

(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 102929496 A

(43) 申请公布日 2013. 02. 13

(21) 申请号 201210335677. 1

(22) 申请日 2012. 09. 12

(30) 优先权数据

13/230685 2011. 09. 12 US

(71) 申请人 微软公司

地址 美国华盛顿州

(72) 发明人 J-K. 马基维奇 G.H. 霍夫米斯特

J.G. 克拉珀 J. 南

J.C. 萨特菲尔德

(74) 专利代理机构 中国专利代理(香港)有限公司

72001

代理人 黄维 汪扬

(51) Int. Cl.

G06F 3/0484 (2013. 01)

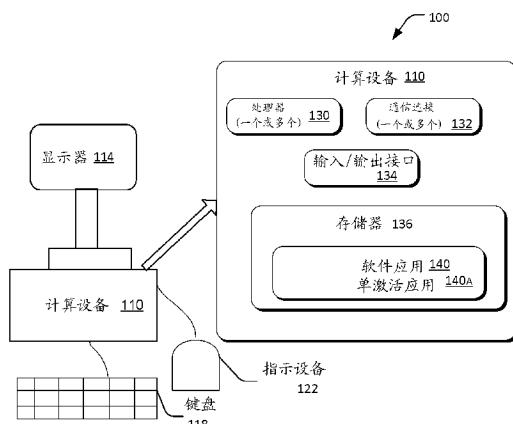
权利要求书 3 页 说明书 6 页 附图 8 页

(54) 发明名称

用单激活来选择和执行对象

(57) 摘要

用于处理来自计算系统内的指示设备的输入的技术。方法包括：在配置有可执行的指令的一个或多个处理器的控制下，当指示设备正在指向与可执行的应用有关的对象时，从指示设备接收第一信号。确定第一信号的起源，如果第一信号基于指示设备上的第一用户输入的单激活起源，则选择对象。如果第一信号基于指示设备上的第二用户输入的单激活起源，则执行对象。



1. 一种处理来自计算系统(100)内的指示设备(122)的输入的方法(600)，该方法包括：

在配置有可执行的指令(140A)的一个或多个处理器(130)的控制下：

从所述指示设备(122)接收(604)与表示所述计算系统(100)内可执行的应用的第一对象(310)有关的第一信号，其中所述指示设备(122)导致指针(314)指向所述计算系统(100)的视觉显示器(114)上的所述第一对象(310)；

确定(608)所述第一信号相对于所述指示设备(122)的起源；以及

基于(612)确定所述第一信号的起源，

如果所述第一信号基于以所述指示设备(122)的第一用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的单激活起源，则选择所述第一对象(310)；以及

如果所述第一信号基于所述指示设备(122)的第二用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的单激活起源，则执行所述第一对象(310)。

2. 如权利要求1所述的方法，进一步包括：

从指示设备(122)接收与表示所述计算系统(100)内可执行的应用的第二对象(310)有关的第二信号，其中所述指示设备(122)导致指针(314)指向所述计算系统(100)的所述视觉显示器(114)上的所述第二对象(310)；

确定所述第二信号相对于所述指示设备(122)的起源；以及

基于确定所述第二信号的起源，

如果所述第二信号基于所述指示设备(122)的第一用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的单激活起源，则选择所述第二对象(310)；以及

如果所述第二信号基于所述指示设备(122)的第二用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的单激活起源，则执行所述第二对象(310)，

其中如果选择所述第二对象(310)且选择所述第一对象(310)，则所述第一对象(310)保持被选择。

3. 如权利要求2所述的方法，其中，如果所述第二对象(310)被执行并且所述第一对象(310)被选择，则所述第一对象(310)不再被选择。

4. 如权利要求2所述的方法，其中，如果所述第二对象(310)被执行并且所述第一对象(310)被选择，则所述第一对象(310)保持被选择。

5. 如权利要求1所述的方法，进一步包括：

从指示设备(122)接收与第一对象(310)有关的第二信号，其中所述第二信号基于所述指示设备(122)的第一用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的单激活起源，并且其中所述指示设备(122)导致指针(314)指向所述视觉显示器(114)上的所述第一对象(310)；以及
基于接收第二信号，取消选择第一对象(310)。

6. 根据权利要求1所述的方法，其中所述指示设备(122)是包括右输入按钮(214)和左输入按钮(210)的鼠标，其中所述第一用户输入包括右输入按钮(214)和左输入按钮(210)中的一个，并且其中所述第二用户输入包括右输入按钮(214)和左输入按钮(210)中的另一个。

7. 根据权利要求1所述的方法，其中所述指示设备(122)是包括多个输入按钮(210, 214, 222A. B)和辊球或滚轮(218)中的一个的鼠标，其中所述第一用户输入包括所述多个输入

入按钮(210, 214, 222A. B)中的一个或辊球或滚轮(218)中的一个，并且其中所述第二用户输入包括所述多个输入按钮(210, 214, 222A. B)中的不同的一个或辊球或滚轮(218)中的一个。

8. 一种或多种计算机可读介质(136)，其配置有计算机可执行的指令(140A)，在其被计算系统(100)内的一个或多个处理器(130)执行时，计算机可执行的指令(140A)配置所述一个或多个处理器(130)以执行包括如下的动作：

从所述计算系统(100)内的指示设备(122)接收(604)与表示所述计算系统(100)内可执行的应用的第一对象(310)有关的第一信号，其中所述指示设备(122)导致指针(314)指向所述计算系统(100)的视觉显示器(114)上的所述第一对象(310)；

确定(608)所述第一信号的起源；以及

基于(612)确定所述第一信号的起源，

如果所述第一信号基于所述指示设备(122)的第一用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的单激活起源，则选择所述第一对象(310)；和

如果所述第一信号基于所述指示设备(122)的第二用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的单激活起源，则执行所述第一对象(122)。

9. 一种使用在计算系统(100)内的设备指示设备(122)，所述指示设备包括：

控制器(236)，其用于根据用户对所述指示设备(122)的移动来控制所述指示设备(122)在所述计算系统(100)的所述视觉显示器(114)上移动指针(314)；以及

多个用户输入(210, 214, 218, 222A. B)，其与所述控制器(236)通信，使得所述指示设备(122)将来自所述多个用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的信号传送给所述计算系统(100)内的一个或多个处理器(136)，

其中第一用户输入(210, 214, 218, 222A. B)被配置为使得：

如果应用正在所述计算系统(100)内操作并且指针(314)正指向所述视觉显示器(114)上的所述应用的显示器，则所述第一用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的单激活导致所述应用的用户界面(712)出现在所述视觉显示器(114)上，并且所述第一用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的随后的单激活导致所述应用的所述用户界面(712)消失；以及

如果所述指针(314)正在指向所述视觉显示器(114)上的第一对象(310)，其中所述第一对象(310)与在所述计算系统(100)内可执行的应用相关，则所述第一用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的单激活导致所述第一对象(310)被选择；

其中，第二用户输入(210, 214, 218, 222A. B)被配置为使得：

如果(i)应用正在所述计算系统(100)内操作、(ii)所述用户界面(712)被显示在所述视觉显示器(114)上和(iii)所述指针(314)不正在指向所述用户界面(712)，则所述第二用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的单激活导致所述应用停止操作；以及

如果所述指针(314)正在指向在所述视觉显示器(114)上的第一对象(310)，则所述第二用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的单激活导致所述第一对象(310)被执行。

10. 如权利要求9所述的指示设备(122)，其中所述第一用户输入(210, 214, 218, 222A. B)进一步被配置为使得：如果应用正在所述计算系统(100)内操作并且所述指针(314)正在指向所述第一对象(310)，则所述第一用户输入(210, 214, 218, 222A. B)的单激活导致所述应用的所述用户界面(712)在所述视觉显示器(114)上出现，或如果已经显示则消失，并

且对于将被选择的第一对象(310),或者如果已经选择则取消选择。

用单激活来选择和执行对象

背景技术

[0001] 在计算系统中,提供一种方法来执行在视觉显示器上的对象以启动与对象相关联的应用通常是有用的。提供一种方法来选择对象一般来说也是有用的。对典型的台式计算机的图形用户界面,一般是以鼠标形式使用指示设备通过单击进行输入来在指示设备的指针或光标指向对象时加亮对象。通常是通过鼠标的右输入按钮进行输入。双击指示设备的输入器(通常是鼠标的左输入按钮)一般将在指示设备的指针指向对象时执行对象。然而,对于包括触摸屏式视觉显示器的计算系统,一般是希望利用视觉显示器上的对象的单轻拍来启动与对象相关联的应用。然而,当将这种类型的交互转换到在计算系统内的指示设备使用(单击启动)时,将失去选择或加亮对象的能力。

[0002] 某些计算系统可以在每个对象上显示诸如复选标记(checkmark)的对象上用户接口。点击对象本身将执行对象,但在指示设备的指针正指向复选标记时点击复选标记(checkmark)将选择该对象。这些复选标记能够要么在所有时间在所有对象上都可见,要么只显示给目前有指向对象的指示设备的指针的对象。

[0003] 在某些布置中,模式改变按钮能够设置在指示设备上。例如,按下“选择模式”用户界面按钮能够触发模式改变。单击指示设备上的一些类型的按钮然后选择对象,而不是执行指示设备指针正指向的对象。

[0004] 在其他的布置中,可以利用某种修正键。例如,按住键盘上的 shift 键可以使单击在指示设备上的输入按钮选择指示设备指针指向的对象,而不是执行对象。

发明内容

[0005] 本发明内容介绍被配置为通过利用对指示设备上的单独的输入的单激活来选择和执行对象的指示设备的概念。下面将进一步更详细地描述概念。本发明内容并非旨在标识要求保护的主题的必要特征,也不是旨在用于限制要求保护的主题的范围。

[0006] 本公开描述了用于处理来自计算系统内的指示设备的输入的实施例的示例。在一个实施例中,与计算系统内的可执行的对象相关的信号被从指示设备接收。指示设备导致指针指向在计算系统的视觉显示器上的对象。关于指示设备来确定信号的起源。基于确定信号的起源,如果信号的起源基于指示设备的第一用户输入的单激活,则选择对象;在另一方面,如果信号的起源基于指示设备的第二用户输入的单激活,则执行对象。

附图说明

[0007] 参考附图进行详细描述。在附图中,参考数字的最左边的数字(一个或多个)标识参考数字第一次出现在其中的图。在不同的附图中使用的相同的参考数字指示类似或相同的项目。

[0008] 图 1 示出了可用来实现用于利用指示设备的用户输入的单激活来选择和执行计算系统中的对象的指示设备的示例性计算系统。

[0009] 图 2 示出了用于利用指示设备的用户输入的单激活来选择和执行计算系统中的

对象的示例性指示设备。

[0010] 图 3 示出了在视觉显示器上的屏幕截图的示例,其中屏幕截图包括通过使用指示设备来进行选择和执行的对象。

[0011] 图 4 示出了图 3 的屏幕截图的示例,其中对象已通过使用指示设备被选择。

[0012] 图 5 示出使用指示设备使用指示设备选择、取消选择和执行计算系统内的对象的示例。

[0013] 图 6 示出了处理来自图 1 的计算系统内的指示设备的输入的示例性方法。

[0014] 图 7 示出了在视觉显示器上的屏幕截图的示例,其中屏幕截图示出了使用网络浏览器显示的来自因特网的文档。

[0015] 图 8 示出了图 7 的屏幕截图的示例,其中命令菜单在用指示设备来选择这样的显示后被显示。

具体实施例

[0016] 概述

如前所述,现有技术往往不能准确和自适应地允许计算系统内的用户交互,其中,用户能够通过在触摸屏上的单轻拍来启动对象。当用户输入从触摸屏移动到诸如鼠标的指示设备时,选择对象而不是启动对象的能力就丧失。

[0017] 本公开描述允许使用在指示设备上的第一用户输入的单激活来选择对象和基于指示设备的第二用户输入的单激活来执行对象的技术。

[0018] 一般来说,计算系统的用户将使用输入设备来选择并执行显示在计算系统的视觉显示器上的对象。众所周知的,对象表示例如能够在计算系统内执行的软件应用、互联网上的网络地址、能够在计算系统内执行的操作等。一个这样的输入设备是例如鼠标的指示设备。众所周知的,鼠标通常包括以右按钮和左按钮的形式的至少两个用户输入。右按钮和左按钮一般都位于鼠标的顶部。鼠标也能够包括通常是按钮的形式的其它的用户输入。这样的附加的输入按钮常常位于鼠标的侧上。此外,鼠标也可包括位于在右按钮和左按钮之间的鼠标的顶部的辊球或转轮。如本文所使用的,对象的执行是指对象表示的例如软件应用、可执行文件、应用程序、应用平台、网址、操作等的主命令的执行。因此,术语应用的一般性使用是指例如软件应用、可执行文件、应用程序、应用平台、网址、操作等。

[0019] 在一个实施例中,用户在表面上移动鼠标,并根据鼠标的移动,在计算系统的视觉显示器上显示指针或光标。如果用户希望选择或执行对象,则用户移动鼠标以使指针指向用户的期望的对象;如果用户希望选择或执行对象,则用户移动鼠标以使指针指向(即悬停在)用户期望的对象处。如果用户希望选择对象,则用户在指针指向对象的同时执行鼠标上的用户输入的单激活。例如,单击右按钮将选择对象并且对象可被加亮。另外或替代地,命令菜单可以出现在邻近所选的对象的视觉显示器上,其中此命令菜单与所选的对象相关联的。用户能够继续移动鼠标并通过指向附加对象来选择其他对象。因此,可以一次选择多个对象。

[0020] 另外,如果用户希望执行对象,则用户能够移动鼠标以使得指针指向所希望的对象。在指针指向对象时,用户能够通过单激活指示设备上的第二用户输入来执行或启动对象。例如,不管期望的对象是否先前被选择,单击左按钮的将启动期望的对象。当执行对象

时,先前已经选择的并仍被选择的任何对象然后将不被选择。然而,如果需要的话,其他的选择的对象能够保持被选择。

[0021] 此外,如果应用当前正在诸如互联网网络浏览器的计算系统内执行或操作,则计算系统的操作系统能够被配置以使网络浏览器不显示任何针对网络浏览器的执行命令。如果用户移动鼠标使得指针指向网络浏览器,那么单激活诸如右按钮的用户输入就将使得命令菜单出现。然后,用户能够使用鼠标通过将指针指向期望的命令并激活指示设备上的一些输入来激活在命令菜单内的各种命令。如果用户希望中止使用网络浏览器,则用户能够移动指针,使得它不指向在视觉显示器上的网络浏览器的任何地方。通过单激活在指示设备上的用户输入,诸如,例如,单击左边的按钮,则网络浏览器就被终止。如果用户希望让命令菜单从显示器上消失,那么单激活第一用户输入,即单击右按钮,导致命令菜单消失。此外,如果在一定量的时间都没有使用命令,那么菜单命令的显示能够“超时”并且因此命令菜单将不再被显示。

[0022] 示例性架构

图 1 示出了计算系统 100 的示例。计算系统 100 包括计算设备 110。在图 1 示出的示例中,计算系统 100 还包括视觉显示器 114、以键盘为形式的第一输入机构 118 和以指示设备即鼠标为形式的第二输入机构 122。计算设备 110 可以是以通常称为桌面单元的单个单元为形式,它可以被配置为放在桌面上,或可以被配置为放在地上。此外,计算系统 100 可以是例如膝上型计算机、笔记本计算机或便携式计算机、手持设备、笔记本、因特网电器、便携式读出设备、电子书阅读器设备、平板或板式计算机、游戏控制台、移动设备(例如,移动电话、个人数字助理、智能电话等)、媒体播放器等或它们的组合的形式。这样的计算设备一般将计算系统的一些或所有的元件组合进单一的设备。例如,膝上型计算机包括视觉显示器、键盘和常常是作为鼠标起作用的触摸垫。此外,以类似于滚球的方式起作用的切换棒能够包括在笔记本计算机的键盘内。

[0023] 计算设备 110 包括耦合到存储器 136 的一个或多个处理器 130。计算设备 110 还进一步包括或一个多个通信连接 132 和一个或多个输入 / 输出接口 134。通信连接(一个或多个)132 允许计算设备 110 通过有线和 / 或无线网络与其它计算设备通信,并且可包括例如广域、局域和 / 或个人区域网络连接。例如,通信连接(一个或多个)132 可以包括蜂窝网络连接组件、WiFi 网络连接组件、以太网网络连接组件或类似物。对图 1 的示例而言,输入 / 输出接口 134 包括显示器、键盘和鼠标。根据计算设备 114 的类型,输入 / 输出接口 134 能够进一步包括触摸垫、滚球、转轮、图像捕获设备、音频输入设备、音频输出设备和 / 或任何其他输入或输出设备。

[0024] 存储器 136 是计算机可读介质的示例。计算机可读介质包括至少两种类型的计算机可读介质,即计算机存储介质和通信介质。计算机存储介质包括以任何方法或技术实现的用于存储诸如计算机可读指令、数据结构、程序模块或其它数据的信息的易失性和非易失性介质、可移动和不可移动的介质。计算机存储介质包括但不限于:相变存储器(PRAM)、静态随机存取存储器(SRAM)、动态随机存取存储器(DRAM)和其他类型的随机存取存储器(RAM);只读存储器(ROM)、电可擦除可编程只读存储器(EEPROM)、闪存或其它存储技术、致密盘只读存储器(CD-ROM)、数字多功能盘(DVD)或其它光存储装置、磁盒、磁带、磁盘存储装置或其他磁性存储设备;或者任何其他能够用于存储由计算设备访问的信息的非传输介

质。

[0025] 对照地,通信介质可以收录计算机可读指令、数据结构、程序模块或经调制的数据信号(例如载波或其他传输机制)中的其它数据。如本文所定义的,计算机存储介质不包括通信介质。

[0026] 存储器 136 包括一个或多个软件应用 140。作为示例,软件应用 140 一般包括操作系统(例如 Windows® 操作系统、Mac® 操作系统或类似物)、一个或多个平台软件(例如,Java®)和 / 或各种应用程序(例如,网络浏览器、电子邮件客户端、文字处理应用、电子表格应用、语音记录应用、日历应用、新闻应用、文本传讯客户端、媒体播放器应用、相册应用、地址簿应用、天气应用、取景器应用、社交网络应用、游戏和 / 或类似物)。软件应用 140 还包括单激活应用 140A。单激活应用 140A 可以是单独的,或者可以包含与例如操作系统的另一软件应用一起被包括。单激活应用 140A 允许指示设备 122 根据对指示设备的第一和第二用户输入的单激活来选择和执行对象,如将在本文中进一步描述的那样。

[0027] 参照图 2,指示设备 122 包括以左上端按钮 210、右上端按钮 214 和两个侧边按钮 222A、222B 为形式的若干个用户输入。指示设备 122 还包括以转轮 218 为形式的另一用户输入。因此,图 2 所示的指示设备 122 的示例是通常被称为鼠标的指示设备。指示设备 122 能够包括更多或更少的用户输入。此外,用户输入的类型可以不同。例如,可以包括辊球(未示出)而不是转轮 218。指示设备 122 通常包括耦合到存储器 236 的一个或多个处理器 230。存储器 236 包括一个或多个软件应用 240 和其他程序数据。包括在存储器 236 中的软件应用 240 中的一个是用于指示设备 122 的操作系统,指示设备 122 被一个或多个处理器利用来控制指示设备的操作并允许指示设备 122 被配置为与计算系统 100 一起操作。因此,一个或多个处理器 230 作为针对指示设备 122 的控制器。软件应用 240 还可以包括单激活应用 240A。单激活应用 240A 可以是单独的,或者可以与诸如例如用于指示设备 122 的操作系统的另一软件应用一起被包括。单激活应用 240A 允许指示设备 122 基于例如是右上端按钮 214 和左上端按钮 210 的指示设备的第一和第二用户输入的单激活选择和执行对象,如本文中将要进一步描述的那样。根据单激活应用 140A 的配置,可以需要或可以不需要单激活应用 240A。此外,在计算设备 110 的存储器 136 中的软件应用 140 中的一个是用于指示设备的设备驱动程序。

[0028] 示例性方法

一般来说,在使用计算系统 100 时,用户通常选择要在计算系统 100 内执行的应用 140。当计算系统的操作系统是 Microsoft® 的 Windows® 时,桌面或其他界面显示以表示在计算系统 100 中执行的应用的图标为形式的众多对象。

[0029] 图 3 示出了包括可能选择和 / 或执行的多个对象 310 的桌面图像 300 的示例。此外,已知的是,对象能够在应用正在执行时被显示在各种应用中。例如,当执行计算系统 100 中的媒体播放器时,代表歌曲、照相簿、视频等的对象可被显示。选择和 / 或执行这样的对象可以导致诸如例如播放歌曲、复制歌曲、删除歌曲等各种操作。

[0030] 对象 310 能够通过使用指示设备 122 将指针 314 指向期望的对象并执行在指示设备 122 上的适当的用户输入的单激活而被选择和执行。一般情况下,通过使用指示设备 122 指向对象,用户能够通过单激活指示设备的第一用户输入即单击第一用户输入来选择对象。在实施例中,指示设备 122 的右上端输入按钮 214 起到第一用户输入的作用。单激

活右上端按钮 214 提供了从指示设备 122 到计算设备 110 的信号。该信号能够被计算设备 110 的操作系统处理,以便确定信号的起源,即以便确定信号是通过单激活指示设备 122 的右上端输入按钮 214 生成的。

[0031] 一般来说,当对象被选择时,对象被“加亮”。也就是说,单激活应用 140A 可以显示在对象周围的边框、改变对象的颜色或阴影或可以另外视觉地指示对象正在被选择。此外,关于对象的可能执行的命令菜单 318 可以出现在与对象相邻的视觉显示器 114 上。除加亮对象以外,或代替加亮对象,可以显示菜单 318。

[0032] 图 4 示出了已被选择的对象的示例。可以通过指向用于与指示设备 122 一起执行的期望命令来执行命令,通过移动指示设备 122 以及由此移动指针 314,使得指针指向期望命令。命令通过诸如例如单击左输入按钮 210 的用户输入的单激活来得以执行。

[0033] 如果用户希望取消选择对象 310,则用户简单地移动指示设备 122 以使得指针 314 指向被选择的对象 310。通过单激活第一用户输入(即右上端的输入按钮 214),对象被不选择。另外,按照各种实施例,能够同时选择多个对象。换句话说,用户能够选择第一对象并然后选择第二对象。第一对象将保持被选择状态直到用户不选择第一对象或直到对象被执行为止,正如本文将进一步描述的那样。

[0034] 根据本公开的各个实施例,对象 310 通过移动指示设备 122 以使得指针 314 指向对象来被执行。单激活在指示设备上的第二用户输入(即单击左上端的输入按钮 210)来启动或执行指针 314 正指向其中的对象 310 的主命令。主命令通常是导致对象打开并开始操作的命令。但是,主命令可以是不同的,这取决于对象 310 代表的应用。单激活左上端按钮 210 提供了从指示设备 122 到计算设备 110 的信号。信号能够被计算设备 110 的操作系统处理,以确定信号的起源,即信号是通过单激活指示设备 122 的左上端的输入按钮 210 来创建。

[0035] 如果用户执行对象 310 并且其它的对象当前正被选择,则对象 310 的执行将取消选择其他被选择的对象。然而,如果需要,其它的选择的对象能够保持被选择,使得在执行的对象停止被执行时,其它的对象保持被选择。对象不需要但能够在被执行之前处于被选择的状态。

[0036] 因此,参照图 5,本公开提供了单激活在指示设备 122 上的第一用户输入(例如,右点击右上端的按钮 214)的能力,以选择指示设备 122 在其处指向指针 314 的对象 310,并将对象从闲置状态(未被选择)510 移动到选择状态 514。当指示设备 122 将其指针 314 指向处于被选择状态的对象 310 时,随后激活第一用户输入(例如,右击右上端的按钮 214)导致对象被取消选择。换句话说,对象 310 从被选择的状态 514 移回到闲置状态(未被选择)510。因此,用户能够通过反复点击在指示设备 122 上的第一用户输入在被选择和取消选择之间切换对象 310。同样地,多个对象 310 能够被选择并同时保持被选择。此外,单激活在指示设备 122 上的第二用户输入(例如,左单击左上按钮 210)导致对象 310 从闲置状态(未被选择)510 或选择的状态 514 移动到执行对象的主命令的“执行”状态。

[0037] 特别地,根据各种实施例和参照图 6,描述了处理来自计算系统内的指示设备 122 的输入的方法 600。此方法以及在本文中所述的任何其他方法可以作为逻辑流程图中的动作的集合来示出。逻辑流程图表示能够在硬件、软件或它们的组合中实现的操作顺序。在软件情景下,块表示在一个或多个计算机可读介质上存储的、在由一个或多个处理器执行

时执行所述操作的计算机指令。注意，描述过程的顺序不旨在被解释为限制性的，并且任何数目的所描述的动作都能够以任何次序来组合以便实现过程或可替代的过程。此外，各个块可从过程中删除而不偏离在这里所描述主题的精神和范围。

[0038] 方法 600 包括：在 604，从指示设备接收第一信号，第一信号与表示在计算系统内的可执行的应用的第一对象有关。指示设备使指针指向在计算系统中的视觉显示器上的第一对象。在 608，确定第一信号相对于指示设备的起源。在 612，根据确定第一信号的起源，如果第一信号基于对指示设备的第一用户输入的单激活起源，就选择第一对象。然而，如果第一信号基于对指示设备的第二用户输入的单激活起源，就执行第一对象。

[0039] 替代实施例

参考图 7 和图 8，根据替代实施例，应用正在计算系统 100 内执行。在应用正在执行时，可能需要各种命令和输入。例如，网络浏览器通常包括用于搜索和在视觉显示器 114 上显示来自因特网的网页的各种命令。根据本公开的替代实施例，网络浏览器或其它应用可以在视觉显示器 114 上显示文档 708，但没有显示用于与网络浏览器交互的任何命令。这能够允许网络内容的更好的浏览。例如，如果用户希望执行诸如后一页、前一页、执行搜索之类的命令，那么用户移动指针设备 122 使得指针 314 指向在视觉显示器 114 上显示的网络浏览器。在指示设备 122 上的第一用户输入的单激活即右输入按钮 214 的单击导致网络浏览器的命令菜单 712 显示在视觉显示器 114 上。命令菜单 712 能够沿顶部、底部、侧边或以用户配置网络浏览器应用在视觉显示器 114 上显示命令的任何地方进行显示。当用户使用完命令时，用户能够移动指示设备 122，使得指针 314 指向网络浏览器。然后，使用第一用户输入即指示设备 122 的右输入按钮 214 的单激活，命令菜单 712 将消失。另外，按照各种实施例，如果没有命令在预定量的时间使用，则命令能够自动消失，即“超时”之后。

[0040] 根据替代实施例，如果用户希望中止使用网络浏览器，则用户能够移动指示设备 122，使得指针 314 不指向在可视设备 114 上显示的网络浏览器。通过单激活第二用户输入，即单击左输入按钮 210，则网络浏览器将停止被执行。

[0041] 虽然相对于图 7 和图 8 所描述的替代实施例是指网络浏览器，但其他的应用能够受益于相对于图 7 和图 8 所描述的替代实施例。关于网络浏览器的描述仅仅是一个示例，并不意味着对其进行限制。

[0042] 按照各种其他替代实施例，指示设备 122 能够被配置为使得与左、右输入按钮 210、214 不同的按钮被用作指示设备 122 的第一和第二用户输入。例如，沿着指示设备 122 的边定位的两个按钮 222A、222B 可以起指示设备 122 的第一和第二用户输入的作用。此外，如果指示设备 122 包括转轮或辊球，那么按压转轮或辊球可以起指示设备 122 的第一用户输入或第二用户输入的作用。此外，如果计算系统 100 是包括具有与鼠标类似的输入的触摸垫的便携式计算机类型的设备，那么触摸垫能够被配置为如本文所述的那样操作。关于指示设备 122 的配置所描述的替代实施例适用于本文所描述的所有各种技术和布置。

[0043] 虽然已经用特定于结构特征和 / 或方法动作的语言描述了本发明，可以理解的是，本发明不必限于所描述的特定特征或动作，而是，特定的特征和动作是作为实施本发明的示例性形式而公开的。

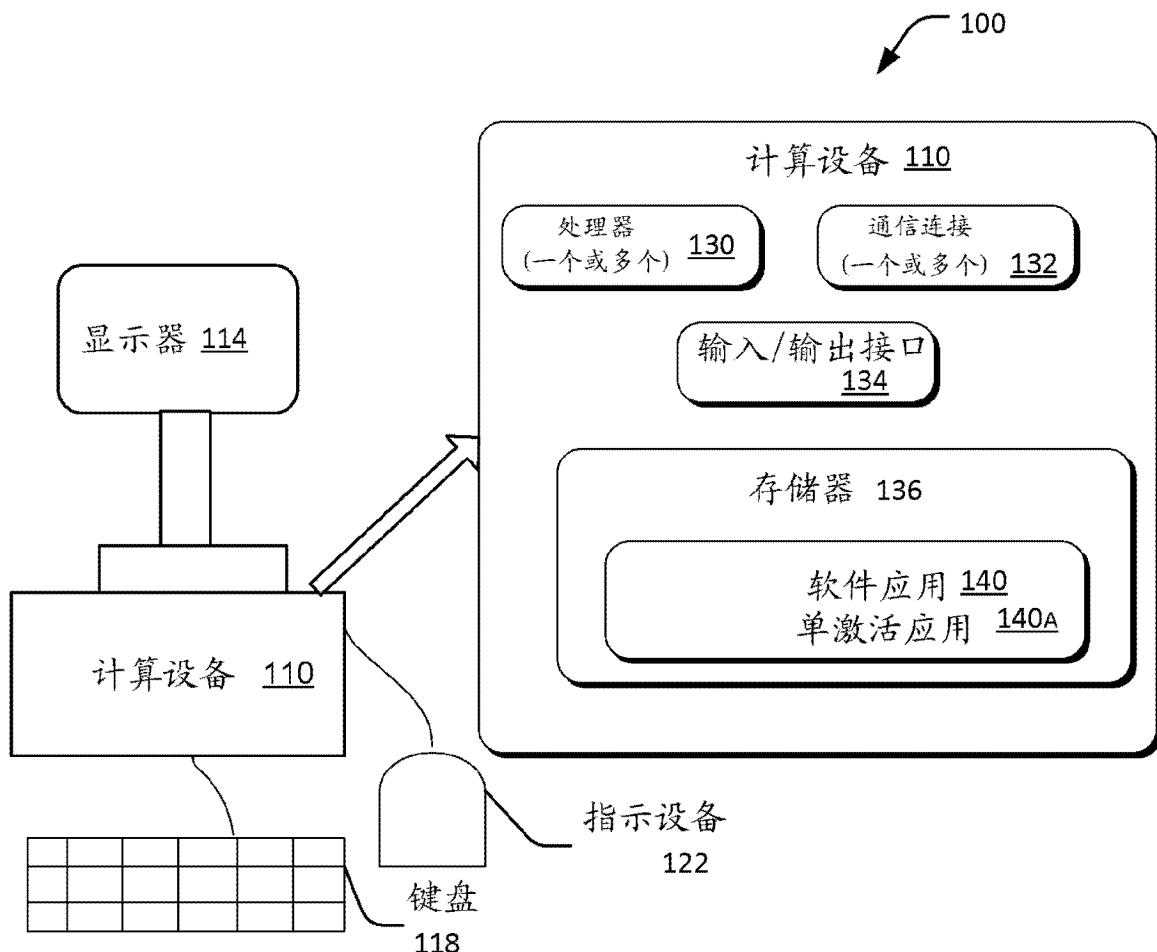


图 1

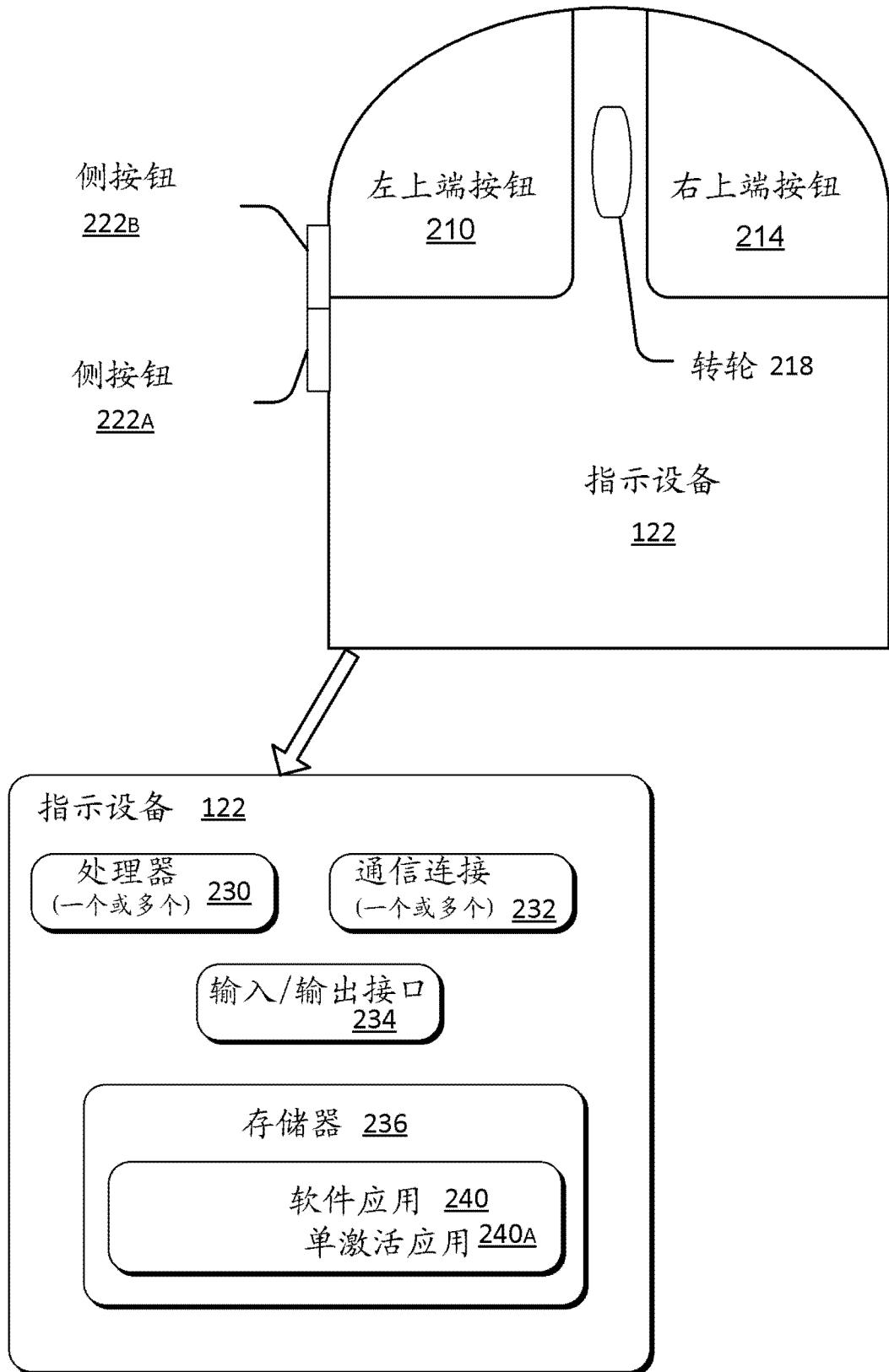


图 2

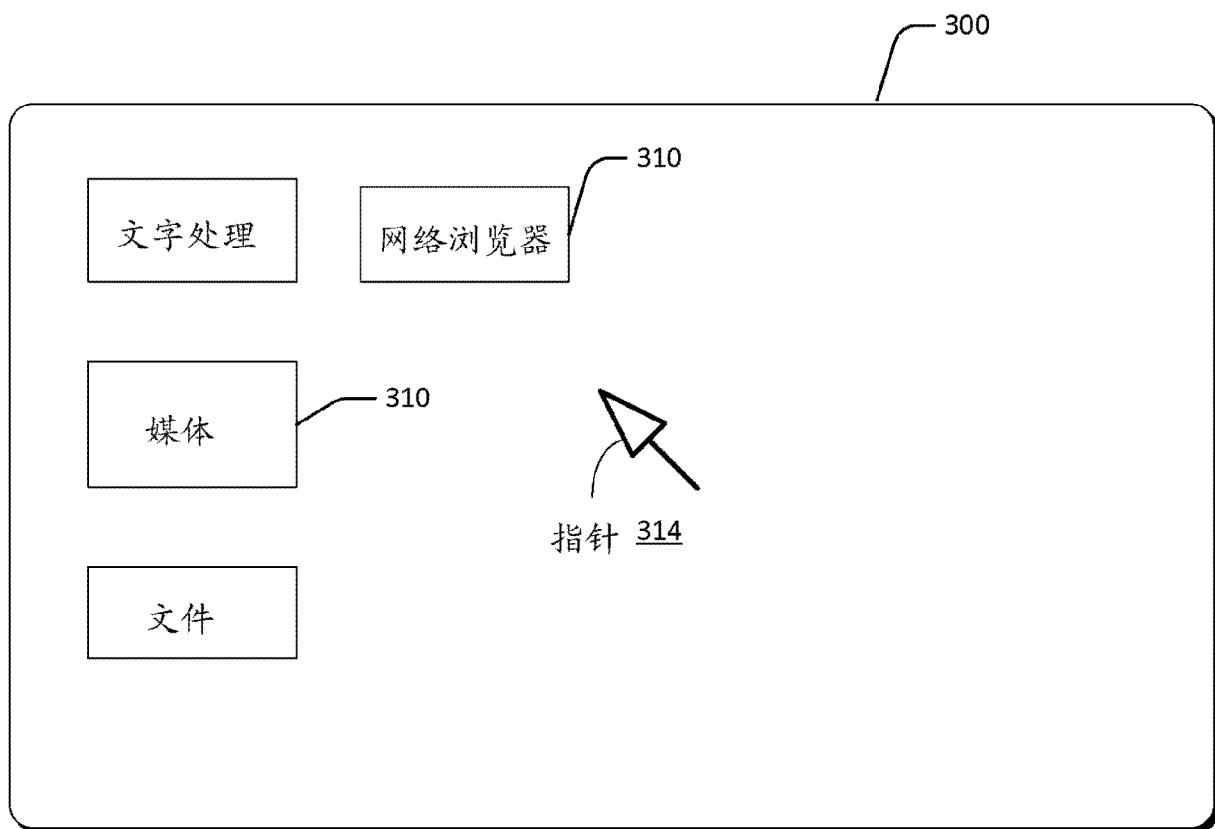


图 3

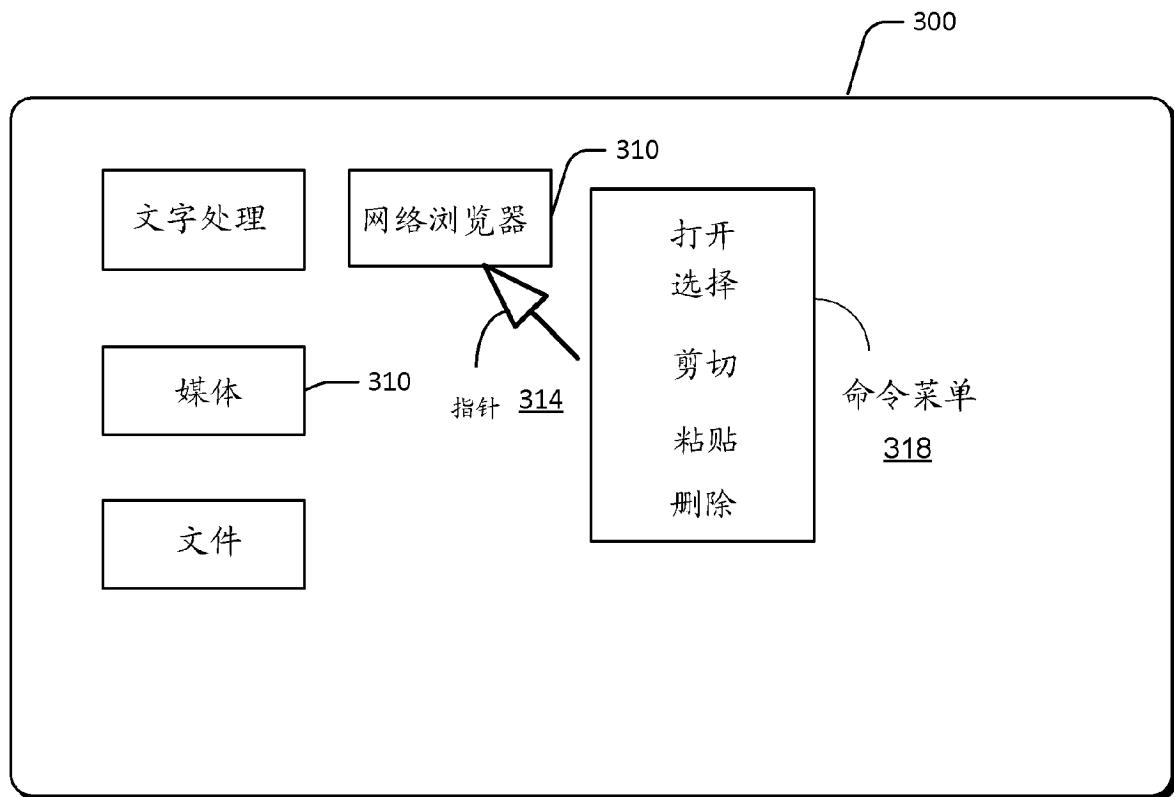


图 4

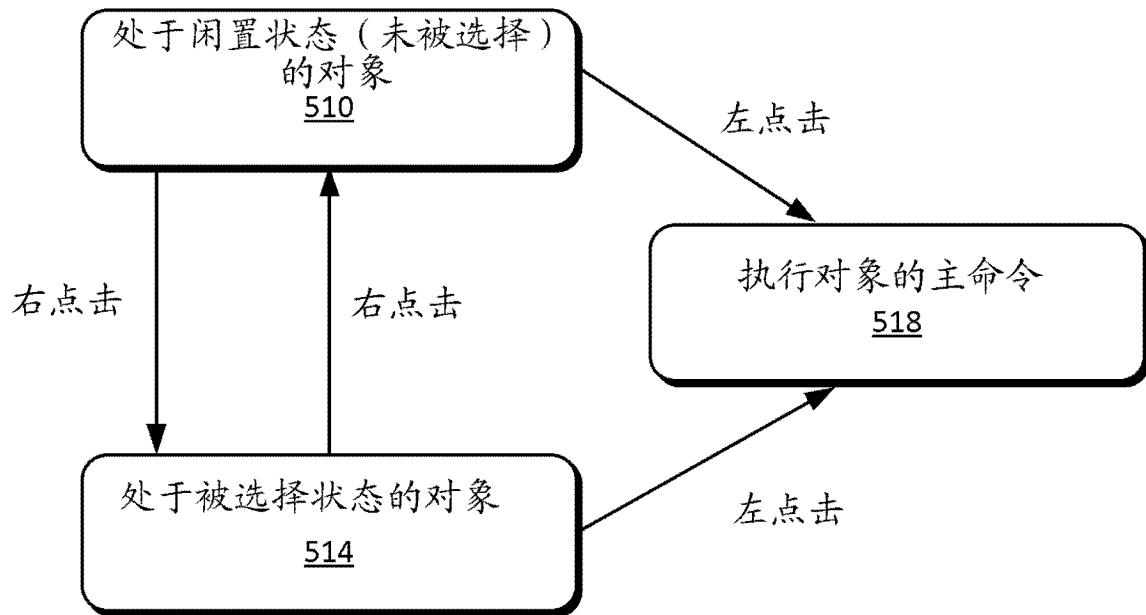


图 5

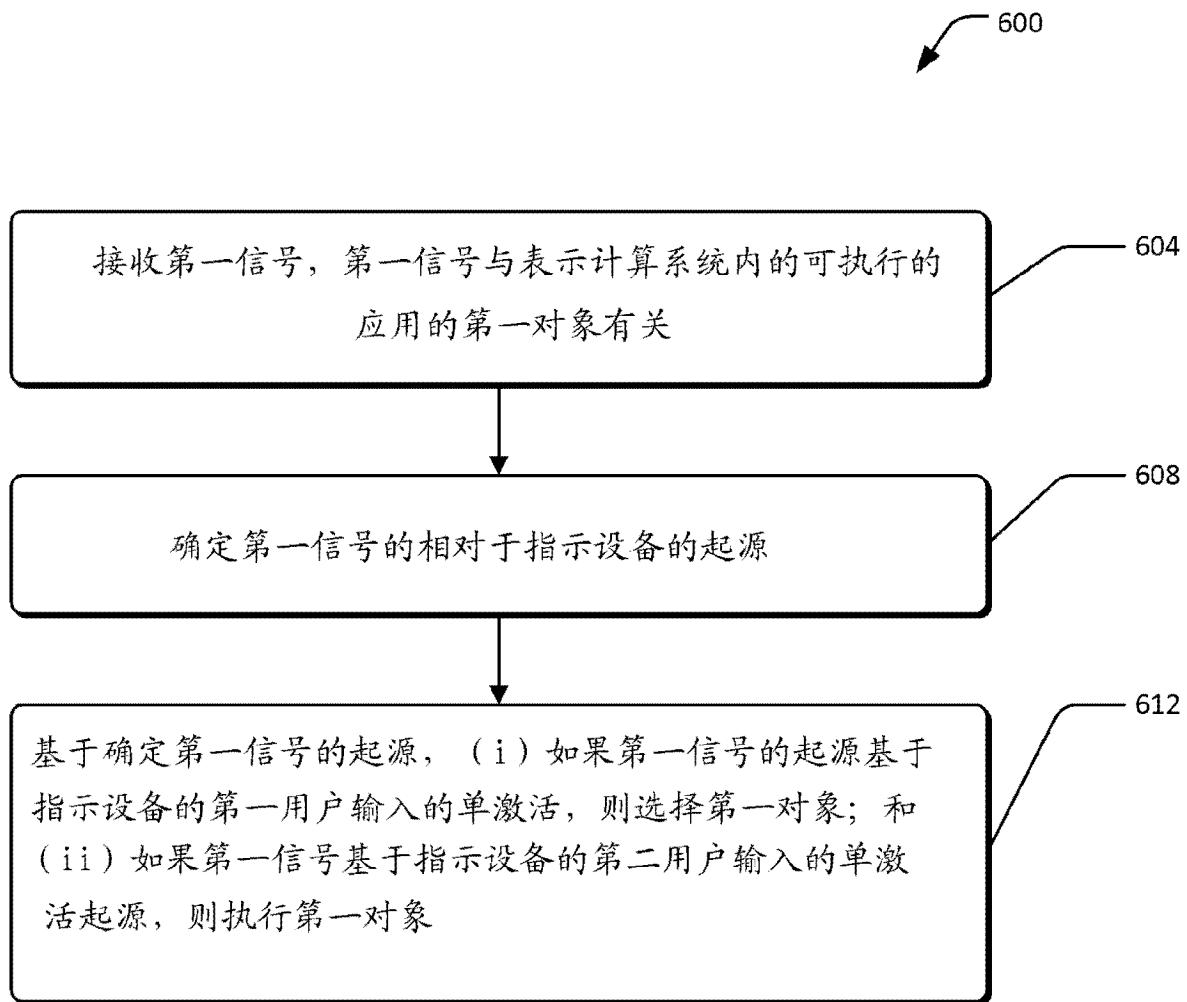


图 6

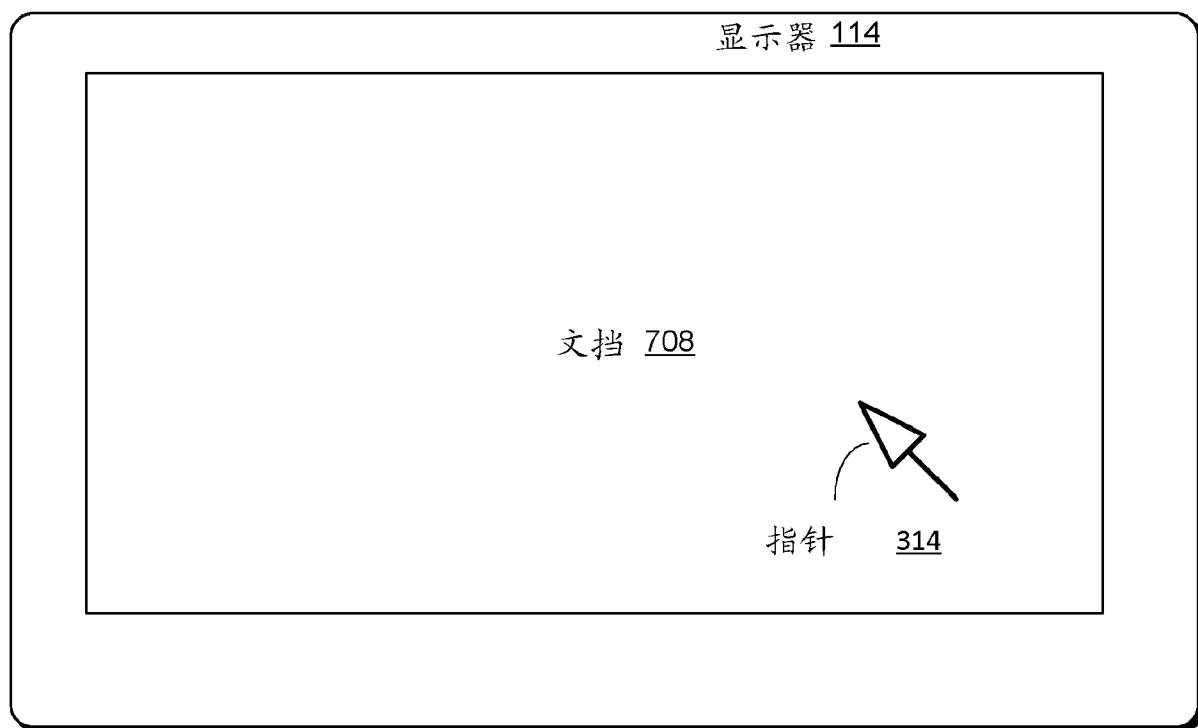


图 7

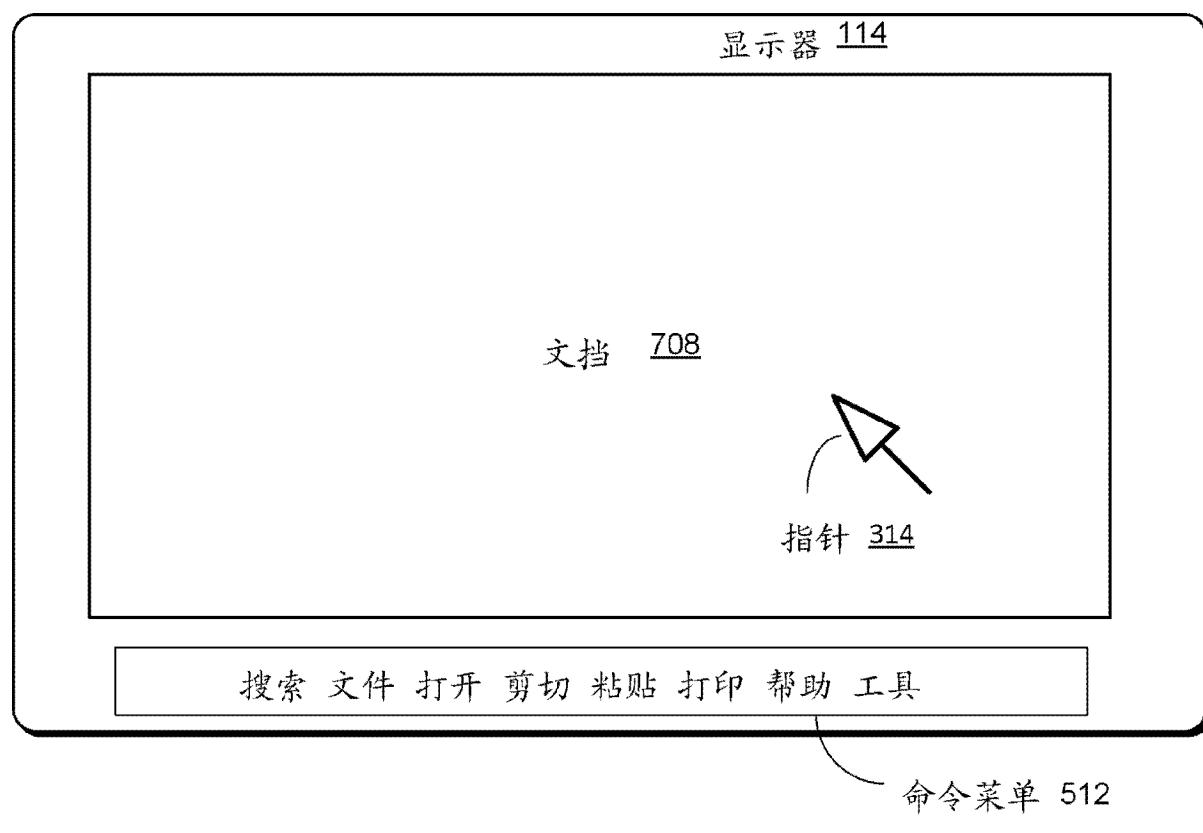


图 8