス実行モジュールは、さらに、現在呼び出しサービスのアプリケーションとそれが呼び出しているサービスとの間にバインド関係があるかを判定し、そうである場合、前記サービスを実行し、そうでない場合、処理を終了するように設定されていることを特徴とする請求項4に記載のアプリケーションストアシステム。

【請求項 8】

前記サービス実行モジュールは、さらに、バインド情報を受信してから、バインドされた前記アプリケーションに、バインドされた前記サービスを利用する権限が与えられたか否かを判定し、そうである場合、前記バインド有効化モジュールにバインドが有効になった情報を戻すように設定されることを特徴とする請求項7に記載のアプリケーションストアシステム。

【請求項 9】

前記開発者コミュニティ機能エンティティにおいてアップロードされたアプリケーションは、アプリケーションに埋め込まれたサービスに対応する呼び出しインターフェースにより前記サービスを呼び出すことを特徴とする請求項4に記載のアプリケーションストアシステム。

【請求項 10】

請求項 4 ~ 9 のいずれかに記載のアプリケーションストアシステムによる開発方法であつて、

前記サービス実行モジュールにおいて実行されるテレコミュニケーション能力を備えるサービスをアプリケーションに埋込むことを含み、アプリケーションに埋め込まれるサービスが、インターフェースを介して前記能力オーブンゲートウェイにおけるテレコミュニケーション能力を呼び出し、

前記サービスをアプリケーションに埋め込む前に、さらに

授権モジュールにより、前記サービスが当該サービスの呼び出すテレコミュニケーション能力を利用する権限を取得し、

前記サービス実行モジュールにより前記サービスを実行する前に、テレコミュニケーション能力の利用正当性に対する認証ができるように、第1バインドモジュールにより、前記サービスと当該サービスの呼び出すテレコミュニケーション能力とをバインドすることを含む

ことを特徴とする方法。

【請求項 11】

前記サービスをアプリケーションに埋め込む前に、さらに

サービス開発モジュールにより提供されたテレコミュニケーション能力を備えるサービスの開発環境にて前記テレコミュニケーション能力を備えるサービスを開発することを含むことを特徴とする請求項 10 に記載のアプリケーションストアシステムによる開発方法。

【請求項 12】

前記サービスをアプリケーションに埋め込む前に、さらに

サービステストモジュールにより提供された前記サービスをテストするためのテレコミュニケーション能力模擬動作環境において、サービスを実行し、サービスを実行する時の模擬実行結果を取得しサービスに対するテストを完成することを含むことを特徴とする請求項 10 に記載のアプリケーションストアシステムによる開発方法。

【請求項 13】

前記サービスをアプリケーションに埋め込んだ後、さらに

前記開発者コミュニティ機能エンティティにおいて、第2バインドモジュールにより、前記サービスと当該サービスが埋め込んだアプリケーションとをバインドし、前記サービス実行モジュールによりサービスを実行する前にアプリケーションとサービスとの間の呼び出し関係の正当性に対する認証ができるように、前記開発者コミュニティ機能エンティティがバインド関係をサービス実行モジュールに通知することをさらに含むことを特徴とする請求項 10 に記載のアプリケーションストアシステムによる開発方法。

【請求項 14】

サービステストモジュールを呼び出すことで、アプリケーションに埋め込まれた前記サービスを実行し、模擬実行結果を取得してアプリケーションに対するテストを実現する、または、

サービス実行モジュールを呼び出すことで前記アプリケーションに埋め込まれたサービスを実行し、実行結果を取得してアプリケーションに対するテストを実現することをさらに含むことを特徴とする請求項 10 に記載のアプリケーションストアシステムによる開発方法。