



**(19) 대한민국특허청(KR)**  
**(12) 등록특허공보(B1)**

(45) 공고일자 2018년09월04일  
 (11) 등록번호 10-1894644  
 (24) 등록일자 2018년08월28일

- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
*A63F 13/48* (2014.01) *A63F 13/87* (2014.01)  
*G06F 3/0481* (2013.01)
- (52) CPC특허분류  
*A63F 13/48* (2015.01)  
*A63F 13/87* (2015.01)
- (21) 출원번호 10-2016-7007234
- (22) 출원일자(국제) 2015년12월17일  
 심사청구일자 2016년10월17일
- (85) 번역문제출일자 2016년03월18일
- (65) 공개번호 10-2017-0032883
- (43) 공개일자 2017년03월23일
- (86) 국제출원번호 PCT/CN2015/097713
- (87) 국제공개번호 WO 2017/028424  
 국제공개일자 2017년02월23일
- (30) 우선권주장  
 201510512500.8 2015년08월19일 중국(CN)
- (56) 선행기술조사문헌  
 KR101130381 B1\*  
 KR1020140015692 A  
 \*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

- (73) 특허권자  
**시아오미 아이엔씨.**  
 중국 베이징 하이단 디스트릭트 칭허 미들 스트리트, 엔오. 68, 레인보우 시티 쇼핑 몰 투 오브 차이나 리소시즈, 13층
- (72) 발명자  
**루오, 지시**  
 중국 베이징 100085 하이디안 디스트릭트 칭허 미들 스트리트 넘버68 레인보우 시티 쇼핑몰Ⅱ 오브 차이나 리소시즈 13층 시아오미 아이엔씨. 내  
**런, 진빈**  
 중국 베이징 100085 하이디안 디스트릭트 칭허 미들 스트리트 넘버68 레인보우 시티 쇼핑몰Ⅱ 오브 차이나 리소시즈 13층 시아오미 아이엔씨. 내  
**쉬, 샤오지안**  
 중국 베이징 100085 하이디안 디스트릭트 칭허 미들 스트리트 넘버68 레인보우 시티 쇼핑몰Ⅱ 오브 차이나 리소시즈 13층 시아오미 아이엔씨. 내
- (74) 대리인  
**김진**

전체 청구항 수 : 총 9 항

심사관 : 이동하

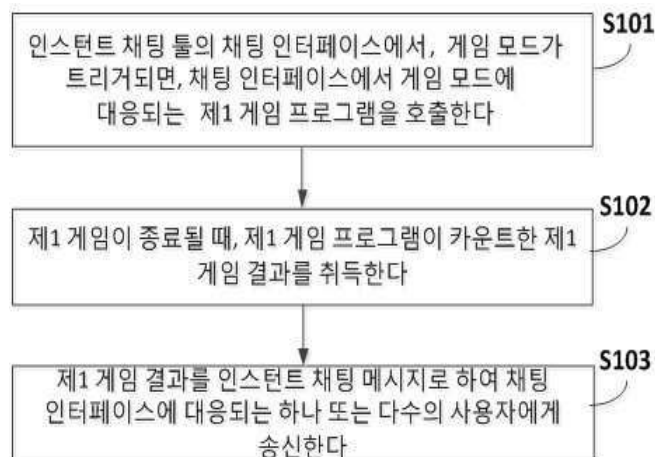
(54) 발명의 명칭 **채팅창에서 게임을 구현하는 방법, 장치 및 단말**

**(57) 요약**

본 발명에서는 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법 및 장치를 제공하여, 사용자로 하여금 채팅창(chatting interface)에서 빠르게 게임 모드로 전환할 수 있도록 한다. 상기 방법에는, 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서, 게임 모드가 트리거되면, 채팅창(chatting interface)에서 게임 모드

(뒷면에 계속)

**대표도** - 도1a



에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 채팅창(chatting interface)은 단말 상의 인스턴트 메시징 서비스의 현재 사용자(current user)와 현재 사용자(current user) 외의 하나 또는 다수의 사용자의 대화 인터페이스(Conversation Interface)이고, 게임 모드는 채팅창(chatting interface) 내에 게임을 보여주어 사용자로 하여금 상호 대화(User Interaction)할 수 있도록 하는 모드인 단계; 제1 게임 프로그램이 종료될 경우, 제1 게임 프로그램이 카운트한 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 상기 채팅창(chatting interface)에 대응되는 하나 또는 다수의 사용자에게 송신하는 단계;가 포함된다. 본 발명의 기술방안은 사용자가 인스턴트 메시징 서비스에서 로그 오프(log off)하고 다시 상응한 게임 프로그램을 실행시킴으로써 상대방과의 채팅 과정을 중단하는 것을 방지하여, 인스턴트 채팅이 더욱 재미있도록 한다.

(52) CPC특허분류

*G06F 3/0481* (2013.01)

*A63F 2300/572* (2013.01)

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

인스턴트 메시징 서비스가 설정되어 있는 단말에 이용되고, 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법에 있어서,

상기 방법에는,

상기 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서, 게임 모드가 트리거되면, 상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 상기 채팅창(chatting interface)은 상기 단말에서의 상기 인스턴트 메시징 서비스의 현재 사용자(current user)와 상기 현재 사용자(current user) 외의 하나 또는 다수의 사용자의 대화 인터페이스(Conversation Interface)이고, 상기 게임 모드는 상기 채팅창(chatting interface) 내에 게임을 보여주어 사용자로 하여금 상호 대화(User Interaction)할 수 있도록 하는 모드인 단계;

상기 제1 게임이 종료될 경우, 상기 제1 게임 프로그램이 카운트한 제1 게임 결과를 취득하는 단계;

상기 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 상기 채팅창(chatting interface)에 대응되는 상기 하나 또는 다수의 사용자에게 송신하는 단계;

상기 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 상기 하나 또는 다수의 사용자로부터의 제2 게임 결과를 수신하는 단계; 및

상기 제2 게임 결과가 트리거된 것을 모니터링하면, 상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 제2 게임 결과에 대응되는 제2 게임 프로그램을 호출하는 단계

가 포함되는 것을 특징으로 하는 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법.

#### 청구항 2

제1항에 있어서,

상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하는 단계에는,

상기 채팅창(chatting interface)이 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작을 모니터링하되, 상기 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작 중의 각 사전 설정된 트리거 조작은 하나의 사전 설정된 게임 프로그램에 대응되는 단계; 및

제1 트리거 조작을 수신하면, 상기 제1 트리거 조작에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 상기 제1 트리거 조작은 상기 적어도 하나의 게임 프로그램의 사전 설정된 트리거 조작 중의 하나인 단계;가 포함되는 것을 특징으로 하는 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법.

#### 청구항 3

제1항에 있어서,

상기 방법에는,

상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램의 제1 디스플레이 영역과 상기 채팅창(chatting interface)의 제2 디스플레이 영역을 확정하는 단계; 및

상기 제1 디스플레이 영역에 상기 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하고, 또한 상기 제2 디스플레이 영역에 상기 채팅창(chatting interface)을 디스플레이하는 단계;가 포함되는 것을 특징으로 하는 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법.

#### 청구항 4

제1항에 있어서,

상기 방법에는,

상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 디스플레이할 플로팅 창(floating window)을 확정하는 단계; 및

상기 플로팅 창(floating window)에 상기 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하는 단계;가 포함되는 것을 특징으로 하는 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법.

#### 청구항 5

인스턴트 메시징 서비스가 설정되어 있는 단말에 이용되고, 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치에 있어서,

상기 장치에는,

상기 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서, 게임 모드가 트리거되면, 상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 상기 채팅창(chatting interface)은 상기 단말에서의 상기 인스턴트 메시징 서비스의 현재 사용자(current user)와 상기 현재 사용자(current user) 외의 하나 또는 다수의 사용자의 대화 인터페이스(Conversation Interface)이고, 상기 게임 모드는 상기 채팅창(chatting interface) 내에 게임을 보여주어 사용자로 하여금 상호 대화(User Interaction)할 수 있도록 하는 모드이도록 구성되는 제1 호출 모듈;

상기 제1 게임이 종료될 경우, 상기 제1 호출 모듈이 호출한 상기 제1 게임 프로그램이 카운트한 제1 게임 결과를 취득하도록 구성되는 결과 취득 모듈;

상기 결과 취득 모듈이 취득한 상기 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 상기 채팅창(chatting interface)에 대응되는 상기 하나 또는 다수의 사용자에게 송신하도록 구성되는 송신 모듈;

상기 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 상기 하나 또는 다수의 사용자로부터의 제2 게임 결과를 수신하도록 구성되는 수신 모듈; 및

상기 제2 게임 결과가 트리거된 것을 모니터링하면, 상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 수신 모듈이 수신한 상기 제2 게임 결과에 대응되는 제2 게임 프로그램을 호출하도록 구성되는 제2 호출 모듈

이 포함되는 것을 특징으로 하는 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치.

#### 청구항 6

제5항에 있어서,

상기 제1 호출 모듈에는,

상기 채팅창(chatting interface)이 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작을 모니터링하되, 상기 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작 중의 각 사전 설정된 트리거 조작은 하나의 사전 설정된 게임 프로그램에 대응되도록 구성되는 제1 모니터링 서브 모듈; 및

상기 제1 모니터링 서브 모듈이 제1 트리거 조작을 모니터링하면, 상기 제1 트리거 조작에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 상기 제1 트리거 조작은 상기 적어도 하나의 게임 프로그램의 사전 설정된 트리거 조작 중의 하나이도록 구성되는 호출 서브 모듈;이 포함되는 것을 특징으로 하는 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치.

#### 청구항 7

제5항에 있어서,

상기 장치에는,

상기 제1 호출 모듈이 호출한 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램의 제1 디스플레이 영역과 상기 채팅창(chatting interface)의 제2 디스플레이 영역을 확정하도록 구성되는 제1 확정 모듈; 및

상기 제1 확정 모듈이 확정한 상기 제1 디스플레이 영역에 상기 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스

(user interface)를 디스플레이하고, 또한 상기 제2 디스플레이 영역에 상기 채팅창(chatting interface)을 디스플레이하도록 구성되는 제1 디스플레이 모듈;이 포함되는 것을 특징으로 하는 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치.

**청구항 8**

제5항에 있어서,

상기 장치에는,

상기 제1 호출 모듈이 호출한 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 디스플레이할 플로팅 창(floating window)을 확정하도록 구성되는 제2 확정 모듈; 및

상기 제2 확정 모듈이 확정된 상기 플로팅 창(floating window)에 상기 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하도록 구성되는 제2 디스플레이 모듈;이 포함되는 것을 특징으로 하는 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치.

**청구항 9**

인스턴트 메시징 서비스가 설정되어 있는 단말에 있어서,

상기 단말에는

프로세서; 및

프로세서가 실행 가능한 명령을 저장하는 메모리;가 포함되며,

상기 프로세서는,

상기 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서, 게임 모드가 트리거되면, 상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 상기 채팅창(chatting interface)은 상기 단말에서의 상기 인스턴트 메시징 서비스의 현재 사용자(current user)와 상기 현재 사용자(current user) 외의 하나 또는 다수의 사용자의 대화 인터페이스(Conversation Interface)이고, 상기 게임 모드는 상기 채팅창(chatting interface) 내에 게임을 보여주어 사용자로 하여금 상호 대화(User Interaction)할 수 있도록 하며;

상기 제1 게임이 종료될 경우, 상기 제1 게임 프로그램이 카운트한 제1 게임 결과를 취득하며;

상기 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 상기 채팅창(chatting interface)에 대응되는 상기 하나 또는 다수의 사용자에게 송신하고;

상기 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 상기 하나 또는 다수의 사용자로부터의 제2 게임 결과를 수신하며;

상기 제2 게임 결과가 트리거된 것을 모니터링하면, 상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 제2 게임 결과에 대응되는 제2 게임 프로그램을 호출

하도록 구성되는 것을 특징으로 하는 단말.

**청구항 10**

삭제

**청구항 11**

삭제

**발명의 설명**

**기술 분야**

[0001] 본 출원은 출원번호 201510512500.8, 출원일 2015년 8월 19일인 중국특허출원을 기반으로 제출하며 상기 중국특허출원에 대한 우선권을 주장하고 상기 중국특허출원의 전체 내용을 본 출원에 인용한다.

[0002] 본 발명은 인터넷 기술 분야에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법, 장치 및 단말 (terminal equipment) 에 관한 것이다.

**배경 기술**

[0003] 인스턴트 메시징 서비스가 제공하는 기능이 날로 많아짐에 따라, 사용자들은 인스턴트 메시징 서비스를 이용하여 음성, 비디오 등 멀티미디어 음성 채팅을 구현할 수 있을 뿐 아니라, 또한 상대방에게 파일 등을 전송할 수 있으며, 사용자들이 인스턴트 메시징 서비스를 이용하여 상대방과 채팅할 때, 일반적으로 단지 채팅 내용에만 집중할 필요가 없고, 늘 여분의 정력을 갖게 된다. 예를 들면, 상대방의 답신을 기다릴 때, 기다리는 과정이 너무 따분하여 사용자들의 감관을 충분하게 자극할 수 없기 때문에, 관련 기술에서는 단말의 기능을 충분하게 발휘시키지 못하고 있다.

**발명의 내용**

**해결하려는 과제**

[0004] 관련 기술 중에 존재하는 문제를 극복하기 위하여, 본 발명의 실시예에서는 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법, 장치 및 단말을 제공하여, 사용자로 하여금 채팅창(chatting interface)에서 빠르게 게임 모드로 전환할 수 있도록 한다.

**과제의 해결 수단**

[0005] 본 발명의 실시예의 제1 측면은, 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법을 제공하고, 이 방법은 단말에 이용되고, 상기 단말에는 인스턴트 메시징 서비스가 설정되어 있으며, 상기 방법에는,

[0006] 상기 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에 있어서, 게임 모드가 트리거되면, 상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 상기 채팅창(chatting interface)은 상기 단말에서의 상기 인스턴트 메시징 서비스의 현재 사용자(current user)와 상기 현재 사용자(current user) 외의 하나 또는 다수의 사용자의 대화 인터페이스(Conversation Interface)이고, 상기 게임 모드는 상기 채팅창(chatting interface) 내에 게임을 보여주어 사용자로 하여금 상호 대화(User Interaction)할 수 있도록 하는 모드인 단계;

[0007] 상기 제1 게임이 종료될 경우, 상기 제1 게임 프로그램이 카운트한 제1 게임 결과를 취득하는 단계; 및

[0008] 상기 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 상기 채팅창(chatting interface)에 대응되는 상기 하나 또는 다수의 사용자에게 송신하는 단계;가 포함된다.

[0009] 일 실시예에서, 상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하는 단계에는,

[0010] 상기 채팅창(chatting interface)이 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작을 모니터링하되, 상기 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작 중의 각 사전 설정된 트리거 조작은 하나의 사전 설정된 게임 프로그램에 대응되는 단계; 및

[0011] 제1 트리거 조작을 수신하면, 상기 제1 트리거 조작에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 상기 제1 트리거 조작은 상기 적어도 하나의 게임 프로그램의 사전 설정된 트리거 조작 중의 하나인 단계;가 포함된다.

[0012] 일 실시예에서, 상기 방법에는 또한,

[0013] 상기 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 상기 하나 또는 다수의 사용자로부터의 제2 게임 결과를 수신하는 단계; 및

[0014] 상기 제2 게임 결과가 트리거된 것을 모니터링하면, 상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 제2 게임 결과에 대응되는 제2 게임 프로그램을 호출하는 단계;가 포함된다.

[0015] 또한, 일 실시예에서, 상기 방법에는,

[0016] 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램의 제1 디스플레이 영역과 상기 채팅창(chatting interface)의 제2 디스플레이 영역을 확정하는 단계; 및

- [0017] 상기 제1 디스플레이 영역에 상기 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하고, 또한 상기 제2 디스플레이 영역에 상기 채팅창(chatting interface)을 디스플레이하는 단계;가 포함된다.
- [0018] 또한, 일 실시예에서, 상기 방법에는,
- [0019] 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 디스플레이할 플로팅 창(floating window)을 확정하는 단계; 및
- [0020] 상기 플로팅 창(floating window)에 상기 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하는 단계;가 포함된다.
- [0021] 본 발명의 실시예의 제2 측면은, 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치를 제공하고, 이 장치는 단말에 이용되고, 상기 단말에는 인스턴트 메시징 서비스가 설정되어 있으며, 상기 장치에는,
- [0022] 상기 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서, 게임 모드가 트리거되면, 상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 상기 채팅창(chatting interface)은 상기 단말에서의 상기 인스턴트 메시징 서비스의 현재 사용자(current user)와 상기 현재 사용자(current user) 외의 하나 또는 다수의 사용자의 대화 인터페이스(Conversation Interface)이고, 상기 게임 모드는 상기 채팅창(chatting interface) 내에 게임을 보여주어 사용자로 하여금 상호 대화(User Interaction)할 수 있도록 하는 모드이도록 구성되는 제1 호출 모듈;
- [0023] 상기 제1 게임이 종료될 경우, 상기 제1 호출 모듈이 호출한 상기 제1 게임 프로그램이 카운트한 제1 게임 결과를 취득하도록 구성되는 결과 취득 모듈; 및
- [0024] 상기 결과 취득 모듈이 취득한 상기 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 상기 채팅창(chatting interface)에 대응되는 상기 하나 또는 다수의 사용자에게 송신하도록 구성되는 송신 모듈;이 포함된다.
- [0025] 일 실시예에서, 상기 제1 호출 모듈에는,
- [0026] 상기 채팅창(chatting interface)이 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작을 모니터링하되, 상기 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작 중의 각 사전 설정된 트리거 조작은 하나의 사전 설정된 게임 프로그램에 대응되도록 구성되는 제1 모니터링 서브 모듈; 및
- [0027] 상기 제1 모니터링 서브 모듈이 제1 트리거 조작을 모니터링하면, 상기 제1 트리거 조작에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 상기 제1 트리거 조작은 상기 적어도 하나의 게임 프로그램의 사전 설정된 트리거 조작 중의 하나이도록 구성되는 호출 서브 모듈;이 포함된다.
- [0028] 또한, 일 실시예에서, 상기 장치에는,
- [0029] 상기 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 상기 하나 또는 다수의 사용자로부터의 제2 게임 결과를 수신하도록 구성되는 수신 모듈; 및
- [0030] 상기 제2 게임 결과가 트리거된 것을 모니터링하면, 상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 수신 모듈이 수신한 상기 제2 게임 결과에 대응되는 제2 게임 프로그램을 호출하도록 구성되는 제2 호출 모듈;이 포함된다.
- [0031] 일 실시예에서, 상기 장치에는 또한,
- [0032] 상기 제1 호출 모듈이 호출한 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램의 제1 디스플레이 영역과 상기 채팅창(chatting interface)의 제2 디스플레이 영역을 확정하도록 구성되는 제1 확정 모듈; 및
- [0033] 상기 제1 확정 모듈이 확정된 상기 제1 디스플레이 영역에 상기 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하고, 또한 상기 제2 디스플레이 영역에 상기 채팅창(chatting interface)을 디스플레이하도록 구성되는 제1 디스플레이 모듈;이 포함된다.
- [0034] 일 실시예에서, 상기 장치에는 또한,
- [0035] 상기 제1 호출 모듈이 호출한 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 디스플레이할 플로팅 창(floating window)을 확정하도록 구성되는 제2 확정 모듈; 및
- [0036] 상기 제2 확정 모듈이 확정된 상기 플로팅 창(floating window)에 상기 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하도록 구성되는 제2 디스플레이 모듈;이 포함된다.

- [0037] 본 발명의 실시예의 제3 측면은, 단말을 제공하고, 상기 단말에는 인스턴트 메시징 서비스가 설정되어 있으며, 상기 단말에는,
- [0038] 프로세서; 및
- [0039] 프로세서가 실행 가능한 명령을 저장하는 메모리;가 포함되며,
- [0040] 상기 프로세서는,
- [0041] 상기 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서, 게임 모드가 트리거되면, 상기 채팅창(chatting interface)에서 상기 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 상기 채팅창(chatting interface)은 상기 단말에서의 상기 인스턴트 메시징 서비스의 현재 사용자(current user)와 상기 현재 사용자(current user) 외의 하나 또는 다수의 사용자의 대화 인터페이스(Conversation Interface)이고, 상기 게임 모드는 상기 채팅창(chatting interface) 내에 게임을 보여주어 사용자로 하여금 상호 대화(User Interaction)할 수 있도록 하는 모드이며;
- [0042] 상기 제1 게임이 종료될 경우, 상기 제1 게임 프로그램이 카운트한 제1 게임 결과를 취득하며;
- [0043] 상기 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 상기 채팅창(chatting interface)에 대응되는 상기 하나 또는 다수의 사용자에게 송신하도록; 구성된다.

**발명의 효과**

- [0044] 본 발명의 실시예에서 제공하는 기술방안은 하기와 같은 유익한 효과를 가진다. 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하는 것을 통하여, 사용자로 하여금 채팅창(chatting interface)에서 빠르게 게임 모드로 전환할 수 있도록 하여, 사용자가 인스턴트 메시징 서비스에서 로그 오프(log off)하고 다시 상응한 게임 프로그램을 실행시킴으로써 상대방과의 채팅 과정을 중단하는 것을 방지하여, 인스턴트 채팅이 더욱 재미있도록 하며; 제1 게임 프로그램이 종료될 경우, 제1 게임 프로그램이 카운트한 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 상기 채팅창(chatting interface)에 대응되는 하나 또는 다수의 사용자에게 송신하여, 상대방으로 하여금 사용자의 게임 결과를 공유하도록 하여, 사용자의 인스턴트 채팅 시의 상호 작용성을 향상시키고, 인스턴트 메시징 서비스의 기능의 다양화를 구현하였다.
- [0045] 그리고, 제1 트리거 조작을 수신하면, 제1 트리거 조작에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출함으로써, 사용자로 하여금 채팅창(chatting interface)에서 바로 게임을 즐길 수 있도록 하여, 사용자의 조작에 편의를 제공하고 사용자의 채팅 시의 체험을 향상시켰다.
- [0046] 인스턴트 메시징 서비스의 유저인터페이스(user interface)에서 직접 제2 게임 프로그램을 호출함으로써, 사용자로 하여금 직접 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 채팅 상대방의 제2 게임 프로그램에 참여할 수 있도록 하여, 사용자와 채팅 상대방의 게임 과정 중의 상호 작용성을 향상시켰다.
- [0047] 제1 디스플레이 영역에 인스턴트 채팅의 채팅창(chatting interface)을 디스플레이하고, 또한 제2 디스플레이 영역에 게임 프로그램의 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하여, 사용자로 하여금 제1 디스플레이 영역에서 인스턴트 메시지의 내용을 송신하도록 함과 아울러, 제2 디스플레이 영역에서 게임을 진행하여, 사용자가 인스턴트 메시징 서비스와 게임 프로그램 사이에서 상호 전환하는 것을 방지하여, 사용자의 인스턴트 채팅 과정의 상대방과의 게임 프로그램에 관한 상호 작용성을 향상시켰다.
- [0048] 플로팅 창(floating window)의 방식으로 제1 게임 프로그램을 디스플레이함으로써, 사용자로 하여금 수시로 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)의 인스턴트 채팅의 유저인터페이스(user interface) 중의 위치를 조절할 수 있도록 하였다.
- [0049] 이해해야 할 것은, 상기 일반적인 설명과 후술되는 상세 설명은 예시적인 것일 뿐, 본 출원을 한정할 수 없다.

**도면의 간단한 설명**

- [0050] 여기서 개시한 도면은 명세서에 병합되어 명세서의 일부를 구성하며, 본 출원에 부합하는 실시예를 나타내며, 명세서에서 본 출원의 원리를 함께 해석한다.

도 1a는 일 예시적 실시예에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법의 흐름도.



- 도 1b는 일 예시적 실시예에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법의 상황도 1.
- 도 1c는 일 예시적 실시예에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법의 상황도 2.
- 도 2a는 일 예시적 실시예 1에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법의 흐름도.
- 도 2b는 일 예시적 실시예 1에 의한 채팅창(chatting interface)의 디스플레이 영역의 도면.
- 도 3a는 일 예시적 실시예 2에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법의 흐름도.
- 도 3b는 일 예시적 실시예 2에 의한 채팅창(chatting interface)의 디스플레이 영역의 도면.
- 도 4는 일 예시적 실시예에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치의 블록도.
- 도 5는 일 예시적 실시예에 의한 다른 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치의 블록도.
- 도 6은 일 예시적 실시예에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치의 블록도.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

- [0051] 여기서 예시적인 실시예를 상세하게 설명하며, 그 예시는 도면에 나타냈다. 하기 설명에서 도면이 언급될 경우, 다른 표시가 없는 한, 서로 다른 도면에서 동일한 숫자는 동일 또는 유사한 요소를 나타낸다. 이하 예시적인 실시예에서 설명된 실시형태는 본 출원과 일치한 모든 실시형태를 대표하지 않는다. 오히려 이들은 후술되는 특허 청구범위에서 상세하게 설명된, 본 출원의 일부 측면과 일치한 장치 및 방법의 예이다.
- [0052] 도 1a는 일 예시적 실시예에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법의 흐름도이고, 도 1b는 일 예시적 실시예에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법의 상황도 1이며, 도 1c는 일 예시적 실시예에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법의 상황도 2이다. 해당 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법은 단말(예를 들면, 스마트폰, 태블릿 PC) 상에 사용될 수 있고, 이동 단말에 인스턴트 메시징 서비스를 설정하는 방식으로 구현할 수 있으며, 도 1a에 도시된 바와 같이, 해당 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법에는 하기 S101-S103 단계가 포함된다.
- [0053] S101 단계에서, 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서, 게임 모드가 트리거되면, 채팅창(chatting interface)에서 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 채팅창(chatting interface)은 단말 상의 인스턴트 메시징 서비스의 현재 사용자(current user)와 현재 사용자(current user) 외의 하나 또는 다수의 사용자의 대화 인터페이스(Conversation Interface)이고, 게임 모드는 채팅창(chatting interface) 내에 게임을 보여주어 사용자로 하여금 상호 대화(User Interaction)할 수 있도록 하는 모드이다.
- [0054] 일 실시예에서, 인스턴트 메시징 서비스는 인스턴트 채팅 소프트웨어 또는 인스턴트 채팅 어플리케이션 프로그램일 수 있고, 두 사용자 또는 여러 사용자 사이에서 인스턴트 텍스트 메시지를 전달할 수 있다. 통신 쌍방이 송신한 인스턴트 텍스트 메시지는 즉시 통신 쌍방의 채팅창(chatting interface)에 디스플레이될 수 있다. 일 실시예에서, 도 1b에 도시된 바와 같이, 채팅창(chatting interface)의 버튼(11)이 트리거되었는지 여부를 모니터링할 수 있으며, 만일 버튼(11)이 트리거되었다면, 툴 인터페이스(tool interface)(12)에서 게임 모드의 게임 버튼(13)이 트리거되었는지 여부를 모니터링하여, 게임 모드의 게임 버튼(13)이 트리거된 후, 도 1c에 도시된 바와 같이, 게임 항목 인터페이스(game interface)(14)로 진입한다.
- [0055] 일 실시예에서, 인스턴트 메시징 서비스에 대하여 상응한 인터페이스를 설정하여 게임 프로그램을 인스턴트 메시징 서비스로 접속할 수 있는 바, 도 1c에 도시된 바와 같이, 만일 게임 항목 인터페이스(game interface)(14)에서 "비행기 쏘기"에 대응되는 제1 게임 프로그램이 트리거되었다는 것이 모니터링되면, 상응한 인터페이스를 통하여 "비행기 쏘기"에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출함으로써, 인스턴트 메시징 서비스의 호환성을 향상시킬 수 있다. 다른 일 실시예에서, 인스턴트 메시징 서비스 중에 적어도 하나의 게임 프로그램을 내장할 수 있는 바, 예를 들면 "비행기 쏘기"에 대응되는 제1 게임 프로그램이 인스턴트 메시징 서비스 중에 내장된 게임 프로그램일 수 있으며, 만일 게임 항목 인터페이스(game interface)(14)에서 "비행기 쏘기"에 대응되는 제1 게임 프로그램이 트리거되었다는 것이 모니터링되면, 직접 "비행기 쏘기"에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출함으로써, 인스턴트 메시징 서비스와 외부 게임 프로그램의 인터페이스를 간소화할 수 있다.
- [0056] S102 단계에서, 제1 게임이 종료될 경우, 제1 게임 프로그램이 카운트한 제1 게임 결과를 취득한다.
- [0057] 일 실시예에서, 게임 결과는 게임 프로그램이 카운트하고, 인스턴트 메시징 서비스는 게임 프로그램으로부터 제

1 게임 결과를 취득할 수 있다.

- [0058] S103 단계에서, 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 채팅창(chatting interface)에 대응되는 하나 또는 다수의 사용자에게 송신한다.
- [0059] 일 예시적 상황으로서, 예를 들면 제1 게임 프로그램이 "비행기 쏘기"이고, 채팅창(chatting interface)에서 입력 박스(15)를 비행기로 변환시키고, 비행기를 통하여 총알을 발사할 수 있으며, 디스플레이 텍스트(display text) 영역(16)은 문자와 기호를 디스플레이하고, 프로필 사진은 무작위로 아래로 떨어지며, 비행기를 맞으면 점수를 가하고, 맞히지 못하면 점수를 깎으며, 설정된 시간까지 견지한 후 최종적인 제1 게임 결과, 즉 비행기를 쏜 점수를 카운트하고, 점수를 디스플레이 텍스트 영역(16)에 디스플레이한다. 도 1c에 도시된 바와 같이, 채팅창(chatting interface)에 사용자가 Simon과 인스턴트 채팅을 하고 있는 것을 디스플레이하고 있으며, 사용자는 비행기 쏘기의 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 Simon에게 송신할 수 있고, 만일 채팅창(chatting interface)이 사용자가 그룹 채팅을 하고 있는 것을 디스플레이하면, 사용자는 비행기 쏘기의 제1 게임 결과를 그룹 내의 기타 다수의 사용자에게 송신할 수도 있다.
- [0060] 본 실시예에서, 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하는 것을 통하여, 사용자로 하여금 채팅창(chatting interface)에서 빠르게 게임 모드로 전환할 수 있도록 하여, 사용자가 인스턴트 메시징 서비스에서 로그 오프(log off)하고 다시 상응한 게임 프로그램을 실행시킴으로써 상대방과의 채팅 과정을 중단하는 것을 방지하여, 인스턴트 채팅이 더욱 재미있도록 하며; 제1 게임 프로그램이 종료될 경우, 제1 게임 프로그램이 카운트한 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 상기 채팅창(chatting interface)에 대응되는 하나 또는 다수의 사용자에게 송신하여, 상대방으로 하여금 사용자의 게임 결과를 공유하도록 하여, 사용자의 인스턴트 채팅 시의 상호 작용성을 향상시키고, 인스턴트 메시징 서비스의 기능의 다양화를 구현하였다.
- [0061] 일 실시예에서, 채팅창(chatting interface)에서 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하는 단계에는,
- [0062] 채팅창(chatting interface)이 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작을 모니터링하되, 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작 중의 각 사전 설정된 트리거 조작은 하나의 사전 설정된 게임 프로그램에 대응되는 단계; 및
- [0063] 제1 트리거 조작을 수신하면, 제1 트리거 조작에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 제1 트리거 조작은 적어도 하나의 게임 프로그램의 사전 설정된 트리거 조작 중의 하나인 단계;가 포함될 수 있다.
- [0064] 일 실시예에서, 방법에는 또한,
- [0065] 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 하나 또는 다수의 사용자로부터의 제2 게임 결과를 수신하는 단계;
- [0066] 제2 게임 결과가 트리거된 것을 모니터링하면, 채팅창(chatting interface)에서 제2 게임 결과에 대응되는 제2 게임 프로그램을 호출하는 단계;가 포함될 수 있다.
- [0067] 또한, 일 실시예에서, 상기 방법에는,
- [0068] 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램의 제1 디스플레이 영역과 채팅창(chatting interface)의 제2 디스플레이 영역을 확정하는 단계; 및
- [0069] 제1 디스플레이 영역에 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하고, 또한 제2 디스플레이 영역에 상기 채팅창(chatting interface)을 디스플레이하는 단계;가 포함될 수 있다.
- [0070] 또한, 일 실시예에서, 상기 방법에는,
- [0071] 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 디스플레이할 플로팅 창(floating window)을 확정하는 단계; 및
- [0072] 플로팅 창(floating window)에 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하는 단계;가 포함될 수 있다.
- [0073] 구체적으로 어떻게 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는가 하는 것은 후속의 실시예를 참조할 수 있다.
- [0074] 여기에 이르기까지, 본 발명의 실시예에서 제공하는 상기 방법은 사용자로 하여금 채팅창(chatting interface)에서 빠르게 게임 모드로 전환할 수 있도록 하여, 사용자가 인스턴트 메시징 서비스에서 로그 오프(log off)하

고 다시 상응한 게임 프로그램을 실행시킴으로써 상대방과의 채팅 과정을 중단하는 것을 방지하여, 인스턴트 채팅이 더욱 재미있도록 하며; 또한 상대방으로 하여금 사용자의 게임 결과를 공유하도록 하여, 사용자의 인스턴트 채팅 시의 상호 작용성을 향상시키고, 인스턴트 메시징 서비스의 기능의 다양화를 구현하였다.

- [0075] 아래, 구체적인 실시예를 통하여 본 발명의 실시예에서 제공하는 기술방안에 대하여 설명하도록 한다.
- [0076] 도 2a는 일 예시적 실시예 1에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법의 흐름도이고, 도 2b는 일 예시적 실시예 1에 의한 채팅창(chatting interface)의 디스플레이 영역의 도면이다. 본 실시예는 본 발명의 실시예에서 제공하는 상기 방법을 이용하여, 어떻게 채팅창(chatting interface)에서 게임 프로그램을 디스플레이하는가 하는 것을 예로 하고 또한 도 1b와 도 1c를 참조하여 예시적 설명을 진행하는 바, 도 2a에 도시된 바와 같이, 하기 단계가 포함된다.
- [0077] S201 단계에서, 채팅창(chatting interface)이 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작을 모니터링하되, 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작 중의 각 사전 설정된 트리거 조작은 하나의 사전 설정된 게임 프로그램에 대응된다.
- [0078] 일 실시예에서, 사전 설정된 트리거 조작은 게임 항목 인터페이스(game interface) 상의 다수의 사전 설정된 게임 프로그램에 대응될 수 있는 바, 도 1c에 도시된 바와 같이, 게임 항목 인터페이스(game interface)(14) 중에는 "비행기 쏘기(Plane Shooting)", "애니팡(Popping)", "볼 굴리기(Rolling)", "사격(Shooting)", "톰캣(Tom Cat)", "앵그리버드(Angry Birds)"가 포함되고, 사전 설정된 트리거 조작은 상기 임의의 게임의 트리거 조작일 수 있다. 일 실시예에서, 사전 설정된 트리거 조작은 클릭, 더블 클릭, 길게 누르기 등 조작일 수 있다.
- [0079] S202 단계에서, 제1 트리거 조작을 수신하면, 제1 트리거 조작에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 제1 트리거 조작은 적어도 하나의 게임 프로그램의 사전 설정된 트리거 조작 중의 하나이다.
- [0080] 예를 들면, 사용자가 "비행기 쏘기"에 대응되는 제1 게임 프로그램을 트리거시키고, 만일 "비행기 쏘기"가 인스턴트 메시징 서비스 외부의 게임 프로그램이라면, 상응한 인터페이스를 통하여 "비행기 쏘기" 게임 프로그램을 호출할 수 있으며; 만일 "비행기 쏘기"가 인스턴트 메시징 서비스에 내장된 게임 프로그램이라면, 직접 "비행기 쏘기" 게임 프로그램을 호출할 수 있다. 제1 트리거 조작을 수신하면, 제1 트리거 조작에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출함으로써, 사용자로 하여금 채팅창(chatting interface)에서 바로 게임을 즐길 수 있도록 하여, 사용자의 조작에 편리를 제공하고 사용자의 채팅 시의 체험을 향상시켰다.
- [0081] 유의하여야 할 바로는, 제1 트리거 조작은 특정 기능 버튼을 클릭하는 것일 수 있고, 또한 현재 채팅창(chatting interface)의 특정 조작일 수 있는 바, 예를 들면 현재 채팅창(chatting interface)에서 핸드폰을 흔들면 게임 1을 호출한다. 현재 채팅창(chatting interface)에서 위로 밀거나 아래로 밀거나 또는 기타 터치 제어 조작을 진행하면, 각각 게임 2 또는 게임 3 또는 게임 4 등을 호출할 수 있다. 상기 내용은 단지 예시적인 것이고, 제1 트리거 조작은 상기 형식이 포함되나 이에 제한되지 않는다.
- [0082] S203 단계에서, 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램의 제1 디스플레이 영역과 채팅창(chatting interface)의 제2 디스플레이 영역을 확정한다.
- [0083] S204 단계에서, 제1 디스플레이 영역에 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하고, 또한 제2 디스플레이 영역에 상기 채팅창(chatting interface)을 디스플레이한다.
- [0084] S203 단계와 S204 단계에서, 일 실시예에서, 단말의 디스플레이 스크린이 놓인 모드를 탐지하여, 놓는 방식에 따라 제1 디스플레이 영역과 제2 디스플레이 영역의 디스플레이 방식을 확정할 수 있는 바, 예를 들면 만일 단말이 수직으로 놓였다면, 제1 디스플레이 영역을 디스플레이 스크린의 아래쪽에 디스플레이하고, 제2 디스플레이 영역을 디스플레이 스크린의 위쪽에 디스플레이하며, 만일 단말이 수평으로 놓였다면, 제1 디스플레이 영역을 디스플레이 영역의 좌측에 디스플레이하고, 제2 디스플레이 영역을 디스플레이 스크린의 우측에 디스플레이한다.
- [0085] 교체 가능하게, S203 단계와 S204 단계에서, 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 디스플레이할 플로팅 창(floating window)을 확정하고, 플로팅 창(floating window) 상에 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하며, 플로팅 창(floating window)의 방식으로 제1 게임 프로그램을 디스플레이함으로써, 사용자로 하여금 수시로 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)의 인스턴트 채팅의 유저인터페이스(user interface)에서의 위치를 조절할 수 있도록 하였다.

- [0086] S205 단계에서, 제1 게임이 종료될 경우, 제1 게임 프로그램이 카운트한 제1 게임 결과를 취득한다.
- [0087] S206 단계에서, 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 채팅창(chatting interface)에 대응되는 하나 또는 다수의 사용자에게 송신한다.
- [0088] S205와 S206에 대한 설명은 상기 실시예의 관련 설명을 참조할 수 있으며, 여기에서는 상세한 설명을 생략하도록 한다.
- [0089] 일 예시적 상황으로서, 도 2b에 도시된 바와 같이, 사용자가 단말(10)를 통하여 Simon 인스턴트 채팅을 할 때, 제1 트리거 조작에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하여야 할 때, 제1 디스플레이 영역(21)에 인스턴트 채팅의 채팅창(chatting interface)을 디스플레이하고, 제2 디스플레이 영역(22)에 게임 프로그램의 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이할 수 있다.
- [0090] 본 실시예는 상기 실시예의 유익한 기술효과를 구비한 기초 상에서, 제1 디스플레이 영역에 인스턴트 채팅의 채팅창(chatting interface)을 디스플레이하고, 또한 제2 디스플레이 영역에 게임 프로그램의 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하여, 사용자로 하여금 제1 디스플레이 영역에서 인스턴트 메시지의 내용을 송신하도록 함과 아울러, 제2 디스플레이 영역에서 게임하여, 사용자가 인스턴트 메시징 서비스와 게임 프로그램 사이에서 상호 전환하는 것을 방지하여, 사용자의 인스턴트 채팅 과정의 상대방과의 게임 프로그램에 관한 상호 작용성을 향상시켰다.
- [0091] 도 3a는 일 예시적 실시예 2에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 방법의 흐름도이고, 도 3b는 일 예시적 실시예 2에 의한 채팅창(chatting interface)의 디스플레이 영역의 도면이다. 본 실시예는 본 발명의 실시예에서 제공하는 상기 방법을 이용하여, 어떻게 게임 모드 중에서 기타 사용자와 게임 결과를 공유하는가 하는 것을 예로 하고 또한 도 1b와 도 1c를 참조하여 예시적 설명을 진행하는 바, 도 3a에 도시된 바와 같이, 하기 단계가 포함된다.
- [0092] S301 단계에서, 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 하나 또는 다수의 사용자로부터의 제2 게임 결과를 수신한다.
- [0093] S302 단계에서, 제2 게임 결과가 트리거된 것을 모니터링하면, 채팅창(chatting interface)에서 제2 게임 결과에 대응되는 제2 게임 프로그램을 호출한다.
- [0094] S303 단계에서, 제2 게임 결과에 대응되는 제2 게임 프로그램을 디스플레이할 플로팅 창(floating window)을 확정한다.
- [0095] S304 단계에서, 플로팅 창(floating window)에 제2 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이한다.
- [0096] S305 단계에서, 제2 게임이 종료될 경우, 제2 게임 프로그램이 카운트한 제2 게임 결과를 취득한다.
- [0097] S306 단계에서, 제2 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 채팅창(chatting interface)에 대응되는 하나 또는 다수의 사용자에게 송신한다.
- [0098] 일 예시적 상황으로서, 도 1b에 도시된 바와 같이, 만일 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 Simon으로부터의 제2 게임 결과를 수신하면, 해당 제2 게임 결과가 트리거된 후, 인스턴트 메시징 서비스의 유저인터페이스(user interface)에서 직접 제2 게임 프로그램을 호출함으로써, 사용자로 하여금 직접 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 Simon의 제2 게임 프로그램에 참여할 수 있도록 하여, 사용자와 채팅 상대방의 게임 과정 중의 상호 작용성을 향상시켰다. 도 3b에 도시된 바와 같이, 사용자가 단말(10)를 통하여 Simon 인스턴트 채팅을 진행할 때, Simon의 제1 게임 프로그램을 호출하여야 할 때, 플로팅 창(floating window)(32)에 제2 게임 프로그램의 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하고, 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)(6)에 인스턴트 채팅의 내용을 디스플레이할 수 있다.
- [0099] 본 실시예는 상기 실시예의 유익한 기술효과를 구비한 기초 상에서, 인스턴트 메시징 서비스의 유저인터페이스(user interface)에서 직접 제2 게임 프로그램을 호출함으로써, 사용자로 하여금 직접 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 채팅 상대방의 제2 게임 프로그램에 참여할 수 있도록 하여, 사용자와 채팅 상대방의 게임 과정 중의 상호 작용성을 향상시켰으며; 플로팅 창(floating window)의 방식으로 제1 게임 프로그램을 디스플레이함으로써, 사용자로 하여금 수시로 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)의 인스턴트 채팅의 유저인터페이스(user interface) 중의 위치를 조절할 수 있도록 하였다.

- [0100] 도 4는 일 예시적 실시예에 의한 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치의 블록도로서, 단말에 이용되고, 상기 단말에는 인스턴트 메시징 서비스가 설정되어 있으며, 도 4에 도시된 바와 같이, 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치에는,
- [0101] 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서, 게임 모드가 트리거되면, 채팅창(chatting interface)에서 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 채팅창(chatting interface)은 단말 상의 인스턴트 메시징 서비스의 현재 사용자(current user)와 현재 사용자(current user) 외의 하나 또는 다수의 사용자의 대화 인터페이스(Conversation Interface)이고, 게임 모드는 채팅창(chatting interface) 내에 게임을 보여주어 사용자로 하여금 상호 대화(User Interaction)할 수 있도록 하는 모드이도록 구성되는 제1 호출 모듈(41);
- [0102] 제1 게임이 종료될 경우, 제1 호출 모듈이 호출한 제1 게임 프로그램이 카운트한 제1 게임 결과를 취득하도록 구성되는 결과 취득 모듈(42); 및
- [0103] 결과 취득 모듈(42)이 취득한 제1 게임 결과를 인스턴트 채팅 메시지로 하여 채팅창(chatting interface)에 대응되는 하나 또는 다수의 사용자에게 송신하도록 구성되는 송신 모듈(43);이 포함된다.
- [0104] 도 5는 일 예시적 실시예에 의한 다른 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치의 블록도로서, 도 5에 도시된 바와 같이, 상기 도 4에 도시된 실시예의 기초 상에서, 일 실시예에서, 제1 호출 모듈(41)에는,
- [0105] 채팅창(chatting interface)이 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작을 모니터링하되, 적어도 하나의 사전 설정된 트리거 조작 중의 각 사전 설정된 트리거 조작은 하나의 사전 설정된 게임 프로그램에 대응되도록 구성되는 제1 모니터링 서브 모듈(411); 및
- [0106] 제1 모니터링 서브 모듈이 제1 트리거 조작을 모니터링하면, 제1 트리거 조작에 대응되는 제1 게임 프로그램을 호출하되, 제1 트리거 조작은 적어도 하나의 게임 프로그램의 사전 설정된 트리거 조작 중의 하나이도록 구성되는 호출 서브 모듈(412);이 포함될 수 있다.
- [0107] 또한, 일 실시예에서, 장치에는,
- [0108] 인스턴트 메시징 서비스의 채팅창(chatting interface)에서 하나 또는 다수의 사용자로부터의 제2 게임 결과를 수신하도록 구성되는 수신 모듈(44); 및
- [0109] 제2 게임 결과가 트리거된 것을 모니터링하면, 채팅창(chatting interface)에서 수신 모듈이 수신한 제2 게임 결과에 대응되는 제2 게임 프로그램을 호출하도록 구성되는 제2 호출 모듈(45);이 포함될 수 있다.
- [0110] 또한, 일 실시예에서, 장치에는,
- [0111] 제1 호출 모듈(41)이 호출한 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램의 제1 디스플레이 영역과 채팅창(chatting interface)의 제2 디스플레이 영역을 확정하도록 구성되는 제1 확정 모듈(46); 및
- [0112] 제1 확정 모듈(46)이 확정한 제1 디스플레이 영역에 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하고, 또한 제2 디스플레이 영역에 채팅창(chatting interface)을 디스플레이하도록 구성되는 제1 디스플레이 모듈(47);이 포함될 수 있다.
- [0113] 또한, 일 실시예에서, 장치에는,
- [0114] 제1 호출 모듈이 호출한 게임 모드에 대응되는 제1 게임 프로그램을 디스플레이할 플로팅 창(floating window)을 확정하도록 구성되는 제2 확정 모듈(48); 및
- [0115] 제2 확정 모듈(48)이 확정한 플로팅 창(floating window)에 제1 게임 프로그램에 대응되는 유저인터페이스(user interface)를 디스플레이하도록 구성되는 제2 디스플레이 모듈(49);이 포함될 수 있다.
- [0116] 상기 실시예 중의 장치에 있어서, 그 중의 각 모듈이 조작을 실행하는 구체적인 방식은 해당 방법의 실시예 중에서 상세한 설명을 진행하였기 때문에, 여기에서는 상세한 설명을 생략하도록 한다.
- [0117] 도 6은 예시적 실시예에 따른 채팅창(chatting interface)에서 게임을 구현하는 장치를 나타내는 블록도이다. 예를 들어, 장치(600)는 이동전화, 컴퓨터, 디지털방송단말기, 메시지송수신장치, 게임컨트롤러, 패널장치, 의료장치, 헬스장치, 개인용 정보단말기(PDA) 등일 수 있다..
- [0118] 도 6을 참조하면, 장치(600)는 프로세싱 어셈블리(602), 메모리(604), 전원 어셈블리(606), 멀티미디어 어셈블

리(608), 오디오 어셈블리(610), 입/출력(I/O) 인터페이스(612), 센서 어셈블리(614) 및 통신 어셈블리(616) 중 하나 또는 다수의 어셈블리를 포함할 수 있다.

[0119] 프로세싱 어셈블리(602)는 일반적으로, 예를 들어 표시, 전화 호출, 데이터 통신, 카메라 조작 및 기록 조작과 관련된 장치(600)의 전체 조작을 제어한다. 프로세싱 어셈블리(602)는 하나 또는 다수의 프로세서(618)를 포함하여 명령을 수행하여 상기 방법의 전체 또는 일부 단계를 완성할 수 있다. 또한, 프로세싱 어셈블리(602)는 하나 또는 다수의 모듈을 포함하여 프로세싱 어셈블리(602)와 기타 어셈블리 사이의 인터랙티브에 편리하도록 할 수 있다. 예를 들어, 프로세싱 어셈블리(602)는 멀티미디어 모듈을 포함하여, 멀티미디어 어셈블리(608)와 프로세싱 어셈블리(602) 사이의 인터랙티브를 편리하게 할 수 있다.

[0120] 메모리(604)는 각종 유형의 데이터를 저장하여 장치(600)에서의 조작을 지지하도록 마련된다. 이들 데이터의 예시로는, 장치(600)에서 조작되는 모든 응용 프로그램 또는 방법에 이용되는 명령, 연락처 데이터, 전화번호부 데이터, 메시지, 픽처, 동영상 등을 포함한다. 메모리(604)는 모든 유형의 휘발성 또는 비휘발성 저장장치 또는 이들의 조합으로 구현될 수 있다. 예를 들어, 정적 램(SRAM), 이이피롬(EEPROM), 이피롬(EPROM), 피롬(PROM), 롬(ROM), 자기메모리, 플래시메모리, 디스크 또는 CD 또는 이들의 조합일 수 있다.

[0121] 전원 어셈블리(606)는 장치(600)의 각종 어셈블리에 전력을 제공한다. 전원 어셈블리(606)는 전원관리시스템, 하나 또는 다수의 전원, 및 장치(600)의 전력 생성, 관리 및 할당과 관련된 그밖의 다른 어셈블리를 포함할 수 있다.

[0122] 멀티미디어 어셈블리(608)는, 장치(600)와 사용자 사이의, 하나의 출력 인터페이스를 제공하는 스크린을 포함한다. 일부 실시예에서, 스크린은 액정디스플레이(LCD) 및 터치패널(TP)을 포함할 수 있다. 스크린이 터치패널을 포함하는 경우, 스크린은 터치스크린으로 구현되어, 사용자의 입력 신호를 수신할 수 있다. 터치패널은 하나 또는 다수의 터치센서를 포함하여 터치, 슬라이드 및 터치패널 상의 제스처를 감지한다. 터치센서는 터치 또는 슬라이드 동작의 경계를 감지할 수 있을 뿐만 아니라, 터치 또는 슬라이드 조작과 관련된 지속 시간 및 압력을 감지할 수 있다. 일부 실시예에서, 멀티미디어 어셈블리(608)는 하나의 전방 카메라 및/또는 후방 카메라를 포함한다. 장치(600)가 조작 모드, 예를 들어 촬영 모드 또는 동영상 모드인 경우, 전방 카메라 및/또는 후방 카메라는 외부의 멀티미디어 데이터를 수신할 수 있다. 각각의 전방 카메라와 후방 카메라는 하나의 고정된 광학렌즈시스템이거나 또는 초점거리와 광학적 초점 변경 능력을 구비할 수 있다.

[0123] 오디오 어셈블리(610)는 오디오 신호를 출력 및/또는 입력하도록 마련된다. 예를 들어, 오디오 어셈블리(610)는 하나의 마이크(MIC)를 포함하며, 장치(600)가 조작 모드, 예를 들어 호출 모드, 기록 모드 및 음성 인식 모드인 경우, 마이크는 외부의 오디오 신호를 수신하도록 마련된다. 수신된 오디오 신호는 나아가 메모리(604)에 저장되거나 또는 통신 어셈블리(616)에 의해 송신될 수 있다. 일부 실시예에서, 오디오 어셈블리(610)는 오디오 신호를 출력하기 위한 하나의 스피커를 더 포함한다.

[0124] I/O 인터페이스(612)는 프로세싱 어셈블리(602)와 주변 인터페이스 모듈 사이에 인터페이스를 제공하며, 상기 주변 인터페이스 모듈은 키패드, 클릭휠, 버튼 등일 수 있다. 이들 버튼은 홈버튼, 음량버튼, 시작버튼 및 잠금버튼을 포함할 수 있으나 이에 한정되지 않는다.

[0125] 센서 어셈블리(614)는 하나 또는 다수의 센서를 포함하며, 장치(600)에 각 측면의 상태 평가를 제공한다. 예를 들어, 센서 어셈블리(614)는 장치(600)의 열기/닫기 상태, 어셈블리의 상대적 포지셔닝 예를 들어 어셈블리가 장치(600)의 디스플레이 및 키보드임을 검출할 수 있다. 센서 어셈블리(614)는 또한 장치(600) 또는 장치(600)의 하나의 어셈블리의 위치 변화, 사용자와 장치(600)의 접촉 여부, 장치(600)의 방위 또는 가속/감속, 및 장치(600)의 온도 변화를 검출할 수도 있다. 센서 어셈블리(614)는, 그 어떤 물리적 접촉이 없는 경우 근처 물체의 존재를 검출하도록 마련된 접근 센서를 포함할 수 있다. 센서 어셈블리(614)는 또한 예를 들어 CMOS 또는 CCD 화상센서와 같이 화상 형성 어플리케이션에서 이용되는 광학 센서를 포함할 수도 있다. 일부 실시예에서, 상기 센서 어셈블리(614)는 가속 센서, 자이로스코프 센서, 자기 센서, 압력 센서 또는 온도 센서를 포함할 수도 있다.

[0126] 통신 어셈블리(616)는 장치(600)와 기타 장치 사이의 유선 또는 무선 방식의 통신에 편리하도록 마련된다. 장치(600)는 통신표준 기반의 무선네트워크, 예를 들어 Wi-Fi, 2G 또는 3G, 또는 이들의 조합에 액세스할 수 있다. 예시적인 일실시예에서, 통신 어셈블리(616)는 방송 채널에 의해 외부 방송관리시스템으로부터의 방송 신호 또는 방송 관련 정보를 수신한다. 예시적인 일실시예에서, 통신 어셈블리(616)는 근거리 통신을 촉진하도록 근거리무선통신(NFC) 모듈을 더 포함한다. 예를 들어, NFC 모듈은 전파식별(RFID) 기술, 국제적외선데이터통신협회

(IrDA) 기술, 초광대역(UWB) 기술, 블루투스(BT) 기술 및 기타 기술에 기반하여 구현할 수 있다.

[0127] 예시적인 실시예에서, 장치(600)는 하나 또는 다수의 응용주문형 집적회로(ASIC), 디지털신호프로세서(DSP), 디지털신호처리장치(DSPD), 프로그래머블논리소자(PLD), 필드프로그램머블게이트어레이(FPGA), 컨트롤러, 마이크로컨트롤러, 마이크로프로세서 또는 기타 전자소자에 의해 구현되어, 상기 앨범 표시 방법을 수행할 수 있다.

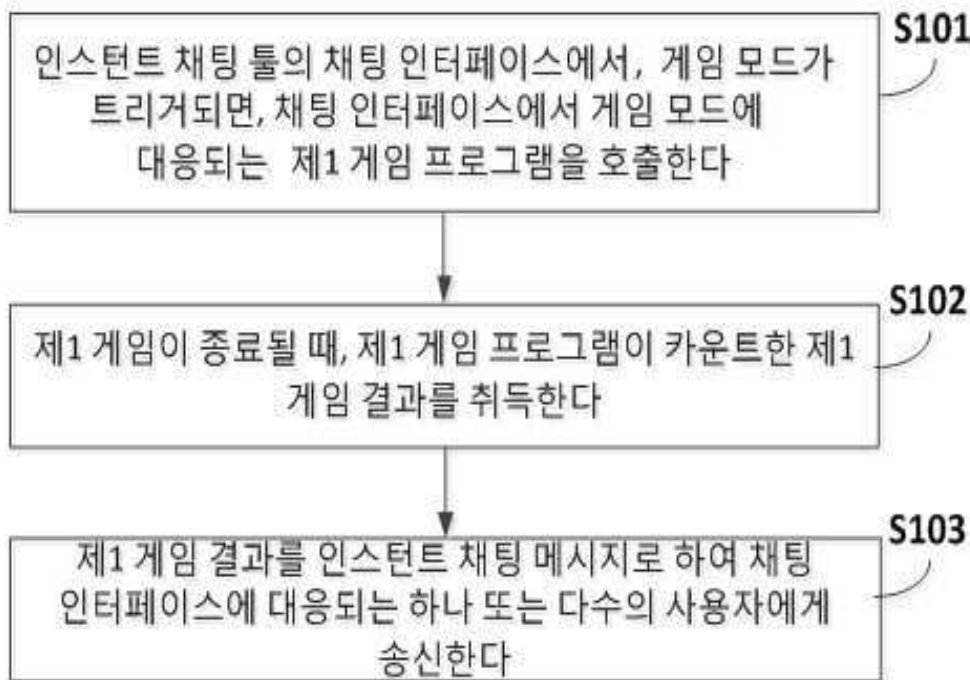
[0128] 예시적인 실시예에서는 명령을 포함한 비임시성 컴퓨터 판독가능 저장매체(Non temporary computer readable storage medium), 예를 들어 명령을 포함한 메모리(604)를 더 제공한다. 상기 명령은 장치(600)의 프로세서(618)에 의해 수행되어 상기 앨범 표시 방법을 완성한다. 예를 들어, 비임시성 컴퓨터 판독가능 저장매체는 ROM, 램(RAM), CD-ROM, 테이프, 플로피 디스크 및 광학 데이터 저장장치 등일 수 있다.

[0129] 본 분야의 기술자는 명세서 및 여기서 공개한 발명을 고려한 후 본 출원에 따른 기타 실시형태를 쉽게 생각할 수 있다. 본 출원의 취지는 본 출원의 모든 변형, 용도 또는 적응성 변화를 포괄하며, 이러한 변형, 용도 또는 적응성 변화는 본 출원의 일반적 원리를 따르고 본 출원에 공개되지 않은 본 분야의 공지상식 또는 관용적 기술 수단을 포함한다. 명세서 및 실시예는 예시적인 것으로 볼 뿐이며, 본 출원의 진정한 범위 및 정신은 후술되는 특허청구범위에 나타난다.

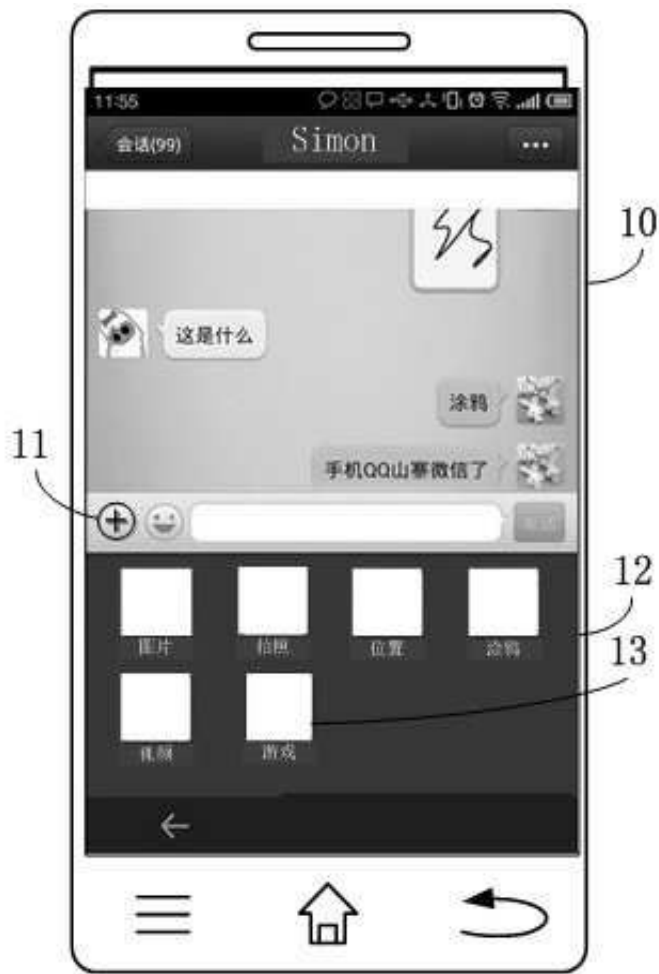
[0130] 이해해야 할 것은, 본 출원은 위에서 설명되고 도면에 나타난 정확한 구성에 한정되지 않으며, 그 범위를 벗어나지 않고 다양하게 수정 및 변경할 수 있다. 본 출원의 범위는 후술되는 특허청구범위에 의해서만 한정된다.

**도면**

**도면1a**

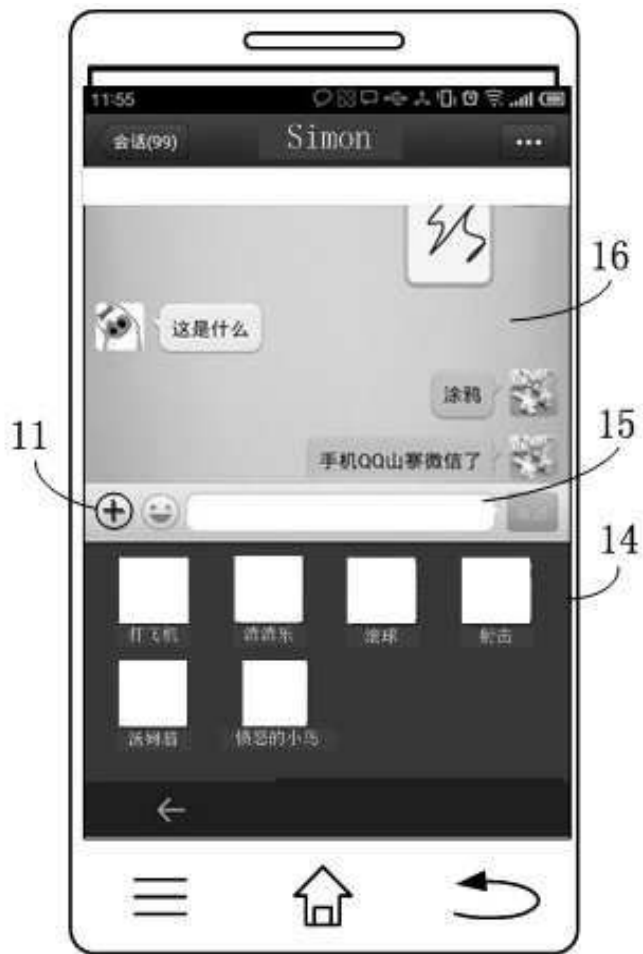


도면1b

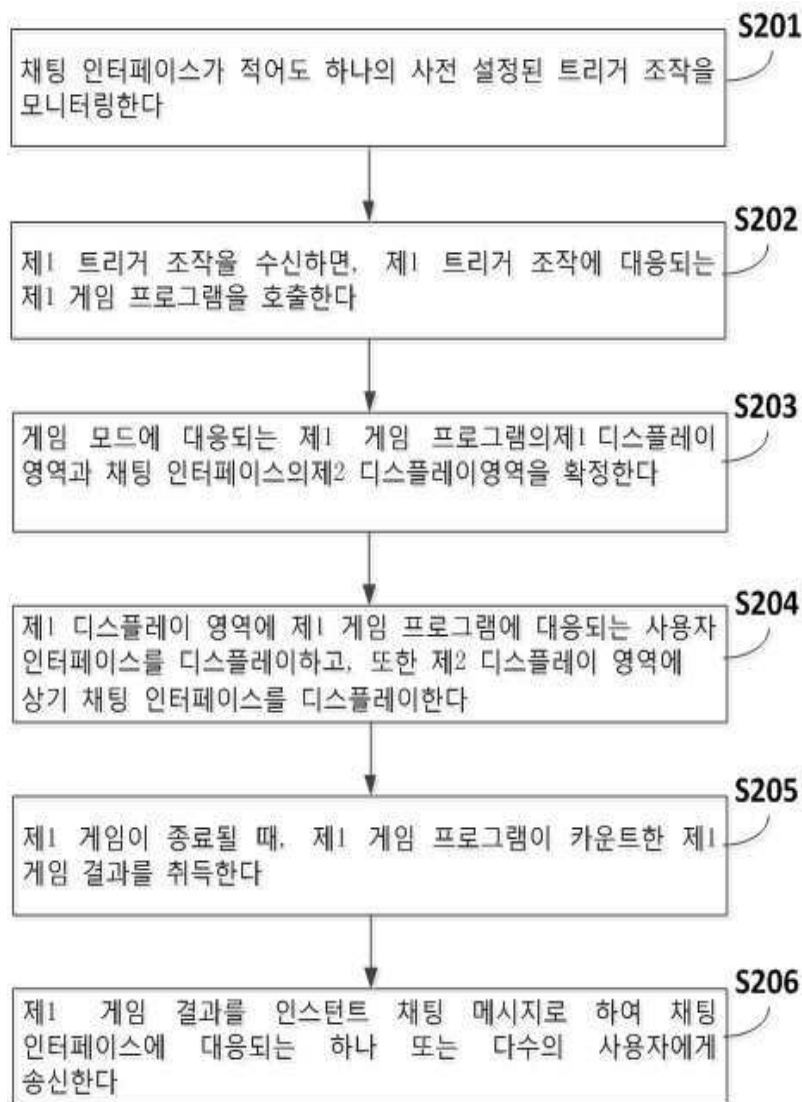




도면1c



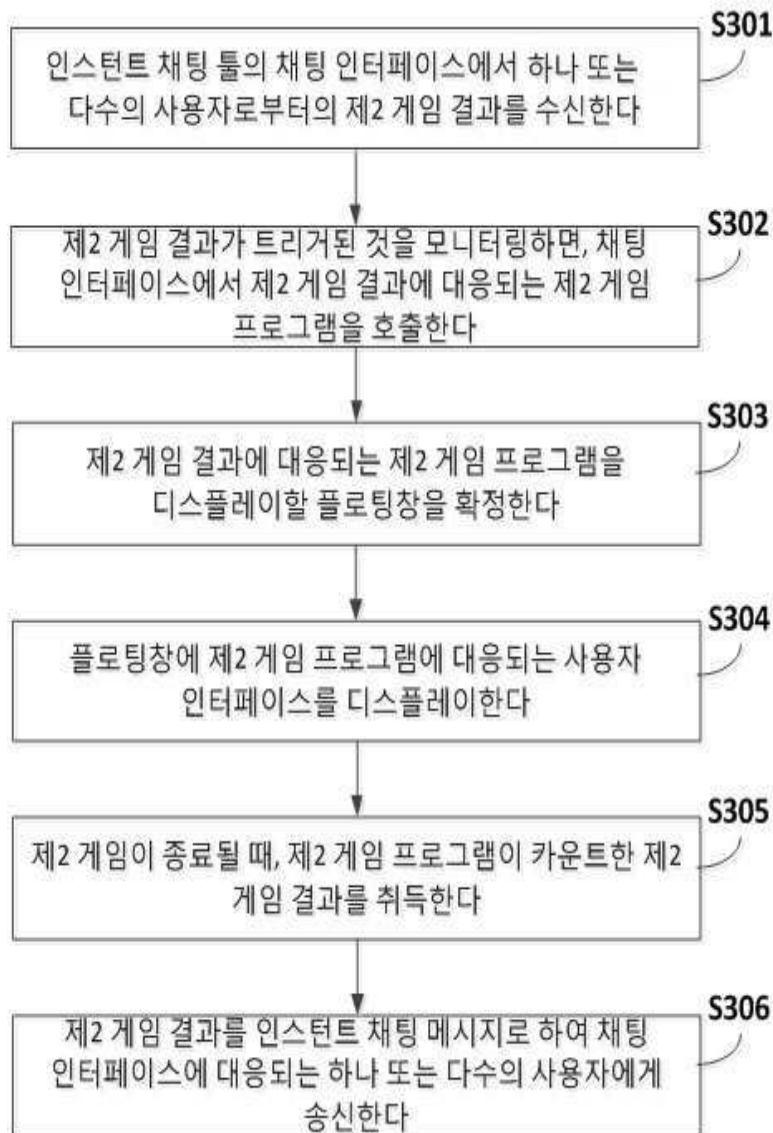
도면2a



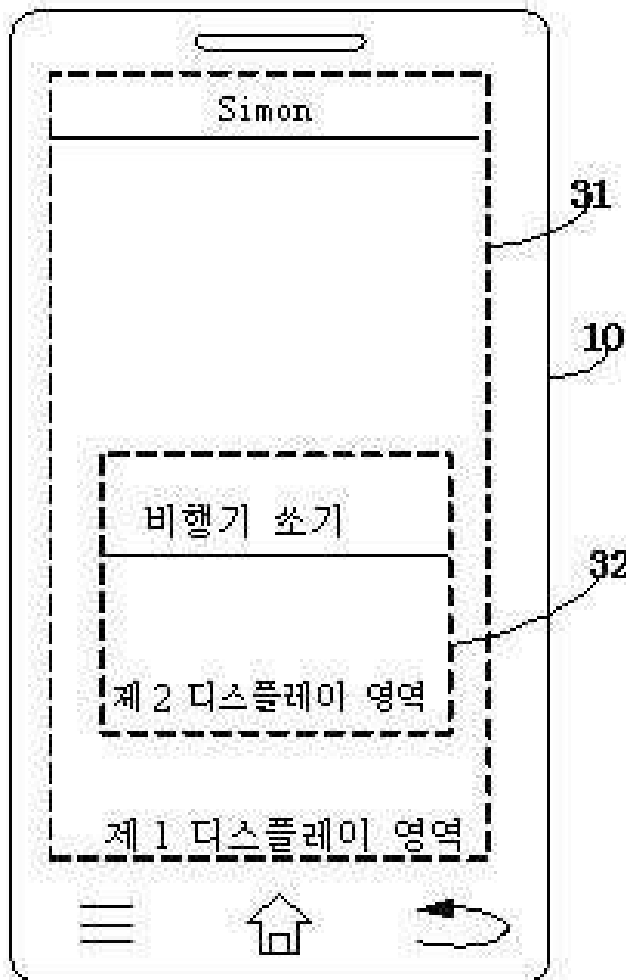
도면2b



도면3a



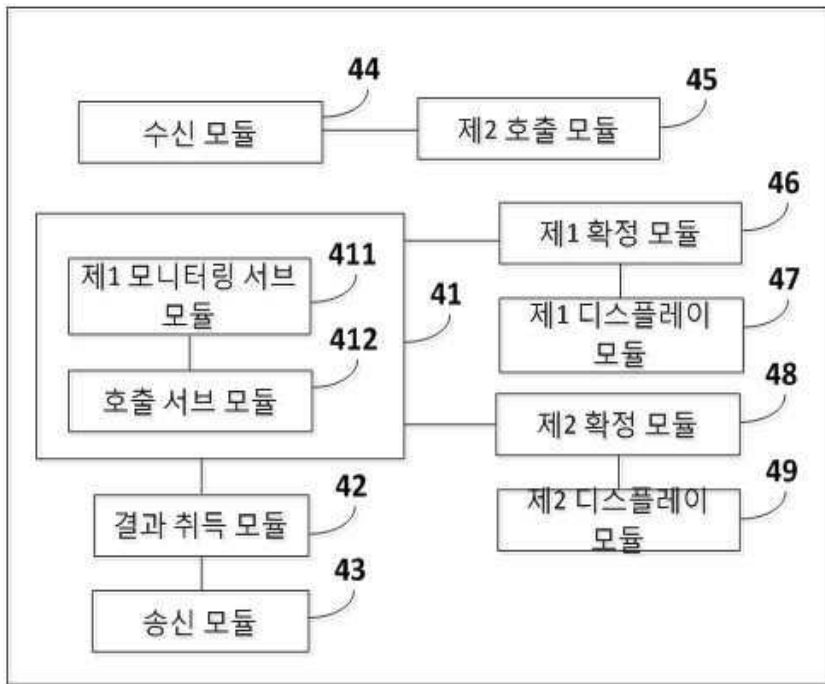
도면3b



도면4



도면5



도면6

