

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일

2024년 12월 12일 (12.12.2024)



(10) 국제공개번호

WO 2024/253472 A1

(51) 국제특허분류:

G06F 3/0484 (2013.01)

G06F 3/04817 (2022.01)

G06F 3/14 (2006.01)

H04W 4/80 (2018.01)

H04M 1/72412 (2021.01)

G06F 3/04842 (2022.01)

(21) 국제출원번호:

PCT/KR2024/007829

(22) 국제출원일:

2024년 6월 7일 (07.06.2024)

(25) 출원언어:

한국어

(26) 공개언어:

한국어

(30) 우선권정보:

10-2023-0073107 2023년 6월 7일 (07.06.2023) KR

10-2023-0104065 2023년 8월 9일 (09.08.2023) KR

(71) 출원인: 삼성전자 주식회사 (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) [KR/KR]; 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR).

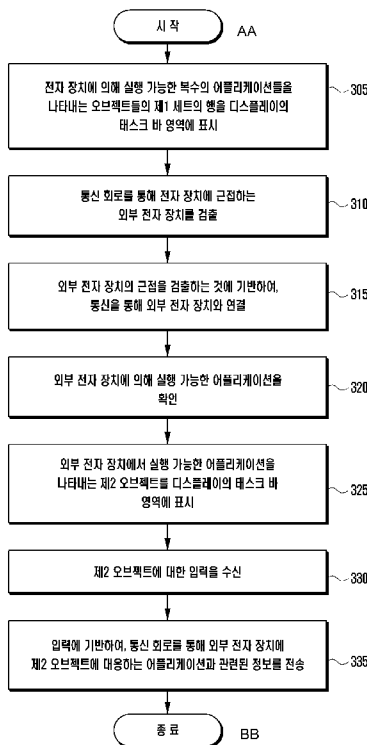
(72) 발명자: 문희경 (MOON, Heekyung); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR). 나해리 (NA, Haere); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR). 박완제 (PARK, Wanje); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR). 안진완 (AN, Jinwan); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR). 조준희 (CHO, Junhee); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR).

(74) 대리인: 윤엔리특허법인(유한) (YOON & LEE INTERNATIONAL PATENT & LAW FIRM); 08502 서울특별시 금천구 가산디지털1로 226, 에이스하이엔드타워 5차 3층, Seoul (KR).

(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH,

(54) Title: ELECTRONIC DEVICE AND METHOD FOR CONTROLLING EXTERNAL ELECTRONIC DEVICE BY USING SAME

(54) 발명의 명칭: 전자 장치 및 이를 이용한 외부 전자 장치 제어 방법



305 ... Display, in task bar area of display, row of first set of objects representing plurality of applications executable by electronic device
310 ... Detect, via communication circuit, external electronic device approaching electronic device
315 ... Connect to external electronic device through communication on basis of detecting approach of external electronic device
320 ... Identify application executable by external electronic device
325 ... Display, in task bar area of display, second object representing application executable by external electronic device
330 ... Receive input to second object
335 ... Transmit information related to application corresponding to second object to external electronic device via communication circuit on basis of input
AA ... Start
BB ... End

(57) Abstract: According to an embodiment, provided is a method for an electronic device to control external electronic devices, the method involving: displaying, in a task bar area of a display, a row of a first set of objects representing a plurality of applications executable by the electronic device; detecting, via a communication circuit, an external electronic device approaching the electronic device; connecting to the external electronic device through communication on the basis of detecting the external electronic device; identifying an application executable by the external electronic device; displaying, in the task bar area of the display, a second object representing the application executable by the external electronic device; receiving an input to the second object; and transmitting information related to the application corresponding to the second object to the external electronic device via the communication circuit

[다음 쪽 계속]

CL, CN, CO, CR, CU, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ,
EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR,
HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, JP, KE, KG, KH,
KN, KP, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD,
MG, MK, MN, MU, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO,
NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW,
SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN,
TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의
역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, CV, GH, GM,
KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SC, SD, SL, ST, SZ, TZ,
UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ,
TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE,
ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC,
ME, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM,
TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW,
KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제21조(3))

on the basis of the input.

(57) 요약서: 일 실시 예에 따르면, 전자 장치에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 디스플레이의 태스크 바 영역에 표시하고, 통신 회로를 통해, 전자 장치에 근접하는 외부 전자 장치를 검출하고, 외부 전자 장치를 검출하는 것에 기반하여, 통신을 통해 외부 전자 장치와 연결하고, 외부 전자 장치에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 확인하고, 외부 전자 장치에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 제2 오브젝트를 디스플레이의 태스크 바 영역에 표시하고, 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신하고, 입력에 기반하여, 통신 회로를 통해 외부 전자 장치에 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 전송하도록 하는 전자 장치의 외부 전자 장치 제어 방법이 제공된다.

명세서

발명의 명칭: 전자 장치 및 이를 이용한 외부 전자 장치 제어 방법 기술분야

- [1] 본 개시의 실시예들은 전자 장치 및 이를 이용한 외부 전자 장치를 제어하는 방법에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 디지털 기술의 발달과 함께 이동통신 단말기, PDA(personal digital assistant), 전자수첩, 스마트 폰(smart phone), 태블릿(tablet) PC(personal computer), 웨어러블 디바이스(wearable device) 및/또는 랩탑(laptop) PC와 같은 다양한 유형의 전자 장치가 널리 사용되고 있다. 이러한, 전자 장치는 기능 지지 및 증대를 위해, 전자 장치의 하드웨어적인 부분 및/또는 소프트웨어적인 부분이 지속적으로 개발되고 있다.
- [3] 한편, 하나 이상의 전자 장치를 이용함에 있어서, 다양한 어플리케이션들이 수행될 수 있다. 예를 들어, 사용자는 두 개의 전자 장치들을 유선 또는 무선으로 연결하여, 전자 장치에 실행 중인 어플리케이션을 다른 전자 장치에서 실행되도록 할 수 있다.
- [4] 상술한 정보는 본 개시에 대한 이해를 돕기 위한 목적으로 하는 배경 기술(related art)로 제공될 수 있다. 상술한 내용 중 어느 것도 본 개시와 관련된 종래 기술(prior art)로서 적용될 수 있는지에 대하여 어떠한 주장이나 결정이 제기되지 않는다.
- [5] 상술한 정보는 단지 본 개시의 이해를 돕기 위한 배경 정보로서 제시될 수 있다. 상술한 내용 중 어느 것도 본 개시와 관련하여 종래 기술로 적용될 수 있는지 여부에 대해서는 어떠한 결정도 내려지지 않으며, 어떠한 주장도 이루어지지 않는다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [6] 하지만, 사용자는 전자 장치를 사용하면서 다른 전자 장치에서 실행되도록 한 어플리케이션의 기능을 제어하기 위하여, 다른 전자 장치를 조작해야 하는 번거로움이 있을 수 있다.
- [7] 본 개시의 일 실시예에 따른 전자 장치는 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션을 통신 연결된 다른 전자 장치에서 실행할 수 있도록, 실행 중인 어플리케이션과 관련된 속성 정보를 다른 전자 장치에 전송할 수 있다. 또한, 본 개시의 일 실시예에 따른 전자 장치는, 다른 전자 장치에 전송한 어플리케이션의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 오브젝트를 디스플레이에 표시할 수 있다.

- [8] 본 개시의 측면들은 적어도 위에서 언급된 문제 및/또는 단점을 해결하고, 적어도 아래에서 설명되는 이점을 제공할 수 있다. 따라서, 본 개시의 일측면은 전자 장치 및 이를 이용한 외부 전자 장치를 제어하는 방법을 제공할 수 있다.
- [9] 본 개시의 추가적인 측면들은 하기에서 부분적으로 설명될 것이며, 부분적으로는 설명으로부터 명백하거나, 또는 개시된 실시예들의 실무에 의해 학습될 수 있다.

과제 해결 수단

- [10] 본 개시의 일 실시예에 따르면, 전자 장치는, 통신 회로, 디스플레이, 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들을 저장하는 메모리, 및 상기 상기 통신 회로, 상기 디스플레이, 및 상기 메모리와 통신 가능하게 연결된 하나 이상의 프로세서를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서에 의해 실행될 때, 상기 전자 장치가, 상기 전자 장치에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 상기 디스플레이의 태스크 바 영역(task bar area)에 표시하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서에 의해 실행될 때, 상기 전자 장치가, 상기 통신 회로를 통해, 전자 장치에 근접하는 외부 전자 장치를 검출하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서에 의해 실행될 때, 상기 전자 장치가, 상기 외부 전자 장치를 검출하는 것에 기반하여, 통신을 통해 상기 외부 전자 장치와 연결하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서에 의해 실행될 때, 상기 전자 장치가, 상기 외부 전자 장치에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 확인하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서에 의해 실행될 때, 상기 전자 장치가, 상기 외부 전자 장치에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 제2 오브젝트를 상기 디스플레이의 상기 태스크 바 영역에 표시하도록 하는 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서에 의해 실행될 때, 상기 전자 장치가, 상기 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신하고, 상기 입력에 기반하여, 상기 통신 회로를 통해 상기 외부 전자 장치에 상기 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 전송하도록 할 수 있다.
- [11] 본 개시의 일 실시예에 따르면, 전자 장치의 외부 전자 장치 제어 방법은, 상기 전자 장치에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 디스플레이의 태스크 바 영역(task bar area)에 표시하는 동작

을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치의 외부 전자 장치 제어 방법은, 통신 회로를 통해, 상기 전자 장치에 근접하는 외부 전자 장치를 검출하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치의 외부 전자 장치 제어 방법은, 상기 외부 전자 장치를 검출하는 것에 기반하여, 통신을 통해 상기 외부 전자 장치와 연결하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치의 외부 전자 장치 제어 방법은, 상기 외부 전자 장치에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 확인하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치의 외부 전자 장치 제어 방법은, 상기 외부 전자 장치에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 제2 오브젝트를 상기 디스플레이의 상기 태스크 바 영역에 표시하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치의 외부 전자 장치 제어 방법은, 상기 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치의 외부 전자 장치 제어 방법은, 상기 입력에 기반하여, 상기 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 상기 통신 회로를 통해 상기 외부 전자 장치에 전송하는 동작을 포함할 수 있다.

- [12] 본 개시의 일 실시예에 따르면, 하나 이상의 프로그램을 저장하는 비일시적인 컴퓨터 판독가능 저장 매체(또는, 컴퓨터 프로그램 제품(product))가 기술될 수 있다. 일 실시예에 따른 하나 이상의 프로그램들은, 전자 장치의 프로세서에 의해 실행될 시, 상기 전자 장치에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 디스플레이의 태스크 바 영역(task bar area)에 표시하는 명령어를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 하나 이상의 프로그램들은, 전자 장치의 프로세서에 의해 실행될 시, 통신 회로를 통해, 상기 전자 장치에 근접하는 외부 전자 장치를 검출하는 명령어를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 하나 이상의 프로그램들은, 전자 장치의 프로세서에 의해 실행될 시, 상기 외부 전자 장치를 검출하는 것에 기반하여, 통신을 통해 상기 외부 전자 장치와 연결하는 명령어를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 하나 이상의 프로그램들은, 전자 장치의 프로세서에 의해 실행될 시, 상기 외부 전자 장치에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 확인하는 명령어를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 하나 이상의 프로그램들은, 전자 장치의 프로세서에 의해 실행될 시, 상기 외부 전자 장치에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 제2 오브젝트를 상기 디스플레이의 상기 태스크 바 영역에 표시하는 명령어를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 하나 이상의 프로그램들은, 전자 장치의 프로세서에 의해 실행될 시, 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신하는 명령어를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 하나 이상의 프로그램들은, 전자 장치의 프로세서에 의해 실행될 시, 상기 입력에 기반하여, 상기 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 상기 통신 회로를 통해 상기 외부 전자 장치에 전송하는 명령어를 포함할 수 있다.

발명의 효과

- [13] 본 개시의 일 실시예에 따른 전자 장치는, 다른 전자 장치에 전송한 어플리케이션의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 오브젝트를 디스플레이에 표시함에 따라, 다른 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션의 기능을 직관적으로 제어할 수 있다.
- [14] 본 개시의 일 실시예에 따른 전자 장치는, 다른 전자 장치에 전송한 어플리케이션의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 오브젝트를 디스플레이에 표시함에 따라, 전자 장치를 사용하면서 다른 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션의 기능을 제어하기 위하여, 다른 전자 장치를 조작해야 하는 번거로움을 방지할 수 있다.
- [15] 본 개시의 다른 측면들, 이점들, 및 현저한 특징들은 첨부되는 도면들과 함께 처리되는 하기의 상세한 설명으로부터 명백할 것이며, 이는 본 개시의 예시적인 실시예들을 개시한다.

도면의 간단한 설명

- [16] 본 개시의 특정 실시예들의 상기에서 설명한 바와 같은 또한 다른 측면들, 특징들, 및 이점들은 첨부되는 도면들과 함께 처리되는 하기의 설명으로부터 보다 명백하게 될 것이다.
- [17] 도 1은, 본 개시의 일 실시예에 따른, 네트워크 환경 내의 전자 장치의 블록도이다.
- [18] 도 2는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치를 도시한 블록도이다.
- [19] 도 3a는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치의 외부 전자 장치를 제어하는 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [20] 도 3b는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치의 외부 전자 장치를 제어하는 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [21] 도 3c는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치의 외부 전자 장치를 제어하는 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [22] 도 4는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치와 외부 전자 장치 간 신호 흐름을 나타내는 도면이다.
- [23] 도 5a, 도 5b, 도 5c, 및 도 5d는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치의 외부 전자 장치를 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [24] 도 6a는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 스캔된 적어도 하나의 외부 전자 장치를 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 표시하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [25] 도 6b는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 스캔된 적어도 하나의 외부 전자 장치를 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 표시하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [26] 도 7a 및 도 7b는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치의 외부 전자 장치(401)를 제어하는 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [27] 도 8은, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치의 외부 전자 장치를 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

- [28] 도 9a, 도 9b, 도 9c, 및 도 9d는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치의 외부 전자 장치를 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [29] 도 10은, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치와 외부 전자 장치 간 신호 흐름을 나타내는 도면이다.
- [30] 도 11a 및 도 11b는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치의 복수의 외부 전자 장치들을 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [31] 도 12a, 도 12b, 및 도 12c는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치의 복수의 외부 전자 장치들을 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [32] 도 13a 및 도 13b는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트 및 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템을 표시하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [33] 도 14a는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 태스크 바 영역에 표시되는 네비게이션 영역을 설명하기 위한 도면이다.
- [34] 도 14b는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 공통 컨트롤러 아이템을 설명하기 위한 도면이다.
- [35] 도 15는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치, 서버, 및 외부 전자 장치 간 신호 흐름을 나타내는 도면이다.
- [36] 도 16a, 도 16b, 도 16c, 및 도 16d는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치의 외부 전자 장치를 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [37] 도 17은, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치, 서버, 및 외부 전자 장치 간 신호 흐름을 나타내는 도면이다.
- [38] 도 18a, 도 18b, 및 도 18c는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치의 외부 전자 장치를 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [39] 상기 도면 전체에 걸쳐 동일한 구성요소에 대해서는 동일한 참조번호를 사용하였다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [40] 첨부 도면을 참조하는 다음의 설명은 청구 범위 및 그 등가물에 의해 정의된 바와 같은 본 개시의 다양한 실시예들의 포괄적인 이해를 돕기 위해 제공된다. 다음의 설명이 그 이해를 돕기 위해 다양한 특정 세부 사항들을 포함하지만, 이들은 단지 예시적인 것으로 간주되어야 한다. 따라서, 당업자는 본 개시의 범위 및 사상을 벗어나지 않고 본 명세서에 설명된 다양한 실시예들에 대한 다양한 변경 및 수정이 이루어질 수 있음을 인식할 것이다. 또한, 공지의 기능 및 구성에 대한 설명은 명확성 및 간결성을 위해 생략될 수 있다.
- [41] 하기의 상세한 설명 및 청구범위에서 사용되는 용어들 및 단어들은 문헌적 의미로 한정되는 것이 아니라, 본 개시의 명료하고 일관적인 이해를 가능하게 하도록 하기 위해 사용될 뿐이다. 따라서, 해당 기술분야의 당업자들에게는 본 개시

의 다양한 실시예들에 대한 하기의 상세한 설명은 단지 예시 목적만을 위해 제공되는 것이며, 첨부되는 청구범위 및 그 균등물에 의해 정의되는 바와 같은 본 개시를 한정하기 위해 제공되는 것이 아니라는 것이 명백해야 할 것이다.

- [42] 또한, 본 명세서에서 명백하게 다른 내용을 지시하지 않는 “a”, “an”, 및 “the”와 같은 단수 표현들은 복수 표현들을 포함한다는 것이 이해될 수 있을 것이다. 따라서, 예를 들어, “컴포넌트 표면(component surface)”은 하나 또는 그 이상의 표현들을 포함할 수 있다.
- [43] 각 흐름도의 블록들과 흐름도들의 조합은 컴퓨터 실행 가능한 명령들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들에 의해 수행될 수 있다는 것이 인식되어야 할 수 있다. 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들 전체가 단일 메모리 장치에 저장될 수 있거나, 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들이 서로 다른 다중 메모리 장치들에 저장된 서로 다른 부분으로 나누어질 수 있다.
- [44] 본 명세서에 설명된 임의의 기능들 또는 동작들은 하나의 프로세서 또는 프로세서들의 조합에 의해 처리될 수 있다. 하나의 프로세서 또는 프로세서들의 조합은 처리를 수행하는 회로로서, 어플리케이션 프로세서(AP, application processor)(예: 중앙 처리 장치(CPU, central processing unit)), 통신 프로세서(CP, communication processor)(예: 모뎀(modem)), 그래픽 처리 장치(GPU, graphics processing unit), 신경 처리 장치(NPU, neural processing unit)(예: 인공지능(AI, artificial intelligence) 칩(chip)), Wi-Fi 칩, Bluetooth® 칩, GPS(global positioning system) 칩, NFC(near field communication) 칩, 연결(connectivity) 칩, 센서 컨트롤러(sensor controller), 터치 컨트롤러(touch controller), 지문 센서 컨트롤러(fingerprint sensor controller), 디스플레이 드라이브 집적 회로(display drive IC(integrated circuit)), 오디오 코덱(audio CODEC) 칩, 범용 직렬 버스(USB, universal serial bus) 컨트롤러, 카메라 컨트롤러(camera controller), 이미지 처리 IC(image processing IC), 마이크로프로세서 유닛(MPU, microprocessor unit), 시스템 온 칩(SoC, system on chip), 집적 회로(IC)와 같은 회로를 포함할 수 있다.
- [45] 도 1은, 본 개시의 일 실시예에 따른, 네트워크 환경(100) 내의 전자 장치(101)의 블록도이다.
- [46] 도 1을 참조하면, 네트워크 환경(100)에서 전자 장치(101)는 제1 네트워크(198)(예: 근거리 무선 통신 네트워크)를 통하여 전자 장치(102)와 통신하거나, 또는 제2 네트워크(199)(예: 원거리 무선 통신 네트워크)를 통하여 전자 장치(104) 또는 서버(108) 중 적어도 하나와 통신할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 전자 장치(101)는 서버(108)를 통하여 전자 장치(104)와 통신할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 전자 장치(101)는 프로세서(120), 메모리(130), 입력 모듈(150), 음향 출력 모듈(155), 디스플레이 모듈(160), 오디오 모듈(170), 센서 모듈(176), 인터페이스(177), 연결 단자(178), 햅틱 모듈(179), 카메라 모듈(180), 전력 관리 모듈(188), 배터리(189), 통신 모듈(190), 가입자 식별 모듈(196), 또는 안테나 모듈(197)을 포함할 수 있다. 어떤 실시예에서는, 전자 장치(101)에는, 이 구성요소들 중 적어도 하나(예: 연결

단자(178))가 생략되거나, 하나 이상의 다른 구성요소가 추가될 수 있다. 어떤 실시예에서는, 이 구성요소들 중 일부들(예: 센서 모듈(176), 카메라 모듈(180), 또는 안테나 모듈(197))은 하나의 구성요소(예: 디스플레이 모듈(160))로 통합될 수 있다.

[47] 프로세서(120)는, 예를 들면, 소프트웨어(예: 프로그램(140))를 실행하여 프로세서(120)에 연결된 전자 장치(101)의 적어도 하나의 다른 구성요소(예: 하드웨어 또는 소프트웨어 구성요소)를 제어할 수 있고, 다양한 데이터 처리 또는 연산을 수행할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 데이터 처리 또는 연산의 적어도 일부로서, 프로세서(120)는 다른 구성요소(예: 센서 모듈(176) 또는 통신 모듈(190))로부터 수신된 명령 또는 데이터를 휘발성 메모리(132)에 저장하고, 휘발성 메모리(132)에 저장된 명령 또는 데이터를 처리하고, 결과 데이터를 비휘발성 메모리(134)에 저장할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 프로세서(120)는 메인 프로세서(121)(예: 중앙 처리 장치 또는 어플리케이션 프로세서) 또는 이와는 독립적으로 또는 함께 운영 가능한 보조 프로세서(123)(예: 그래픽 처리 장치, 신경망 처리 장치(NPU: neural processing unit), 이미지 시그널 프로세서, 센서 허브 프로세서, 또는 커뮤니케이션 프로세서)를 포함할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(101)가 메인 프로세서(121) 및 보조 프로세서(123)를 포함하는 경우, 보조 프로세서(123)는 메인 프로세서(121)보다 저전력을 사용하거나, 지정된 기능에 특화되도록 설정될 수 있다. 보조 프로세서(123)는 메인 프로세서(121)와 별개로, 또는 그 일부로서 구현될 수 있다.

[48] 보조 프로세서(123)는, 예를 들면, 메인 프로세서(121)가 인액티브(예: 슬립) 상태에 있는 동안 메인 프로세서(121)를 대신하여, 또는 메인 프로세서(121)가 액티브(예: 어플리케이션 실행) 상태에 있는 동안 메인 프로세서(121)와 함께, 전자 장치(101)의 구성요소들 중 적어도 하나의 구성요소(예: 디스플레이 모듈(160), 센서 모듈(176), 또는 통신 모듈(190))와 관련된 기능 또는 상태들의 적어도 일부를 제어할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 보조 프로세서(123)(예: 이미지 시그널 프로세서 또는 커뮤니케이션 프로세서)는 기능적으로 관련 있는 다른 구성요소(예: 카메라 모듈(180) 또는 통신 모듈(190))의 일부로서 구현될 수 있다. 일 실시예에 따르면, 보조 프로세서(123)(예: 신경망 처리 장치)는 인공지능 모델의 처리에 특화된 하드웨어 구조를 포함할 수 있다. 인공지능 모델은 기계 학습을 통해 생성될 수 있다. 이러한 학습은, 예를 들어, 인공지능 모델이 수행되는 전자 장치(101) 자체에서 수행될 수 있고, 별도의 서버(예: 서버(108))를 통해 수행될 수도 있다. 학습 알고리즘은, 예를 들어, 지도형 학습(supervised learning), 비지도형 학습(unsupervised learning), 준지도형 학습(semi-supervised learning) 또는 강화 학습(reinforcement learning)을 포함할 수 있으나, 전술한 예에 한정되지 않는다. 인공지능 모델은, 복수의 인공 신경망 레이어들을 포함할 수 있다. 인공 신경망은 심층 신경망(DNN: deep neural network), CNN(convolutional neural network), RNN(recurrent neural network), RBM(restricted boltzmann machine), DBN(deep

belief network), BRDNN(bidirectional recurrent deep neural network), 심층 Q-네트워크(deep Q-networks) 또는 상기 중 둘 이상의 조합 중 하나일 수 있으나, 전술한 예에 한정되지 않는다. 인공지능 모델은 하드웨어 구조 이외에, 추가적으로 또는 대체적으로, 소프트웨어 구조를 포함할 수 있다.

- [49] 메모리(130)는, 전자 장치(101)의 적어도 하나의 구성요소(예: 프로세서(120) 또는 센서 모듈(176))에 의해 사용되는 다양한 데이터를 저장할 수 있다. 데이터는, 예를 들어, 소프트웨어(예: 프로그램(140)) 및, 이와 관련된 명령에 대한 입력 데이터 또는 출력 데이터를 포함할 수 있다. 메모리(130)는, 휘발성 메모리(132) 또는 비휘발성 메모리(134)를 포함할 수 있다.
- [50] 프로그램(140)은 메모리(130)에 소프트웨어로서 저장될 수 있으며, 예를 들면, 운영 체제(142), 미들 웨어(144) 또는 어플리케이션(146)을 포함할 수 있다.
- [51] 입력 모듈(150)은, 전자 장치(101)의 구성요소(예: 프로세서(120))에 사용될 명령 또는 데이터를 전자 장치(101)의 외부(예: 사용자)로부터 수신할 수 있다. 입력 모듈(150)은, 예를 들면, 마이크, 마우스, 키보드, 키(예: 버튼), 또는 디지털 펜(예: 스타일러스 펜)을 포함할 수 있다.
- [52] 음향 출력 모듈(155)은 음향 신호를 전자 장치(101)의 외부로 출력할 수 있다. 음향 출력 모듈(155)은, 예를 들면, 스피커 또는 리시버를 포함할 수 있다. 스피커는 멀티미디어 재생 또는 녹음 재생과 같이 일반적인 용도로 사용될 수 있다. 리시버는 착신 전화를 수신하기 위해 사용될 수 있다. 일 실시예에 따르면, 리시버는 스피커와 별개로, 또는 그 일부로서 구현될 수 있다.
- [53] 디스플레이 모듈(160)은 전자 장치(101)의 외부(예: 사용자)로 정보를 시각적으로 제공할 수 있다. 디스플레이 모듈(160)은, 예를 들면, 디스플레이, 홀로그램 장치, 또는 프로젝터 및 해당 장치를 제어하기 위한 제어 회로를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 디스플레이 모듈(160)은 터치를 감지하도록 설정된 터치 센서, 또는 상기 터치에 의해 발생하는 힘의 세기를 측정하도록 설정된 압력 센서를 포함할 수 있다.
- [54] 오디오 모듈(170)은 소리를 전기 신호로 변환시키거나, 반대로 전기 신호를 소리로 변환시킬 수 있다. 일 실시예에 따르면, 오디오 모듈(170)은, 입력 모듈(150)을 통해 소리를 획득하거나, 음향 출력 모듈(155), 또는 전자 장치(101)와 직접 또는 무선으로 연결된 외부 전자 장치(예: 전자 장치(102))(예: 스피커 또는 헤드폰)를 통해 소리를 출력할 수 있다.
- [55] 센서 모듈(176)은 전자 장치(101)의 작동 상태(예: 전력 또는 온도), 또는 외부의 환경 상태(예: 사용자 상태)를 감지하고, 감지된 상태에 대응하는 전기 신호 또는 데이터 값을 생성할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 센서 모듈(176)은, 예를 들면, 제스처 센서, 자이로 센서, 기압 센서, 마그네틱 센서, 가속도 센서, 그립 센서, 근접 센서, 컬러 센서, IR(infrared) 센서, 생체 센서, 온도 센서, 습도 센서, 또는 조도 센서를 포함할 수 있다.

- [56] 인터페이스(177)는 전자 장치(101)가 외부 전자 장치(예: 전자 장치(102))와 직접 또는 무선으로 연결되기 위해 사용될 수 있는 하나 이상의 지정된 프로토콜들을 지원할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 인터페이스(177)는, 예를 들면, HDMI(high definition multimedia interface), USB(universal serial bus) 인터페이스, SD카드 인터페이스, 또는 오디오 인터페이스를 포함할 수 있다.
- [57] 연결 단자(178)는, 그를 통해서 전자 장치(101)가 외부 전자 장치(예: 전자 장치(102))와 물리적으로 연결될 수 있는 커넥터를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 연결 단자(178)는, 예를 들면, HDMI 커넥터, USB 커넥터, SD 카드 커넥터, 또는 오디오 커넥터(예: 헤드폰 커넥터)를 포함할 수 있다.
- [58] 햅틱 모듈(179)은 전기적 신호를 사용자가 촉각 또는 운동 감각을 통해서 인지할 수 있는 기계적인 자극(예: 진동 또는 움직임) 또는 전기적인 자극으로 변환할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 햅틱 모듈(179)은, 예를 들면, 모터, 압전 소자, 또는 전기 자극 장치를 포함할 수 있다.
- [59] 카메라 모듈(180)은 정지 영상 및 동영상을 촬영할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 카메라 모듈(180)은 하나 이상의 렌즈들, 이미지 센서들, 이미지 시그널 프로세서들, 또는 플래시들을 포함할 수 있다.
- [60] 전력 관리 모듈(188)은 전자 장치(101)에 공급되는 전력을 관리할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 전력 관리 모듈(188)은, 예를 들면, PMIC(power management integrated circuit)의 적어도 일부로서 구현될 수 있다.
- [61] 배터리(189)는 전자 장치(101)의 적어도 하나의 구성요소에 전력을 공급할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 배터리(189)는, 예를 들면, 재충전 불가능한 1차 전지, 재충전 가능한 2차 전지 또는 연료 전지를 포함할 수 있다.
- [62] 통신 모듈(190)은 전자 장치(101)와 외부 전자 장치(예: 전자 장치(102), 전자 장치(104), 또는 서버(108)) 간의 직접(예: 유선) 통신 채널 또는 무선 통신 채널의 수립, 및 수립된 통신 채널을 통한 통신 수행을 지원할 수 있다. 통신 모듈(190)은 프로세서(120)(예: 어플리케이션 프로세서)와 독립적으로 운영되고, 직접(예: 유선) 통신 또는 무선 통신을 지원하는 하나 이상의 커뮤니케이션 프로세서를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 통신 모듈(190)은 무선 통신 모듈(192)(예: 셀룰러 통신 모듈, 근거리 무선 통신 모듈, 또는 GNSS(global navigation satellite system) 통신 모듈) 또는 유선 통신 모듈(194)(예: LAN(local area network) 통신 모듈, 또는 전력선 통신 모듈)을 포함할 수 있다. 이들 통신 모듈 중 해당하는 통신 모듈은 제 1 네트워크(198)(예: 블루투스, WiFi(wireless fidelity) direct 또는 IrDA(infrared data association)와 같은 근거리 통신 네트워크) 또는 제 2 네트워크(199)(예: 레거시 셀룰러 네트워크, 5G 네트워크, 차세대 통신 네트워크, 인터넷, 또는 컴퓨터 네트워크(예: LAN 또는 WAN)와 같은 원거리 통신 네트워크)를 통하여 외부의 전자 장치(104)와 통신할 수 있다. 이런 여러 종류의 통신 모듈들은 하나의 구성요소(예: 단일 칩)로 통합되거나, 또는 서로 별도의 복수의 구성요소들(예: 복수 칩들)로 구현될 수 있다. 무선 통신 모듈(192)은 가입자 식별 모듈(196)에 저장된 가입자

정보(예: 국제 모바일 가입자 식별자(IMS))를 이용하여 제1 네트워크(198) 또는 제2 네트워크(199)와 같은 통신 네트워크 내에서 전자 장치(101)를 확인 또는 인증할 수 있다.

- [63] 무선 통신 모듈(192)은 4G 네트워크 이후의 5G 네트워크 및 차세대 통신 기술, 예를 들어, NR 접속 기술(new radio access technology)을 지원할 수 있다. NR 접속 기술은 고용량 데이터의 고속 전송(eMBB(enhanced mobile broadband)), 단말 전력 최소화 및 다수 단말의 접속(mMTC(massive machine type communications)), 또는 고신뢰도와 저지연(URLLC(ultra-reliable and low-latency communications))을 지원할 수 있다. 무선 통신 모듈(192)은, 예를 들어, 높은 데이터 전송률 달성을 위해, 고주파 대역(예: mmWave 대역)을 지원할 수 있다. 무선 통신 모듈(192)은 고주파 대역에서의 성능 확보를 위한 다양한 기술들, 예를 들어, 빔포밍(beamforming), 거대 배열 다중 입출력(massive MIMO(multiple-input and multiple-output)), 전차원 다중입출력(FD-MIMO: full dimensional MIMO), 어레이 안테나(array antenna), 아날로그 빔형성(analog beam-forming), 또는 대규모 안테나(large scale antenna)와 같은 기술들을 지원할 수 있다. 무선 통신 모듈(192)은 전자 장치(101), 외부 전자 장치(예: 전자 장치(104)) 또는 네트워크 시스템(예: 제2 네트워크(199))에 규정되는 다양한 요구사항을 지원할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 무선 통신 모듈(192)은 eMBB 실현을 위한 Peak data rate(예: 20Gbps 이상), mMTC 실현을 위한 손실 Coverage(예: 164dB 이하), 또는 URLLC 실현을 위한 U-plane latency(예: 다운링크(DL) 및 업링크(UL) 각각 0.5ms 이하, 또는 라운드 트립 1ms 이하)를 지원할 수 있다.

- [64] 안테나 모듈(197)은 신호 또는 전력을 외부(예: 외부의 전자 장치)로 송신하거나 외부로부터 수신할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 안테나 모듈(197)은 서브스트레이트(예: PCB(printed circuit board)) 위에 형성된 도전체 또는 도전성 패턴으로 이루어진 방사체를 포함하는 안테나를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 안테나 모듈(197)은 복수의 안테나들(예: 어레이 안테나)을 포함할 수 있다. 이런 경우, 제1 네트워크(198) 또는 제2 네트워크(199)와 같은 통신 네트워크에서 사용되는 통신 방식에 적합한 적어도 하나의 안테나가, 예를 들면, 통신 모듈(190)에 의하여 상기 복수의 안테나들로부터 선택될 수 있다. 신호 또는 전력은 상기 선택된 적어도 하나의 안테나를 통하여 통신 모듈(190)과 외부의 전자 장치 간에 송신되거나 수신될 수 있다. 어떤 실시예에 따르면, 방사체 이외에 다른 부품(예: RFIC(radio frequency integrated circuit))이 추가로 안테나 모듈(197)의 일부로 형성될 수 있다.

- [65] 다양한 실시예에 따르면, 안테나 모듈(197)은 mmWave 안테나 모듈을 형성할 수 있다. 일 실시예에 따르면, mmWave 안테나 모듈은 인쇄 회로 기판, 상기 인쇄 회로 기판의 제1 면(예: 아래 면)에 또는 그에 인접하여 배치되고 지정된 고주파 대역(예: mmWave 대역)을 지원할 수 있는 RFIC, 및 상기 인쇄 회로 기판의 제2 면(예: 윗 면 또는 측 면)에 또는 그에 인접하여 배치되고 상기 지정된 고주파 대

역의 신호를 송신 또는 수신할 수 있는 복수의 안테나들(예: 어레이 안테나)을 포함할 수 있다.

- [66] 상기 구성요소들 중 적어도 일부는 주변 기기들간 통신 방식(예: 버스, GPIO(general purpose input and output), SPI(serial peripheral interface), 또는 MIPI(mobile industry processor interface))을 통해 서로 연결되고 신호(예: 명령 또는 데이터)를 상호간에 교환할 수 있다.
- [67] 일 실시예에 따르면, 명령 또는 데이터는 제2 네트워크(199)에 연결된 서버(108)를 통해서 전자 장치(101)와 외부의 전자 장치(104) 간에 송신 또는 수신될 수 있다. 외부의 전자 장치(102, 또는 104) 각각은 전자 장치(101)와 동일한 또는 다른 종류의 장치일 수 있다. 일 실시예에 따르면, 전자 장치(101)에서 실행되는 동작들의 전부 또는 일부는 외부의 전자 장치들(102, 104, 또는 108) 중 하나 이상의 외부의 전자 장치들에서 실행될 수 있다. 예를 들면, 전자 장치(101)가 어떤 기능이나 서비스를 자동으로, 또는 사용자 또는 다른 장치로부터의 요청에 반응하여 수행해야 할 경우에, 전자 장치(101)는 기능 또는 서비스를 자체적으로 실행시키는 대신에 또는 추가적으로, 하나 이상의 외부의 전자 장치들에게 그 기능 또는 그 서비스의 적어도 일부를 수행하라고 요청할 수 있다. 상기 요청을 수신한 하나 이상의 외부의 전자 장치들은 요청된 기능 또는 서비스의 적어도 일부, 또는 상기 요청과 관련된 추가 기능 또는 서비스를 실행하고, 그 실행의 결과를 전자 장치(101)로 전달할 수 있다. 전자 장치(101)는 상기 결과를, 그대로 또는 추가적으로 처리하여, 상기 요청에 대한 응답의 적어도 일부로서 제공할 수 있다. 이를 위하여, 예를 들면, 클라우드 컴퓨팅, 분산 컴퓨팅, 모바일 에지 컴퓨팅(MEC: mobile edge computing), 또는 클라이언트-서버 컴퓨팅 기술이 이용될 수 있다. 전자 장치(101)는, 예를 들어, 분산 컴퓨팅 또는 모바일 에지 컴퓨팅을 이용하여 초저지연 서비스를 제공할 수 있다. 다른 실시예에 있어서, 외부의 전자 장치(104)는 IoT(internet of things) 기기를 포함할 수 있다. 서버(108)는 기계 학습 및/또는 신경망을 이용한 지능형 서버일 수 있다. 일 실시예에 따르면, 외부의 전자 장치(104) 또는 서버(108)는 제2 네트워크(199) 내에 포함될 수 있다. 전자 장치(101)는 5G 통신 기술 및 IoT 관련 기술을 기반으로 지능형 서비스(예: 스마트 홈, 스마트 시티, 스마트 카, 또는 헬스케어)에 적용될 수 있다.
- [68] 도 2는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)를 도시한 블록도이다.
- [69] 도 2를 참조하면, 전자 장치(201)(예: 도 1의 전자 장치(101))는 통신 회로(210)(예: 도 1의 통신 모듈(190)), 메모리(220)(예: 도 1의 메모리(130)), 터치스크린 디스플레이(230)(예: 도 1의 디스플레이 모듈(160)), 및/또는 프로세서(240)(예: 도 1의 프로세서(120))를 포함할 수 있다.
- [70] 본 개시의 일 실시예에 따르면, 통신 회로(210)(예: 도 1의 통신 모듈(190))는 외부 전자 장치(예: 도 1의 전자 장치(102))와 통신 채널을 설립하고, 외부 전자 장치와 다양한 데이터를 송수신하도록 지원할 수 있다. 예를 들어, 통신 회로(210)는 외부 전자 장치와의 무선 통신 채널의 수립, 및 수립된 통신 채널을 통한 통신 수

행을 지원할 수 있다. 통신 회로(210)는 UWB, 블루투스, 저전력 블루투스와 같은 근거리 무선 통신을 지원할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.

[71] 본 개시의 일 실시예에 따르면, 메모리(220)(예: 도 1의 메모리(130))는 전자 장치(201)의 프로세서(240)의 처리 및 제어를 위한 프로그램(예: 도 1의 프로그램(140)), 운영 체제(operating system, OS)(예: 도 1의 운영 체제(142)), 다양한 어플리케이션, 및/또는 입/출력 데이터를 저장하는 기능을 수행하며, 전자 장치(201)의 전반적인 동작을 제어하는 프로그램을 저장할 수 있다. 메모리(220)는 프로세서(240)에 의해 수행될 수 있는 다양한 인스트럭션들(instructions)을 저장할 수 있다.

[72] 일 실시예에서, 메모리(220)는 프로세서(240)의 제어 하에, 태스크 바 영역(task bar area)(예: 터치스크린 디스플레이(230)의 적어도 일부 영역)을 통해 스캔(또는 검색)된 전자 장치(201)에 근접하게 위치하는 적어도 하나의 외부 전자 장치를 나타내는 적어도 하나의 제1 오브젝트, 외부 전자 장치에서 실행할 수 있는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 제2 오브젝트, 및/또는 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이템을 표시하기 위한 인스트럭션들을 저장할 수 있다.

[73] 본 개시의 일 실시예에 따르면, 터치스크린 디스플레이(230)(예: 도 1의 디스플레이 모듈(160))는 디스플레이(231) 및 터치 패널(233)을 포함하는 일체형으로 구현되어, 프로세서(240)의 제어 하에 영상을 표시할 수 있다.

[74] 일 실시예에서, 디스플레이(231)는 액정 디스플레이(liquid crystal display, LCD), 발광 다이오드(light-emitting diode, LED) 디스플레이, μ LED(micro LED) 디스플레이, 유기 발광 다이오드(organic light-emitting diode, OLED) 디스플레이, AMOLED(active matrix organic light-emitting diode) 디스플레이, 마이크로 전자 기계 시스템(micro electro mechanical systems, MEMS) 디스플레이, 전자 종이(electronic paper) 디스플레이, 플렉서블 디스플레이(flexible display), 또는 롤러블 디스플레이(rollable display) 중 어느 하나로 구현될 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.

[75] 일 실시예에서, 터치 패널(233)은 손 제스처를 감지하는 손 터치 패널과 펜 제스처를 감지하는 펜 터치 패널을 포함하는 복합 터치 패널일 수 있다.

[76] 일 실시예에서, 터치스크린 디스플레이(230)는 프로세서(240)의 제어 하에, 스캔(또는 검색)된 전자 장치(201)에 근접하게 위치하는 적어도 하나의 외부 전자 장치를 나타내는 적어도 하나의 제1 오브젝트, 외부 전자 장치에서 실행할 수 있는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 제2 오브젝트, 및/또는 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이템을 태스크 바 영역(예: 터치스크린 디스플레이(230)의 적어도 일부 영역)을 통해 표시할 수 있다.

[77] 일 실시예에서, 터치스크린 디스플레이(230)는 프로세서(240)의 제어 하에, 어플리케이션과 관련된 정보(예: 화면)를 표시할 수 있다.

- [78] 본 개시의 일 실시예에 따르면, 프로세서(240)(예: 도 1의 프로세서(120))는 예를 들어, 마이크로 컨트롤러 유닛(micro controller unit, MCU)을 포함할 수 있고, 운영 체제(OS) 또는 임베디드 소프트웨어 프로그램을 구동하여 프로세서(240)에 연결된 다수의 하드웨어 구성요소들을 제어할 수 있다. 프로세서(240)는, 예를 들어, 메모리(220)에 저장된 인스트럭션들(예: 도 1의 프로그램(140))에 따라 다수의 하드웨어 구성요소들을 제어할 수 있다.
- [79] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 전자 장치(201)에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 디스플레이(231)의 태스크 바 영역에 표시할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 제1 오브젝트들은, 전자 장치(201)에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션(예: 디스플레이(231)에 표시 중인 적어도 하나의 어플리케이션 및/또는 백그라운드에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 전자 장치(201)에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션을 나타내는 오브젝트, 전자 장치(201)에서 지정된 횟수를 초과하는 횟수로 실행된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 및/또는 전자 장치(201)의 사용자에게 의해 자주 사용하는 어플리케이션으로 설정된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 포함할 수 있다.
- [80] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 통신 회로(210)를 통해 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 UWB, 블루투스, 저전력 블루투스와 같은 근거리 무선 통신을 통해 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치를 검출할 수 있다. 프로세서(240)는 외부 전자 장치의 근접을 검출하는 것에 기반하여, 통신을 통해 외부 전자 장치와 통신 연결될 수 있다. 프로세서(240)는 외부 전자 장치와 통신 연결되는 것에 기반하여, 외부 전자 장치에서 실행할 수 있는 어플리케이션을 확인하고, 어플리케이션을 나타내는 제2 오브젝트를 디스플레이(231)의 태스크 바 영역에 표시할 수 있다. 일 실시예에서, 외부 전자 장치에서 실행할 수 있는 어플리케이션을 나타내는 제2 오브젝트는, 전자 장치(201)에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션(예: 디스플레이(231)에 표시 중인 적어도 하나의 어플리케이션 및/또는 백그라운드에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 전자 장치(201)에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션을 나타내는 오브젝트, 전자 장치(201)에서 지정된 횟수를 초과하는 횟수로 실행된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 및/또는 전자 장치(201)의 사용자에게 의해 자주 사용하는 어플리케이션으로 설정된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니며, 외부 전자 장치에서 실행할 수 있는 어플리케이션을 나타내는 제2 오브젝트는, 외부 전자 장치에서 지정된 횟수를 초과하는 횟수로 실행된 적어도 하나의 어플리

케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트 및/또는 외부 전자 장치에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션을 나타내는 오브젝트를 포함할 수도 있다.

[81] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신하면, 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 통신 회로(210)를 통해 외부 전자 장치에 전송할 수 있다. 예를 들어, 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보는, 어플리케이션을 식별하기 위한 식별 정보, 어플리케이션의 로그인 정보(예: 계정 정보), 및/또는 어플리케이션의 실행과 관련된 정보를 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.

[82] 일 실시예에서, 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 외부 전자 장치에 전송한 후, 프로세서(240)는 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템을 제2 오브젝트에 인접하게 표시할 수 있다. 적어도 하나의 아이템 중 하나의 아이템을 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 선택된 아이템에 대응하는 기능의 실행을 요청하는 신호를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다.

[83] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 제1 사용자 입력을 검출하는 것에 기반하여, 외부 전자 장치에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역에 표시할 수 있다. 제1 사용자 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 외부 전자 장치에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 팝업창으로, 제1 사용자 입력이 검출된 적어도 하나의 아이템에 근접하게 표시할 수 있다. 프로세서(240)는 제2 사용자 입력을 검출하는 것에 기반하여, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입할 수 있다. 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창으로부터 디스플레이(231)의 특정 영역으로 이동하는 제3 사용자 입력을 검출하는 것에 기반하여, 외부 전자 장치로부터 어플리케이션과 관련된 정보를 수신할 수 있다. 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션과 관련된 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 어플리케이션의 시각적 정보(예: 화면)를 디스플레이(231)에 출력하거나, 및/또는 어플리케이션의 청각적 정보(예: 오디오 신호)를 오디오 출력 회로를 통해 출력할 수 있다.

[84] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 실행할 수 있는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 디스플레이(231)의 태스크 바 영역에 표시할 수 있다. 일 실시예에서, 프로세서(240)는 디스플레이(231)에 표시 중인 특정 어플리케이션의 화면으로부터 외부 전자 장치에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창으로 이동하는 제4 사용자 입력이 검출되는 것에 기반하여, 특정 어플리케이션과 관련된 속성 정보를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다.

[85] 본 개시의 일 실시예에 따른 전자 장치(201)는, 통신 회로(210), 디스플레이(231), 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들을 저장하는 메모리(220), 상기 통신 회로(210), 디스플레이(231), 및 메모리(220)와 통신 가능하게 연결된 하나 이상의 프

로세서(240)를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 전자 장치(201)에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(task bar area)(520)에 표시하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 통신 회로(210)를 통해, 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치(401)를 검출하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 외부 전자 장치(401)를 검출하는 것에 기반하여, 통신을 통해 외부 전자 장치(401)와 연결하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 확인하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 제2 오브젝트를 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에 표시하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 제2 오브젝트에 대한 입력에 기반하여, 통신 회로(210)를 통해 외부 전자 장치(401)에 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 전송하도록 할 수 있다.

- [86] 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 제2 어플리케이션의 실행 화면을 디스플레이(231)에 표시하도록 하는 인스트럭션들을 저장할 수 있다. 일 실시예에 따른 메모리(220)는, 프로세서(240)에 의해 실행될 시, 전자 장치(201)가, 태스크 바 영역(520)에, 오브젝트들의 제1 세트의 행 및 제2 오브젝트의 표시와 함께 홈 버튼을 표시하도록 할 수 있다.
- [87] 일 실시예에 따른 태스크 바 영역(520)은, 제2 어플리케이션의 실행 화면과 디스플레이(231)의 하단 엣지(bottom edge) 사이에 위치할 수 있다.
- [88] 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이콘을 제2 오브젝트에 인접하게 표시하도록 할 수 있다.

- [89] 일 실시예에 따른 제2 오브젝트가 멀티미디어 플레이어 어플리케이션을 나타내는 경우, 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 멀티미디어 플레이어 어플리케이션의 기능들을 제어하기 위한 사용자 인터페이스 아이템들을 제2 오브젝트에 인접하게 표시하도록 할 수 있다.
- [90] 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 확인하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 기 정의된 조건(a predefined condition)에 기반하여, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 복수의 어플리케이션들의 서브셋(subset)을 선택하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에, 선택된 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 복수의 어플리케이션들의 서브셋을 나타내는 제2 오브젝트들의 행을 표시하도록 할 수 있다.
- [91] 일 실시예에 따른 복수의 어플리케이션들의 서브셋을 선택하기 위한 기 정의된 조건은, 외부 전자 장치(401)의 타입에 따른 외부 전자 장치(401)에서 출력할 정보의 타입을 포함할 수 있다.
- [92] 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에 표시된 적어도 하나의 아이템에서 제1 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 제1 사용자 입력이 검출되는 경우, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 팝업 형태로 디스플레이(231)에 표시하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 팝업 형태로 표시된 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에서 제2 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 제2 사용자 입력이 검출되는 경우, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입하도록 할 수 있다.
- [93] 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입한 후, 팝업 형태로 표시된 외부 전자 장치

(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에서 제3 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 제3 사용자 입력이 검출되는 경우, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보의 전송을 요청하는 신호를 외부 전자 장치(401)에 전송하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 전송을 요청하는 신호에 대한 응답으로, 통신 회로(210)를 통해, 외부 전자 장치(401)로부터 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 수신하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 수신한 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션과 관련된 정보를 출력하도록 할 수 있다.

[94] 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입한 후, 디스플레이(231)에 표시 중인 제2 어플리케이션의 실행 화면에서 제4 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 제4 사용자 입력이 검출되는 경우, 제2 어플리케이션과 관련된 정보를, 통신 회로(210)를 통해 외부 전자 장치(401)에 전송하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에, 제2 어플리케이션을 나타내는 오브젝트와 제2 어플리케이션과 관련된 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템을 표시하도록 할 수 있다.

[95] 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 제4 사용자 입력이 검출되는 경우, 제2 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 제2 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인 것으로 확인되면, 팝업 형태로 표시된 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 제1 시각적 효과를 적용하여 표시하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 제2 어플

리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하지 않은 어플리케이션으로 확인되면, 팝업 형태로 표시된 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 제2 시각적 효과를 적용하여 표시하도록 할 수 있다.

- [96] 본 개시의 일 실시예에 따른 전자 장치(201)는, 통신 회로(210), 디스플레이(231), 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들을 저장하는 메모리(220), 상기 통신 회로(210), 디스플레이(231), 및 메모리(220)와 통신 가능하게 연결된 하나 이상의 프로세서(240)를 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 어플리케이션의 실행 화면을 표시하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 실행 화면과 디스플레이(231)의 하단 엣지(bottom edge) 사이에 위치한 태스크 바 영역(520)에 홈 화면으로 이동하기 위한 홈 버튼을 표시하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에, 전자 장치(201)에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 표시하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 통신 회로(210)를 통해 전자 장치(201)에 근접한 외부 전자 장치(401)를 검출하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 외부 전자 장치(401)가 검출되는 것에 기반하여, 통신을 통해 외부 전자 장치(401)와 연결하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 외부 전자 장치(401)를 통해 수행할 수 있는 기능을 확인하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 외부 전자 장치(401)를 통해 수행할 수 있는 기능을 나타내는 제2 오브젝트를 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에 표시하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신하도록 할 수 있다. 일 실시예에 따른 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 전자 장치(201)가, 제2 오브젝트에 대한 입력에 기반하여, 통신 회로(210)를 통해 기능과 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송하도록 할 수 있다.

- [97] 도 3a는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)의 외부 전자 장치를 제어하는 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [98] 이하 실시예에서 각 동작들은 순차적으로 수행될 수도 있으나, 반드시 순차적으로 수행되는 것은 아니다. 예를 들어, 각 동작들의 순서가 변경될 수도 있으며, 적어도 두 동작들이 병렬적으로 수행될 수도 있다.
- [99] 일 실시예에 따르면, 305동작 내지 335동작은 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))에서 수행되는 것으로 이해될 수 있다.
- [100] 도 3a를 참조하면, 프로세서(240)는 305동작에서, 전자 장치(201)에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))의 태스크 바 영역에 표시할 수 있다.
- [101] 일 실시예에서, 전자 장치(201)에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들은, 전자 장치(201)에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션(예: 디스플레이(231)에 표시 중인 적어도 하나의 어플리케이션 및/또는 백그라운드에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 전자 장치(201)에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션을 나타내는 오브젝트, 전자 장치(201)에서 지정된 횟수를 초과하는 횟수로 실행된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 및/또는 전자 장치(201)의 사용자에게 의해 자주 사용하는 어플리케이션으로 설정된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 포함할 수 있다.
- [102] 일 실시예에서, 태스크 바 영역(task bar area)은, 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역에 표시될 수 있다. 예를 들어, 태스크 바 영역은, 전자 장치(201)의 디스플레이(231)의 하단 영역에 표시될 수 있다. 다른 예를 들어, 디스플레이(231)에 적어도 하나의 어플리케이션의 화면이 표시 중인 경우, 태스크 바 영역은, 적어도 하나의 어플리케이션의 화면과 디스플레이(231)의 하단 엣지(edge) 사이에 위치(또는 표시)될 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [103] 일 실시예에서, 태스크 바 영역은, 특정 입력이 검출되는 경우 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역(예: 하단 영역)에 표시될 수 있다. 일 실시예에 따른 특정 입력은, 스와이프 입력을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [104] 일 실시예에서, 태스크 바 영역은, 특정 조건에서 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역에 표시될 수도 있다. 예를 들어, 일 실시예에 따른 특정 조건은, 후술하는 전자 장치(201)에 적어도 하나의 외부 전자 장치의 근접이 검출되는 조건 또는 적어도 하나의 외부 전자 장치와 통신 연결되는 조건을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [105] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 태스크 바 영역을 일시적으로 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역(예: 하단 영역)에 표시할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 태스크 바 영역을 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역(예: 하단 영역)에 표시한 상태에서 지정된 시간이 경과되면, 태스크 바 영역의 표시를 종료할 수

있다. 이에 한정하는 것은 아니며, 프로세서(240)는 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역(예: 하단 영역)에 태스크 바 영역을 계속해서 표시할 수도 있다.

- [106] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 310 동작에서, 통신 회로(예: 도 2의 통신 회로(210))를 통해 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 지정된 통신(예: UWB, 블루투스, 저전력 블루투스과 같은 근거리 무선 통신)을 이용하여, 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 지정된 통신을 이용하여, 통신 연결이 가능한 외부 전자 장치를 확인할 수 있다.
- [107] 일 실시예에서, 사용자는 전자 장치(201)로부터 지정된 범위를 초과하는 위치에 존재하는 외부 전자 장치를 전자 장치(201)로부터 지정된 범위 내 위치되도록 이동시킬 수 있다. 다른 예를 들어, 사용자는 전자 장치(201)와 외부 전자 장치가 지정된 범위 내 존재하도록, 전자 장치(201)를 외부 전자 장치에 근접하게 위치하도록 이동시킬 수 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 지정된 통신을 이용하여 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치를 검출(예: 지정된 범위 내 존재하는 것을 검출)(또는 확인)할 수 있다.
- [108] 일 실시예에서, 외부 전자 장치는 적어도 하나의 출력 모듈(예: 디스플레이, 오디오 출력 회로, 및/또는 햅틱 모듈)을 구비하는 장치(예: 사용자의 귀에 착용되도록 설계된 이어 웨어러블 타입(ear wearable type)의 무선 오디오 웨어러블 전자 장치, 오디오 출력 장치(예: 스피커), 스마트폰(smartphone), 태블릿 PC(tablet personal computer), 데스크탑 PC(desktop personal computer), 랩탑 PC(laptop personal computer), 스마트 TV)일 수 있다.
- [109] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치가 검출되면, 외부 전자 장치의 근접을 나타내는 사용자 인터페이스를 제공할 수 있다.
- [110] 예를 들어, 프로세서(240)는 전자 장치(201)의 위치 정보(예: 집, 회사)를 기반으로 근거리 무선 통신(예: 도 1의 제1 네트워크(198))(예: 블루투스 또는 WiFi)을 자동으로 활성화할 수 있으며, 전자 장치(201)와 근접한 외부 전자 장치(예: 통신 연결 가능한 외부 전자 장치)가 검출되는 경우, 외부 전자 장치의 근접을 나타내는 사용자 인터페이스를 제공할 수 있다. 다른 예를 들어, 프로세서(240)는 WiFi 다이렉트(direct)를 기반으로 외부 전자 장치의 근접을 검출할 수 있다. 동일한 장소(또는 지정된 범위 내)에 존재하는 적어도 두 개의 장치들 각각은 WiFi 다이렉트를 이용하여 통신 연결이 가능하다는 신호를 브로드캐스트(broadcast) 할 수 있다. 예를 들어, 동일한 장소에 존재하는 장치가 전자 장치(201) 및 외부 전자 장치로 가정하면, 전자 장치(201)와 외부 전자 장치 각각은 WiFi 다이렉트를 이용하여 통신 연결이 가능하다는 신호를 브로드캐스트(broadcast) 할 수 있다. 프로세서(240)는 외부 전자 장치로부터 수신되는 브로드캐스트되는 신호에 기반하여, 통신 연결이 가능한 외부 전자 장치를 확인하고, 외부 전자 장치의 근접을 나타내는 사용자 인터페이스를 제공할 수 있다. 또 다른 예를 들어, 프로세서(240)는

지정된 시간 간격(예: 약 3분 내지 약 5분)으로 블루투스 스캔을 통해 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치가 검출되면, 외부 전자 장치의 근접을 나타내는 사용자 인터페이스를 제공할 수 있다.

- [111] 전술한 방법을 통해 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치는 외부 전자 장치의 정보(예: 로그인 정보, 식별 정보(예: 장치 이름), 장치 타입, MAC 주소 (medium access control (MAC) address))를 포함하는 신호를 브로드캐스팅 할 수 있다. 프로세서(240)는 일정 시간 동안(또는 일정 시간 간격) 스캔하여, 외부 전자 장치에 의해 브로드캐스팅되는 신호를 수신할 수 있다. 프로세서(240)는 수신된 브로드캐스팅 신호에 포함된 외부 전자 장치의 정보와 메모리(예: 도 2의 메모리 (220))에 저장된 외부 전자 장치의 정보를 비교하고, 적어도 일부 일치된 정보에 기반하여 외부 전자 장치와의 통신 연결을 수립할 수 있다.
- [112] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 전자 장치(201)와 근접하게 위치하는 외부 전자 장치를 나타내는 오브젝트를 디스플레이(231)의 태스크 바 영역에 표시할 수 있다.
- [113] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 촉각적 신호(예: 진동) 및/또는 청각적 신호(예: 오디오 신호)를 통해 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치가 검출됨을 나타내는 알림을 제공할 수도 있다.
- [114] 일 실시예에서, 전자 장치(201)에 근접하게 위치하는 외부 전자 장치는 복수의 외부 전자 장치들일 수 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 복수의 외부 전자 장치들 중 스캔 동작에 의해 먼저 스캔된 제1 외부 전자 장치를 나타내는 제1 오브젝트를 표시할 수 있다. 프로세서(240)는, 이후 스캔된 다른 적어도 하나의 제2 외부 전자 장치를 나타내는 적어도 하나의 제2 오브젝트를 제1 오브젝트를 기준으로 나열(예: 우측으로 나열)되게 표시할 수 있다. 이에 한정하는 것은 아니며, 프로세서(240)는 복수의 외부 전자 장치들 중 지정된 횟수 이상 통신 연결된 외부 전자 장치, 동일한 계정으로 로그인된 외부 전자 장치, 사용자에게 의해 자주 사용하는 장치로 설정된 외부 전자 장치, 통신 연결 상태가 안정적인 외부 전자 장치(예: 통신 신호의 품질(예: RSRP(reference signal received power), RSSI(received signal strength indicator), RSRQ(reference signal received quality), 및/또는 SNR(signal to noise ratio))이 기준 값을 만족하는 외부 전자 장치)를 기준으로, 전자 장치(201)에 근접하게 위치하는 복수의 외부 전자 장치들을 나타내는 복수의 오브젝트들을 태스크 바 영역에 표시할 수 있다.
- [115] 일 실시예에서, 태스크 바 영역에 표시된 복수의 외부 전자 장치들을 나타내는 복수의 오브젝트들 중 특정 오브젝트에서 특정 사용자 입력(예: 롱 프레스 입력)이 검출되면, 프로세서(240)는 특정 오브젝트에 대응하는 외부 전자 장치를 자주 사용하는 외부 전자 장치로 설정하거나, 또는 스캔되어도 태스크 바 영역에 표시하지 않을 외부 전자 장치로 설정할 수 있다.
- [116] 일 실시예에서, 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치를 스캔하는 동작은 지정된 간격(예: 약 5초)으로 지정된 시간(예: 약 30초) 동안 수행될 수 있다. 이에

한정하는 것은 아니며, 외부 전자 장치를 스캔하는 동작을 수행하기 위한 제1 오브젝트를 구비할 수 있다. 이 경우, 제1 오브젝트를 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 외부 전자 장치를 스캔하는 동작을 수행하거나, 또는 외부 전자 장치를 스캔하는 동작을 중지할 수 있다.

- [117] 일 실시예에서, 스캔된 복수의 외부 전자 장치들이 지정된 개수를 초과함에 따라, 태스크 바 영역에 스캔된 복수의 외부 전자 장치들을 나타내는 복수의 오브젝트들을 표시 못하는 경우, 프로세서(240)는 제2 오브젝트(예: 스크롤 오브젝트, 더보기 오브젝트)를 디스플레이(231)의 태스크 바 영역에 표시할 수 있다. 제2 오브젝트를 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 스캔되었지만 태스크 바 영역에 표시되지 않았던 적어도 하나의 외부 전자 장치를 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 태스크 바 영역에 표시하거나, 또는 리스트 형태로 제2 오브젝트에 근접하게 표시할 수 있다.
- [118] 일 실시예에서, 스캔된 복수의 외부 전자 장치들을 나타내는 복수의 오브젝트들은, 외부 전자 장치의 타입에 따라 상이하게 표시될 수 있다. 예를 들어, 외부 전자 장치의 타입은, TV, 워치(watch), 스마트폰(smartphone), 태블릿 PC, 데스크탑 PC, 랩탑 PC, 무선 오디오 출력 장치(예: 블루투스 스피커), 및 무선 오디오 웨어러블 전자 장치(예: 블루투스 이어폰)를 포함할 수 있다. 이에 한정하는 것은 아니며, 외부 전자 장치의 타입은 디스플레이 및 오디오 출력 회로를 구비한 외부 전자 장치, 디스플레이를 구비하지 않고 오디오 출력 회로만을 구비한 외부 전자 장치를 포함할 수도 있다.
- [119] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 복수의 외부 전자 장치들의 타입에 기반하여, 출력할 수 있는 정보의 타입을 안내하는 가이드 정보를 표시할 수 있다. 예를 들어, 외부 전자 장치가 시각적 정보 및 청각적 정보를 출력할 수 있는 경우, 프로세서(240)는 해당 외부 전자 장치가 시각적 정보 및 청각적 정보의 출력이 가능함을 안내하는 가이드 정보를 출력할 수 있다. 다른 예를 들어, 외부 전자 장치가 청각적 정보만을 출력할 수 있는 경우, 프로세서(240)는 해당 외부 전자 장치가 청각적 정보만 출력이 가능함을 안내하는 가이드 정보를 출력할 수 있다.
- [120] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 사용자가 외부 전자 장치에 출력할 정보의 타입(예: 시각적 정보 및/또는 청각적 정보)을 선택 가능하도록 하는 사용자 인터페이스를 제공할 수도 있다.
- [121] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 315동작에서, 외부 전자 장치의 근접을 검출하는 것에 기반하여, 통신을 통해 외부 전자 장치와 연결될 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 전자 장치(201)와 외부 전자 장치 간의 거리가 지정된 거리 이하로 근접하는 경우, 통신(예: UWB, 블루투스, 저전력 블루투스과 같은 근거리 무선 통신)을 이용하여 외부 전자 장치와 통신 연결할 수 있다.
- [122] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 외부 전자 장치와 통신 연결된 이력이 없는 경우, 외부 전자 장치와 최초 통신 연결을 설정하는 동작을 수행할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)와 외부 전자 장치는 최초 연결을 설정하는 동작을 통해 서로

의 정보를 교환할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 외부 전자 장치로부터 외부 전자 장치의 식별 정보, 어플리케이션과 관련된 정보(예: 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션의 정보, 외부 전자 장치에 설치된 어플리케이션의 정보, 외부 전자 장치에서 어플리케이션이 실행된 횟수 정보, 외부 전자 장치에서 어플리케이션이 실행된 시간 정보)를 수신할 수 있다. 프로세서(240)는 전자 장치(201)의 식별 정보를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다.

[123] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 320동작에서, 외부 전자 장치에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 확인할 수 있다.

[124] 일 실시예에서, 외부 전자 장치에 의해 실행 가능한 어플리케이션은, 전자 장치(201)에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션(예: 디스플레이(231)에 표시 중인 적어도 하나의 어플리케이션 및/또는 백그라운드에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션), 전자 장치(201)에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션, 전자 장치(201)에서 지정된 횟수 이상 실행된 적어도 하나의 어플리케이션, 및/또는 전자 장치(201)의 사용자에게 의해 설정된 자주 사용하는 어플리케이션을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니며, 외부 전자 장치에 의해 실행 가능한 어플리케이션은, 외부 전자 장치에서 지정된 횟수 이상 실행된 적어도 하나의 어플리케이션 및/또는 외부 전자 장치에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션을 포함할 수도 있다.

[125] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 325동작에서, 외부 전자 장치에서 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 제2 오브젝트를 디스플레이(231)의 태스크 바 영역에 표시할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 외부 전자 장치와 통신 연결되는 것에 기반하여, 태스크 바 영역에, 전송한 전자 장치(201)와 근접하게 위치하는 외부 전자 장치를 나타내는 오브젝트를 표시하는 대신, 외부 전자 장치에서 실행할 수 있는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 표시할 수 있다. 이에 한정하는 것은 아니며, 외부 전자 장치와 통신 연결되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 전송한 전자 장치(201)와 근접하게 위치하는 외부 전자 장치를 나타내는 오브젝트와 함께, 근접하게 위치하는 외부 전자 장치에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를, 태스크 바 영역에 표시할 수 있다.

[126] 일 실시예에서, 외부 전자 장치에서 실행 가능한 어플리케이션은, 외부 전자 장치의 타입에 기반하여 표시될 수 있다. 예를 들어, 통신 연결된 외부 전자 장치가 디스플레이를 구비하는 경우, 프로세서(240)는 태스크 바 영역에, 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션(예: 영상 재생과 관련된 어플리케이션)을 우선적으로 표시할 수 있다. 다른 예를 들어, 통신 연결된 외부 전자 장치가 디스플레이를 구비하지 않는 경우, 프로세서(240)는 태스크 바 영역에, 오디오 신호의 출력과 관련된 어플리케이션(예: 음악 어플리케이션)을 우선적으로 표시할 수 있다.

[127] 이에 한정하는 것은 아니며, 프로세서(240)는 태스크 바 영역에, 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션, 지정된 횟수 이상 실행된 어플리케이션, 또는 사용자에게

의해 자주 사용하는 어플리케이션으로 설정된 어플리케이션을 우선적으로 표시할 수도 있다. 또는, 외부 전자 장치와 통신 연결 시, 외부 전자 장치에 특정 어플리케이션이 자동으로 실행되도록 설정된 경우, 프로세서(240)는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 태스크 바 영역에 표시하지 않을 수도 있다.

- [128] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 330동작에서, 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신할 수 있다. 예를 들어, 제2 오브젝트에 대한 입력은, 제2 오브젝트를 선택하는 입력을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [129] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 335동작에서, 입력에 기반하여, 통신 회로(210)를 통해 외부 전자 장치에 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 전송할 수 있다.
- [130] 일 실시예에서, 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보는, 어플리케이션을 식별하기 위한 식별 정보, 어플리케이션의 로그인 정보(예: 계정 정보), 및/또는 어플리케이션의 실행과 관련된 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션이 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 실행과 관련된 정보는, 멀티미디어 콘텐츠의 재생 시간 정보를 포함할 수 있다. 어플리케이션이 브라우저 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 실행과 관련된 정보는, 링크 정보일 수 있다.
- [131] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 외부 전자 장치의 타입에 기반하여, 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 외부 전자 장치에 전송할 수도 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 외부 전자 장치에 출력할 정보의 타입(예: 시각적 정보 및/또는 청각적 정보)을 선택 가능하도록 한 사용자 인터페이스에서 선택된 정보의 타입에 대한 정보를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다. 다른 예를 들어, 외부 전자 장치의 타입이 디스플레이 및 오디오 출력 회로를 구비한 외부 전자 장치로 확인되면, 프로세서(240)는 시각적 정보 및 청각적 정보에 대한 정보를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다. 또 다른 예를 들어, 외부 전자 장치의 타입이 디스플레이를 구비하지 않고 오디오 출력 회로만을 구비한 외부 전자 장치로 확인되면, 프로세서(240)는 청각적 정보에 대한 정보만을 외부 전자 장치에 전송할 수도 있다.
- [132] 다양한 실시예들에 따른 335동작에서, 입력에 기반하여, 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 외부 전자 장치에 전송하는 것으로 설명하였으나, 이에 한정하는 것은 아니다. 예를 들어, 프로세서(240)는 지정된 횟수 이상 실행된 어플리케이션, 최근 실행한 어플리케이션, 멀티미디어 어플리케이션, 멀티 윈도우 형태로 복수의 어플리케이션들의 화면들 디스플레이(231)에 표시 중인 상태인 경우, 외부 전자 장치와 통신 연결되는 것에 기반하여, 윈도우의 크기가 큰 어플리케이션 또는 입력 인터페이스(예: 소프트웨어적으로 디스플레이(231)에 표시되는 키패드 또는 키보드)와 관련된 어플리케이션에 해당하는 어플리케이션의 정보를 외부 전자 장치에 전송할 수도 있다.

- [133] 일 실시예에서, 미도시 되었으나, 제2 오브젝트에 대한 입력이 수신되지 않으면, 프로세서(240)는 일정 시간을 경과한 후, 태스크 바 영역에서 제2 오브젝트에 대한 입력이 수신되지 않았음을 나타내는 인디케이터 및/또는 태스크 바 영역에서 제2 오브젝트에 대한 입력을 유도하기 위한 인디케이터를 표시할 수 있다.
- [134] 다양한 실시예들에 따른 도 3a에서, 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신하는 것에 기반하여, 외부 전자 장치의 타입에 따라 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 외부 전자 장치에 전송하는 것으로 설명하였으나, 이에 한정하는 것은 아니다. 예를 들어, 프로세서(240)는 전자 장치(201)를 나타내는 오브젝트를 태스크 바 영역에 표시할 수 있다. 태스크 바 영역에 표시된 전자 장치(201)를 나타내는 오브젝트를 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 미러링(mirroring) 기능을 수행할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 전자 장치(201)에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션과 관련된 정보를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다. 예를 들어, 적어도 하나의 어플리케이션과 관련된 정보는, 표시 정보(예: 어플리케이션의 화면의 크기 정보) 및/또는 오디오 정보를 포함할 수 있다.
- [135] 다양한 실시예들에서, 미도시 되었으나, 외부 전자 장치와 통신 연결되는 경우, 외부 전자 장치에서 특정 어플리케이션을 실행 중인 것으로 확인되면, 프로세서(240)는 320동작 내지 335동작을 생략할 수 있다. 예를 들어, 통신 연결된 외부 전자 장치에서 특정 어플리케이션을 실행 중인 것으로 확인되면, 프로세서(240)는 외부 전자 장치에서 실행 중인 특정 어플리케이션을 나타내는 오브젝트와 특정 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이টে를 태스크 바 영역에 표시할 수 있다.
- [136] 도 3b는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)의 외부 전자 장치를 제어하는 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [137] 이하 실시예에서 각 동작들은 순차적으로 수행될 수도 있으나, 반드시 순차적으로 수행되는 것은 아니다. 예를 들어, 각 동작들의 순서가 변경될 수도 있으며, 적어도 두 동작들이 병렬적으로 수행될 수도 있다.
- [138] 일 실시예에 따르면, 345동작 내지 355동작은 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))에서 수행되는 것으로 이해될 수 있다.
- [139] 다양한 실시예들에 따른 도 3b는, 전술한 도 3a의 추가적인 동작들일 수 있다.
- [140] 도 3b를 참조하면, 프로세서(240)는 345동작에서, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이টে를 제2 오브젝트에 인접하게 표시할 수 있다.
- [141] 일 실시예에서, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능은 어플리케이션의 타입에 따라 상이할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션이 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능은, 멀티미디어 콘텐츠의 재생을 조작하기 위한 기능(예: 재생 중지, 재생, 앞으로 재생, 및/또는 뒤

로 재생)을 포함할 수 있다. 다른 예를 들어, 어플리케이션이 사용자 인터페이스와 관련된 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능은, 사용자 인터페이스를 조작하기 위한 기능(예: 앞으로 가기, 뒤로 가기, 및/또는 홈으로 가기)을 포함할 수 있다. 또 다른 예를 들어, 어플리케이션이 사진 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능은, 이전 사진을 표시하는 기능, 다음 사진을 표시하는 기능, 및/또는 추천 사진을 표시하는 기능을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.

[142] 일 실시예에서, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능은 어플리케이션을 종료하는 기능(예: 외부 전자 장치에서 어플리케이션과 관련된 정보의 출력을 종료하는 기능)을 포함할 수도 있다.

[143] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 350동작에서, 적어도 하나의 아이템(예: 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템) 중 하나의 아이템을 선택하는 입력을 검출할 수 있다.

[144] 예를 들어, 어플리케이션이 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션으로 가정하여 설명하면, 적어도 하나의 아이템은, 멀티미디어 콘텐츠의 재생을 중지하기 위한 아이템, 멀티미디어 콘텐츠를 재생하기 위한 아이템, 멀티미디어 콘텐츠를 현재 시점보다 앞의 시점을 재생하기 위한 아이템, 및/또는 콘텐츠를 현재 시점보다 뒤의 시점을 재생하기 위한 아이템을 포함할 수 있다. 다른 예를 들어, 어플리케이션이 사용자 인터페이스와 관련된 어플리케이션으로 가정하여 설명하면, 적어도 하나의 아이템은, 이전 화면을 표시하기 위한 아이템, 이후 화면을 표시하기 위한 아이템, 및/또는 홈 화면을 표시하기 위한 아이템을 포함할 수 있다. 또 다른 예를 들어, 어플리케이션이 사진 어플리케이션으로 가정하여 설명하면, 적어도 하나의 아이템은, 이전 사진을 표시하기 위한 아이템, 다음 사진을 표시하기 위한 아이템, 및/또는 추천 사진을 표시하기 위한 아이템을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.

[145] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 355동작에서, 선택된 아이템에 대응하는 기능의 실행을 요청하는 신호를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션이 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션으로 가정하여 설명하면, 멀티미디어 콘텐츠의 재생을 중지하기 위한 아이템을 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 멀티미디어 콘텐츠의 재생 중지를 요청하는 신호를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다. 다른 예를 들어, 멀티미디어 콘텐츠를 재생하기 위한 아이템을 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 멀티미디어 콘텐츠의 재생을 요청하는 신호를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다. 또 다른 예를 들어, 멀티미디어 콘텐츠를 현재 시점보다 앞의 시점을 재생하기 위한 아이템을 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 멀티미디어 콘텐츠를 현재 시점보다 앞의 시점의 재생을 요청하는 신호를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다. 또 다른 예를 들어, 멀티미디어 콘텐츠를 현재 시점보다 뒤의 시점을 재생하기 위한 아이템을 선택

택하는 입력이 검출되면, 멀티미디어 콘텐츠를 현재 시점보다 뒤의 시점의 재생을 요청하는 신호를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다.

[146] 도 3c는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치의 외부 전자 장치를 제어하는 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.

[147] 이하 실시예에서 각 동작들은 순차적으로 수행될 수도 있으나, 반드시 순차적으로 수행되는 것은 아니다. 예를 들어, 각 동작들의 순서가 변경될 수도 있으며, 적어도 두 동작들이 병렬적으로 수행될 수도 있다.

[148] 일 실시예에 따르면, 371동작 내지 387동작은 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))에서 수행되는 것으로 이해될 수 있다.

[149] 다양한 실시예들에 따른 도 3c의 375동작, 377동작, 및 379동작은, 전술한 도 3a의 305동작, 310동작, 및 315동작과 동일하므로, 이에 대한 상세한 설명은 도 3a의 설명으로 대신할 수 있다.

[150] 도 3c를 참조하면, 프로세서(240)는 371동작에서, 어플리케이션의 실행 화면을 표시할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 어플리케이션을 실행하는 입력이 검출되는 것에 기반하여, 어플리케이션의 실행 화면을 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))에 표시할 수 있다. 일 실시예에서, 복수의 어플리케이션들이 실행된 경우, 복수의 어플리케이션들의 화면들을 멀티 윈도우 형태로, 디스플레이(231)에 표시할 수 있다.

[151] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 373동작에서, 실행 화면과 디스플레이(231)의 하단 엣지 사이에 위치한 태스크 바 영역에 홈 화면으로 이동하기 위한 홈 버튼을 표시할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 태스크 바 영역 내 네비게이션 영역(예: 도 14a의 네비게이션 영역(1411))을 표시할 수 있으며, 네비게이션 영역을 통해 홈 화면으로 이동하기 위한 홈 버튼을 표시할 수 있다. 이에 한정하는 것은 아니며, 네비게이션 영역은 태스크 바 영역에 인접한 영역(예: 태스크 바 영역의 상단 영역 또는 태스크 바 영역의 하단 영역)에 표시될 수도 있으며, 네비게이션 영역을 통해 홈 버튼을 표시할 수 있다.

[152] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 375동작에서, 디스플레이(231)의 태스크 바 영역에, 전자 장치(201)에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 표시할 수 있다. 프로세서(240)는 377동작에서, 통신 회로(예: 도 2의 통신 회로(210))를 통해 전자 장치(201)에 근접한 외부 전자 장치를 검출할 수 있다. 프로세서(240)는 379동작에서, 외부 전자 장치가 검출되는 것에 기반하여, 통신을 통해 외부 전자 장치와 연결할 수 있다.

[153] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 381동작에서, 외부 전자 장치를 통해 수행할 수 있는 기능을 확인할 수 있다. 예를 들어, 외부 전자 장치를 통해 수행할 수 있는 기능은, 외부 전자 장치에서 어플리케이션을 실행하는 기능, 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션의 기능을 제어하는 기능, 및/또는 외부 전자 장치

에서 전자 장치(201)에서 출력 중인 시각적 정보(예: 화면) 및/또는 청각적 정보(예: 오디오 신호)를 출력하도록 하는 기능을 포함할 수 있다.

- [154] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 383동작에서, 외부 전자 장치를 통해 수행할 수 있는 기능을 나타내는 제2 오브젝트를 디스플레이(231)의 태스크 바 영역에 표시할 수 있다. 프로세서(240)는 385동작에서, 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신할 수 있다. 예를 들어, 제2 오브젝트에 대한 입력은, 제2 오브젝트를 선택하는 입력을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다. 프로세서(240)는 387동작에서, 입력에 기반하여, 통신 회로(210)를 통해 기능과 관련된 정보를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다.
- [155] 도 4는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)와 외부 전자 장치(401) 간 신호 흐름을 나타내는 도면이다.
- [156] 이하 실시예에서 각 동작들은 순차적으로 수행될 수도 있으나, 반드시 순차적으로 수행되는 것은 아니다. 예를 들어, 각 동작들의 순서가 변경될 수도 있으며, 적어도 두 동작들이 병렬적으로 수행될 수도 있다.
- [157] 다양한 실시예들에 따른 도 4의 410동작, 415동작, 420동작, 430동작, 435동작, 및 440동작은 전술한 도 3a 및 도 3b의 315동작, 320동작, 325동작, 330동작, 335동작, 345동작, 350동작, 및 355동작과 동일하므로, 이와 관련된 설명은 도 3a 및 도 3b의 설명으로 대신할 수 있다.
- [158] 도 4를 참조하면, 전자 장치(201)는 405동작에서, 외부 전자 장치(401)와 통신 연결될 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 지정된 통신(예: UWB, 블루투스, 저전력 블루투스과 같은 근거리 무선 통신)을 이용하여 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치(401)와 통신 연결될 수 있다.
- [159] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 410동작에서, 외부 전자 장치(401)에서 실행할 수 있는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))의 적어도 일부 영역(예: 하단 영역)(예: 태스크 바 영역)에 표시할 수 있다.
- [160] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)에서 실행할 수 있는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트는, 전자 장치(201)에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션(예: 디스플레이(231)에 표시 중인 적어도 하나의 어플리케이션 및/또는 백그라운드에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 전자 장치(201)에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션을 나타내는 오브젝트, 전자 장치(201)에서 지정된 횟수 이상 실행된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 및/또는 전자 장치(201)의 사용자에게 의해 자주 사용하는 어플리케이션으로 설정된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니며, 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트는, 외부 전자 장치(401)에서 지정된 횟수 이상 실행된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트 및/또는 외부 전자 장치

(401)에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션을 나타내는 오브젝트를 포함할 수도 있다.

- [161] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 415동작에서, 적어도 하나의 오브젝트 중 하나의 오브젝트를 선택하는 입력을 검출할 수 있다. 전자 장치(201)는 420동작에서, 선택된 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송할 수 있다. 예를 들어, 선택된 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보는, 어플리케이션을 식별하기 위한 식별 정보, 어플리케이션의 로그인 정보(예: 계정 정보), 및/또는 어플리케이션의 실행과 관련된 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션이 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 실행과 관련된 정보는, 멀티미디어 콘텐츠의 재생 시간 정보를 포함할 수 있다. 어플리케이션이 브라우저 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 실행과 관련된 정보는, 링크 정보일 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [162] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)는 425동작에서, 전자 장치(201)로부터 수신된 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션과 관련된 정보를 출력할 수 있다.
- [163] 예를 들어, 어플리케이션이 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션인 경우, 외부 전자 장치(401)는 전자 장치(201)로부터 수신한 어플리케이션의 실행과 관련된 정보 예를 들어, 멀티미디어 콘텐츠의 재생 시간 정보에 기반하여, 재생 시간 정보부터 멀티미디어 콘텐츠가 출력되도록 할 수 있다. 멀티미디어 콘텐츠가 전자 장치(201)에서 실행 중이거나 또는 멀티미디어 콘텐츠의 재생이 중지된 상태로 가정하면, 외부 전자 장치(401)는 전자 장치(201)로부터 수신한 멀티미디어 콘텐츠의 재생 시간 정보에 기반하여 멀티미디어 콘텐츠가 출력되게 함으로써, 심리스(seamless)한 경험을 사용자에게 제공할 수 있다.
- [164] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)는 전자 장치(201)로부터 수신된 어플리케이션을 식별하기 위한 식별 정보에 기반하여, 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에 설치되어 있는지 여부를 확인할 수 있다. 외부 전자 장치(401)에 어플리케이션이 설치된 경우 어플리케이션을 실행하고, 어플리케이션과 관련된 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 외부 전자 장치(401)가 디스플레이 및 오디오 출력 회로를 구비한 경우, 외부 전자 장치(401)는 어플리케이션과 관련된 정보, 예를 들어, 시각적 정보 및/또는 청각적 정보를 출력할 수 있다. 다른 예를 들어, 외부 전자 장치(401)가 디스플레이를 구비하지 않고, 오디오 출력 회로만을 구비한 경우, 외부 전자 장치(401)는 어플리케이션과 관련된 정보, 예를 들어, 청각적 정보를 출력할 수 있다.
- [165] 일 실시예에서, 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에 설치되어 있지 않은 것으로 확인되면, 외부 전자 장치(401)는 어플리케이션의 설치를 유도하는 시각적 정보 및/또는 청각적 정보를 출력할 수 있다. 외부 전자 장치(401)는 어플리케이션

션을 설치한 후, 어플리케이션을 실행하고, 어플리케이션과 관련된 정보를 출력할 수 있다.

- [166] 이에 한정하는 것은 아니며, 어플리케이션을 대체할 수 있는 어플리케이션(예: 카테고리가 동일 또는 유사한 어플리케이션)이 외부 전자 장치(401)에 설치된 경우, 외부 전자 장치(401)는 대체 어플리케이션을 실행하고, 대체 어플리케이션을 통해 어플리케이션과 관련된 정보를 출력할 수도 있다.
- [167] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 430동작에서, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템을 선택된 오브젝트에 인접하게 표시할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션이 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능은, 멀티미디어 콘텐츠의 재생을 조작하기 위한 기능(예: 재생 중지, 재생, 앞으로 재생, 및/또는 뒤로 재생)을 포함할 수 있다. 다른 예를 들어, 어플리케이션이 사용자 인터페이스와 관련된 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능은, 사용자 인터페이스를 조작하기 위한 기능(예: 앞으로 가기, 뒤로 가기, 및/또는 홈으로 가기)을 포함할 수 있다. 또 다른 예를 들어, 어플리케이션이 사진 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능은, 이전 사진을 표시하는 기능, 다음 사진을 표시하는 기능, 및/또는 추천 사진을 표시하는 기능을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [168] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 435동작에서, 적어도 하나의 아이템 중 하나의 아이템을 선택하는 입력을 검출할 수 있다. 전자 장치(201)는 440동작에서, 선택된 아이템에 대응하는 기능의 실행을 요청하는 신호를 외부 전자 장치(401)에 전송할 수 있다.
- [169] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)는 445동작에서, 전자 장치(201)로부터 수신된 신호에 기반하여, 변경된 어플리케이션의 정보를 출력할 수 있다.
- [170] 도 5a, 도 5b, 도 5c, 및 도 5d는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)의 외부 전자 장치(401)를 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [171] 도 5a를 참조하면, 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))는 복수의 어플리케이션들(예: 어플리케이션A, 어플리케이션B, 및 어플리케이션D)이 실행됨에 따라, 복수의 어플리케이션들(예: 어플리케이션A, 어플리케이션B, 및 어플리케이션D)의 화면들(예: 어플리케이션A의 제1 화면(505), 어플리케이션B의 제2 화면(510), 및 어플리케이션D의 제3 화면(515))을 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))에 표시(예: 멀티 윈도우 형태로 표시)할 수 있다. 3개의 어플리케이션들이 실행됨에 따라 3개의 어플리케이션들의 화면들이 디스플레이(231)에 표시되는 것은 하나의 실시예로, 이에 한정하는 것은 아니다. 예를 들어, 디스플레이(231)는 프로세서(240)의 제어 하에, 3개 미만 또는 3개를 초과하는 어플리케이션들이 실행됨에 따라, 3개 미만 또는 3개를 초과하는 어플리케이션들의 화면들을 표시할 수 있다. 또는, 디스플레이(231)에는 홈 화면이 표시된 상태일 수도 있다.

- [172] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역에 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 표시할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역에 태스크 바 영역(520)을 표시하고, 태스크 바 영역(520)에 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 표시할 수 있다. 예를 들어, 태스크 바 영역은, 디스플레이(231)에 표시 중인 복수의 어플리케이션들 중 어플리케이션B의 제2 화면(510)과 어플리케이션D의 제3 화면(515) 및 디스플레이(231)의 하단 엣지(edge) 사이에 표시될 수 있다.
- [173] 일 실시예에서, 태스크 바 영역(520)은 특정 입력이 검출되거나, 또는 특정 조건에서 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역에 표시될 수 있다. 일 실시예에 따른 특정 입력은, 스와이프 입력을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다. 일 실시예에 따른 특정 조건은, 적어도 하나의 외부 전자 장치의 근접이 검출되는 조건 또는 적어도 하나의 외부 전자 장치와 통신 연결되는 조건을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [174] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)을 일시적으로 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역에 표시할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)을 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역에 표시한 상태에서 지정된 시간이 경과되면, 태스크 바 영역(520)의 표시를 종료할 수 있다. 이에 한정하는 것은 아니며, 프로세서(240)는 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역에 태스크 바 영역(520)을 계속해서 표시할 수도 있다.
- [175] 일 실시예에서, 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트는, 전자 장치(201)에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션(예: 디스플레이(231)에 표시 중인 적어도 하나의 어플리케이션, 및/또는 백그라운드에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 전자 장치(201)에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션을 나타내는 오브젝트, 전자 장치(201)에서 지정된 횟수 이상 실행된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 및/또는 전자 장치(201)의 사용자에게 의해 자주 사용하는 어플리케이션으로 설정된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 포함할 수 있다.
- [176] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 통신 회로(예: 도 2의 통신 회로(210))를 이용하여 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치(401)를 검출할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 지정된 통신(예: UWB, 블루투스, 저전력 블루투스과 같은 근거리 무선 통신)을 이용하여 외부 전자 장치(401)의 근접을 검출할 수 있다. 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치(401)가 검출되면, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)의 근접을 나타내는 사용자 인터페이스를 제공할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 전자 장치(201)에 근접하게 위치하는 외부 전자 장치(401)를 나타내는 오브젝트를 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다. 이에 따라, 태스크 바 영역(520)에는 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타

내는 적어도 하나의 오브젝트(525) 및 전자 장치(201)와 근접하게 위치하는 외부 전자 장치(401)를 나타내는 오브젝트(527)가 표시될 수 있다. 예를 들어, 미도시되었으나, 태스크 바 영역(520)은 전자 장치(201)와 관련된 오브젝트들을 표시하기 위한 제1 영역 및 외부 전자 장치(401)와 관련된 오브젝트들을 표시하기 위한 제2 영역을 포함할 수 있다. 이에 따라, 제1 영역에는 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525)가 표시될 수 있다. 제2 영역에는 전자 장치(201)와 근접하게 위치하는 외부 전자 장치(401)를 나타내는 오브젝트(527)가 표시될 수 있다.

- [177] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)를 나타내는 오브젝트(527)를 선택하는 입력(535)이 검출되면, 프로세서(240)는 도 5b에 도시된 바와 같이, 지정된 통신(예: 근거리 무선 통신)을 통해 외부 전자 장치(401)와 통신 연결(540)될 수 있다. 이에 한정하는 것은 아니며, 프로세서(240)는 별도의 입력(예: 오브젝트(527)를 선택하는 입력(535)) 없이, 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치(401)가 검출되는 것에 기반하여, 지정된 통신(예: 근거리 무선 통신)을 통해 외부 전자 장치(401)와 통신 연결(540)될 수도 있다.
- [178] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)와 통신 연결되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 전자 장치(201)에 근접하게 위치하는 외부 전자 장치(401)를 나타내는 오브젝트(527) 대신 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션(예: 어플리케이션H, 어플리케이션I, 및/또는 어플리케이션D)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(545)를 표시할 수 있다.
- [179] 이에 한정하는 것은 아니며, 미도시되었으나, 외부 전자 장치(401)와 통신 연결되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 전자 장치(201)와 근접하게 위치하는 외부 전자 장치(401)를 나타내는 오브젝트(527)와 함께 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션(예: 어플리케이션H, 어플리케이션I, 및/또는 어플리케이션D)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(545)를 표시할 수 있다. 예를 들어, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(545)는 외부 전자 장치(401)를 나타내는 오브젝트(527)에 인접하게 표시할 수 있다.
- [180] 일 실시예에 따르면, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션으로, 어플리케이션H, 어플리케이션I, 및/또는 어플리케이션D를 표시할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션 예를 들어, 어플리케이션A, 어플리케이션B, 어플리케이션C, 어플리케이션D, 어플리케이션E, 및 어플리케이션F 중 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 어플리케이션으로 어플리케이션D만을 표시함에 따라, 어플리케이션A, 어플리케이션B, 어플리케이션C, 어플리케이션E, 및 어플리케이션F는 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능하지 않은 어플리케이션을 의미할 수 있다.
- [181] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션(예: 어플리케이션H, 어플리케이션I, 및/또는 어플리케이션D)을 나타내는

적어도 하나의 오브젝트(545) 중 하나의 오브젝트 예를 들어, 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(547)를 선택하는 입력(549)이 검출되면, 프로세서(240)는 선택된 오브젝트(547)에 대응하는 어플리케이션D와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 통신 회로(210)를 통해 전송(550)할 수 있다.

- [182] 이에 한정하는 것은 아니며, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)와 통신 연결되는 것에 기반하여, 전자 장치(201)에서 실행 중인 어플리케이션들의 화면 예를 들어, 멀티 윈도우 형태로 디스플레이(231)에 표시 중인 어플리케이션A의 제1 화면(505), 어플리케이션B의 제2 화면(510), 및 어플리케이션D의 제3 화면(515) 중 가장 큰 크기의 윈도우에 표시 중인 어플리케이션D와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 통신 회로(210)를 통해 전송할 수도 있다.
- [183] 일 실시예에 따른 어플리케이션D의 제3 화면(515)은, 전자 장치(201)의 디스플레이(231)에 표시된 화면으로, 어플리케이션D와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송하는 경우, 프로세서(240)는 디스플레이(231)로부터 어플리케이션D의 제3 화면(515)을 제거(예: 어플리케이션D의 제3 화면(515)의 표시를 종료)하고, 어플리케이션A의 제1 화면(505) 및 어플리케이션B의 제2 화면(510)만을 디스플레이(231)에 표시할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [184] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)는 전자 장치(201)로부터 수신한 어플리케이션D와 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션D와 관련된 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 외부 전자 장치(401)는 어플리케이션D와 관련된 시각적 정보(예: 어플리케이션D의 화면(515))를 디스플레이에 출력하거나, 및/또는 어플리케이션D의 청각적 정보(예: 오디오 신호)를 오디오 출력 회로를 통해 출력할 수 있다.
- [185] 일 실시예에서, 어플리케이션D와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송(550)하는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 도 5c에 도시된 바와 같이, 태스크 바 영역(520)에 어플리케이션D와 관련된 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이템(555)을 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(547)에 인접하게 표시할 수 있다.
- [186] 일 실시예에 따른 어플리케이션D가 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션으로 가정하면, 어플리케이션D와 관련된 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이템(555)은, 이전 멀티미디어 콘텐츠를 재생하기 위한 제1 아이템, 멀티미디어 콘텐츠를 정지하기 위한 제2 아이템, 및/또는 이후 멀티미디어 콘텐츠를 재생하기 위한 제3 아이템을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [187] 미도시 되었으나, 어플리케이션D가 오디오 신호의 재생과 관련된 어플리케이션이면, 어플리케이션D와 관련된 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이템(555)은, 이전 오디오 신호를 재생하기 위한 아이템, 다음 오디오 신호를 재생하기 위한 아이템, 및/또는 오디오 신호를 정지하기 위한 아이템을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [188] 미도시 되었으나, 어플리케이션D가 사진 어플리케이션이면, 어플리케이션D와 관련된 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이템(555)은, 이전 사진을 표시하

기 위한 아이템, 다음 사진을 표시하기 위한 아이템, 및/또는 추천 사진을 표시하기 위한 아이템을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.

[189] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 사용자 입력이 검출되는 위치에 따라 태스크 바 영역(520)에 표시되는 오브젝트 및/또는 아이템을 변경하여 표시할 수 있다. 예를 들어, 도 5d를 참조하면, 외부 전자 장치(401)에서 어플리케이션D와 관련된 정보를 출력하는 상태에서, 프로세서(240)는 어플리케이션A의 제1 화면(505)에서 사용자 입력(560)을 검출할 수 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)으로부터 어플리케이션D와 관련된 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이템(555)의 표시를 제거할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)의 디스플레이(231)에서 사용자 입력(560)이 검출되는 경우, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션D와 관련된 기능을 제어하지 않아도 되는 상황으로 인식하고, 태스크 바 영역(520)에서 어플리케이션D와 관련된 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이템(555)의 표시를 제거할 수 있다.

[190] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 어플리케이션D와 관련된 정보를 출력하는 상태 및 태스크 바 영역(520)에서 어플리케이션D와 관련된 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이템(555)의 표시를 제거한 상태에서, 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(547)를 선택하는 입력(565)을 검출할 수 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 외부 전자 장치(401)에 어플리케이션D와 관련된 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이템(555)을 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(547)에 인접하게 표시할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(547)를 선택하는 입력(565)이 검출되는 경우, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션D와 관련된 기능의 제어가 필요한 상황으로 인식하고, 태스크 바 영역(520)에 외부 전자 장치(401)에 어플리케이션D와 관련된 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이템(555)을 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(547)에 인접하게 표시할 수 있다.

[191] 다양한 실시예들에 따른 도 5a 내지 도 5d에서, 전자 장치(201)에 근접하고, 통신 연결된 외부 전자 장치(401)가 하나인 것을 설명하였으나, 이는 발명의 이해를 돕기 위한 것일 뿐, 이에 한정하는 것은 아니다. 예를 들어, 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치(401)는 복수의 외부 전자 장치들을 포함할 수 있고, 전자 장치(201)는 복수의 외부 전자 장치들 각각과 통신 연결되어, 전술한 도 5a 내지 도 5d에 개시된 동작을 수행할 수 있다.

[192] 도 6a는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 스캔된 적어도 하나의 외부 전자 장치를 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 표시하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[193] 도 6a를 참조하면, 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))는 통신 회로(예: 도 2의 통신 회로(210))를 이용하여, 전자 장치(201)에 근접하는 적어도 하나의 외부 전자 장치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 지정된 통신(예: UWB, 블루투스, 저전력 블루투스과 같은 근거리

무선 통신)을 이용하여, 전자 장치(201)에 근접하는 적어도 하나의 외부 전자 장치를 검출할 수 있다.

- [194] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 전자 장치(201)에 근접하게 위치하는 적어도 하나의 외부 전자 장치를 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(530)를 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525) 및 적어도 하나의 외부 전자 장치를 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(530)를 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다.
- [195] 예를 들어, 적어도 하나의 오브젝트(530)는, 제1 외부 전자 장치를 나타내는 제1 오브젝트(615), 제2 외부 전자 장치를 나타내는 제2 오브젝트(620), 제3 외부 전자 장치를 나타내는 제3 오브젝트(625), 및/또는 제4 외부 전자 장치를 나타내는 제4 오브젝트(630)를 포함할 수 있다.
- [196] 일 실시예에서, 스캔된 복수의 외부 전자 장치들을 나타내는 복수의 오브젝트들(예: 제1 오브젝트(615), 제2 오브젝트(620), 제3 오브젝트(625), 및/또는 제4 오브젝트(630))은, 외부 전자 장치의 타입에 따라 상이하게 표시될 수 있다. 일 실시예에서, 외부 전자 장치의 타입은, TV, 와치(watch), 스마트폰(smartphone), 태블릿 PC, 데스크탑 PC, 랩탑 PC, 무선 오디오 출력 장치(예: 블루투스 스피커), 및 무선 오디오 웨어러블 전자 장치(예: 블루투스 이어폰)를 포함할 수 있다. 예를 들어, 제1 외부 전자 장치는 무선 오디오 출력 장치(예: 블루투스 스피커)일 수 있으며, 프로세서(240)는 무선 오디오 출력 장치(예: 블루투스 스피커)를 나타내는 제1 오브젝트(615)를 표시할 수 있다. 제2 외부 전자 장치는 와치일 수 있으며, 프로세서(240)는 와치를 나타내는 제2 오브젝트(620)를 표시할 수 있다. 제3 외부 전자 장치는 무선 오디오 웨어러블 전자 장치(예: 블루투스 이어폰)일 수 있으며, 프로세서(240)는 무선 오디오 웨어러블 전자 장치(예: 블루투스 이어폰)를 나타내는 제3 오브젝트(625)를 표시할 수 있다. 제4 외부 전자 장치는 TV일 수 있으며, 프로세서(240)는 TV를 나타내는 제4 오브젝트(630)를 표시할 수 있다.
- [197] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 복수의 외부 전자 장치들 중 선택된 외부 전자 장치의 타입에 기반하여, 출력할 수 있는 정보(예: 시각적 정보 및/또는 청각적 정보)와 관련된 사용자 인터페이스를 제공할 수 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 사용자가 외부 전자 장치에 출력할 정보의 타입(예: 시각적 정보 및/또는 청각적 정보)을 선택 가능하도록 하는 사용자 인터페이스를 제공할 수도 있다.
- [198] 예를 들어, 참조번호 <610>에 도시된 바와 같이, 선택된 외부 전자 장치(401)가 디스플레이를 구비하는 외부 전자 장치인 경우, 프로세서(240)는 청각적 정보만을 출력하는 제1 아이템(637)과 시각적 정보 및 청각적 정보를 출력하는 제2 아이템(639)을 포함하는 사용자 인터페이스(635)를 제공할 수 있다. 일 실시예에서, 청각적 정보만을 출력하는 제1 아이템(637)이 선택되는 경우, 프로세서(240)는 이후 표시되는 외부 전자 장치(401)에서 실행할 수 있는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트 중 선택된 오브젝트에 대응하는 어플

리케이션과 관련된 청각적 정보와 관련된 정보만을 외부 전자 장치(401)에 전송할 수 있다. 일 실시예에서, 시각적 정보 및 청각적 정보를 출력하는 제2 아이템(639)이 선택되는 경우, 프로세서(240)는 이후 표시되는 외부 전자 장치(401)에서 실행할 수 있는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트 중 선택된 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 시각적 정보 및 청각적 정보와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송할 수 있다.

- [199] 다른 예를 들어, 참조번호 <650>에 도시된 바와 같이, 선택된 외부 전자 장치(401)가 디스플레이를 구비하지 않고 오디오 출력 회로만을 포함하는 외부 전자 장치로 확인되는 경우, 프로세서(240)는 청각적 정보만을 출력하는 제1 아이템(637)을 포함하는 사용자 인터페이스(660)를 제공할 수 있다.
- [200] 도 6b는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 스캔된 적어도 하나의 외부 전자 장치를 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 표시하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [201] 도 6b를 참조하면, 참조번호 <670>에 도시된 바와 같이, 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))는 전자 장치(201)에 근접하게 위치하는 적어도 하나의 외부 전자 장치를 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(530)를 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))의 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다. 예를 들어, 외부 전자 장치의 근접이 검출되면, 프로세서(240)는 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525) 및 적어도 하나의 외부 전자 장치를 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(530)(예: 무선 오디오 출력 장치(예: 블루투스 스피커))를 나타내는 제1 오브젝트(615), 와치를 나타내는 제2 오브젝트(620), 무선 오디오 웨어러블 전자 장치(예: 블루투스 이어폰)를 나타내는 제3 오브젝트(625), 및/또는 TV를 나타내는 제4 오브젝트(630))를 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다.
- [202] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 복수의 외부 전자 장치들 중 선택된 외부 전자 장치의 타입(예: TV, 와치(watch), 스마트폰(smartphone), 태블릿 PC, 데스크탑 PC, 랩탑 PC, 무선 오디오 출력 장치(예: 블루투스 스피커), 및 무선 오디오 웨어러블 전자 장치(예: 블루투스 이어폰))에 기반하여, 외부 전자 장치의 기능을 제어할 수 있는 아이템을 상이하게 표시할 수 있다.
- [203] 예를 들어, 복수의 외부 전자 장치들 중 무선 오디오 출력 장치(예: 블루투스 스피커)를 나타내는 제1 외부 전자 장치를 나타내는 제1 오브젝트(615)를 선택하는 입력(671)이 검출되면, 참조번호 <690>에 도시된 바와 같이, 선택된 제1 외부 전자 장치가 청각적 정보만을 출력하는 장치임에 기반하여, 청각적 정보를 제어할 수 있는 아이템 예를 들어, 볼륨을 조절할 수 있는 아이템(691)을 제1 오브젝트(615)에 근접하게 표시할 수 있다.
- [204] 도 7a 및 도 7b는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)의 외부 전자 장치(401)를 제어하는 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.

- [205] 이하 실시예에서 각 동작들은 순차적으로 수행될 수도 있으나, 반드시 순차적으로 수행되는 것은 아니다. 예를 들어, 각 동작들의 순서가 변경될 수도 있으며, 적어도 두 동작들이 병렬적으로 수행될 수도 있다.
- [206] 일 실시예에 따르면, 705동작 내지 755동작은 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))에서 수행되는 것으로 이해될 수 있다.
- [207] 다양한 실시예들에 따른 도 7a 및 도 7b는, 전술한 도 3b의 추가적인 동작들일 수 있다.
- [208] 도 7a 및 도 7b를 참조하면, 프로세서(240)는 705동작에서, 제1 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템에서 제1 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인할 수 있다. 일 실시예에서, 제1 사용자 입력은 롱 프레스(long press) 입력을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [209] 일 실시예에서, 제1 사용자 입력이 검출되는 경우(예: 705동작의 YES), 프로세서(240)는 710동작에서, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 제1 사용자 입력이 검출된 적어도 하나의 아이টে 근접하게, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 팝업창으로 출력(또는 표시)할 수 있다. 예를 들어, 제1 사용자 입력이 검출되는 경우, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에 외부 전자 장치(401)에서 현재 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 요청하는 신호를 전송할 수 있다. 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 어플리케이션과 관련된 정보를 팝업창으로 출력(또는 표시)할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션이 동영상 재생과 관련된 어플리케이션인 경우, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 외부 전자 장치(401)에서 재생 중인 어플리케이션의 화면(예: 동영상 화면 또는 현재 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 요청한 시점의 특정 프레임 화면)을 팝업창으로 출력(또는 표시)할 수 있다. 다른 예를 들어, 어플리케이션이 오디오 신호의 재생과 관련된 어플리케이션인 경우, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 외부 전자 장치(401)에서 재생 중인 오디오 신호와 관련된 정보(예: 제목, 가수 이름, 및/또는 앨범 이미지)를 팝업창으로 출력(또는 표시)할 수 있다.
- [210] 일 실시예에서, 제1 사용자 입력이 검출되지 않은 경우(예: 705동작의 NO), 프로세서(240)는 도 3의 320동작으로 분기하여, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이টে 선택된 오브젝트에 인접하게 표시하는 상태를 유지할 수 있다.
- [211] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 715동작에서, 제2 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창에서 제2 사용자 입력이 검

출되는지 여부를 확인할 수 있다. 일 실시예에서, 제2 사용자 입력은 톡 프레스 입력을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.

- [212] 일 실시예에서, 제2 사용자 입력이 검출되는 경우(예: 715동작의 YES), 프로세서(240)는 720동작에서, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입할 수 있다. 멀티 윈도우 배치 모드에 진입한 후, 프로세서(240)는 730동작에서, 제3 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인할 수 있다. 일 실시예에서, 제3 사용자 입력은 드래그 앤 드롭(drag&drop) 입력을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다. 일 실시예에서, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창을 선택하여 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))의 특정 영역으로 이동 및 드롭하는 제3 사용자 입력(예: 드래그 앤 드롭 입력)이 검출되는지 여부를 확인할 수 있다.
- [213] 일 실시예에서, 제3 사용자 입력이 검출되는 경우(예: 730동작의 YES), 프로세서(240)는 735동작에서, 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 외부 전자 장치로부터 수신할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션과 관련된 정보는, 어플리케이션을 식별하기 위한 식별 정보, 어플리케이션의 로그인 정보(예: 계정 정보), 및/또는 어플리케이션의 실행과 관련된 정보를 포함할 수 있다. 어플리케이션이 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 실행과 관련된 정보는, 멀티미디어 콘텐츠의 재생 시간 정보를 포함할 수 있다. 어플리케이션이 브라우저 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 실행과 관련된 정보는, 링크 정보일 수 있다.
- [214] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 740동작에서, 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션과 관련된 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 어플리케이션의 시각적 정보(예: 화면)를 디스플레이(231)에 출력하거나, 및/또는 어플리케이션의 청각적 정보(예: 오디오 신호)를 오디오 출력 회로를 통해 출력할 수 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에 출력 중인 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템을 표시하는 대신, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다.
- [215] 일 실시예에서, 제3 사용자 입력이 검출되지 않은 경우(예: 730동작의 NO), 프로세서(240)는 745동작에서, 제4 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인할 수 있다. 예를 들어, 제4 사용자 입력은 드래그 앤 드롭 입력을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다. 일 실시예에서, 프로세서(240)는 제2 사용자 입력(예: 톡 프레스 입력)에 의해 멀티 윈도우 배치 모드에 진입한 후, 디스플레이(231)에 표시 중인 특정 어플리케이션의 화면을 선택하여 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창으로 이동 및 드롭하는 제4 사용자 입력(예: 드래그 앤 드롭 입력)이 검출되는지 여부를 확인할 수 있다.

- [216] 일 실시예에서, 제4 사용자 입력이 검출되는 경우(예: 745동작의 YES), 프로세서(240)는 750동작에서, 특정 어플리케이션과 관련된 정보를 외부 전자 장치에 전송할 수 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에 출력 중인 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템을 표시하는 대신, 전자 장치(201)가 전송한 특정 어플리케이션을 나타내는 오브젝트 및/또는 특정 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 오브젝트를 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다.
- [217] 일 실시예에서, 제4 사용자 입력이 검출되지 않은 경우(예: 745동작의 NO), 프로세서(240)는 755동작에서, 지정된 시간을 경과한 후, 멀티 윈도우 배치 모드를 해제할 수 있다.
- [218] 일 실시예에서, 제2 사용자 입력이 검출되지 않은 경우(예: 715동작의 NO), 프로세서(240)는 725동작에서, 지정된 시간을 경과한 후, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보의 출력을 종료할 수 있다.
- [219] 도 8은, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)의 외부 전자 장치(401)를 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [220] 도 8을 참조하면, 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))는 어플리케이션A의 제1 화면(505)을 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))에 표시할 수 있다. 프로세서(240)는 통신 회로(예: 도 2의 통신 회로(210))를 통해 전자 장치(201)에 근접한 외부 전자 장치(401)와 통신 연결(540)될 수 있다.
- [221] 일 실시예에 따른 도 8에서, 프로세서(240)는 통신 연결(540)된 외부 전자 장치(401)에 어플리케이션I와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송하는 것으로 가정하여 설명하도록 한다.
- [222] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)는 전자 장치(201)로부터 수신한 어플리케이션I와 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션I와 관련된 정보(예: 시각적 정보 및/또는 청각적 정보)를 출력할 수 있다.
- [223] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에, 전자 장치(201)에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525)와 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(예: 어플리케이션G를 나타내는 오브젝트(801)), 외부 전자 장치(401)에서 실행 중인 어플리케이션I를 나타내는 오브젝트(805), 및/또는 어플리케이션I의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이тем(810)을 표시할 수 있다.
- [224] 일 실시예에서, 프로세서(240)는, 외부 전자 장치(401)에서 실행 중인 어플리케이션I의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이тем(810)에서 제1 사용자 입력(815)을 검출할 수 있다. 예를 들어, 제1 사용자 입력은, 롱 프레스 입력을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.

- [225] 일 실시예에서, 제1 사용자 입력(815)이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션I와 관련된 정보를 팝업창(820)으로 적어도 하나의 아이템(810)에 인접하게 표시할 수 있다.
- [226] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 제2 사용자 입력(825)을 검출할 수 있다. 예를 들어, 제2 사용자 입력(825)은, 팝업창(820)에서 롱 프레스 입력을 포함할 수 있다.
- [227] 일 실시예에서, 제2 사용자 입력(825)이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 멀티 윈도우 배치 모드에 진입할 수 있다. 이와 관련하여 후술하는 도 9a, 도 9b, 도 9c, 및 도 9d에서 다양한 실시예들이 설명될 것이다.
- [228] 도 9a, 도 9b, 도 9c, 및 도 9d는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)의 외부 전자 장치(401)를 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [229] 일 실시예에서, 미도시 되었으나, 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))는 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))에 어플리케이션A의 제1 화면(505)을 표시하는 상태에서, 제2 사용자 입력(미도시)(예: 롱 프레스 입력)이 검출되면, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입할 수 있다.
- [230] 도 9a를 참조하면, 프로세서(240)는 멀티 윈도우 배치 모드에서, 제3 사용자 입력(905, 910)을 검출할 수 있다. 예를 들어, 제3 사용자 입력(905, 910)은, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션I와 관련된 정보에 대한 팝업창(820)을 선택한 상태에서, 디스플레이(231)의 특정 영역으로 이동 및 드롭하는 드래그 앤 드롭 입력을 포함할 수 있다.
- [231] 일 실시예에서, 팝업창(820)을 선택한 상태에서, 디스플레이(231)의 특정 영역으로 이동하는 입력이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션I와 관련된 정보를 출력할 디스플레이(231)의 영역(920)을 표시할 수 있다.
- [232] 일 실시예에서, 팝업창(820)을 선택한 상태에서 디스플레이(231)의 특정 영역으로 이동한 후, 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역에서 해제(예: 드롭)되면, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 실행 중인 어플리케이션I와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 요청할 수 있다. 외부 전자 장치(401)에서 실행 중인 어플리케이션I와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 요청한 것에 응답하여, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)로부터 어플리케이션I와 관련된 정보를 수신할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션I와 관련된 정보는, 어플리케이션I를 식별하기 위한 식별 정보, 어플리케이션I의 로그인 정보(예: 계정 정보), 및/또는 어플리케이션의 실행과 관련된 정보를 포함할 수 있다. 어플리케이션I가 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션인 경우, 어플리케이션I의 실행과 관련된 정보는, 멀티미디어 콘텐츠의 재생 시간 정보를 포함할 수 있다. 어플리케이션I가 브라우저 어플리케이션인 경우, 어플리케이션I의 실행과 관련된 정보는, 링크 정보일 수 있다.

- [233] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 어플리케이션I와 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션I와 관련된 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 어플리케이션A의 제1 화면(505)을 디스플레이에 표시하는 상태에서, 멀티 윈도우 배치 모드 진입 및 제3 사용자 입력(905, 910)이 검출되는 것에 기반하여, 어플리케이션A의 제1 화면(505)과 어플리케이션I의 화면(920)을 멀티 윈도우 형태로 표시할 수 있다. 이 경우, 미도시 되었으나, 외부 전자 장치(401)는 어플리케이션I와 관련된 정보의 출력을 종료할 수 있다. 또한, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 어플리케이션I와 관련된 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이콘을 표시하는 대신, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션(예: 어플리케이션H 및/또는 어플리케이션I)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(923)를 표시할 수 있다.
- [234] 다른 실시예에서, 도 9b를 참조하면, 멀티 윈도우 배치 모드에서, 프로세서(240)는 제4 사용자 입력(925, 930)을 검출할 수 있다. 예를 들어, 제4 사용자 입력(925, 930)은, 디스플레이(231)에 표시 중인 어플리케이션A의 제1 화면(505)으로부터 팝업창(820)(예: 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션I와 관련된 정보에 대한 팝업창)으로 이동 및 드롭하는 드래그 앤 드롭 입력을 포함할 수 있다.
- [235] 일 실시예에서, 제4 사용자 입력(925, 930)이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 도 9c에 도시된 바와 같이, 어플리케이션A와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송(935)할 수 있다.
- [236] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 어플리케이션A와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송(935)하는 것에 기반하여, 어플리케이션A의 제1 화면(505)의 표시를 디스플레이(231)로부터 제거(또는, 어플리케이션A의 제1 화면(505)의 표시를 종료)할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [237] 일 실시예에서, 어플리케이션A와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송(935)함에 따라 어플리케이션A의 제1 화면(505)의 표시가 디스플레이(231)로부터 제거되는 경우, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에서 어플리케이션A를 나타내는 오브젝트의 표시를 제거할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션A는 백그라운드에서 실행 중인 어플리케이션, 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션, 전자 장치(201)에서 지정된 횟수 이상 실행된 어플리케이션에 해당하지 않고, 자주 사용하는 어플리케이션으로 설정되지 않은 어플리케이션일 수 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 어플리케이션A와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송(935)하는 것에 기반하여, 태스크 바 영역(520)에 표시된 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525)에서 어플리케이션A를 나타내는 오브젝트를 제거할 수 있다.
- [238] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)는 전자 장치(201)로부터 어플리케이션A와 관련된 정보를 수신하는 것에 기반하여, 어플리케이션I와 관련된 정보를 출력하는 대신 어플리케이션A와 관련된 정보(505)를 출력할 수 있다. 이 경우, 태스크 바 영역(520)에는 외부 전자 장치(401)에서 실행 중인 어플리케이션A를 나타내

는 오브젝트(940)와 어플리케이션A와 관련된 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(945)이 표시될 수 있다.

- [239] 도 9d의 참조번호 <950>을 참조하면, 프로세서(240)는 특정 어플리케이션의 화면을 팝업창(953)을 통해 디스플레이(231)에 출력할 수 있다. 프로세서(240)는 사용자 입력(955, 957)을 검출할 수 있다. 사용자 입력(955, 957)은, 팝업창(953)을 선택한 상태에서 특정 방향으로 이동하는 드래그 입력을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니며, 사용자 입력은 팝업창(953)을 선택하는 터치 입력(955)일 수도 있다.
- [240] 일 실시예에서, 사용자 입력(955, 957)이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 팝업창(953)의 표시를 종료하기 위한 제1 아이템(959)과 팝업창(953)의 이동을 취소하기 위한 제2 아이템(961)을 표시할 수 있다.
- [241] 일 실시예에서, 사용자 입력(955, 957)이 제1 아이템(959)에서 해제(예: 드롭)되는 경우, 프로세서(240)는 팝업창(953)의 표시를 종료할 수 있다. 사용자 입력(955, 957)이 제2 아이템(961)에서 해제(예: 드롭)되는 경우, 프로세서(240)는 팝업창(953)의 표시를 유지할 수 있다.
- [242] 일 실시예에서, 사용자 입력(955, 957)이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 디스플레이(231)에 표시 중인 특정 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부(예: 특정 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에 설치된 어플리케이션인지 여부 또는 특정 어플리케이션을 대체할 수 있는 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에 설치되었는지 여부)를 확인할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)와 통신 연결하는 과정에서 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 정보에 기반하여, 디스플레이(231)에 표시 중인 특정 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인할 수 있다. 다른 예를 들어, 프로세서(240)는 사용자 입력(955, 957)이 검출되는 것에 기반하여, 디스플레이(231)에 표시 중인 특정 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인하는 요청 신호를 외부 전자 장치(401)에 전송할 수 있다. 요청 신호에 기반하여, 외부 전자 장치(401)는 디스플레이(231)에 표시 중인 특정 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인할 수 있다.
- [243] 일 실시예에서, 디스플레이(231)에 표시 중인 특정 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하지 않은 어플리케이션인 것으로 확인되면, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창(952)에 제1 시각적 효과(951)(예: 음영 효과)를 출력할 수 있다. 예를 들어, 제1 시각적 효과(951)(예: 음영 효과)는, 특정 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하지 않은 어플리케이션인 것을 나타내는 시각적 효과일 수 있다.
- [244] 일 실시예에서, 참조번호 <970>을 참조하면, 팝업창(953)을 선택하는 터치 입력(955)이 검출되면, 팝업창(953)에 인접하게 팝업창(953)의 표시를 종료할 수 있

는 아이템(973)을 표시할 수 있다. 아이템(973)을 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 팝업창(953)의 표시를 종료할 수 있다.

- [245] 일 실시예에서, 터치 입력(955)이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 디스플레이(231)에 표시 중인 특정 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인할 수 있다. 일 실시예에서, 디스플레이(231)에 표시 중인 특정 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인 것으로 확인되면, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창(952)에 제2 시각적 효과(971)(예: 하이라이트 효과)를 출력할 수 있다. 예를 들어, 제2 시각적 효과(971)(예: 하이라이트 효과)는, 특정 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인 것을 나타내는 시각적 효과일 수 있다.
- [246] 일 실시예에서, 미도시 되었으나, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창(952)에서 사용자 입력(예: 터치 입력)이 검출되면, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 어플리케이션과 관련된 정보의 출력을 종료하기 위한 아이টে를 표시할 수 있다. 이에 한정하는 것은 아니며, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창(952)에서 사용자 입력(예: 터치 입력)이 검출되면, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 어플리케이션과 관련된 정보의 출력을 종료하기 위한 아이টে를 표시할 수도 있다. 외부 전자 장치(401)에서 어플리케이션과 관련된 정보의 출력을 종료하기 위한 아이টে를 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 어플리케이션과 관련된 정보의 출력의 종료를 요청하는 신호를 외부 전자 장치(401)에 전송할 수 있다.
- [247] 도 10은, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)와 외부 전자 장치(401) 간 신호 흐름을 나타내는 도면이다.
- [248] 이하 실시예에서 각 동작들은 순차적으로 수행될 수도 있으나, 반드시 순차적으로 수행되는 것은 아니다. 예를 들어, 각 동작들의 순서가 변경될 수도 있으며, 적어도 두 동작들이 병렬적으로 수행될 수도 있다.
- [249] 다양한 실시예들에 따른 도 10의 1010동작, 1015동작, 1020동작, 1030동작, 1040동작, 1045동작, 및 1050동작은, 전술한 도 7a 및 도 7b의 705동작, 710동작, 715동작, 720동작, 730동작, 735동작, 740동작, 745동작, 및 750동작과 동일하므로, 이와 관련된 설명은 도 7a 및 도 7b의 설명으로 대신할 수 있다.
- [250] 도 10을 참조하면, 외부 전자 장치(401)는 1005동작에서, 어플리케이션의 정보를 출력 중인 상태일 수 있다.
- [251] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 1010동작에서, 제1 사용자 입력을 검출하는 것에 기반하여, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 태스크 바 영역(예: 도 5a의 태스크 바 영역(520))에 표시할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 태스크 바 영역(520)에 표시 중인 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아

이템에서 제1 사용자 입력을 검출할 수 있다. 제1 사용자 입력이 검출되면, 전자 장치(201)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 팝업창으로, 제1 사용자 입력이 검출된 적어도 하나의 아이템에 근접하게 표시할 수 있다.

- [252] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 1015동작에서, 제2 사용자 입력을 검출하는 것에 기반하여, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창에서 제2 사용자 입력을 검출할 수 있다. 전자 장치(201)는 1020동작에서, 제3 사용자 입력을 검출할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창으로부터 디스플레이(231)의 특정 영역으로 이동하는 제3 사용자 입력을 검출할 수 있다.
- [253] 일 실시예에서, 제3 사용자 입력을 검출하는 것에 기반하여, 전자 장치(201)는 1025동작에서, 외부 전자 장치(401)로부터 어플리케이션과 관련된 정보를 수신할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션과 관련된 정보는, 어플리케이션을 식별하기 위한 식별 정보, 어플리케이션의 로그인 정보(예: 계정 정보), 및/또는 어플리케이션의 실행과 관련된 정보를 포함할 수 있다. 어플리케이션이 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 실행과 관련된 정보는, 멀티미디어 콘텐츠의 재생 시간 정보를 포함할 수 있다. 어플리케이션이 브라우저 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 실행과 관련된 정보는, 링크 정보일 수 있다.
- [254] 일 실시예에서, 미도시 되었으나, 전자 장치(201)는 제3 사용자 입력을 검출하는 것에 기반하여, 외부 전자 장치(401)에 실행 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 요청하는 신호를 전송하는 동작을 더 수행할 수 있다.
- [255] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 1030동작에서, 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션과 관련된 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 어플리케이션의 시각적 정보(예: 화면)을 디스플레이(231)에 출력하거나, 및/또는 어플리케이션의 청각적 정보(예: 오디오 신호)를 오디오 출력 회로를 통해 출력할 수 있다.
- [256] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)는 1035동작에서, 어플리케이션을 종료할 수 있다.
- [257] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 1040동작에서, 외부 전자 장치(401)에서 실행할 수 있는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다. 전자 장치(201)는 1045동작에서, 제4 사용자 입력을 검출할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 디스플레이(231)에 표시 중인 특정 어플리케이션의 화면으로부터 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창으로 이동하는 제4 사용자 입력을 검출할 수 있다. 제4 사용자 입력이 검출되는 것에 기반하여, 전자 장치(201)는 1050동

작에서, 특정 어플리케이션과 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송할 수 있다.

- [258] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)는 1055 동작에서, 전자 장치(201)로부터 수신된 특정 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 특정 어플리케이션과 관련된 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 외부 전자 장치(401)가 디스플레이 및 오디오 출력 회로를 구비한 경우, 외부 전자 장치(401)는 특정 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 특정 어플리케이션과 관련된 정보, 예를 들어, 시각적 정보 및/또는 청각적 정보를 출력할 수 있다. 다른 예를 들어, 외부 전자 장치(401)가 디스플레이를 구비하지 않고, 오디오 출력 회로만을 구비한 경우, 외부 전자 장치(401)는 특정 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 특정 어플리케이션과 관련된 정보, 예를 들어, 청각적 정보를 출력할 수 있다.
- [259] 다양한 실시예들에 따른 도 3 내지 도 10에서, 전자 장치(201)에 근접하고, 통신 연결된 외부 전자 장치(401)가 하나인 것을 설명하였으나, 이는 발명의 이해를 돕기 위한 것일 뿐, 이에 한정하는 것은 아니다. 예를 들어, 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치(401)는 복수의 외부 전자 장치들을 포함할 수 있고, 전자 장치(201)는 복수의 외부 전자 장치들 각각과 통신 연결되어, 전술한 도 3 내지 도 10에 개시된 동작들을 수행할 수 있다. 이와 관련하여, 후술하는 도 11a 내지 도 12b에서 다양한 실시예들에 설명될 것이다.
- [260] 도 11a 및 도 11b는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)의 복수의 외부 전자 장치들(401, 1101)을 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [261] 도 11a 및 도 11b를 참조하면, 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))는 어플리케이션C가 실행됨에 따라, 어플리케이션C와 관련된 정보(1109)를 팝업창(1106)으로 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))에 표시할 수 있다. 일 실시예에서, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525)를 표시할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525)는, 전자 장치(201)에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션(예: 디스플레이(231)에 표시 중인 적어도 하나의 어플리케이션 및/또는 백그라운드에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 전자 장치(201)에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션을 나타내는 오브젝트, 전자 장치(201)에서 지정된 횟수 이상 실행된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 및/또는 전자 장치(201)의 사용자에게 의해 자주 사용하는 어플리케이션으로 설정된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [262] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 통신 회로(예: 도 2의 통신 회로(210))를 이용하여, 전자 장치(201)에 근접하는 제1 외부 전자 장치(401) 및 제2 외부 전자 장치(1101)를 검출할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 지정된 통신(예: UWB, 블루

루투스, 저전력 블루투스와 같은 근거리 무선 통신)을 이용하여, 전자 장치(201)에 근접하는 제1 외부 전자 장치(401) 및 제2 외부 전자 장치(1101)를 검출할 수 있다. 전자 장치(201)에 근접하는 제1 외부 전자 장치(401) 및 제2 외부 전자 장치(1101)가 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 지정된 통신(예: 근거리 무선 통신)을 통해 제1 외부 전자 장치(401) 및 제2 외부 전자 장치(1101)와 통신 연결(1103, 1105)될 수 있다.

- [263] 일 실시예에 따른 도 11a에서, 전자 장치(201)와 통신 연결된 제1 외부 전자 장치(401)에 어플리케이션A와 관련된 정보를 전송함으로써, 제1 외부 전자 장치(401)는 어플리케이션A와 관련된 정보(1121)를 출력하고, 제2 외부 전자 장치(1101)에 어플리케이션B와 관련된 정보를 전송함으로써, 제2 외부 전자 장치(1101)는 어플리케이션B와 관련된 정보(1123)를 출력하는 것으로 가정하여 설명한다. 이 경우, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 전자 장치(201)와 통신 연결(1103)된 제1 외부 전자 장치(401)에서 실행 중인 어플리케이션A를 나타내는 제1 오브젝트(1131), 및 전자 장치(201)와 통신 연결(1105)된 제2 외부 전자 장치(1101)에서 실행 중인 어플리케이션B를 나타내는 제2 오브젝트(1133)를 더 표시할 수 있다. 이에 한정하는 것은 아니며, 프로세서(240)는 어플리케이션A와 관련된 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1132)을 어플리케이션A를 나타내는 제1 오브젝트(1131)에 인접하게 표시하고, 어플리케이션B와 관련된 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1134)을 어플리케이션B를 나타내는 제2 오브젝트(1133)에 인접하게 표시될 수 있다.

- [264] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 표시된 어플리케이션A의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1132) 또는 어플리케이션B와 관련된 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1134)에서 사용자 입력(예: 롭 프레스 입력)이 검출되는지 여부를 확인할 수 있다. 사용자 입력(예: 롭 프레스 입력)이 검출되는 경우, 프로세서(240)는 제1 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션A와 관련된 정보(1117)와 제2 외부 전자 장치(1101)에서 출력 중인 어플리케이션B와 관련된 정보(1119)를 팝업창(1115)으로, 디스플레이(231)에 표시할 수 있다. 예를 들어, 사용자 입력(예: 롭 프레스 입력)이 검출되는 경우, 프로세서(240)는 제1 외부 전자 장치(401)에 제1 외부 전자 장치(401)에서 현재 출력 중인 어플리케이션A와 관련된 정보를 요청하는 신호를 전송할 수 있다. 프로세서(240)는 제1 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 어플리케이션A와 관련된 정보(1117)를 팝업창(1115)으로 표시할 수 있다. 또한, 사용자 입력(예: 롭 프레스 입력)이 검출되는 경우, 프로세서(240)는 제2 외부 전자 장치(1101)에 제2 외부 전자 장치(1101)에서 현재 출력 중인 어플리케이션B와 관련된 정보를 요청하는 신호를 전송할 수 있다. 프로세서(240)는 제2 외부 전자 장치(1101)로부터 수신한 어플리케이션B와 관련된 정보(1119)를 팝업창(1115)으로 표시할 수 있다.

- [265] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 디스플레이(231)에 표시 중인 어플리케이션C에 대한 팝업창(1106)을 선택한 후, 팝업창(1115)에 표시된 어플리케이션A와 관련된 정보(1117)로 이동 및 드롭하는 드래그 앤 드롭 입력(1111, 1113)을 검출할 수 있다. 드래그 앤 드롭 입력(1111, 1113)이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 도 11b에 도시된 바와 같이, 어플리케이션C와 관련된 정보를 제1 외부 전자 장치(401)에 전송(1141)할 수 있다.
- [266] 일 실시예에서, 제1 외부 전자 장치(401)는 전자 장치(201)로부터 어플리케이션C와 관련된 정보를 수신하는 것에 기반하여, 어플리케이션A와 관련된 정보(1121)를 출력하는 대신 어플리케이션C와 관련된 정보(1109)를 출력할 수 있다. 이 경우, 태스크 바 영역(520)에는 어플리케이션A를 나타내는 제1 오브젝트(1131)와 어플리케이션A와 관련된 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1132) 대신 어플리케이션C를 나타내는 제3 오브젝트(1151)와 어플리케이션C와 관련된 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1153)을 표시할 수 있다.
- [267] 도 12a, 도 12b, 및 도 12c는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)의 복수의 외부 전자 장치들(401, 1101)을 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [268] 도 12a를 참조하면, 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))는 어플리케이션C의 화면이 팝업창(1106)을 통해 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))에 출력할 수 있다.
- [269] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 통신 회로(예: 도 2의 통신 회로(210))를 이용하여, 전자 장치(201)에 근접하는 제1 외부 전자 장치(예: 도 11a 및 도 11b의 제1 외부 전자 장치(401)) 및 제2 외부 전자 장치(예: 도 11a 및 도 11b의 제2 외부 전자 장치(1101))를 검출할 수 있다. 전자 장치(201)에 근접하는 제1 외부 전자 장치(401) 및 제2 외부 전자 장치(1101)가 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 지정된 통신(예: 근거리 무선 통신)을 통해 제1 외부 전자 장치(401) 및 제2 외부 전자 장치(1101)와 통신 연결될 수 있다. 일 실시예에 따른 도 12a 및 도 12b에서, 전자 장치(201)와 통신 연결된 제1 외부 전자 장치(401)에 어플리케이션A와 관련된 정보를 전송함으로써, 제1 외부 전자 장치(401)는 어플리케이션A와 관련된 정보(1121)를 출력하고, 제2 외부 전자 장치(1101)에 어플리케이션B와 관련된 정보를 전송함으로써, 제2 외부 전자 장치(1101)는 어플리케이션B와 관련된 정보(1123)를 출력하는 것으로 가정하여 설명한다.
- [270] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 사용자 입력(예: 드래그 앤 드롭 입력(1111, 1113))을 검출할 수 있다. 예를 들어, 드래그 앤 드롭 입력(1111, 1113)은, 팝업창(1106)을 선택한 상태에서 특정 방향으로 이동하는 드래그 앤드롭 입력을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니며, 사용자 입력은 팝업창(1106)을 선택하는 터치 입력(1111)일 수도 있다.

- [271] 일 실시예에서, 드래그 앤 드롭 입력(1111, 1113)이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 팝업창(1106)의 표시를 종료하기 위한 제1 아이템(959)과 팝업창(1106)의 이동을 취소하기 위한 제2 아이템(961)을 표시할 수 있다.
- [272] 일 실시예에서, 드래그 앤 드롭 입력(1111, 1113)이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 디스플레이(231)에 표시 중인 어플리케이션C가 제1 외부 전자 장치(401) 및/또는 제2 외부 전자 장치(1101)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부(예: 특정 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에 설치된 어플리케이션인지 여부 또는 특정 어플리케이션을 대체할 수 있는 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에 설치되었는지 여부)를 확인할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 제1 외부 전자 장치(401) 및/또는 제2 외부 전자 장치(1101)와 통신 연결하는 과정에서 제1 외부 전자 장치(401) 및/또는 제2 외부 전자 장치(1101)로부터 수신한 정보에 기반하여, 디스플레이(231)에 표시 중인 어플리케이션C가 제1 외부 전자 장치(401) 및/또는 제2 외부 전자 장치(1101)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인할 수 있다. 다른 예를 들어, 프로세서(240)는 드래그 앤 드롭 입력(1111, 1113)이 검출되는 것에 기반하여, 디스플레이(231)에 표시 중인 어플리케이션C가 제1 외부 전자 장치(401) 및/또는 제2 외부 전자 장치(1101)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인하는 요청 신호를 제1 외부 전자 장치(401) 및/또는 제2 외부 전자 장치(1101)에 전송할 수 있다. 요청 신호에 기반하여, 프로세서(240)는 디스플레이(231)에 표시 중인 어플리케이션C가 제1 외부 전자 장치(401) 및/또는 제2 외부 전자 장치(1101)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인할 수 있다.
- [273] 일 실시예에서, 디스플레이(231)에 표시 중인 어플리케이션C가 제1 외부 전자 장치(401)에서 지원하지 않은 어플리케이션이고, 제2 외부 전자 장치(1101)에서 지원하는 어플리케이션인 것으로 확인되면, 프로세서(240)는 참조번호 <1210>에 도시된 바와 같이, 제1 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션A와 관련된 정보(1117)가 표시된 팝업창(1115)의 일부 영역에 제1 시각적 효과(1211)(예: 음영 효과)를 출력하고, 제2 외부 전자 장치(1101)에서 출력 중인 어플리케이션B와 관련된 정보(1119)가 표시된 팝업창(1115)의 다른 일부 영역에 제2 시각적 효과(1213)(예: 하이라이트 효과)를 출력할 수 있다.
- [274] 예를 들어, 제1 시각적 효과(1211)(예: 음영 효과)는, 어플리케이션C가 외부 전자 장치(401)에서 지원하지 않은 어플리케이션인 것을 나타내는 시각적 효과일 수 있다. 제2 시각적 효과(1213)(예: 하이라이트 효과)는, 어플리케이션C가 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인 것을 나타내는 시각적 효과일 수 있다.
- [275] 이에 한정하는 것은 아니며, 드래그 앤 드롭 입력(1111, 1113)이 팝업창(1115)의 어플리케이션A와 관련된 정보(1117)가 표시된 영역에서 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 어플리케이션C가 제1 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인할 수 있다. 전술한 바와 같이, 어플리케이션C는 제1 외부 전자 장치(401)에서 지원하지 않은 어플리케이션이기 때문에, 프로세서

(240)는 참조번호 <1220>에 도시된 바와 같이, 어플리케이션C가 제1 외부 전자 장치(401)에서 지원하지 않은 어플리케이션인 것을 나타내는 아이콘(1221)(예: “X” 아이콘)을 출력할 수 있다.

- [276] 도 12b를 참조하면, 드래그 앤 드롭 입력(1111, 1113)이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 디스플레이(231)에 표시 중인 어플리케이션C가 제1 외부 전자 장치(401) 및/또는 제2 외부 전자 장치(1101)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인할 수 있다. 어플리케이션C가 제1 외부 전자 장치(401) 및 제2 외부 전자 장치(1101)에서 지원하는 어플리케이션으로 가정하여 설명하면, 프로세서(240)는 참조번호 <1230>에 도시된 바와 같이, 제1 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션A와 관련된 정보(1117)가 표시된 팝업창(1115)의 일부 영역과 제2 외부 전자 장치(1101)에서 출력 중인 어플리케이션B와 관련된 정보(1119)가 표시된 팝업창(1115)의 다른 일부 영역에 제2 시각적 효과(1213)(예: 하이라이트 효과)를 출력할 수 있다.
- [277] 이에 한정하는 것은 아니며, 드래그 앤 드롭 입력(1111, 1113)이 팝업창(1115)의 어플리케이션A와 관련된 정보(1117)가 표시된 영역에서 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 어플리케이션C가 제1 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인할 수 있다. 전술한 바와 같이, 어플리케이션C는 제1 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션이기 때문에, 프로세서(240)는 참조번호 <1240>에 도시된 바와 같이, 어플리케이션C가 제1 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인 것을 나타내는 아이콘(1241)(예: “O” 아이콘)을 출력할 수 있다.
- [278] 도 12c를 참조하면, 프로세서(240)는 제1 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션A와 관련된 정보(1117)가 표시된 팝업창(1115)의 일부 영역으로부터 제2 외부 전자 장치(1101)에서 출력 중인 어플리케이션B와 관련된 정보(1119)가 표시된 팝업창(1115)의 다른 일부 영역으로 이동하는 사용자 입력(1251, 1253)(예: 드래그 앤 드롭 입력 또는 스와이프 입력)을 검출할 수 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 제2 외부 전자 장치(1101)로부터 어플리케이션B와 관련된 정보를 수신하고, 이를 제1 외부 전자 장치(401)에 전송할 수 있다. 또한, 프로세서(240)는 제1 외부 전자 장치(401)로부터 어플리케이션A와 관련된 정보를 수신하고, 이를 제2 외부 전자 장치(1101)에 전송할 수 있다. 이에 한정하는 것은 아니며, 제1 외부 전자 장치(401)와 제2 외부 전자 장치(1101)는 근거리 통신 회로를 통해 통신 연결될 수도 있다. 이 경우, 제1 외부 전자 장치(401)와 제2 외부 전자 장치(1101)는 어플리케이션A와 관련된 정보와 어플리케이션B와 관련된 정보를 교환할 수 있다.
- [279] 도 13a 및 도 13b는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트 및 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이টে를 표시하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

- [280] 도 13a 및 도 13b를 참조하면, 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))는 태스크 바 영역(520)에 통신 회로(예: 도 2의 통신 회로(210))(예: 근거리 통신 회로)를 통해 통신 연결된 적어도 하나의 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션을 나타내는 오브젝트와 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템을 표시할 수 있다.
- [281] 예를 들어, 전자 장치(201)에 하나의 외부 전자 장치가 통신 연결된 경우, 프로세서(240)는 참조번호 <1310>에 도시된 바와 같이, 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션B를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션B의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1311)을 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다.
- [282] 다른 예를 들어, 전자 장치(201)에 두 개의 외부 전자 장치들이 통신 연결된 경우, 프로세서(240)는 참조번호 <1320>에 도시된 바와 같이, 제1 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션B를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션B의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1311), 제2 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션A를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션A의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1321)을 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다.
- [283] 또 다른 예를 들어, 전자 장치(201)에 세 개의 외부 전자 장치들이 통신 연결된 경우, 프로세서(240)는 참조번호 <1330>에 도시된 바와 같이, 탭 형태로, 각 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션과 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템을 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다. 예를 들어, 각 외부 전자 장치 예를 들어, 제1 외부 전자 장치, 제2 외부 전자 장치, 및 제3 외부 전자 장치 각각은 탭 형태(1331, 1333, 1335)로 제공될 수 있다. 예를 들어, 제1 외부 전자 장치를 나타내는 제1 탭(1331)을 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 제1 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션B를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션B의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1311)을 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다. 다른 예를 들어, 제2 외부 전자 장치를 나타내는 제2 탭(1333)을 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 제2 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션A를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션A의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1321)을 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다. 또 다른 예를 들어, 제3 외부 전자 장치를 나타내는 제3 탭(1335)을 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 제3 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션C를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션C의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(미도시)을 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다.
- [284] 또 다른 예를 들어, 참조번호 <1340>을 참조하면, 제1 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션B를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션B의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1311)을 태스크 바 영역(520)에 표

시한 상태에서, 프로세서(240)는 어플리케이션B를 나타내는 오브젝트를 선택하는 터치 입력(1341)을 검출할 수 있다. 어플리케이션B를 나타내는 오브젝트를 선택하는 터치 입력(1341)을 검출하는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 어플리케이션B를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션B의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1311)을 표시하는 대신 제2 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션A를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션A의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1311)을 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다. 제2 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션A를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션A의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1321)을 태스크 바 영역(520)에 표시한 상태에서, 프로세서(240)는 어플리케이션A를 나타내는 오브젝트를 선택하는 터치 입력(1342)을 검출할 수 있다. 어플리케이션A를 나타내는 오브젝트를 선택하는 터치 입력(1342)을 검출하는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 어플리케이션A를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션A의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1321)을 표시하는 대신 제3 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션C를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션C의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1343)을 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다.

[285] 일 실시예에 따른 참조번호 <1340>에서, 특정 어플리케이션을 나타내는 오브젝트를 선택하는 터치 입력으로, 다른 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션을 나타내는 오브젝트와 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템의 표시를 전환하여 표시하는 것으로 설명하였으나, 이에 한정하는 것은 아니다.

[286] 예를 들어, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 표시된 특정 어플리케이션을 나타내는 오브젝트 및/또는 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템에서 검출되는 스와이프 입력(예: 상/하/좌/우 스와이프 입력)으로, 다른 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션을 나타내는 오브젝트와 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템의 표시를 전환하여 표시할 수도 있다.

[287] 또 다른 예를 들어, 제1 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션B를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션B의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1311)을 태스크 바 영역(520)에 표시한 상태에서, 프로세서(240)는 참조번호 <1350>에 도시된 바와 같이, 제1 인디케이터(1351) 및 제2 인디케이터(1353)를 표시할 수 있다. 예를 들어, 제1 인디케이터(1351)를 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 어플리케이션B를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션B의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1311)을 표시하는 대신 제3 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션C를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션C의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1343)을 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다. 또는, 제2 인디케이터(1353)를

선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 어플리케이션B를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션B의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1311)을 표시하는 대신 제2 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션A를 나타내는 오브젝트와 어플리케이션A의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템(1321)을 태스크 바 영역(520)에 표시할 수 있다.

- [288] 도 14a는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 태스크 바 영역(520)에 표시되는 네비게이션 영역(1411)을 설명하기 위한 도면이다.
- [289] 도 14a를 참조하면, 일 실시예에 따른 참조번호 <1410>에 도시된 바와 같이, 태스크 바 영역(520)은 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525)와 함께 네비게이션(navigation) 영역(1411)을 표시할 수 있다.
- [290] 일 실시예에서, 태스크 바 영역(520) 및/또는 네비게이션 영역(1411)은 특정 입력이 검출되거나, 또는 특정 조건에서 디스플레이(231)에 표시될 수 있다. 일 실시예에 따른 특정 입력은, 스와이프 입력(예: 디스플레이(231)의 하단 엣지로부터 위로의 스와이프 입력)을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다. 일 실시예에 따른 특정 조건은, 적어도 하나의 외부 전자 장치의 근접이 검출되는 조건 또는 적어도 하나의 외부 전자 장치와 통신 연결되는 조건을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [291] 일 실시예에서, 네비게이션 영역(1411)에는, 메뉴를 실행하기 위한 아이템(1411a)(예: 메뉴 버튼), 홈 화면으로 이동(예: 홈 화면을 표시)하기 위한 아이템(1411b)(예: 홈 버튼), 및/또는 이전 화면으로 돌아가서 표시하기 위한 아이템(1411c)(예: 돌아가기 버튼)이 표시될 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [292] 일 실시예에서, 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))는 홈 화면 및 네비게이션 영역(1411)을 태스크 바 영역(520) 내 표시하는 중에, 특정 어플리케이션의 실행을 검출할 수 있다. 특정 어플리케이션의 실행을 검출하는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 디스플레이(231)에서 특정 어플리케이션의 실행 화면이 표시되는 영역이 넓어질 수 있도록, 태스크 바 영역(520)의 크기를 조정(예: 지정된 크기보다 작게 조정)하여 표시할 수 있다. 예를 들어, 태스크 바 영역(520)이 디스플레이(231)의 하단 엣지(bottom edge)로부터 제1 길이로 표시된 상태에서 특정 어플리케이션의 실행이 검출되는 경우, 프로세서(240)는 디스플레이(231)의 하단 엣지(bottom edge)로부터 제2 길이(예: 제1 길이보다 짧은 제2 길이)로 태스크 바 영역(520)이 표시되도록 제어할 수 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 표시 중인 적어도 하나의 오브젝트(525), 네비게이션 영역(1411), 및 네비게이션 영역(1411) 내 표시 중인 적어도 하나의 아이템(1411a, 1411b, 및 1411c)의 크기 또한 조정(예: 기 설정된 크기보다 작은 크기로 조정)하여 표시되도록 제어할 수 있다.

- [293] 일 실시예에서, 적어도 하나의 외부 전자 장치와 통신 연결된 경우, 참조번호 <1420>에 도시된 바와 같이, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에, 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525), 네비게이션 영역(1411), 및 외부 전자 장치에서 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 오브젝트(1421), 및/또는 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션(1422)의 기능을 제어하기 위한 아이템(1423)을 표시할 수 있다.
- [294] 일 실시예에 따른 참조번호 <1410> 및 <1420>에서, 네비게이션 영역(1411)이 태스크 바 영역(520) 내 표시되는 것으로 설명하였으나, 이에 한정하는 것은 아니다. 예를 들어, 네비게이션 영역(1411)은, 태스크 바 영역(520)에 인접하게 표시될 수도 있다. 예를 들어, 참조번호 <1430> 및 <1440>에 도시된 바와 같이, 네비게이션 영역(1411)은, 태스크 바 영역(520)의 하단 영역(예: 태스크 바 영역(520)과 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))의 하단 엣지 사이)에 표시될 수 있다. 다른 예를 들어, 참조번호 <1450> 및 <1460>에 도시된 바와 같이, 네비게이션 영역(1411)은, 태스크 바 영역(520)의 상단 영역에 표시될 수 있다.
- [295] 일 실시예에서, 태스크 바 영역(520)의 하단 영역(예: 태스크 바 영역(520)과 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))에 네비게이션 영역(1411)이 표시된 상태(예: 참조번호 <1430>의 상태)에서, 적어도 하나의 외부 전자 장치와 통신 연결된 경우, 프로세서(240)는 참조번호 <1440>에 도시된 바와 같이, 태스크 바 영역(520)에, 외부 전자 장치에서 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 오브젝트(1421), 및/또는 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션(1422)의 기능을 제어하기 위한 아이템(1423)을 더 표시할 수 있다.
- [296] 일 실시예에서, 태스크 바 영역(520)의 상단 영역에 네비게이션 영역(1411)이 표시된 상태(예: 참조번호 <1450>의 상태)에서, 적어도 하나의 외부 전자 장치와 통신 연결된 경우, 프로세서(240)는 참조번호 <1460>에 도시된 바와 같이, 태스크 바 영역(520)에, 외부 전자 장치에서 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 오브젝트(1421), 및/또는 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션(1422)의 기능을 제어하기 위한 아이템(1423)을 더 표시할 수 있다.
- [297] 일 실시예에서, 홈 화면 및 참조번호 <1430>, <1440>, <1450>, 또는 <1460>에 도시된 바와 같이, 네비게이션 영역(1411)을 태스크 바 영역(520)에 인접한 영역(예: 태스크 바 영역(520)의 상단 영역 또는 태스크 바 영역(520)의 하단 영역)에 표시하는 중에, 프로세서(240)는 특정 어플리케이션의 실행을 검출할 수 있다. 특정 어플리케이션의 실행을 검출하는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 디스플레이(231)에서 특정 어플리케이션의 실행 화면이 표시되는 영역이 넓어질 수 있도록, 참조번호 <1410> 또는 <1420>에 도시된 바와 같이, 태스크 바 영역(520) 내 네비게이션 영역(1411)을 표시할 수 있다. 또한, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 표시되는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525)는, 기 설정된 크기보다 작은 크기로 태스크 바 영역(520)에 표시될 수 있다.

- [298] 이에 한정하는 것은 아니며, 예를 들어, 특정 어플리케이션이 실행된 경우, 프로세서(240)는 참조번호 <1430>(또는 <1440>) 및 <1450>(또는 <1460>)에 도시된 바와 같이, 네비게이션 영역(1411)이 태스크 바 영역(520)에 인접하게 표시(예: 태스크 바 영역(520)의 하단 영역 또는 상단 영역)되는 상태를 유지할 수도 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520), 태스크 바 영역(520)에 표시 중인 적어도 하나의 오브젝트(525), 네비게이션 영역(1411), 및 네비게이션 영역(1411) 내 표시 중인 적어도 하나의 아이템(1411a, 1411b, 및 1411c)의 크기가 기 설정된 크기보다 작은 크기로 표시되도록 제어할 수 있다.
- [299] 다른 예를 들어, 특정 어플리케이션이 실행된 경우, 프로세서(240)는, 태스크 바 영역(520)에 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525)는 표시하지 않고, 네비게이션 영역(1411)만을 표시할 수도 있다.
- [300] 도 14b는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 공통 컨트롤러 아이템을 설명하기 위한 도면이다.
- [301] 일 실시예에서, 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))는 외부 전자 장치와 통신 연결되는 것에 기반하여, 태스크 바 영역(520)에 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525) 및/또는 외부 전자 장치에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션(예: 어플리케이션I 및/또는 어플리케이션J)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(1471, 1473)를 표시할 수 있다.
- [302] 일 실시예에 따른 도 14b에서는, 외부 전자 장치에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션(예: 어플리케이션I 및/또는 어플리케이션J)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(1471, 1473) 중 어플리케이션J를 나타내는 오브젝트(1473)를 선택함에 따라, 외부 전자 장치에서 어플리케이션J를 실행하는 것으로 가정하여 설명하도록 한다.
- [303] 일 실시예에서, 적어도 하나의 어플리케이션(예: 어플리케이션I 및/또는 어플리케이션J)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(1471, 1473) 중 외부 전자 장치에서 실행 중(또는 출력 중)인 어플리케이션J를 나타내는 오브젝트(1473)는, 외부 전자 장치에서 실행 중이 아닌 어플리케이션I를 나타내는 오브젝트(1471)와 상이하게 표시될 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 외부 전자 장치에서 실행 중(또는 출력 중)인 어플리케이션J를 나타내는 오브젝트(1473)에 시각적 효과를 적용하여 표시할 수 있다. 예를 들어, 시각적 효과는, 오브젝트의 외곽을 진하게 표시하는 시각적 효과, 오브젝트를 빗금으로 표시하는 시각적 효과, 및/또는 오브젝트를 특정 색상으로 표시하는 시각적 효과를 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [304] 일 실시예에서, 외부 전자 장치에서 실행 중(또는 출력 중)인 어플리케이션J를 제어하기 위한 제어 정보를, 외부 전자 장치로부터 전달받지 못하거나, 또는 외부 전자 장치에서 실행 중(또는 출력 중)인 어플리케이션J를 제어하기 위한 제어 정보가 식별되지 않을 수 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 참조번호 <1470>에 도

시된 바와 같이, 외부 전자 장치에서 실행 가능한 어플리케이션I를 나타내는 오브젝트(1471)와 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션J를 나타내는 오브젝트(1473)를 표시할 수 있다. 다시 말해, 프로세서(240)는 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션J의 기능을 제어하기 위한 아이템(예: 도 14a의 아이템(1423))을 표시하지 않을 수 있다.

[305] 이 경우, 프로세서(240)는 어플리케이션J를 나타내는 오브젝트(1473)에서 검출되는 제스처에 기반하여, 어플리케이션에서 공통으로 사용될 수 있는 기능들인 공통 컨트롤러 기능들을 제공할 수 있다. 예를 들어, 공통 컨트롤러 기능들은, 도 14a에서 살펴본 네비게이션 영역에 표시되는 기능들(예: 메뉴를 실행하는 기능, 홈 화면으로 이동하는 기능, 및/또는 이전 화면을 표시하는 기능), 최신 실행한 기능을 재실행하는 기능, 및/또는 외부 전자 장치에 표시 중인 어플리케이션의 화면을 스크롤하는 기능을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.

[306] 일 실시예에서, 전술한 공통 컨트롤러 기능들 각각에 대응하는 제스처는 매핑되어 있을 수 있으며, 프로세서(240)는 어플리케이션J를 나타내는 오브젝트(1473)에서 검출되는 제스처에 기반하여, 외부 전자 장치가 제스처에 대응하는 기능을 수행하도록 할 수 있다. 일 실시예에서, 제스처는, 어플리케이션J를 나타내는 오브젝트(1473) 상에서의 스와이프 제스처(예: 상하 스와이프 제스처, 좌우 스와이프 제스처)를 포함할 수 있다.

[307] 이에 한정하는 것은 아니며, 프로세서(240)는 어플리케이션J를 나타내는 오브젝트(1473)에서 검출되는 제스처에 기반하여, 공통 컨트롤러 기능들의 리스트를 표시할 수 있다. 리스트에서 특정 컨트롤러 기능이 선택되는 경우, 프로세서(240)는 외부 전자 장치가 제스처에 대응하는 기능을 수행하도록 할 수 있다.

[308] 이에 한정하는 것은 아니며, 예를 들어, 프로세서(240)는 참조번호 <1480>에 도시된 바와 같이, 태스크 바 영역(520)에서, 외부 전자 장치에서 실행 중(또는 출력 중)인 어플리케이션J를 나타내는 오브젝트(1473)에 근접하게 제스처 영역(1481)을 더 표시할 수 있다. 프로세서(240)는, 제스처 영역(1481)에서 검출되는 스와이프 제스처(예: 상하 스와이프 제스처, 좌우 스와이프 제스처)에 기반하여, 외부 전자 장치가 제스처에 대응하는 기능을 수행하도록 할 수 있다.

[309] 다른 예를 들어, 프로세서(240)는 참조번호 <1490>에 도시된 바와 같이, 어플리케이션J를 나타내는 오브젝트(1473)에 인접하게 공통 컨트롤러 기능들을 나타내는 아이템들(예: 메뉴를 실행하는 기능을 나타내는 아이템(1491) 및/또는 이전 화면으로 돌아가는 기능을 나타내는 아이템(1492))을 표시할 수 있다. 미도시 되었으나, 오브젝트(1473)에 인접하게 공통 컨트롤러 기능들을 나타내는 아이템은, 홈 화면으로 이동하는 기능을 나타내는 아이템, 최신 실행한 기능을 재실행하는 기능을 나타내는 아이템, 및/또는 외부 전자 장치에 표시 중인 어플리케이션의 화면을 스크롤하는 기능을 나타내는 아이템을 더 포함할 수 있다.

[310] 다양한 실시예들에 따른 도 14b에서, 외부 전자 장치에서 실행 중(또는 출력 중)인 어플리케이션J를 제어하기 위한 제어 정보를, 외부 전자 장치로부터 전달받

지 못하거나, 또는 외부 전자 장치에서 실행 중(또는 출력 중)인 어플리케이션J을 제어하기 위한 제어 정보가 식별되지 않은 경우, 오브젝트(1473), 제스처 영역(1481), 및/또는 공통 컨트롤러 기능들을 나타내는 아이템들에서 검출되는 제스처에 기반하여, 공용 컨트롤러 기능들을 제공하는 것으로 설명하였으나, 이에 한정하는 것은 아니다. 외부 전자 장치에서 실행 중(또는 출력 중)인 어플리케이션J을 제어하기 위한 제어 정보가 존재하는 경우(예: 외부 전자 장치에서 실행 중(또는 출력 중)인 어플리케이션J을 제어하기 위한 제어 정보를 외부 전자 장치로부터 수신하거나, 또는 어플리케이션J을 제어하기 위한 제어 정보가 식별된 경우)에도, 프로세서(240)는 오브젝트(1473) 상에서 검출되는 제스처에 기반하여, 어플리케이션J을 제어할 수 있는 공용 컨트롤러 기능들을 제공할 수도 있다. 또한, 프로세서(240)는 외부 전자 장치에서 실행 중인 어플리케이션J의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템과 함께, 제스처 영역(1481) 또는 공통 컨트롤러 기능들을 나타내는 아이템들 더 표시할 수 있다. 이 경우, 프로세서(240)는 제스처 영역(1481) 또는 공통 컨트롤러 기능들을 나타내는 아이템들에서 검출되는 제스처에 기반하여, 어플리케이션을 제어할 수 있는 공용 컨트롤러 기능들을 제공할 수도 있다.

- [311] 도 15는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201), 서버(1501), 및 외부 전자 장치(401) 간 신호 흐름을 나타내는 도면이다.
- [312] 이하 실시예에서 각 동작들은 순차적으로 수행될 수도 있으나, 반드시 순차적으로 수행되는 것은 아니다. 예를 들어, 각 동작들의 순서가 변경될 수도 있으며, 적어도 두 동작들이 병렬적으로 수행될 수도 있다.
- [313] 다양한 실시예들에 따른 도 15는, 전술한 도 4와 비교하여, 전자 장치(201)가 선택된 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보와 선택된 아이템에 대응하는 기능과 관련된 정보를 서버(1501)를 통해 외부 전자 장치(401)에 전송하는 실시예를 설명하기 위한 도면이다.
- [314] 다양한 실시예들에 따른 도 15에 도시된 동작들은, 전술한 정보들을 서버(1501)를 통해 전송하는 것 외, 전술한 도 4의 동작들과 유사하므로, 이와 관련된 설명은 도 4의 설명으로 대신할 수 있다.
- [315] 도 15를 참조하면, 전자 장치(201)는 1505동작에서, 외부 전자 장치(401)와 통신 연결될 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 통신(예: 도 2의 통신 회로(210))(예: UWB, 블루투스, 저전력 블루투스,와 같은 근거리 무선 통신)을 이용하여, 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치(401)와 통신 연결될 수 있다.
- [316] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 1510동작에서, 외부 전자 장치(401)에서 실행할 수 있는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))의 적어도 일부 영역(예: 태스크 바 영역)에 표시할 수 있다.
- [317] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)에서 실행할 수 있는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트는, 전자 장치(201)에서 실행 중인 적

어도 하나의 어플리케이션(예: 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))에 표시 중인 적어도 하나의 어플리케이션 및/또는 백그라운드에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 전자 장치(201)에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션을 나타내는 오브젝트, 전자 장치(201)에서 지정된 횟수 이상 실행된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 및/또는 전자 장치(201)의 사용자에게 의해 자주 사용하는 어플리케이션으로 설정된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니며, 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트는, 외부 전자 장치(401)에서 지정된 횟수 이상 실행된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트 및/또는 외부 전자 장치(401)에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션을 나타내는 오브젝트를 포함할 수도 있다.

- [318] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 1515동작에서, 적어도 하나의 오브젝트 중 하나의 오브젝트를 선택하는 입력을 검출할 수 있다. 전자 장치(201)는 1520동작에서, 선택된 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 서버(1501)에 전송할 수 있다. 예를 들어, 선택된 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보는, 어플리케이션을 식별하기 위한 식별 정보, 어플리케이션의 로그인 정보(예: 계정 정보), 및/또는 어플리케이션의 실행과 관련된 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션이 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 실행과 관련된 정보는, 멀티미디어 콘텐츠의 재생 시간 정보를 포함할 수 있다. 어플리케이션이 브라우저 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 실행과 관련된 정보는, 링크 정보일 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [319] 일 실시예에서, 서버(1501)는 1525동작에서, 전자 장치(201)로부터 수신한 선택된 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송할 수 있다.
- [320] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)는 1530동작에서, 서버(1501)로부터 수신된 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션과 관련된 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션이 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션인 경우, 외부 전자 장치(401)는 서버(1501)로부터 수신한 어플리케이션의 실행과 관련된 정보 예를 들어, 멀티미디어 콘텐츠의 재생 시간 정보에 기반하여, 재생 시간 정보부터 멀티미디어 콘텐츠가 출력되도록 할 수 있다.
- [321] 일 실시예에서, 멀티미디어 콘텐츠가 전자 장치(201)의 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))에 출력 중인 상태였다면, 외부 전자 장치(401)가 서버(1501)로부터 수신된 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션과 관련된 정보를 출력하는 경우, 멀티미디어 콘텐츠는 전자 장치(201)의 디스플레이(231)에 표시되지 않을 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.

- [322] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 1535동작에서, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템을 선택된 오브젝트에 인접하게 표시할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션이 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능은, 멀티미디어 콘텐츠의 재생을 조작하기 위한 기능(예: 재생 중지, 재생, 앞으로 재생, 및/또는 뒤로 재생)을 포함할 수 있다. 다른 예를 들어, 어플리케이션이 사용자 인터페이스와 관련된 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능은, 사용자 인터페이스를 조작하기 위한 기능(예: 앞으로 가기, 뒤로 가기, 및/또는 홈으로 가기)을 포함할 수 있다. 또 다른 예를 들어, 어플리케이션이 사진 어플리케이션인 경우, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능은, 이전 사진을 표시하는 기능, 다음 사진을 표시하는 기능, 및/또는 추천 사진을 표시하는 기능을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [323] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 1540동작에서, 적어도 하나의 아이템 중 하나의 아이템을 선택하는 입력을 검출할 수 있다. 전자 장치(201)는 1545동작에서, 선택된 아이템에 대응하는 기능과 관련된 정보를 서버(1501)에 전송할 수 있다.
- [324] 일 실시예에서, 서버(1502)는 1550동작에서, 전자 장치(201)로부터 수신한 선택된 아이템에 대응하는 기능과 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송할 수 있다. 외부 전자 장치(401)는 1555동작에서, 서버(1502)로부터 수신한 선택된 아이템에 대응하는 기능과 관련된 정보에 기반하여, 변경된 어플리케이션의 정보를 출력할 수 있다.
- [325] 도 16a, 도 16b, 도 16c, 및 도 16d는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)의 외부 전자 장치(401)를 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [326] 도 16a를 참조하면, 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))는 복수의 어플리케이션들(예: 어플리케이션A, 어플리케이션B, 및 어플리케이션D)이 실행됨에 따라, 복수의 어플리케이션들(예: 어플리케이션A, 어플리케이션B, 및 어플리케이션D)의 화면들(예: 어플리케이션A의 제1 화면(505), 어플리케이션B의 제2 화면(510), 및 어플리케이션D의 제3 화면(515))을 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))에 표시(예: 멀티 윈도우 형태로 표시)할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 디스플레이(231)의 전체 영역을 3개의 영역으로 분할하여, 분할된 각 영역에 어플리케이션A의 제1 화면(505), 어플리케이션B의 제2 화면(510), 및 어플리케이션D의 제3 화면(515)을 표시할 수 있다.
- [327] 일 실시예에서, 어플리케이션A의 제1 화면(505), 어플리케이션B의 제2 화면(510), 및 어플리케이션D의 제3 화면(515) 각각이 표시된 윈도우는, 윈도우 핸들(1601, 1602, 1603)을 포함할 수 있다. 멀티 윈도우 중, 활성화된 윈도우(예: 어플리케이션D의 제3 화면(515)이 표시된 윈도우)의 핸들(1603)은 비활성화된 윈도우 핸들(예: 어플리케이션A의 제1 화면(505)이 표시된 윈도우의 핸들(1601), 어플리케이션B의 제2 화면(510)이 표시된 윈도우의 핸들(1602))과 구별되는 형태(예: 구별된 색상, 음영, 및/또는 모양)를 가질 수 있다.

- [328] 일 실시예에 따른 어플리케이션D의 제3 화면(515)이 멀티미디어 콘텐츠를 재생하는 화면으로 가정하여 설명하면, 프로세서(240)는 어플리케이션D의 제3 화면(515)이 표시된 윈도우를 통해 어플리케이션D와 관련된 서버에 로그인된 사용자 계정을 기반으로, 멀티미디어 콘텐츠의 재생 화면을 출력할 수 있다. 이 경우, 어플리케이션D의 제3 화면(515)이 표시된 윈도우의 일 영역(예: 윈도우의 상단 영역)에는, 서버에 로그인된 사용자 계정 정보(1604)가 표시될 수 있다. 이에 한정하는 것은 아니며, 어플리케이션D의 제3 화면(515)이 표시된 윈도우에는, 멀티미디어 콘텐츠의 현재 재생 시점을 포함하는 프로그레스 바(progress bar)(1657)가 더 표시될 수 있다(예: 도 16c 참조).
- [329] 일 실시예에서 프로세서(240)는 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션(예: 어플리케이션A, 어플리케이션B, 어플리케이션C, 어플리케이션D, 어플리케이션E, 및/또는 어플리케이션F)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525)를 표시할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525)는, 전자 장치(201)에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션(예: 디스플레이(231)에 표시 중인 적어도 하나의 어플리케이션, 및/또는 백그라운드에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 전자 장치(201)에서 실행 횟수가 가장 높은 어플리케이션을 나타내는 오브젝트, 전자 장치(201)에서 지정된 횟수 이상 실행된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트, 및/또는 전자 장치(201)의 사용자에게 의해 자주 사용하는 어플리케이션으로 설정된 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 포함할 수 있다.
- [330] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)의 디스플레이(미도시)에는, 어플리케이션H의 제4 화면(1605)이 표시된 상태일 수 있다. 이하 실시예에서, 외부 전자 장치(401)는 스마트 TV로 가정하여 설명하도록 한다.
- [331] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 연결 가능한 외부 전자 장치(401)(예: 스마트 TV)를 확인하기 위하여, BLE 스캔 동작을 지정된 주기(예: 약 3~5분)로 수행(1610)할 수 있다. 외부 전자 장치(401)는 사용자 계정(user account) 정보 및/또는 외부 전자 장치(401)의 ID(identification) 정보를 포함하는 신호를 브로드캐스팅(1615)할 수 있다.
- [332] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 사용자 계정 정보 및/또는 외부 전자 장치(401)의 ID 정보와 메모리(예: 도 2의 메모리(220))내 저장된 동일한 사용자 계정 정보 내에 포함된 외부 전자 장치(401)의 ID 정보를 비교하여, 외부 전자 장치(401)를 연결 가능한 외부 전자 장치(401)로 확인할 수 있다.
- [333] 도 16b를 참조하면, 프로세서(240)는 연결 가능한 외부 전자 장치(401)를 확인함에 기반하여, 태스크 바 영역(520)에 외부 전자 장치(401)를 나타내는 오브젝트(1616)를 표시할 수 있다.

- [334] 일 실시예에서, 태스크 바 영역(520)은 전자 장치(201)와 관련된 제1 영역(520a) 및 외부 전자 장치(401)와 관련된 제2 영역(520b)을 포함할 수 있다. 예를 들어, 태스크 바 영역(520)의 제1 영역(520a)에는, 전자 장치(201)와 관련된 적어도 하나의 어플리케이션이 표시될 수 있다. 태스크 바 영역(520)의 제2 영역(520b)에는, 외부 전자 장치(401)와 관련된 오브젝트(예: 외부 전자 장치(401)를 나타내는 오브젝트, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 오브젝트, 및/또는 외부 전자 장치(401)에서 실행 중인 어플리케이션의 기능을 제어하기 위한 아이템)를 표시할 수 있다.
- [335] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)와 관련된 오브젝트(1616)에 대한 사용자 입력(1617)에 기반하여, 외부 전자 장치(401)와 BLE 통신 연결을 수립(예: BLE Connection establishment)할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 전자 장치(201)와 관련된 정보(예: 전자 장치(201)의 정보, OS 호환 정보, 어플리케이션 호환 정보)를 포함하여 BLE 연결을 위한 요청 신호를 외부 전자 장치(401)에 전송(1620)할 수 있다. 전자 장치(201)로부터 수신되는 BLE 연결을 위한 요청 신호에 대한 응답으로, 외부 전자 장치(401)는 외부 전자 장치(401)와 관련된 정보(예: 외부 전자 장치(401)의 정보(예: 시각적 정보(display information) 및/또는 청각적 정보(audio information)의 출력 여부에 대한 정보), 호환 가능한 어플리케이션의 리스트)를 포함하여, 응답 신호를 전자 장치(201)에 전송(1625)할 수 있다.
- [336] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 응답 신호 및 외부 전자 장치(402)와 통신 연결이 수립되는 것에 기반하여, 도 16c에 도시된 바와 같이, 태스크 바 영역(520)에 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 오브젝트(예: 어플리케이션H를 나타내는 오브젝트(530a), 어플리케이션I를 나타내는 오브젝트(530b), 및/또는 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(530c))를 표시할 수 있다. 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 오브젝트(예: 어플리케이션H를 나타내는 오브젝트(530a), 어플리케이션I를 나타내는 오브젝트(530b), 및/또는 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(530c))를, 외부 전자 장치(401)를 나타내는 오브젝트(1616)에 인접하게 표시할 수 있다.
- [337] 일 실시예에서, 태스크 바 영역(520)에 표시된 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 오브젝트는, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션이 전자 장치(201)에 설치되었는지 여부를 나타내는 정보를 표시할 수도 있다. 예를 들어, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 어플리케이션H를 나타내는 오브젝트(530a), 어플리케이션I를 나타내는 오브젝트(530b), 및/또는 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(530c) 중 전자 장치(201)에 설치되지 않은 어플리케이션을 나타내는 오브젝트를 전자 장치(201)에 설치된 어플리케이션을 나타내는 오브젝트와 구별되게 표시할 수 있다.

- [338] 예를 들어, 전자 장치(201)에 설치되지 않은 어플리케이션을 어플리케이션I로 가정하여 설명하면, 프로세서(240)는 전자 장치(201)에 설치되지 않은 어플리케이션I를 나타내는 오브젝트(530b)를 전자 장치(201)에 설치된 어플리케이션H를 나타내는 오브젝트(530a) 및 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(530c)와 시각적 효과를 달리 적용하여 구별되게 표시할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 어플리케이션I를 나타내는 오브젝트(530b)를 더미(dummy)로 표시할 수 있다. 더미로 표시된 어플리케이션I를 나타내는 오브젝트(530b)를 선택하는 입력이 검출되면, 프로세서(240)는 어플리케이션I를 설치할 수 있다.
- [339] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(530c)를 선택하는 사용자 입력(1630)을 수신(또는 검출)할 수 있다. 프로세서(240)는 사용자 입력(1630)에 기반하여, 어플리케이션D와 관련된 정보 및/또는 실행 정보(예: 어플리케이션 ID 정보, 어플리케이션 계정 정보, 및/또는 재생 정보(play information))를 서버(1501)(예: 클라우드 서버)에 전송(1635)할 수 있다. 프로세서(240)는 서버(1501)로부터 응답 신호를 수신(1647)하는 것에 기반하여, 서버(1501)가 어플리케이션D와 관련된 정보 및/또는 실행 정보(예: 어플리케이션 ID 정보, 어플리케이션 계정 정보, 및/또는 재생 정보(play information))를 수신하였음을 확인할 수 있다.
- [340] 일 실시예에서, 서버(1501)는 전자 장치(201)로부터 수신한 어플리케이션D와 관련된 정보 및/또는 실행 정보(예: 어플리케이션 ID 정보, 어플리케이션 계정 정보, 및/또는 재생 정보)를 외부 전자 장치(401)에 전송(1645)할 수 있다. 서버(1501)는 외부 전자 장치(401)로부터 응답 신호를 수신(1640)하는 것에 기반하여, 외부 전자 장치(401)가 어플리케이션D와 관련된 정보 및/또는 실행 정보(예: 어플리케이션 ID 정보, 어플리케이션 계정 정보, 및/또는 재생 정보)를 수신하였음을 확인할 수 있다.
- [341] 일 실시예에서, 서버(1501)로부터 어플리케이션D와 관련된 정보 및/또는 실행 정보(예: 어플리케이션 ID 정보, 어플리케이션 계정 정보, 및/또는 재생 정보)를 수신한 것에 기반하여, 외부 전자 장치(401)는 기 실행 중이었던 어플리케이션H를 종료하고, 동일한 사용자 계정(1604)에 기반하여 서버(1501)로부터 수신한 어플리케이션D와 관련된 정보 예를 들어, 어플리케이션 ID 정보 및/또는 어플리케이션 계정 정보에 기반하여 어플리케이션D를 실행할 수 있다. 외부 전자 장치(401)는 어플리케이션D와 관련된 재생 정보에 기반하여, 재생 시점을 포함하는 프로그레스 바(progress bar)(1657)를 포함하는 콘텐츠의 재생 화면(1655)을 표시할 수 있다.
- [342] 일 실시예에서, 프로세서(240)는, 어플리케이션D와 관련된 정보 및/또는 실행 정보(예: 어플리케이션 ID 정보, 어플리케이션 계정 정보, 및/또는 재생 정보)를 서버(1501)(예: 클라우드 서버)에 전송(1635)하는 것에 기반하여, 어플리케이션D의 제3 화면(515)의 표시를 종료할 수 있다.

- [343] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 도 16d에 도시된 바와 같이, 어플리케이션A의 제1 화면(505) 및 어플리케이션B의 제2 화면(510)을 멀티 윈도우로 재구성하여 표시할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 어플리케이션A의 제1 화면(505)이 표시된 윈도우 및 어플리케이션B의 제2 화면(510)이 표시된 윈도우 중 어느 하나의 윈도우를 우선순위에 기반하여 활성화할 수 있다. 예를 들어, 우선순위는 가장 최근에 실행된 어플리케이션, 실행 횟수가 지정된 횟수를 초과한 어플리케이션에 기반하여 설정될 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [344] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 중인 어플리케이션D에 대한 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 컨트롤러(1660)를 표시할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(530c)에 인접하게 어플리케이션D에 대한 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 컨트롤러(1660)를 표시할 수 있다. 프로세서(240)는 컨트롤러(1660)를 선택하는 입력을 수신하면, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션D의 콘텐츠의 재생 화면(1655)에 대한 팝업창(1670)(예: 현재 재생 시점(예: 프로그레스 바)을 포함하는 프리뷰 화면)을, 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(530c)에 인접하게 표시할 수 있다.
- [345] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 중인 어플리케이션D에 대한 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 다른 시각적 오브젝트(1665)를 더 표시할 수 있다. 예를 들어, 다른 시각적 오브젝트(1665)는, 화면 비율을 변경하기 위한 오브젝트(예: 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 중인 어플리케이션D의 화면의 비율 변경), 플로팅 아이콘으로 표시하기 위한 오브젝트(예: 태스크 바 영역(520)에 포함된 어플리케이션D에 대한 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 컨트롤러를 플로팅 아이콘으로 제공), 및/또는 실행 종료 및 연결 종료하기 위한 오브젝트(예: 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 중인 어플리케이션D를 종료 및/또는 외부 전자 장치(401)와의 통신 연결을 종료)를 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [346] 도 17은, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201), 서버(1501), 및 외부 전자 장치(401) 간 신호 흐름을 나타내는 도면이다.
- [347] 이하 실시예에서 각 동작들은 순차적으로 수행될 수도 있으나, 반드시 순차적으로 수행되는 것은 아니다. 예를 들어, 각 동작들의 순서가 변경될 수도 있으며, 적어도 두 동작들이 병렬적으로 수행될 수도 있다.
- [348] 다양한 실시예들에 따른 도 17에 도시된 동작들은, 외부 전자 장치(401)가 어플리케이션과 관련된 정보 및 특정 어플리케이션과 관련된 정보를 서버(1501)를 통해 전자 장치(201)에 전송하는 것 외, 전술한 도 7a 및 도 7b의 동작들과 유사하므로, 이와 관련된 설명은 도 7a 및도 7b의 설명으로 대신할 수 있다.
- [349] 도 17을 참조하면, 외부 전자 장치(401)는 1705동작에서, 어플리케이션의 정보를 출력 중인 상태일 수 있다.

- [350] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 1710동작에서, 제1 사용자 입력을 검출하는 것에 기반하여, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 표시할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 태스크 바 영역(520)에 표시 중인 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템에서 제1 사용자 입력(예: 롱 프레스 입력)을 검출할 수 있다. 제1 사용자 입력이 검출되면, 전자 장치(201)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 팝업창으로, 제1 사용자 입력이 검출된 적어도 하나의 아이템에 근접하게 표시할 수 있다.
- [351] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 1715동작에서, 제2 사용자 입력(예: 롱 프레스 입력)을 검출하는 것에 기반하여, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창에서 제2 사용자 입력을 검출할 수 있다. 전자 장치(201)는 1720동작에서, 제3 사용자 입력을 검출할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창으로부터 디스플레이(231)의 특정 영역으로 이동하는 제3 사용자 입력(예: 드래그 앤 드롭 입력)을 검출할 수 있다.
- [352] 일 실시예에서, 미도시 되었으나, 제3 사용자 입력을 검출하는 것에 기반하여, 외부 전자 장치(401)에 실행 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 요청하는 신호를 전송하는 서버(1501)를 통해 외부 전자 장치(401)에 전송할 수 있다. 외부 전자 장치(401)에 실행 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 요청하는 신호를 수신하는 것에 기반하여, 외부 전자 장치(401)는 1725동작에서, 어플리케이션과 관련된 정보를 서버(1501)에 전송할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션과 관련된 정보는, 어플리케이션을 식별하기 위한 식별 정보, 어플리케이션의 로그인 정보(예: 계정 정보), 및/또는 어플리케이션의 실행과 관련된 정보를 포함할 수 있다.
- [353] 일 실시예에서, 서버(1501)는 1730동작에서, 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 어플리케이션과 관련된 정보를 전자 장치(201)에 전송할 수 있다. 전자 장치(201)는 1735동작에서, 서버(1501)로부터 수신한 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션과 관련된 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 어플리케이션의 시각적 정보(예: 화면)를 디스플레이(231)에 출력하거나, 및/또는 어플리케이션의 청각적 정보(예: 오디오 신호)를 오디오 출력 회로를 통해 출력할 수 있다.
- [354] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)는 1740동작에서, 어플리케이션을 종료할 수 있다.
- [355] 일 실시예에서, 전자 장치(201)는 1745동작에서, 외부 전자 장치(401)에서 실행할 수 있는 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트를 디스플레이(231)의 적어도 일부 영역(예: 태스크 바 영역(520))에 표시할 수 있다. 전자 장치(201)는 1750동작에서, 제4 사용자 입력을 검출할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(201)는 디스플레이(231)에 표시 중인 특정 어플리케이션의 화면으로

부터 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 대한 팝업창으로 이동하는 제4 사용자 입력(예: 드래그 앤 드롭 입력)을 검출할 수 있다. 제4 사용자 입력이 검출되는 것에 기반하여, 전자 장치(201)는 1755동작에서, 특정 어플리케이션과 관련된 정보를 서버(1501)에 전송할 수 있다.

- [356] 일 실시예에서, 서버(1501)는 1760동작에서, 특정 어플리케이션과 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 전송할 수 있다. 외부 전자 장치(401)는 1765동작에서, 전자 장치(201)로부터 수신된 특정 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 특정 어플리케이션과 관련된 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 외부 전자 장치(401)가 디스플레이 및 오디오 출력 회로를 구비한 경우, 외부 전자 장치(401)는 특정 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 특정 어플리케이션과 관련된 정보, 예를 들어, 시각적 정보 및/또는 청각적 정보를 출력할 수 있다. 다른 예를 들어, 외부 전자 장치(401)가 디스플레이를 구비하지 않고, 오디오 출력 회로만을 구비한 경우, 외부 전자 장치(401)는 특정 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 특정 어플리케이션과 관련된 정보, 예를 들어, 청각적 정보를 출력할 수 있다.
- [357] 도 18a, 도 18b, 및 도 18c는, 본 개시의 일 실시예에 따른, 전자 장치(201)의 외부 전자 장치(401)를 제어하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [358] 도 18a를 참조하면, 전자 장치(예: 도 2의 전자 장치(201))의 프로세서(예: 도 2의 프로세서(240))는 어플리케이션A의 제1 화면(505)과 어플리케이션B의 화면(510)을 멀티 윈도우 형태로 디스플레이(예: 도 2의 디스플레이(231))에 표시할 수 있다.
- [359] 일 실시예에 따른 전술한 도 16d에서 살펴본 바와 같이, 외부 전자 장치(401)는 전자 장치(201)와 통신 연결(1805)되어, 서버(1501)를 통해 수신한 어플리케이션D와 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션D와 관련된 정보(1655)(예: 시각적 정보 및/또는 청각적 정보)를 출력 중인 상태일 수 있다.
- [360] 일 실시예에서, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에, 전자 장치(201)에서 실행 중인 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(525)와 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(예: 어플리케이션H를 나타내는 오브젝트(530a) 및 어플리케이션I를 나타내는 오브젝트(530b)), 외부 전자 장치(401)에서 실행 중인 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(530c), 및/또는 어플리케이션D의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 컨트롤러(1660)를 표시할 수 있다.
- [361] 일 실시예에서, 프로세서(240)는, 외부 전자 장치(401)에서 실행 중인 어플리케이션D의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 컨트롤러(1660)에서 제1 사용자 입력을 검출할 수 있다. 예를 들어, 제1 사용자 입력은, 롭 프레스 입력을 포함할 수 있다. 하지만 이에 한정하는 것은 아니다.
- [362] 일 실시예에서, 제1 사용자 입력이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션D와 관련된 정보(예: 현재 재생

시점(예: 프로그레스 바)을 포함하는 프리뷰 화면)를 팝업창(1670)으로 어플리케이션D를 나타내는 오브젝트(530c)에 인접하게 표시할 수 있다.

- [363] 도 18b를 참조하면, 프로세서(240)는 제2 사용자 입력(1810)을 검출할 수 있다. 예를 들어, 제2 사용자 입력(1810)은, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션D와 관련된 정보에 대한 팝업창(1670)을 선택한 상태에서, 디스플레이(231)의 특정 영역으로 이동 및 드롭하는 드래그 앤 드롭 입력을 포함할 수 있다.
- [364] 도 18c를 참조하면, 팝업창(1670)을 선택한 상태에서, 디스플레이(231)의 특정 영역으로 이동하는 입력(1810)이 검출되는 것에 기반하여, 프로세서(240)는 외부 전자 장치(401)에서 실행 중인 어플리케이션D와 관련된 정보를 서버(1501)에 요청(1815)할 수 있다. 서버(1501)는 외부 전자 장치(401)에서 실행 중인 어플리케이션D와 관련된 정보를 외부 전자 장치(401)에 요청(1825)할 수 있다. 외부 전자 장치(401)는 실행 중인 어플리케이션D와 관련된 정보를 서버(1501)에 전송(1820)할 수 있다. 예를 들어, 어플리케이션D와 관련된 정보는, 어플리케이션D를 식별하기 위한 식별 정보, 어플리케이션D의 로그인 정보(예: 계정 정보), 및/또는 어플리케이션의 실행과 관련된 정보를 포함할 수 있다.
- [365] 일 실시예에서, 서버(1501)는 외부 전자 장치(401)로부터 수신한 어플리케이션D와 관련된 정보를 전자 장치(201)에 전송(1830)할 수 있다. 프로세서(240)는 서버(1501)로부터 수신한 어플리케이션D와 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션D와 관련된 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 어플리케이션A의 제1 화면(505) 및 어플리케이션B의 제2 화면(510)을 디스플레이(231)에 표시하는 상태에서, 어플리케이션D의 제3 화면(515)을 더 표시하는 상태로 멀티 윈도우로 재구성하여 표시할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(240)는 디스플레이(231)의 전체 영역을 2개의 영역으로 분할한 상태에서, 3개의 분할 영역으로 재구성할 수 있다. 프로세서(240)는 분할된 3개의 영역 각각에 어플리케이션A의 제1 화면(505), 어플리케이션B의 제2 화면(510), 및 어플리케이션D의 제3 화면(515)을 표시할 수 있다.
- [366] 일 실시예에서, 외부 전자 장치(401)는 어플리케이션D와 관련된 정보의 출력을 종료할 수 있다. 또한, 프로세서(240)는 태스크 바 영역(520)에 어플리케이션D와 관련된 기능을 제어할 수 있는 적어도 하나의 아이콘을 표시하는 대신, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 적어도 하나의 어플리케이션(예: 어플리케이션H, 어플리케이션I, 및/또는 어플리케이션D)을 나타내는 적어도 하나의 오브젝트(530)를 표시할 수 있다.
- [367] 다양한 실시예들에 따른 도 2 내지 도 18c에서 살펴본 바와 같이, 전자 장치(201)는, 외부 전자 장치(401, 1101)에서 실행 중인 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 컨트롤러(예: 적어도 하나의 아이콘)을 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에 표시함으로써, 외부 전자 장치(401, 1101)에서 실행 중인 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 직관적으로 제어할 수 있다. 이에 따라, 사용자는 전자 장치(201)를 사용하면서 외부 전자 장치(401, 1101)에서 실행

행 중인 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위하여, 외부 전자 장치(401, 1101)에서 직접 조작해야 하는 번거로움을 해소할 수 있다.

- [368] 본 개시의 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 전자 장치(201)에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(task bar area)(520)에 표시하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 통신 회로(210)를 통해, 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치(401)를 검출하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 외부 전자 장치(401)를 검출하는 것에 기반하여, 통신을 통해 외부 전자 장치(401)와 연결하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 확인하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 제2 오브젝트를 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에 표시하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 제2 오브젝트에 대한 입력에 기반하여, 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 통신 회로(210)를 통해 외부 전자 장치(401)에 전송하는 동작을 포함할 수 있다.
- [369] 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 제2 어플리케이션의 실행 화면을 디스플레이(231)에 표시하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 태스크 바 영역(520)에, 오브젝트들의 제1 세트의 행 및 제2 오브젝트의 표시와 함께 홈 버튼을 표시하는 동작을 포함할 수 있다.
- [370] 일 실시예에 따른 태스크 바 영역(520)은, 제2 어플리케이션의 실행 화면과 디스플레이(231)의 하단 엣지(bottom edge) 사이에 위치할 수 있다.
- [371] 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이টে를 제2 오브젝트에 인접하게 표시하는 동작을 포함할 수 있다.
- [372] 일 실시예에 따른 적어도 하나의 아이টে를 제2 오브젝트에 인접하게 표시하는 동작은, 제2 오브젝트가 멀티미디어 플레이어 어플리케이션을 나타내는 경우, 멀티미디어 플레이어 어플리케이션의 기능들을 제어하기 위한 사용자 인터페이스 아이টে들을 제2 오브젝트에 인접하게 표시하는 동작을 포함할 수 있다.
- [373] 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 확인하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 기 정의된 조건(a predefined condition)에 기반하여, 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 복

수의 어플리케이션들의 서브셋(subset)을 선택하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에, 선택된 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 복수의 어플리케이션들의 서브셋을 나타내는 제2 오브젝트들의 행을 표시하는 동작을 포함할 수 있다.

[374] 일 실시예에 따른 복수의 어플리케이션들의 서브셋을 선택하기 위한 기 정의된 조건은, 외부 전자 장치(401)의 타입에 따른 외부 전자 장치(401)에서 출력할 정보의 타입을 포함할 수 있다.

[375] 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에 표시된 적어도 하나의 아이템에서 제1 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 제1 사용자 입력이 검출되는 경우, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 팝업 형태로 디스플레이(231)에 표시하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 팝업 형태로 표시된 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에서 제2 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 제2 사용자 입력이 검출되는 경우, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입하는 동작을 포함할 수 있다.

[376] 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입한 후, 팝업 형태로 표시된 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에서 제3 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 제3 사용자 입력이 검출되는 경우, 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보의 전송을 요청하는 신호를 외부 전자 장치(401)에 전송하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 전송을 요청하는 신호에 대한 응답으로, 통신 회로(210)를 통해, 외부 전자 장치(401)로부터 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 수신하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 수신한 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 어플리케이션과 관련된 정보를 출력하는 동작을 포함할 수 있다.

[377] 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입한 후, 디스플레이(231)에 표시 중인 제2 어플리케이션의 실행 화면에서 제4 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 제4 사용자 입력이 검출되는 경우, 제2 어플리케이션과 관련된 정보를, 통신 회로(210)를 통해 외부 전자 장치(401)에 전송하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전

자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에, 제2 어플리케이션을 나타내는 오브젝트와 제2 어플리케이션과 관련된 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이টে를 표시하는 동작을 포함할 수 있다.

- [378] 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 제4 사용자 입력이 검출되는 경우, 제2 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 제2 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인 것으로 확인되면, 팝업 형태로 표시된 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 제1 시각적 효과를 적용하여 표시하는 동작을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따른 전자 장치(201)의 외부 전자 장치 제어 방법은, 제2 어플리케이션이 외부 전자 장치(401)에서 지원하지 않은 어플리케이션으로 확인되면, 팝업 형태로 표시된 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 제2 시각적 효과를 적용하여 표시하는 동작을 포함할 수 있다.
- [379] 본 문서에 개시된 다양한 실시예들에 따른 전자 장치는 다양한 형태의 장치가 될 수 있다. 전자 장치는, 예를 들면, 휴대용 통신 장치(예: 스마트폰), 컴퓨터 장치, 휴대용 멀티미디어 장치, 휴대용 의료 기기, 카메라, 웨어러블 장치, 또는 가전 장치를 포함할 수 있다. 본 문서의 실시예에 따른 전자 장치는 전술한 기기들에 한정되지 않는다.
- [380] 본 문서의 다양한 실시예들 및 이에 사용된 용어들은 본 문서에 기재된 기술적 특징들을 특정한 실시예들로 한정하려는 것이 아니며, 해당 실시예의 다양한 변경, 균등물, 또는 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 도면의 설명과 관련하여, 유사한 또는 관련된 구성요소에 대해서는 유사한 참조 부호가 사용될 수 있다. 아이টে에 대응하는 명사의 단수 형은 관련된 문맥상 명백하게 다르게 지시하지 않는 한, 상기 아이টে 한 개 또는 복수 개를 포함할 수 있다. 본 문서에서, "A 또는 B", "A 및 B 중 적어도 하나", "A 또는 B 중 적어도 하나", "A, B 또는 C", "A, B 및 C 중 적어도 하나", 및 "A, B, 또는 C 중 적어도 하나"와 같은 문구들 각각은 그 문구들 중 해당하는 문구에 함께 나열된 항목들 중 어느 하나, 또는 그들의 모든 가능한 조합을 포함할 수 있다. "제1", "제2", 또는 "첫째" 또는 "둘째"와 같은 용어들은 단순히 해당 구성요소를 다른 해당 구성요소와 구분하기 위해 사용될 수 있으며, 해당 구성요소들을 다른 측면(예: 중요성 또는 순서)에서 한정하지 않는다. 어떤(예: 제1) 구성요소가 다른(예: 제2) 구성요소에, "기능적으로" 또는 "통신적으로"라는 용어와 함께 또는 이런 용어 없이, "커플드" 또는 "커넥티드"라고 언급된 경우, 그것은 상기 어떤 구성요소가 상기 다른 구성요소에 직접적으로(예: 유선으로), 무선으로, 또는 제3 구성요소를 통하여 연결될 수 있다는 것을 의미한다.

- [381] 본 문서의 다양한 실시예들에서 사용된 용어 "모듈"은 하드웨어, 소프트웨어 또는 펌웨어로 구현된 유닛을 포함할 수 있으며, 예를 들면, 로직, 논리 블록, 부품, 또는 회로와 같은 용어와 상호 호환적으로 사용될 수 있다. 모듈은, 일체로 구성된 부품 또는 하나 또는 그 이상의 기능을 수행하는, 상기 부품의 최소 단위 또는 그 일부가 될 수 있다. 예를 들면, 일 실시예에 따르면, 모듈은 ASIC(application-specific integrated circuit)의 형태로 구현될 수 있다.
- [382] 본 문서의 다양한 실시예들은 기기(machine)(예: 전자 장치(101)) 의해 읽을 수 있는 저장 매체(storage medium)(예: 내장 메모리(136) 또는 외장 메모리(138))에 저장된 하나 이상의 명령어들을 포함하는 소프트웨어(예: 프로그램(140))로서 구현될 수 있다. 예를 들면, 기기(예: 전자 장치(101))의 프로세서(예: 프로세서(120))는, 저장 매체로부터 저장된 하나 이상의 명령어들 중 적어도 하나의 명령을 호출하고, 그것을 실행할 수 있다. 이것은 기기가 상기 호출된 적어도 하나의 명령어에 따라 적어도 하나의 기능을 수행하도록 운영되는 것을 가능하게 한다. 상기 하나 이상의 명령어들은 컴파일러에 의해 생성된 코드 또는 인터프리터에 의해 실행될 수 있는 코드를 포함할 수 있다. 기기로 읽을 수 있는 저장 매체는, 비일시적(non-transitory) 저장 매체의 형태로 제공될 수 있다. 여기서, '비일시적'은 저장 매체가 실재(tangible)하는 장치이고, 신호(signal)(예: 전자기파)를 포함하지 않는다는 것을 의미할 뿐이며, 이 용어는 데이터가 저장 매체에 반영구적으로 저장되는 경우와 임시적으로 저장되는 경우를 구분하지 않는다.
- [383] 일 실시예에 따르면, 본 문서에 개시된 다양한 실시예들에 따른 방법은 컴퓨터 프로그램 제품(computer program product)에 포함되어 제공될 수 있다. 컴퓨터 프로그램 제품은 상품으로서 판매자 및 구매자 간에 거래될 수 있다. 컴퓨터 프로그램 제품은 기기로 읽을 수 있는 저장 매체(예: compact disc read only memory(CD-ROM))의 형태로 배포되거나, 또는 어플리케이션 스토어(예: 플레이 스토어™)를 통해 또는 두 개의 사용자 장치들(예: 스마트폰들) 간에 직접, 온라인으로 배포(예: 다운로드 또는 업로드)될 수 있다. 온라인 배포의 경우에, 컴퓨터 프로그램 제품의 적어도 일부는 제조사의 서버, 어플리케이션 스토어의 서버, 또는 중계 서버의 메모리와 같은 기기로 읽을 수 있는 저장 매체에 적어도 일시 저장되거나, 임시적으로 생성될 수 있다.
- [384] 다양한 실시예들에 따르면, 상기 기술한 구성요소들의 각각의 구성요소(예: 모듈 또는 프로그램)는 단수 또는 복수의 개체를 포함할 수 있으며, 복수의 개체 중 일부는 다른 구성요소에 분리 배치될 수도 있다. 다양한 실시예들에 따르면, 전술한 해당 구성요소들 중 하나 이상의 구성요소들 또는 동작들이 생략되거나, 또는 하나 이상의 다른 구성요소들 또는 동작들이 추가될 수 있다. 대체적으로 또는 추가적으로, 복수의 구성요소들(예: 모듈 또는 프로그램)은 하나의 구성요소로 통합될 수 있다. 이런 경우, 통합된 구성요소는 상기 복수의 구성요소들 각각의 구성요소의 하나 이상의 기능들을 상기 통합 이전에 상기 복수의 구성요소들 중 해당 구성요소에 의해 수행되는 것과 동일 또는 유사하게 수행할 수 있다. 다

양한 실시예들에 따르면, 모듈, 프로그램 또는 다른 구성요소에 의해 수행되는 동작들은 순차적으로, 병렬적으로, 반복적으로, 또는 휴리스틱하게 실행되거나, 상기 동작들 중 하나 이상이 다른 순서로 실행되거나, 생략되거나, 또는 하나 이상의 다른 동작들이 추가될 수 있다.

- [385] 본 명세서의 청구범위 및 상세한 설명에 따른 본 개시의 다양한 실시예들은 하드웨어, 소프트웨어의 형태, 또는 하드웨어와 소프트웨어의 조합으로 구현될 수 있다는 것이 인식될 것이다.
- [386] 임의의 이러한 소프트웨어는 비일시적 컴퓨터 판독가능 저장매체에 저장될 수 있다. 비일시적 컴퓨터 판독가능 저장매체는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들(소프트웨어 모듈들)을 저장하며, 이러한 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은 전자 장치의 하나 이상의 프로세서들에 의해 실행될 때, 전자 장치가 본 발명의 방법을 수행하게 하는 인스트럭션들을 포함할 수 있다.
- [387] 임의의 이러한 소프트웨어는, 예를 들어, 삭제 가능 또는 재기록 가능 여부와 상관없이, ROM(read only memory)의 저장소와 같은 휘발성 또는 비휘발성 저장소의 형태, 또는 예를 들어, RAM(random access memory), 메모리 칩(memory chips), 장치 또는 집적 회로와 같은 메모리의 형태, 또는 예를 들어, 콤팩트 디스크(CD), DVD(digital versatile disc), 자기 디스크(magnetic disk) 또는 자기 테이프(magnetic tape)와 같은 광학 또는 자기적으로 기록 가능한 매체 상에서 저장될 수 있다. 저장 장치들 및 저장 매체는 실행될 시에 본 개시의 다양한 실시예들을 구현하는 것을 포함하는 컴퓨터 프로그램 또는 컴퓨터 프로그램들을 저장하는데 적합한 비일시적 머신-판독가능 저장소에 대한 다양한 실시예들이라는 것이 인식될 것이다. 따라서, 다양한 실시예들은 본 명세서의 청구범위들 중 어느 것에서 청구된 바와 같은 장치나 방법을 구현하기 위한 코드를 포함하는 프로그램 및 상기 프로그램을 저장하는 비일시적 머신-판독가능 저장소를 제공할 수 있다.
- [388] 한편 본 개시의 상세한 설명에서는 다양한 실시예들에 대해 설명하였으나, 당업자는 본 개시의 범위 및 사상을 벗어나지 않고 형태 및 세부 사항의 다양한 변경들이 가능함은 물론이며, 본 개시의 범위는 설명된 실시예들에 한정되어서는 안되며 후술하는 청구범위 및 그 균등물에 의해 정의되어야 한다.

청구범위

- [청구항 1] 전자 장치(201)에 있어서,
통신 회로(210);
디스플레이(231);
하나 이상의 컴퓨터 프로그램들을 저장하는 메모리(220); 및
상기 통신 회로(210), 상기 디스플레이(231), 및 상기 메모리(220)와 통신
가능하게 연결된 하나 이상의 프로세서(240)를 포함하고,
컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터
프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 상기
전자 장치(201)가,
상기 전자 장치(201)에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타
내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 상기 디스플레이(231)의 태스크 바
영역(task bar area)(520)에 표시하고,
상기 통신 회로(210)를 통해, 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치
(401)를 검출하고,
상기 외부 전자 장치(401)를 검출하는 것에 기반하여, 통신을 통해 상기
외부 전자 장치(401)와 연결하고,
상기 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 확인하고,
상기 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는
제2 오브젝트를 상기 디스플레이(231)의 상기 태스크 바 영역(520)에 표시
하고,
상기 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신하고, 및
상기 입력에 기반하여, 상기 통신 회로(210)를 통해 상기 외부 전자 장치
(401)에 상기 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 전
송하도록 하는 전자 장치.
- [청구항 2] 제 1 항에 있어서,
상기 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴
퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때,
상기 전자 장치(201)가,
제2 어플리케이션의 실행 화면을 상기 디스플레이(231)에 표시하고,
상기 태스크 바 영역(520)에, 상기 오브젝트들의 제1 세트의 행 및 상기 제
2 오브젝트의 표시와 함께 홈 버튼을 표시하고, 및
상기 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나
의 아이템을 상기 제2 오브젝트에 인접하게 표시하도록 하고,
상기 태스크 바 영역(520)은, 상기 제2 어플리케이션의 실행 화면과 상기
디스플레이(231)의 하단 엣지(bottom edge) 사이에 위치하는 전자 장치.
- [청구항 3] 제 2 항에 있어서,

상기 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 상기 전자 장치(201)가,

상기 제2 오브젝트가 멀티미디어 플레이어 어플리케이션을 나타내는 경우, 상기 멀티미디어 플레이어 어플리케이션의 기능들을 제어하기 위한 사용자 인터페이스 아이템들을 상기 제2 오브젝트에 인접하게 표시하도록 하는 전자 장치.

[청구항 4]

제 1 항에 있어서,

상기 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 상기 전자 장치(201)가,

상기 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 확인하고,

기 정의된 조건(a predefined condition)에 기반하여, 상기 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 복수의 어플리케이션들의 서브셋(subset)을 선택하고, 및

상기 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에, 상기 선택된 상기 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 복수의 어플리케이션들의 서브셋을 나타내는 제2 오브젝트들의 행을 표시하도록 하고,

상기 복수의 어플리케이션들의 서브셋을 선택하기 위한 상기 기 정의된 조건은, 상기 외부 전자 장치(401)의 타입에 따른 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력할 정보의 타입을 포함하는 전자 장치.

[청구항 5]

제 2 항에 있어서,

상기 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 상기 전자 장치(201)가,

상기 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에 표시된 상기 적어도 하나의 아이템에서 제1 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하고,

상기 제1 사용자 입력이 검출되는 경우, 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 상기 어플리케이션과 관련된 정보를 팝업 형태로 상기 디스플레이(231)에 표시하고,

상기 팝업 형태로 표시된 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 상기 어플리케이션과 관련된 정보에서 제2 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하고, 및

상기 제2 사용자 입력이 검출되는 경우, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입하도록 하는 전자 장치.

[청구항 6]

제 5 항에 있어서,

상기 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 상기 전자 장치(201)가,
 상기 멀티 윈도우 배치 모드에 진입한 후, 상기 팝업 형태로 표시된 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 상기 어플리케이션과 관련된 정보에서 제3 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하고,
 상기 제3 사용자 입력이 검출되는 경우, 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 상기 어플리케이션과 관련된 정보의 전송을 요청하는 신호를 상기 외부 전자 장치(401)에 전송하고,
 상기 전송을 요청하는 신호에 대한 응답으로, 상기 통신 회로(210)를 통해, 상기 외부 전자 장치(401)로부터 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 상기 어플리케이션과 관련된 정보를 수신하고, 및
 상기 수신한 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 상기 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 상기 어플리케이션과 관련된 정보를 출력하도록 하는 전자 장치.

[청구항 7]

제 5 항에 있어서,
 상기 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 상기 전자 장치(201)가,
 상기 멀티 윈도우 배치 모드에 진입한 후, 상기 디스플레이(231)에 표시 중인 상기 제2 어플리케이션의 실행 화면에서 제4 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하고,
 상기 제4 사용자 입력이 검출되는 경우, 상기 제2 어플리케이션과 관련된 정보를, 상기 통신 회로(210)를 통해 상기 외부 전자 장치(401)에 전송하고, 및
 상기 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에, 상기 제2 어플리케이션을 나타내는 오브젝트와 상기 제2 어플리케이션과 관련된 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이콘을 표시하고, 하는 전자 장치.

[청구항 8]

제 7 항에 있어서,
 상기 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 상기 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들은, 상기 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때, 상기 전자 장치(201)가,
 상기 제4 사용자 입력이 검출되는 경우, 상기 제2 어플리케이션이 상기 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인하고,
 상기 제2 어플리케이션이 상기 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인 것으로 확인되면, 상기 팝업 형태로 표시된 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 제1 시각적 효과를 적용하여 표시하고, 및

상기 제2 어플리케이션이 상기 외부 전자 장치(401)에서 지원하지 않은 어플리케이션으로 확인되면, 상기 팝업 형태로 표시된 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 제2 시각적 효과를 적용하여 표시하도록 하는 전자 장치.

[청구항 9] 전자 장치(201)의 외부 전자 장치(401) 제어 방법은,
상기 전자 장치(201)에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(task bar area)(520)에 표시하는 동작;
통신 회로(210)를 통해, 상기 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치(401)를 검출하는 동작;
상기 외부 전자 장치(401)를 검출하는 것에 기반하여, 통신을 통해 상기 외부 전자 장치(401)와 연결하는 동작;
상기 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 확인하는 동작;
상기 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 제2 오브젝트를 상기 디스플레이(231)의 상기 태스크 바 영역(520)에 표시하는 동작;
상기 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신하는 동작; 및
상기 입력에 기반하여, 상기 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 상기 통신 회로(210)를 통해 상기 외부 전자 장치(401)에 전송하는 동작을 포함하는 방법.

[청구항 10] 제 9 항에 있어서,
제2 어플리케이션의 실행 화면을 상기 디스플레이(231)에 표시하는 동작; 및
상기 태스크 바 영역(520)에, 상기 오브젝트들의 제1 세트의 행 및 상기 제2 오브젝트의 표시와 함께 홈 버튼을 표시하는 동작;
상기 어플리케이션의 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이টে를 상기 제2 오브젝트에 인접하게 표시하는 동작을 더 포함하고,
상기 태스크 바 영역(520)은, 상기 제2 어플리케이션의 실행 화면과 상기 디스플레이(231)의 하단 엣지(bottom edge) 사이에 위치하는 방법.

[청구항 11] 제 9 항에 있어서,
상기 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 확인하는 동작;
기 정의된 조건(a predefined condition)에 기반하여, 상기 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 복수의 어플리케이션들의 서브셋(subset)을 선택하는 동작; 및

상기 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에, 상기 선택된 상기 외부 전자 장치(401)에서 실행 가능한 복수의 어플리케이션들의 서브셋을 나타내는 제2 오브젝트들의 행을 표시하는 동작을 더 포함하고, 상기 복수의 어플리케이션들의 서브셋을 선택하기 위한 상기 기 정의된 조건은, 상기 외부 전자 장치(401)의 타입에 따른 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력할 정보의 타입을 포함하는 방법.

- [청구항 12] 제 10 항에 있어서,
상기 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에 표시된 상기 적어도 하나의 아이템에서 제1 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하는 동작;
상기 제1 사용자 입력이 검출되는 경우, 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보를 팝업 형태로 상기 디스플레이(231)에 표시하는 동작;
상기 팝업 형태로 표시된 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에서 제2 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하는 동작; 및
상기 제2 사용자 입력이 검출되는 경우, 멀티 윈도우 배치 모드에 진입하는 동작을 더 포함하는 방법.

- [청구항 13] 제 12 항에 있어서,
상기 멀티 윈도우 배치 모드에 진입한 후, 상기 팝업 형태로 표시된 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 상기 어플리케이션과 관련된 정보에서 제3 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하는 동작;
상기 제3 사용자 입력이 검출되는 경우, 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 상기 어플리케이션과 관련된 정보의 전송을 요청하는 신호를 상기 외부 전자 장치(401)에 전송하는 동작;
상기 전송을 요청하는 신호에 대한 응답으로, 상기 통신 회로(210)를 통해, 상기 외부 전자 장치(401)로부터 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 상기 어플리케이션과 관련된 정보를 수신하는 동작; 및
상기 수신한 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 상기 어플리케이션과 관련된 정보에 기반하여, 상기 어플리케이션과 관련된 정보를 출력하는 동작을 더 포함하는 방법.

- [청구항 14] 제 12 항에 있어서,
상기 멀티 윈도우 배치 모드에 진입한 후, 상기 디스플레이(231)에 표시 중인 상기 제2 어플리케이션의 실행 화면에서 제4 사용자 입력이 검출되는지 여부를 확인하는 동작;
상기 제4 사용자 입력이 검출되는 경우, 상기 제2 어플리케이션과 관련된 정보를, 상기 통신 회로(210)를 통해 상기 외부 전자 장치(401)에 전송하는 동작;

상기 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(520)에, 상기 제2 어플리케이션을 나타내는 오브젝트와 상기 제2 어플리케이션과 관련된 적어도 하나의 기능을 제어하기 위한 적어도 하나의 아이템을 표시하는 동작;

상기 제2 어플리케이션이 상기 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인지 여부를 확인하는 동작;

상기 제2 어플리케이션이 상기 외부 전자 장치(401)에서 지원하는 어플리케이션인 것으로 확인되면, 상기 팝업 형태로 표시된 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 제1 시각적 효과를 적용하여 표시하는 동작; 및

상기 제2 어플리케이션이 상기 외부 전자 장치(401)에서 지원하지 않은 어플리케이션으로 확인되면, 상기 팝업 형태로 표시된 상기 외부 전자 장치(401)에서 출력 중인 어플리케이션과 관련된 정보에 제2 시각적 효과를 적용하여 표시하는 동작을 더 포함하는 방법.

[청구항 15]

전자 장치(201)의 하나 이상의 프로세서(240)에 의해 실행될 때 시, 상기 프로세서(240)가 동작들을 수행하도록 하는 컴퓨터 실행 가능한 인스트럭션들(instructions)을 포함하는 컴퓨터 프로그램들을 저장하는 비 일시적인(non-transitory) 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체(computer-readable medium)에 있어서,

상기 전자 장치(201)에 의해 실행 가능한 복수의 어플리케이션들을 나타내는 오브젝트들의 제1 세트의 행을 디스플레이(231)의 태스크 바 영역(task bar area)(520)에 표시하는 동작;

통신 회로(210)를 통해, 상기 전자 장치(201)에 근접하는 외부 전자 장치(401)를 검출하는 동작;

상기 외부 전자 장치(401)를 검출하는 것에 기반하여, 통신을 통해 상기 외부 전자 장치(401)와 연결하는 동작;

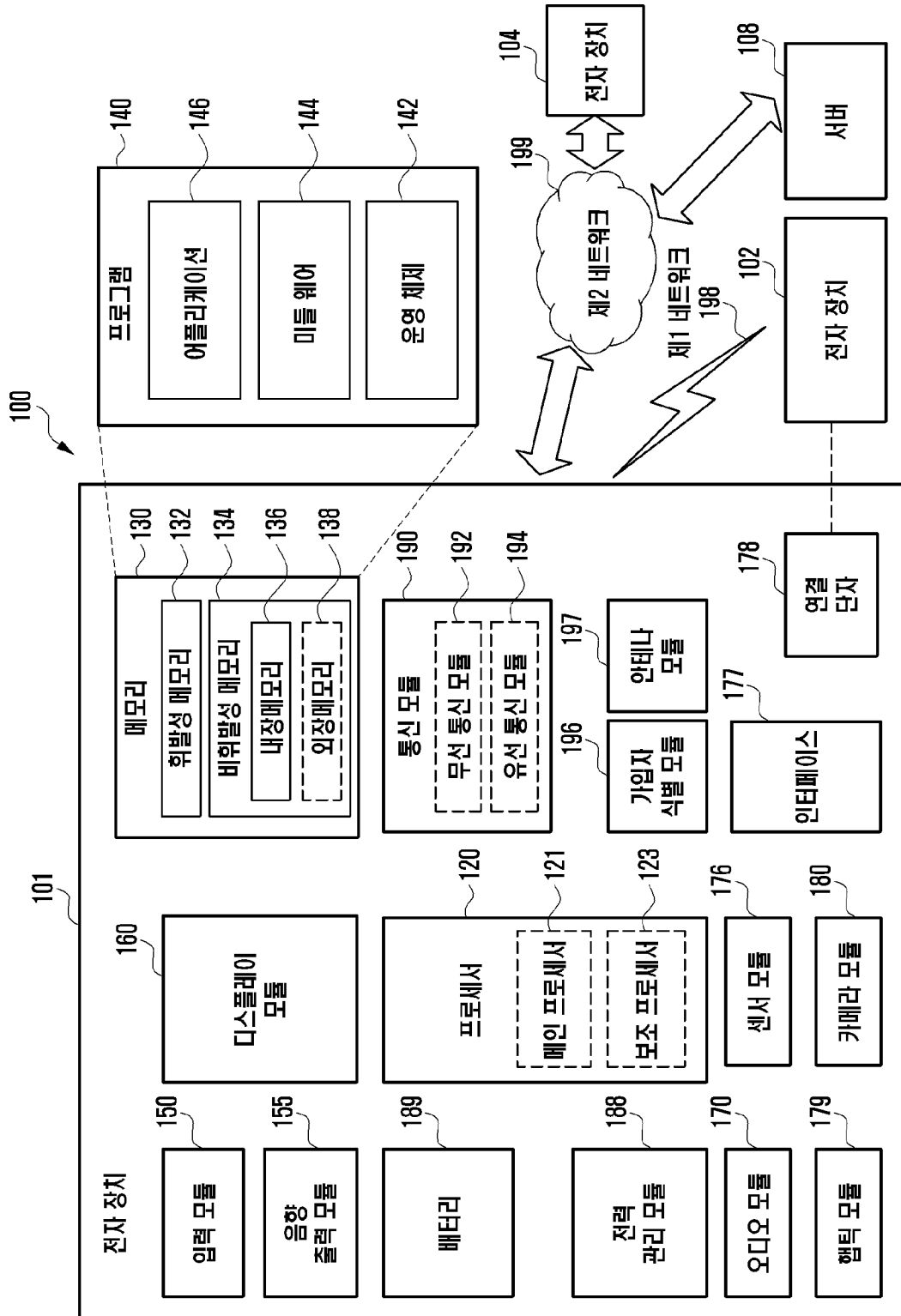
상기 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 확인하는 동작;

상기 외부 전자 장치(401)에 의해 실행 가능한 어플리케이션을 나타내는 제2 오브젝트를 상기 디스플레이(231)의 상기 태스크 바 영역(520)에 표시하는 동작;

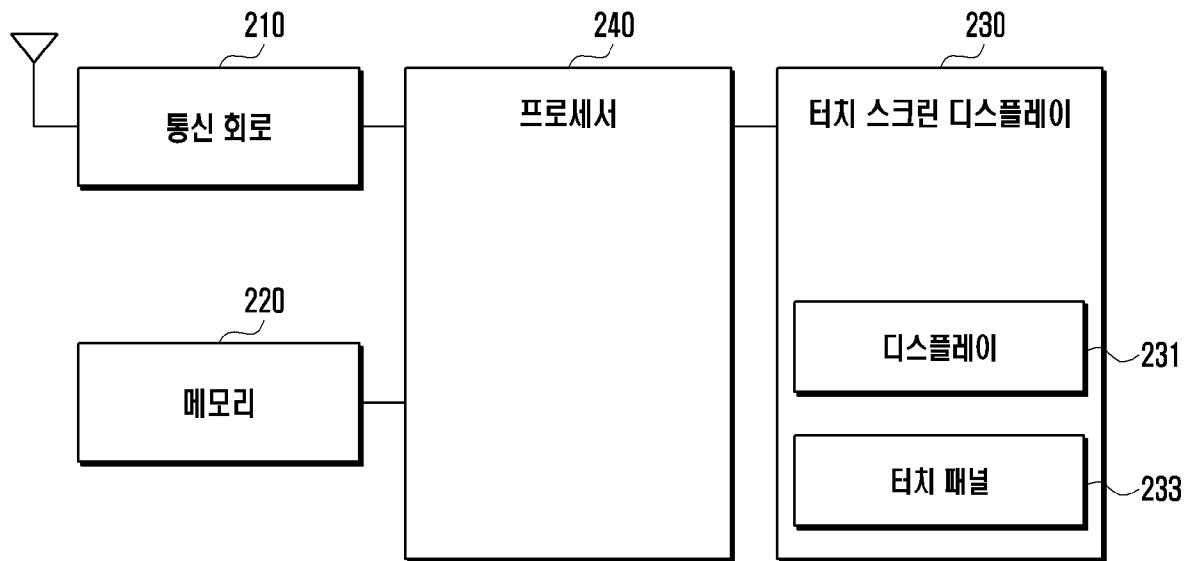
상기 제2 오브젝트에 대한 입력을 수신하는 동작; 및

상기 입력에 기반하여, 상기 제2 오브젝트에 대응하는 어플리케이션과 관련된 정보를 상기 통신 회로(210)를 통해 상기 외부 전자 장치(401)에 전송하는 동작을 실행하도록 하는 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

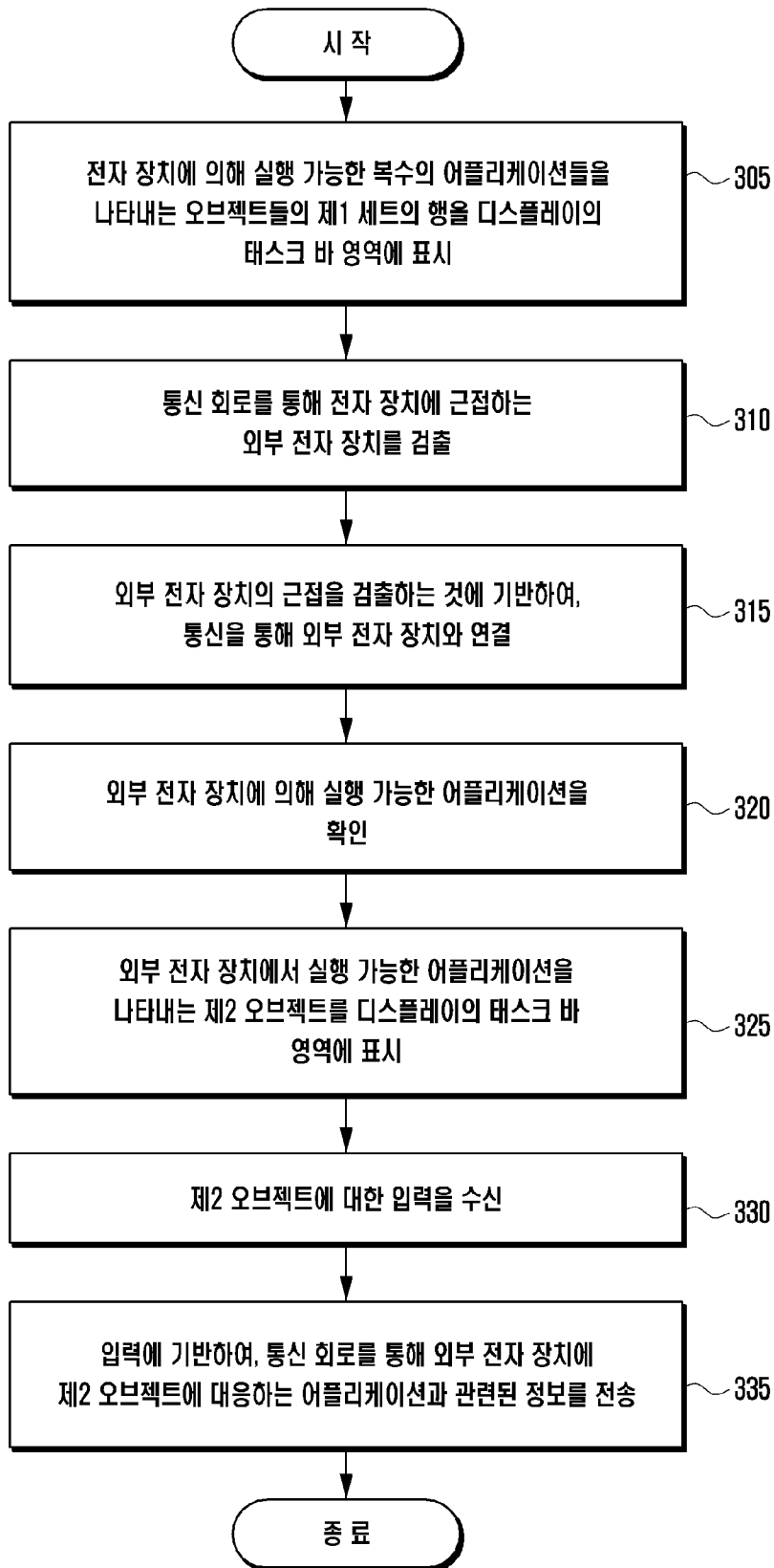
[도 1]



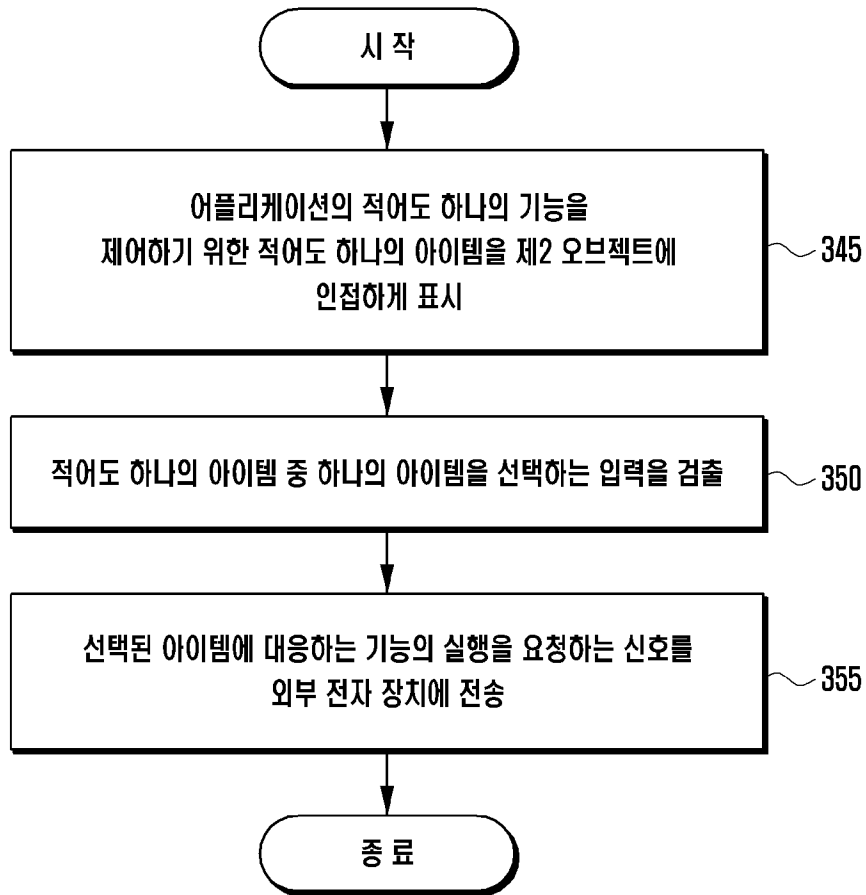
[도2]

201

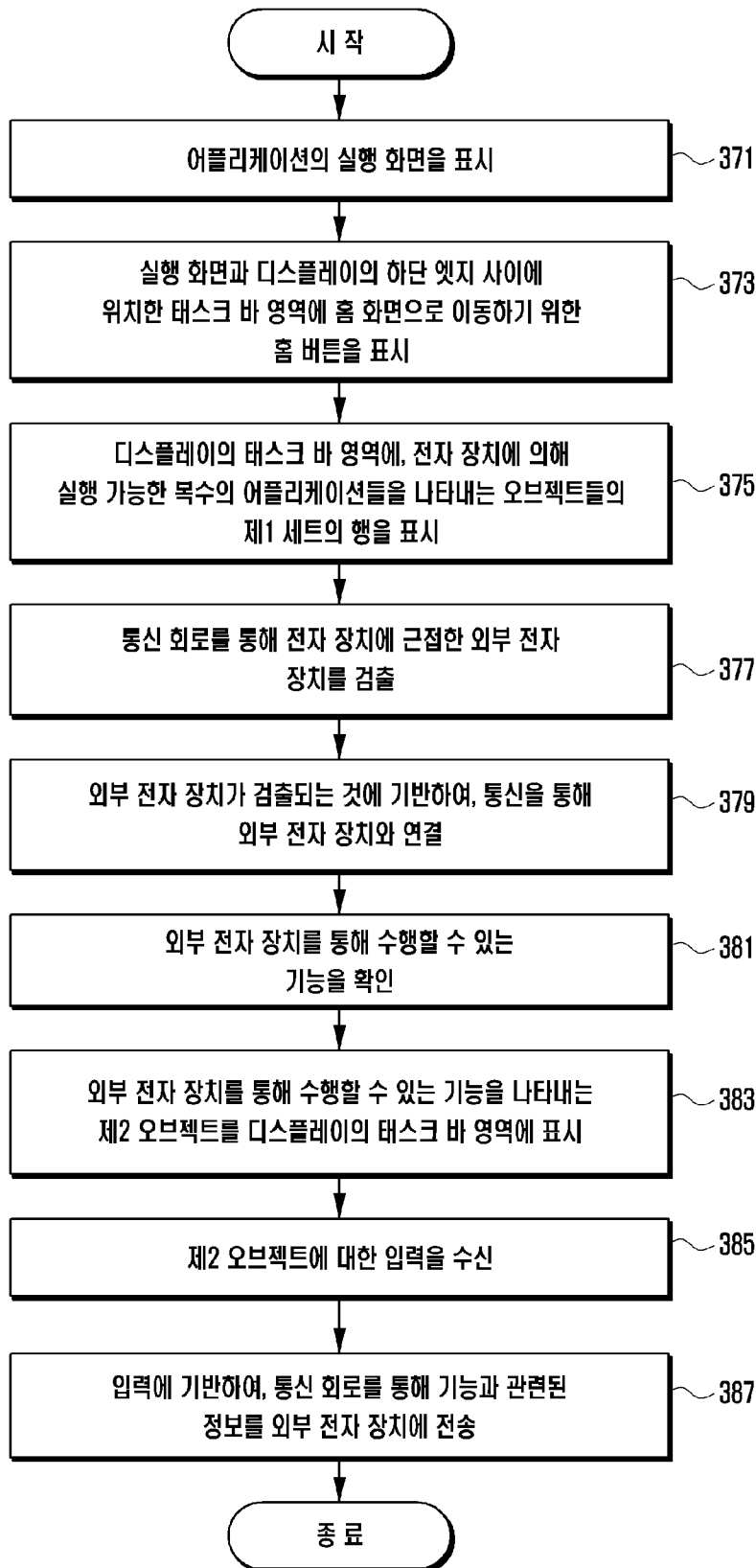
[도3a]



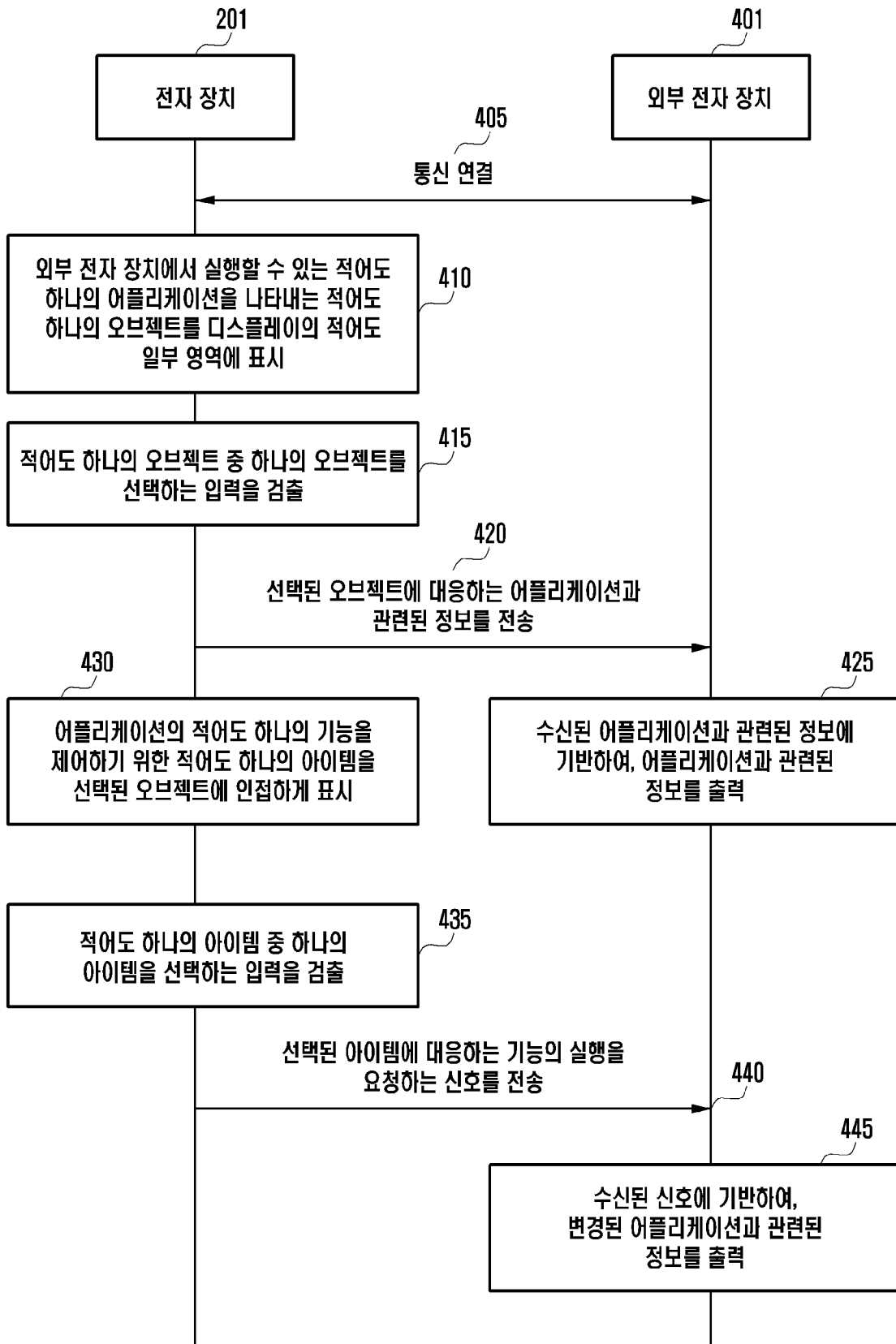
[도3b]



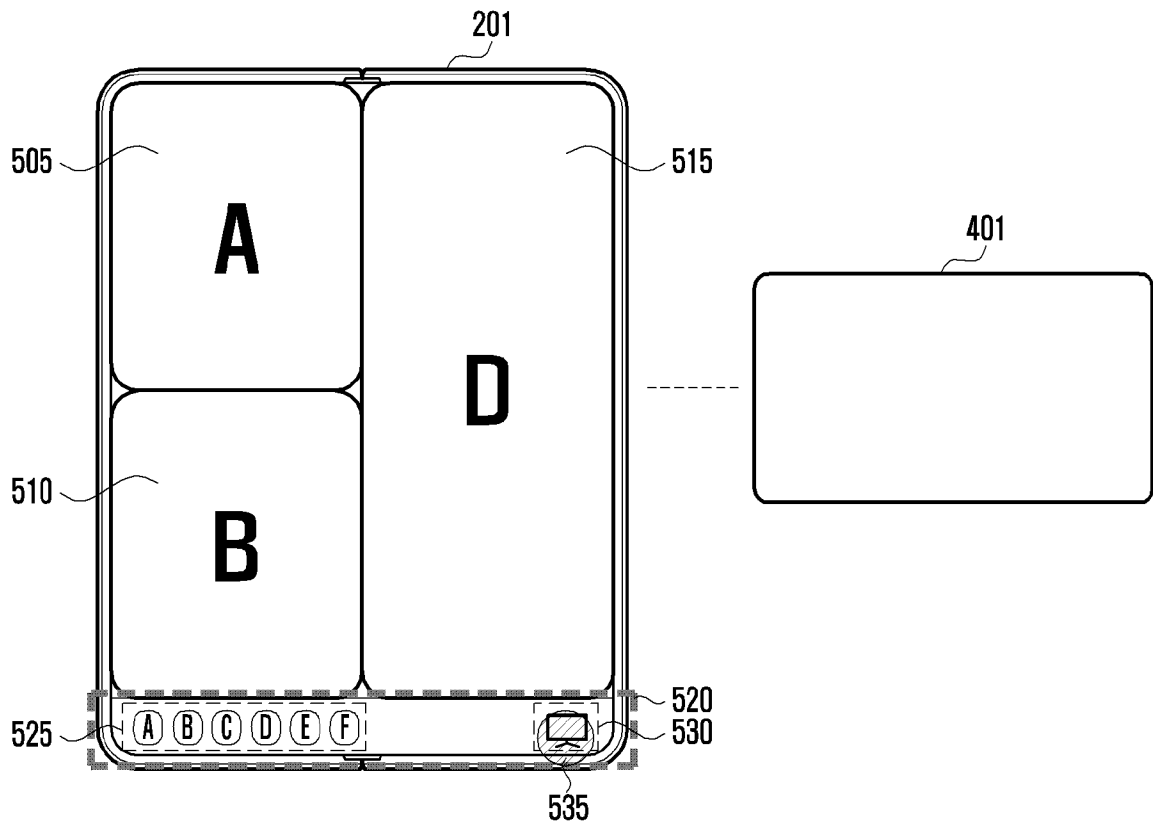
[도3c]



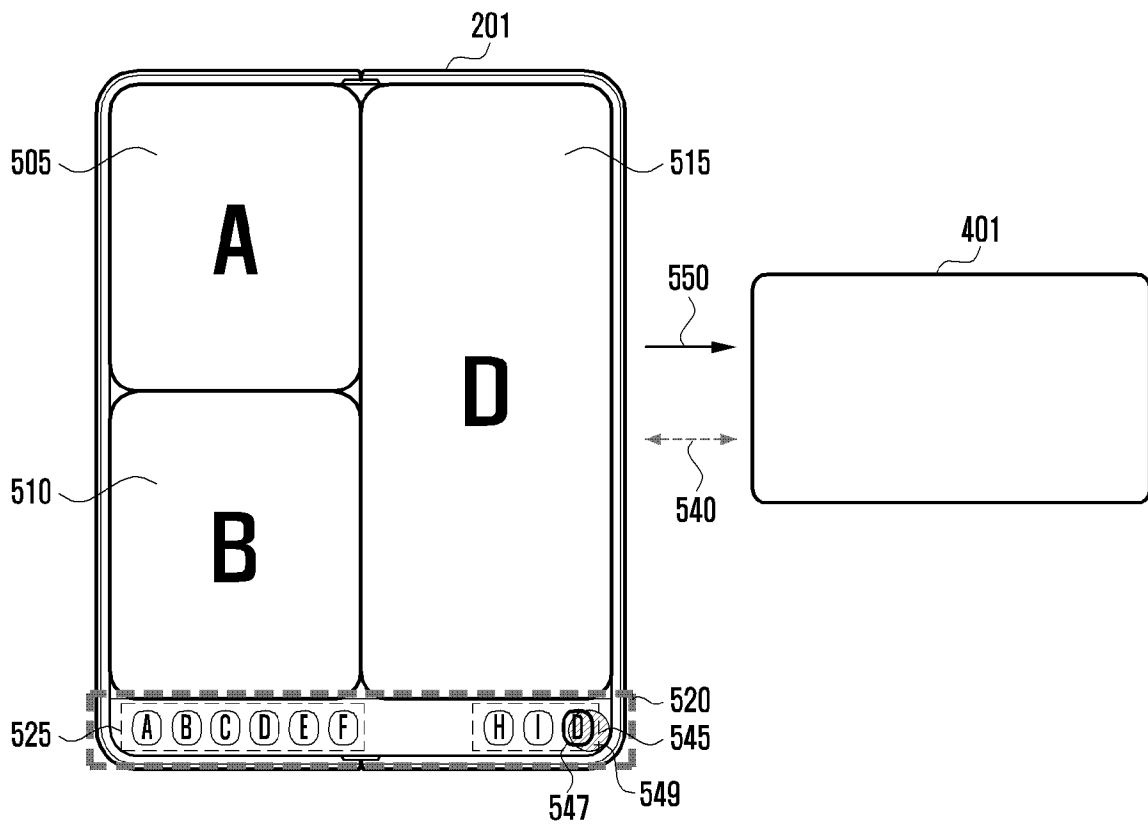
[도4]



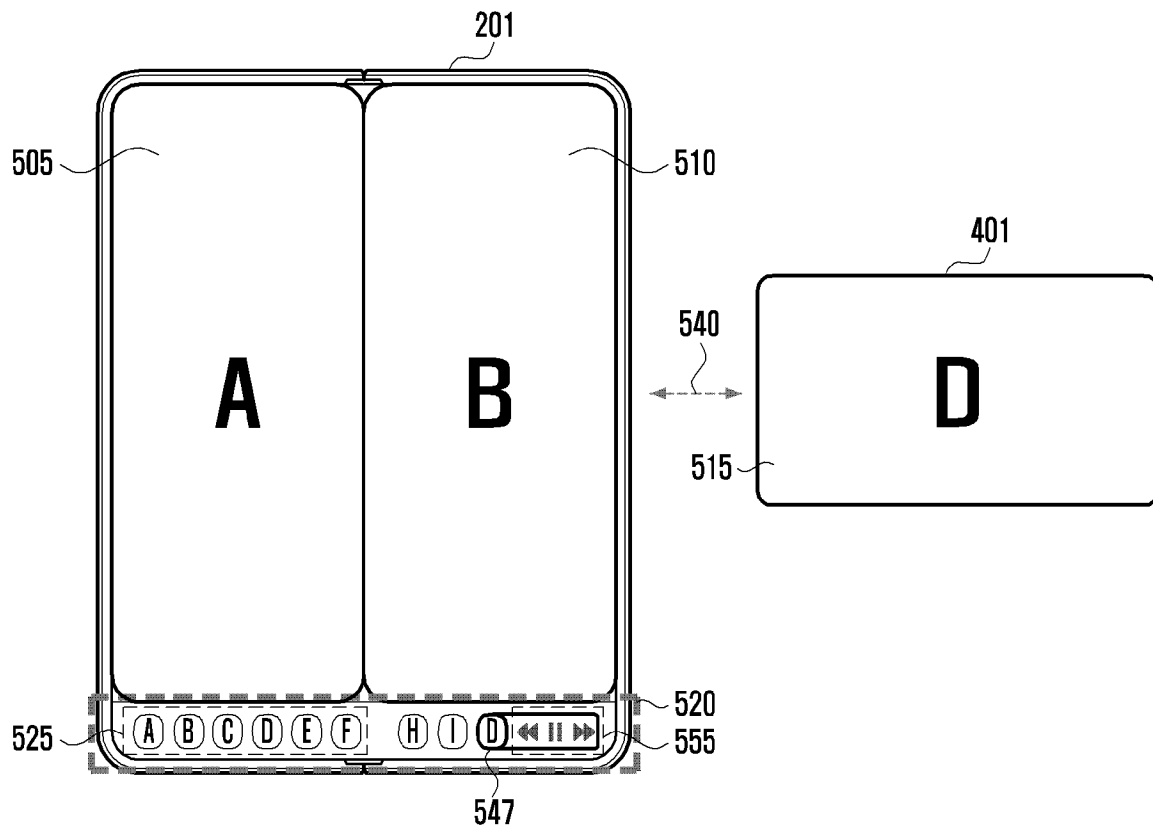
[도5a]



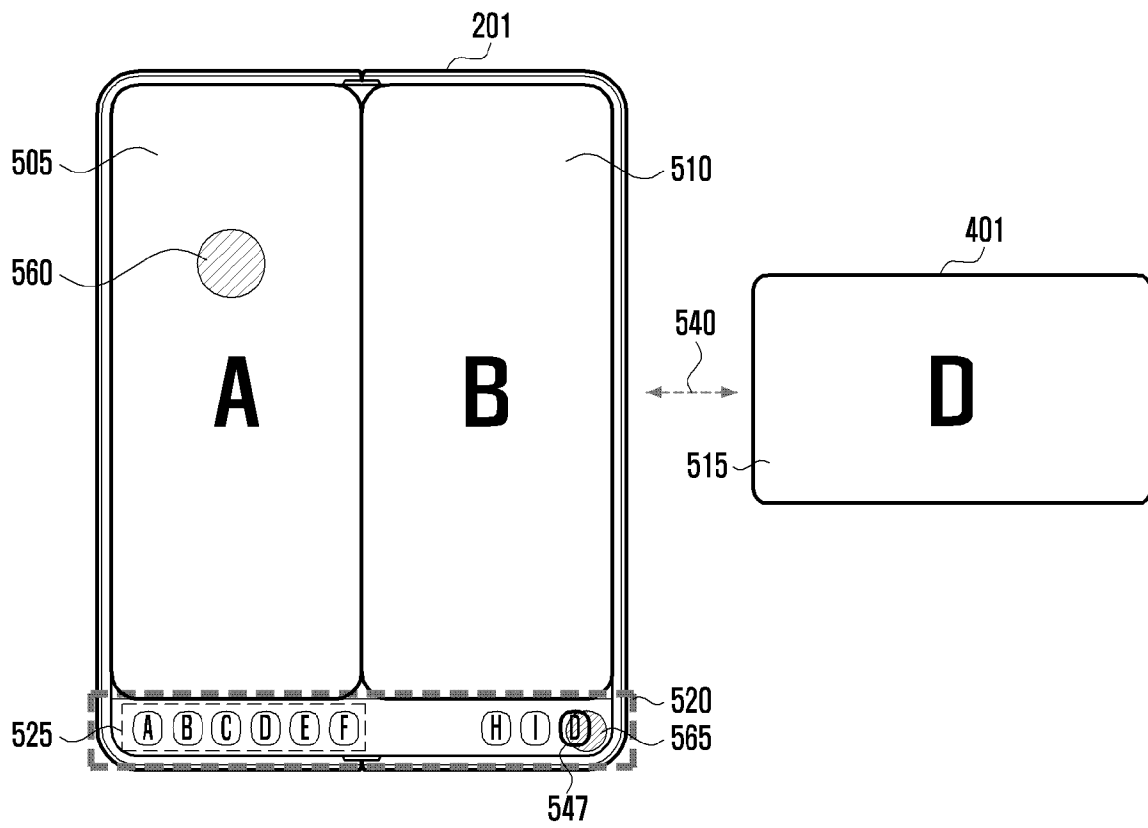
[도5b]



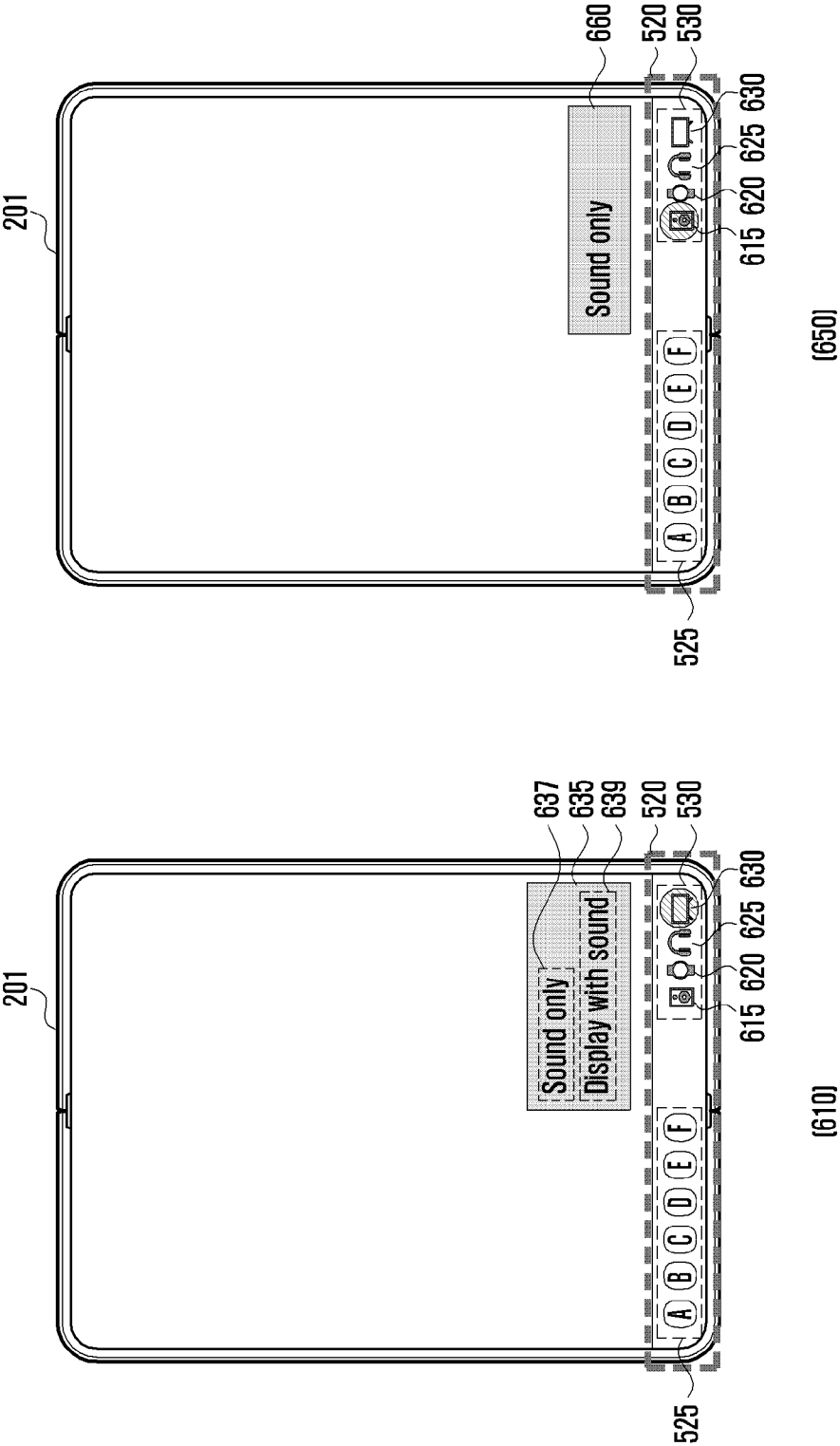
[도5c]



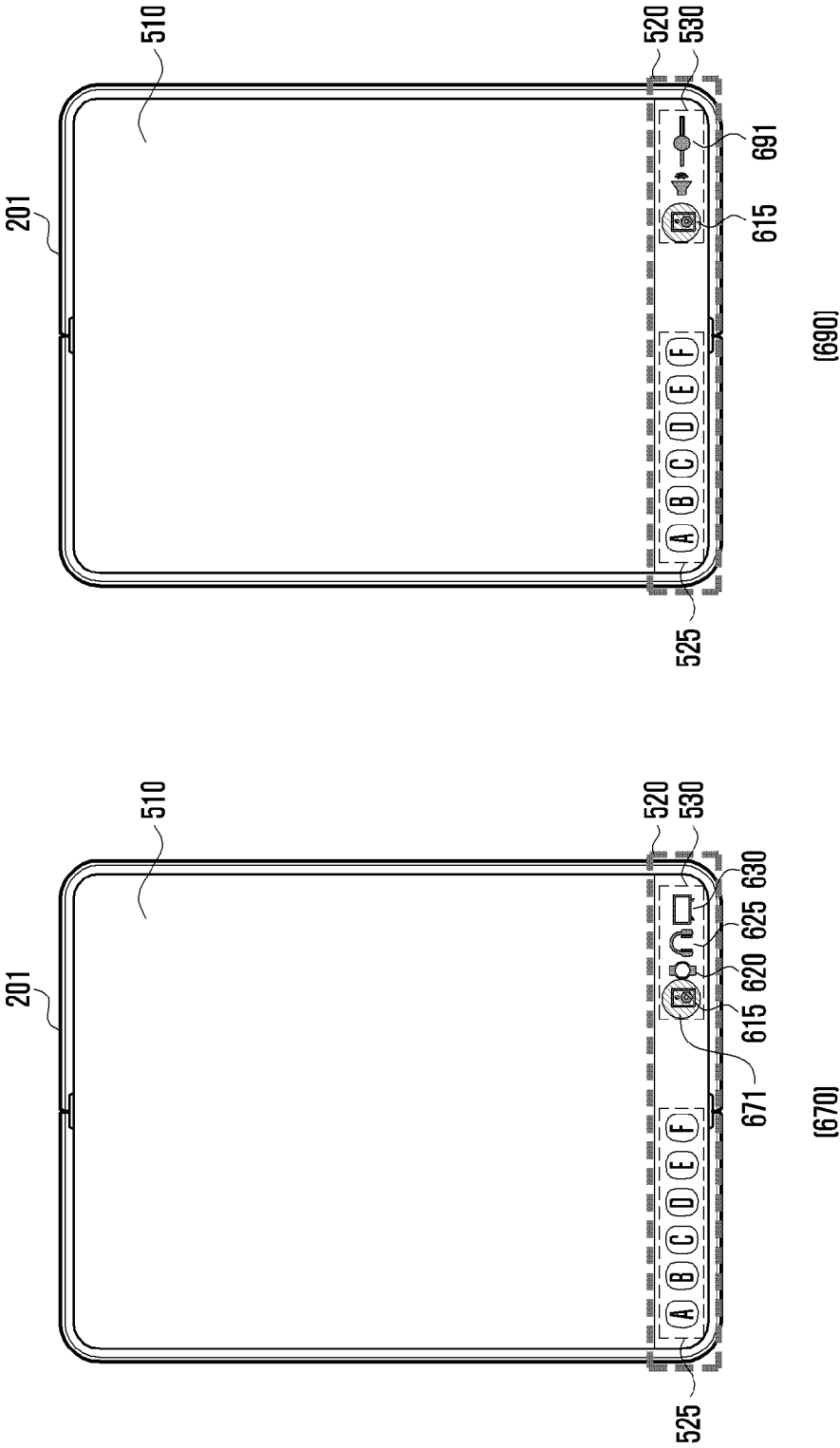
[도5d]



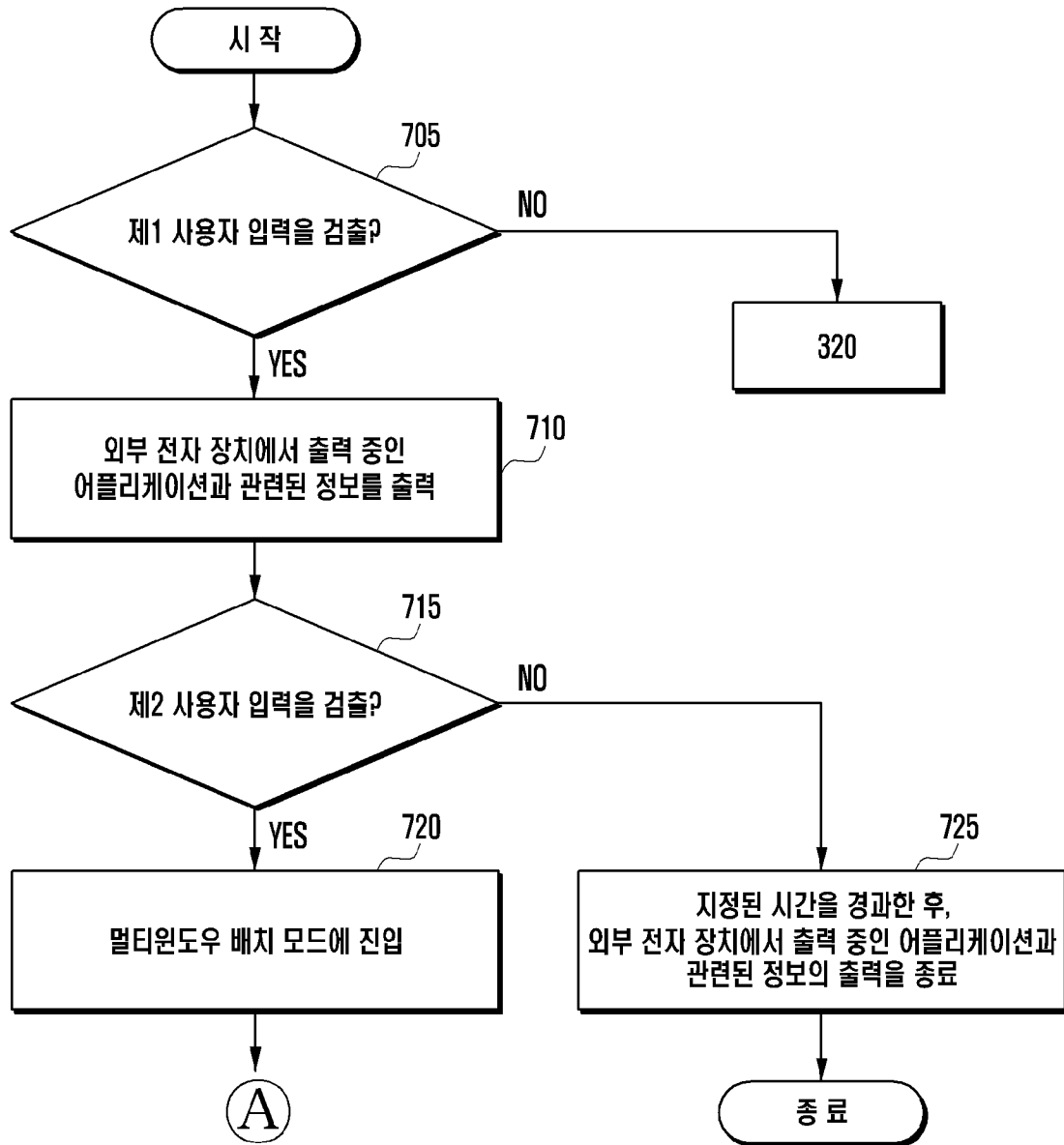
[도 6a]



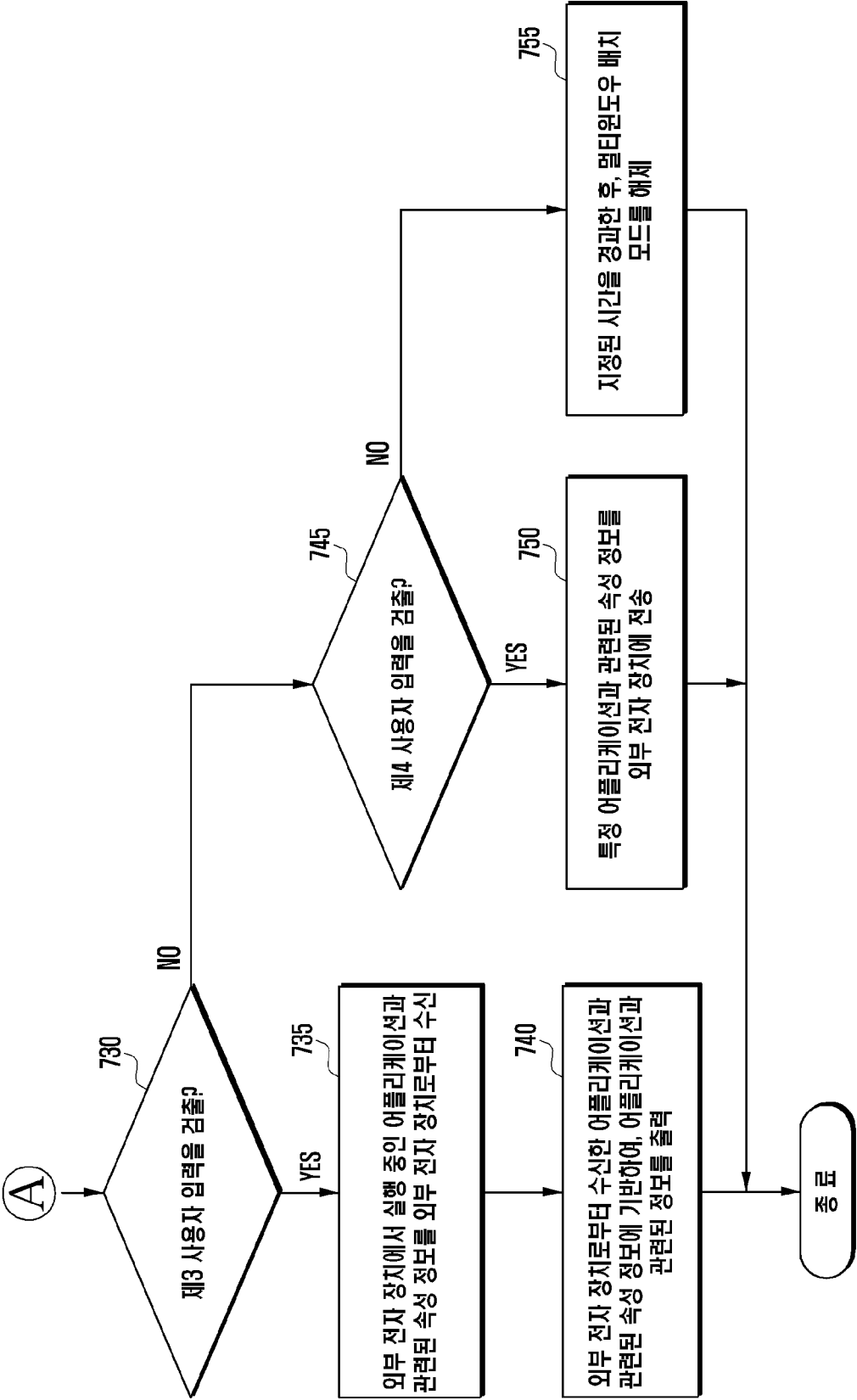
[도6b]



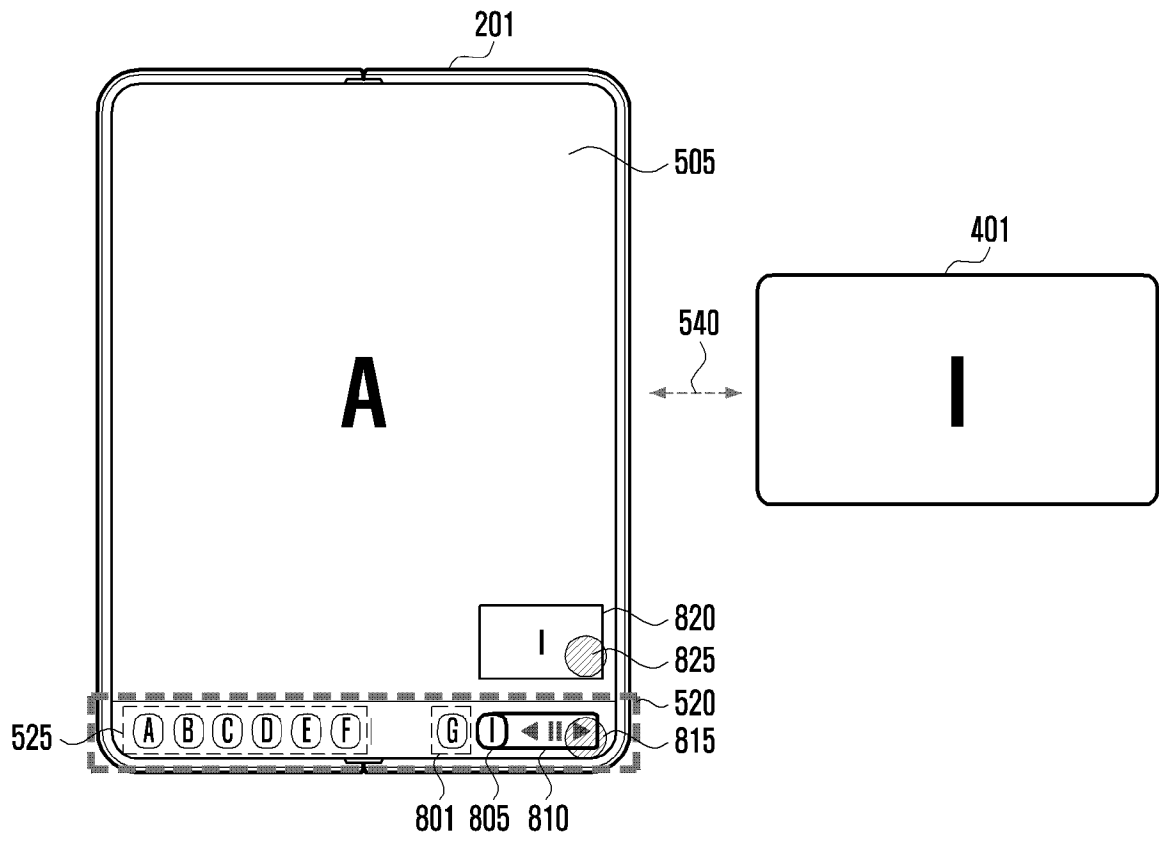
[도7a]



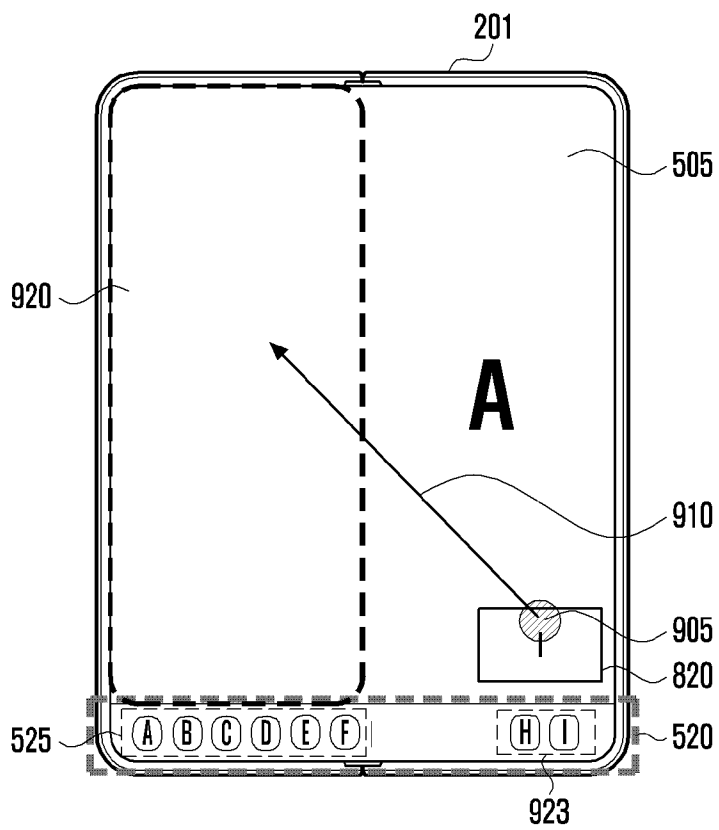
[도 7b]



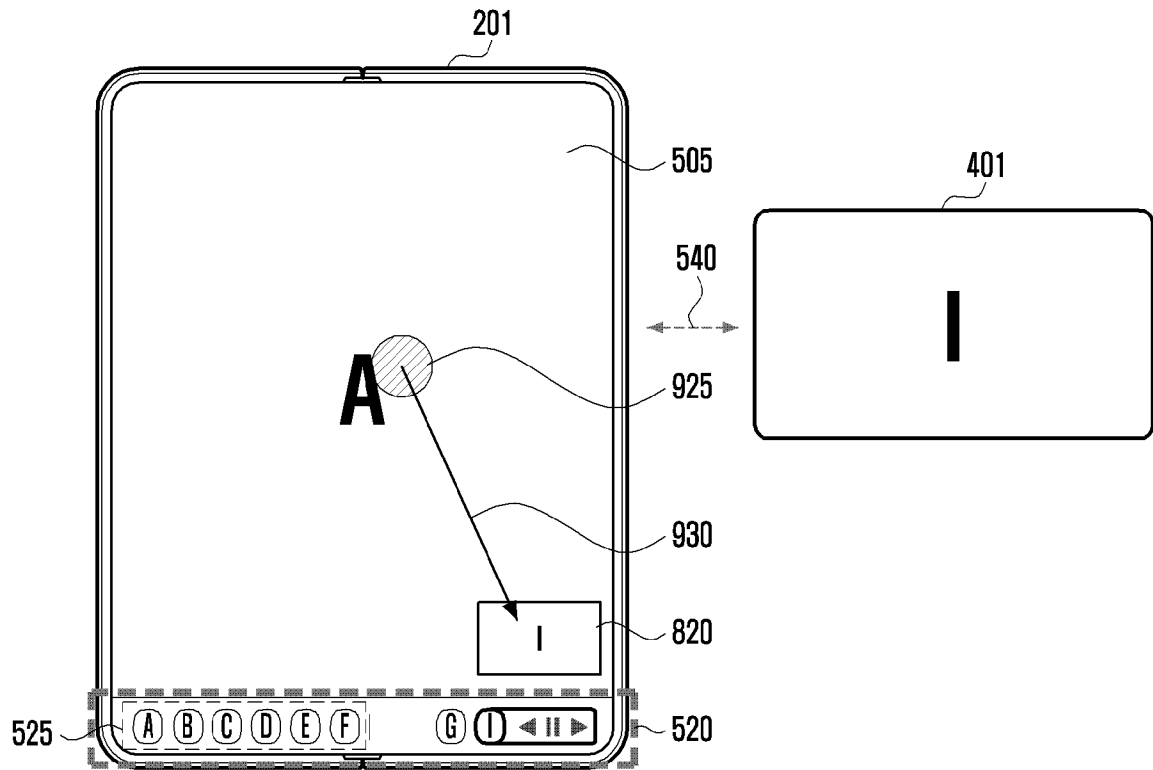
[도8]



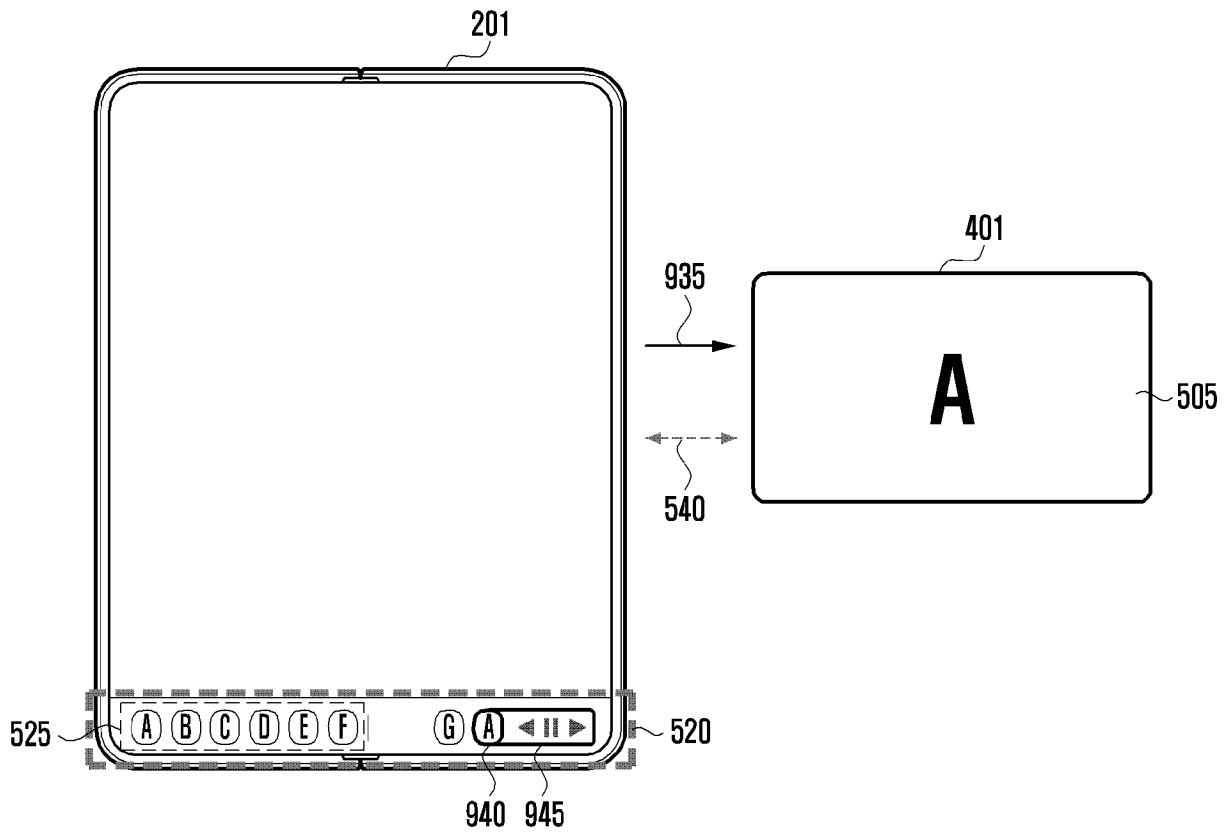
[도9a]



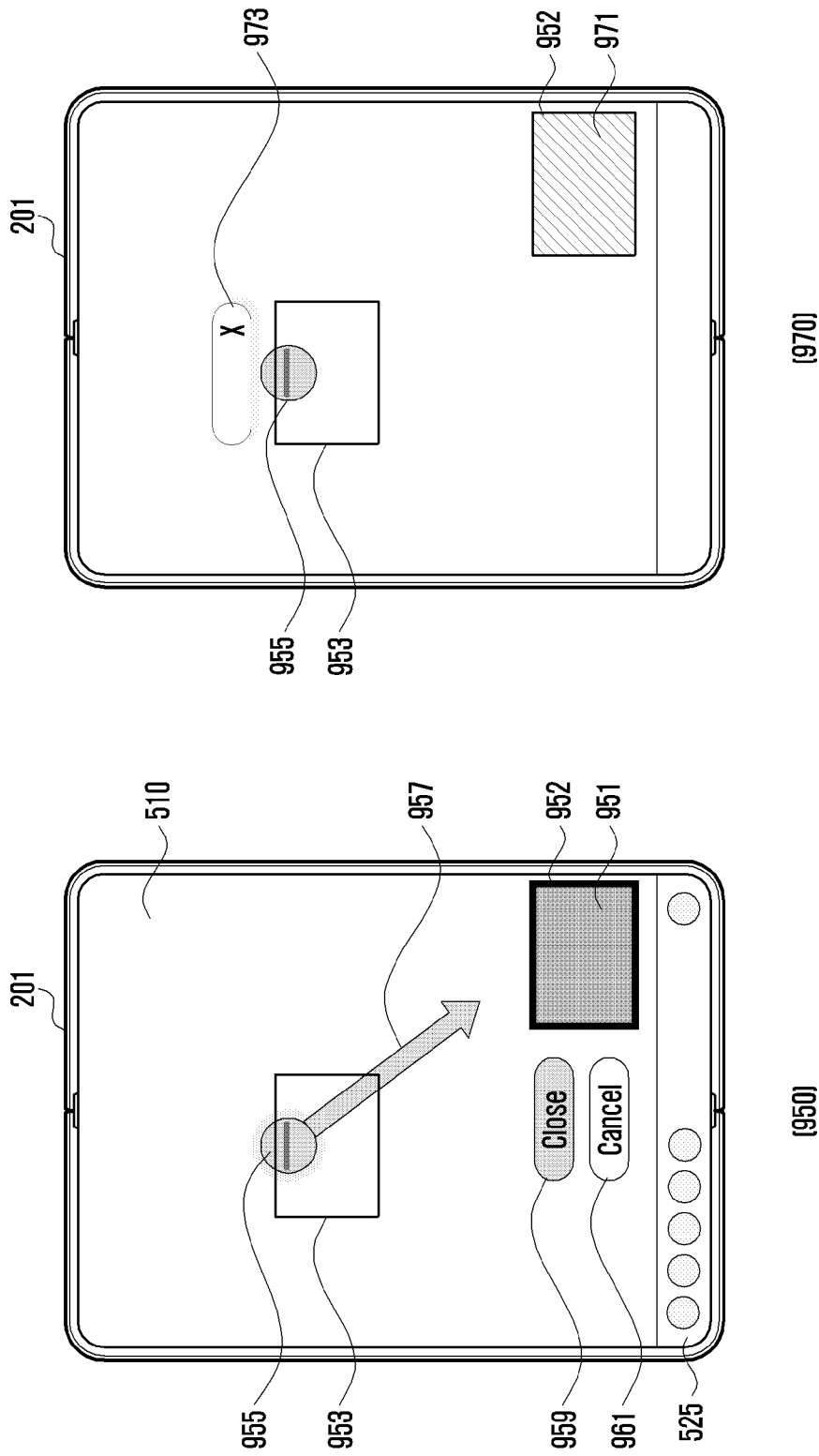
[도9b]



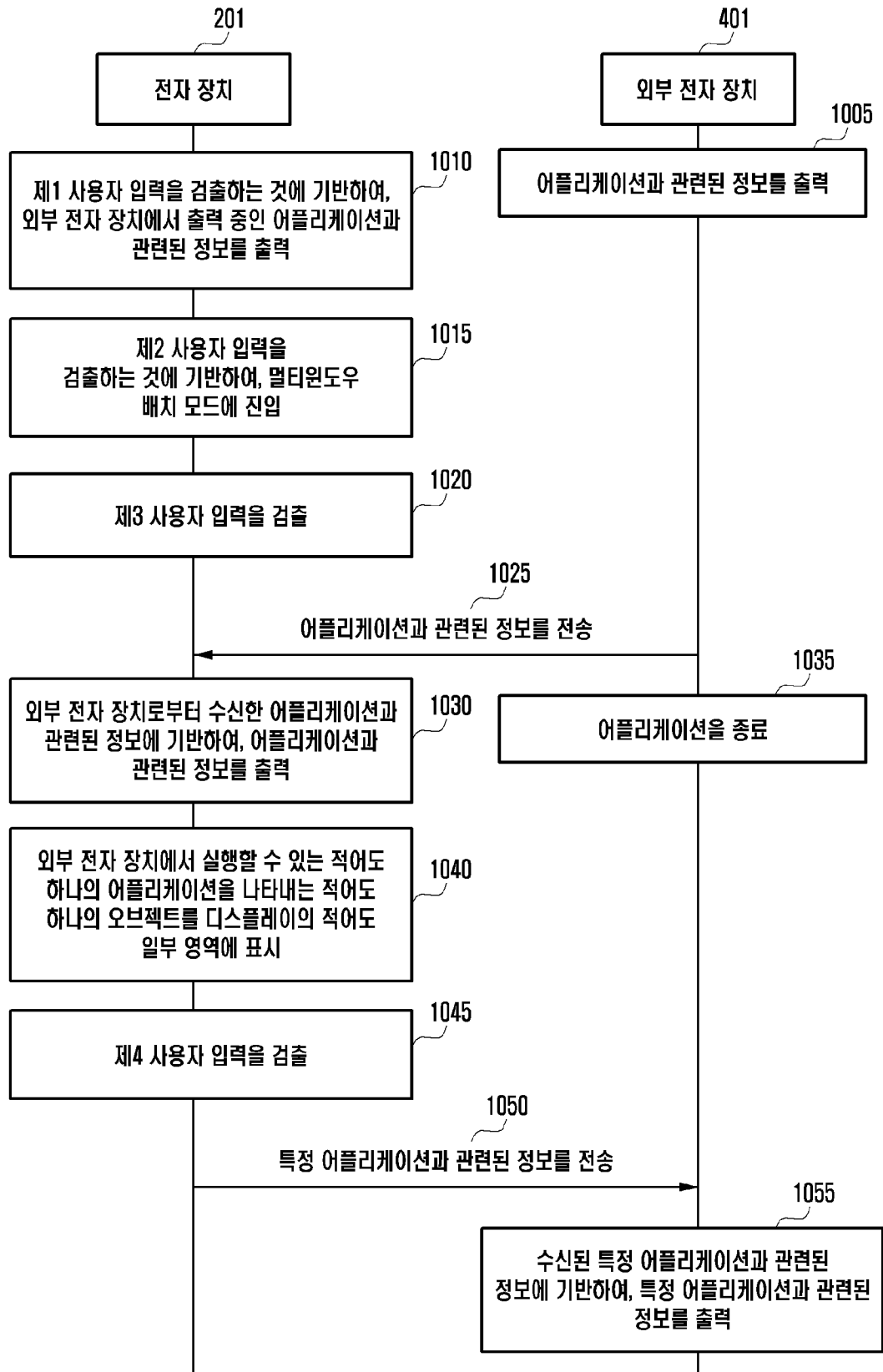
[도9c]



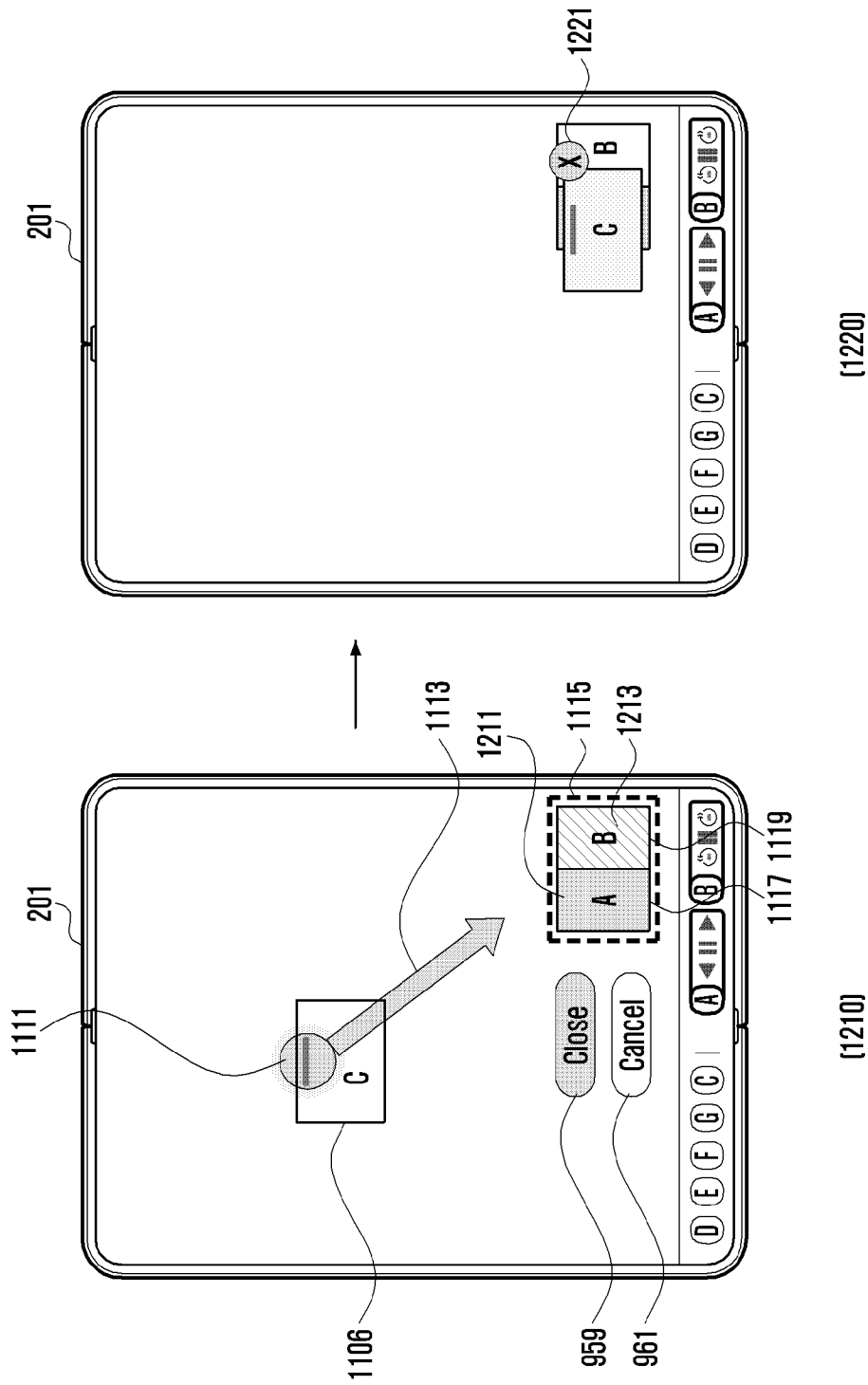
[도9d]



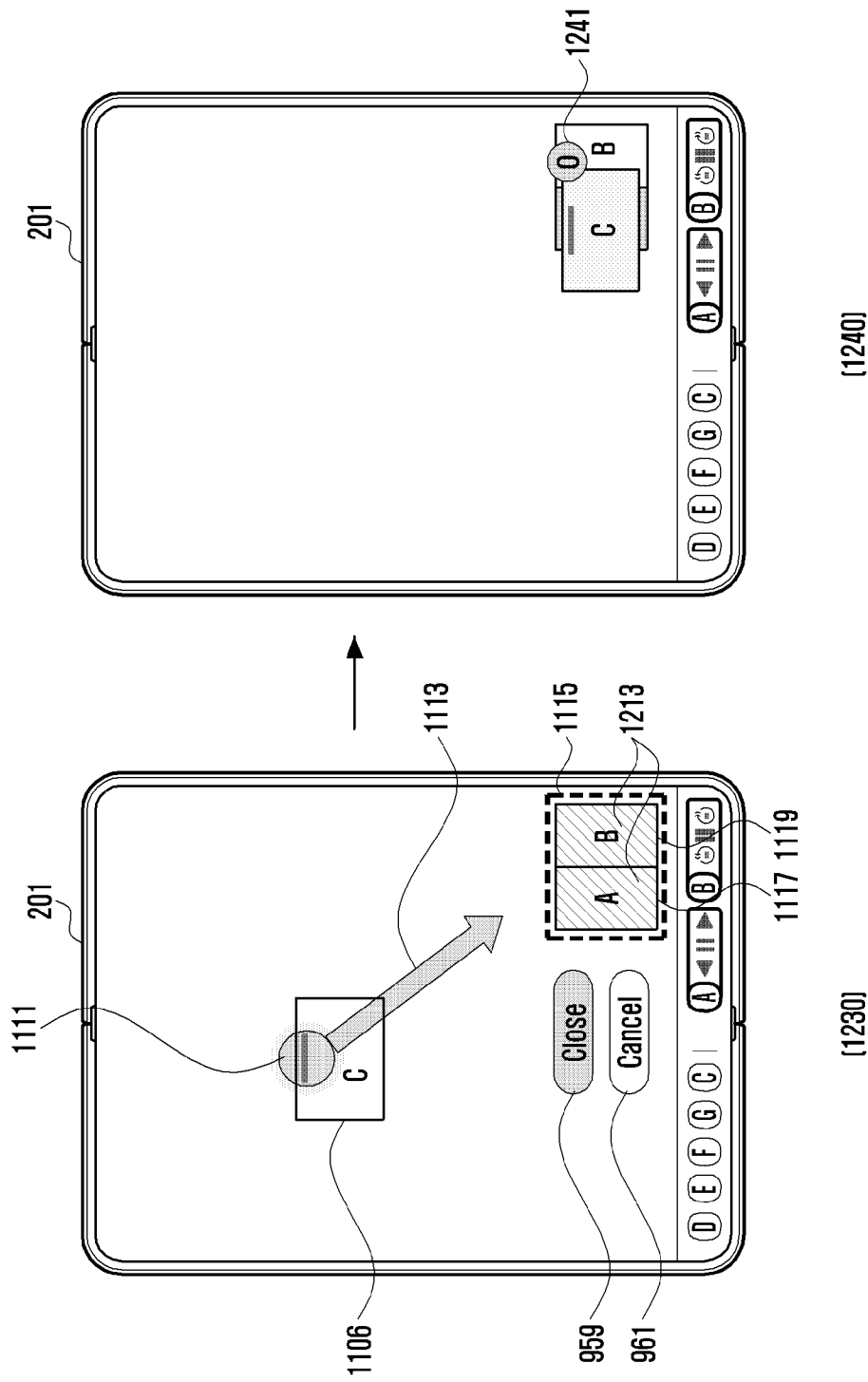
[도 10]



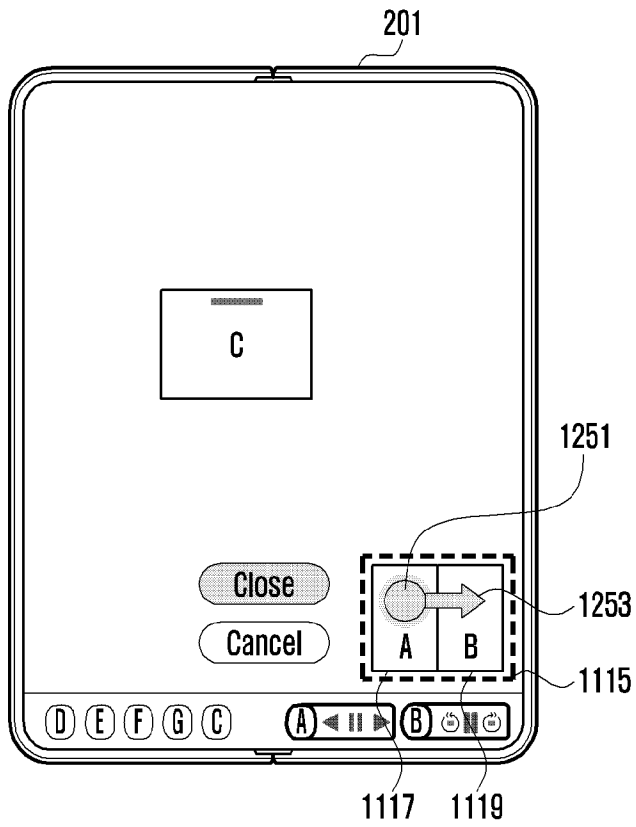
[도 12a]



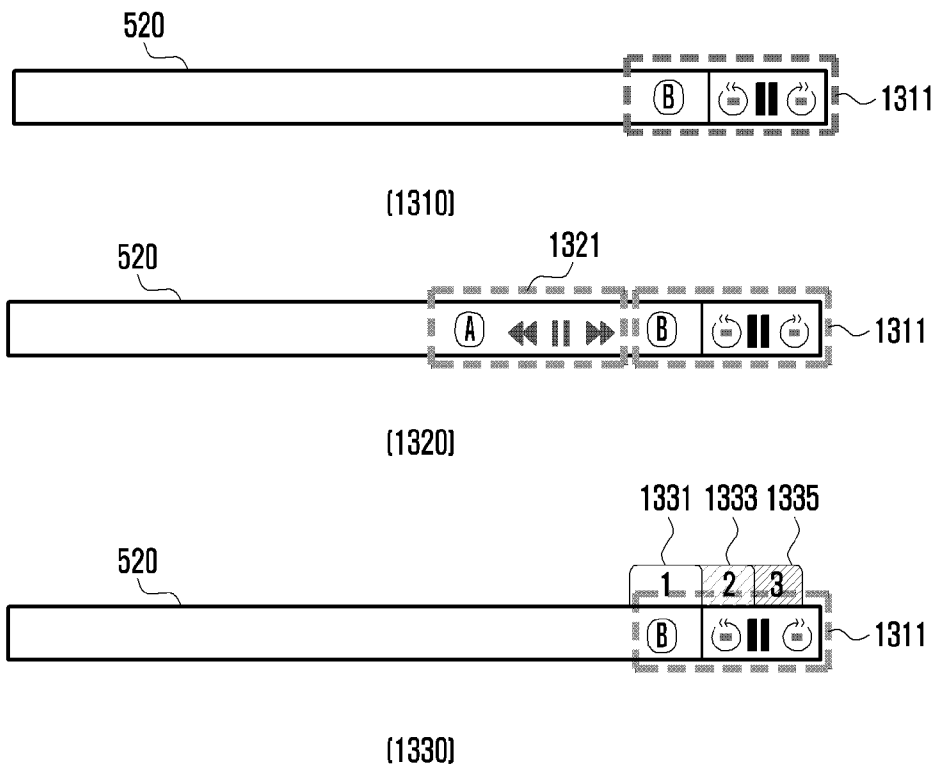
[도 12b]



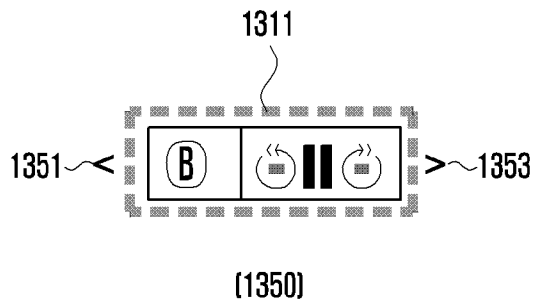
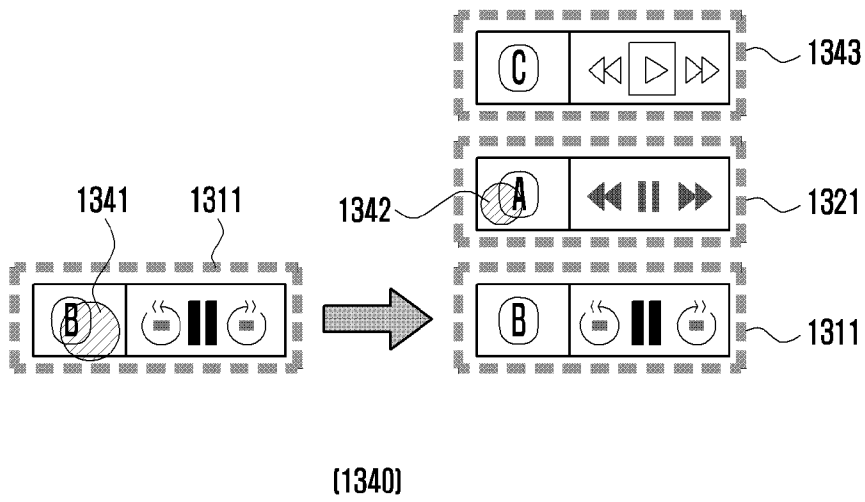
[도 12c]



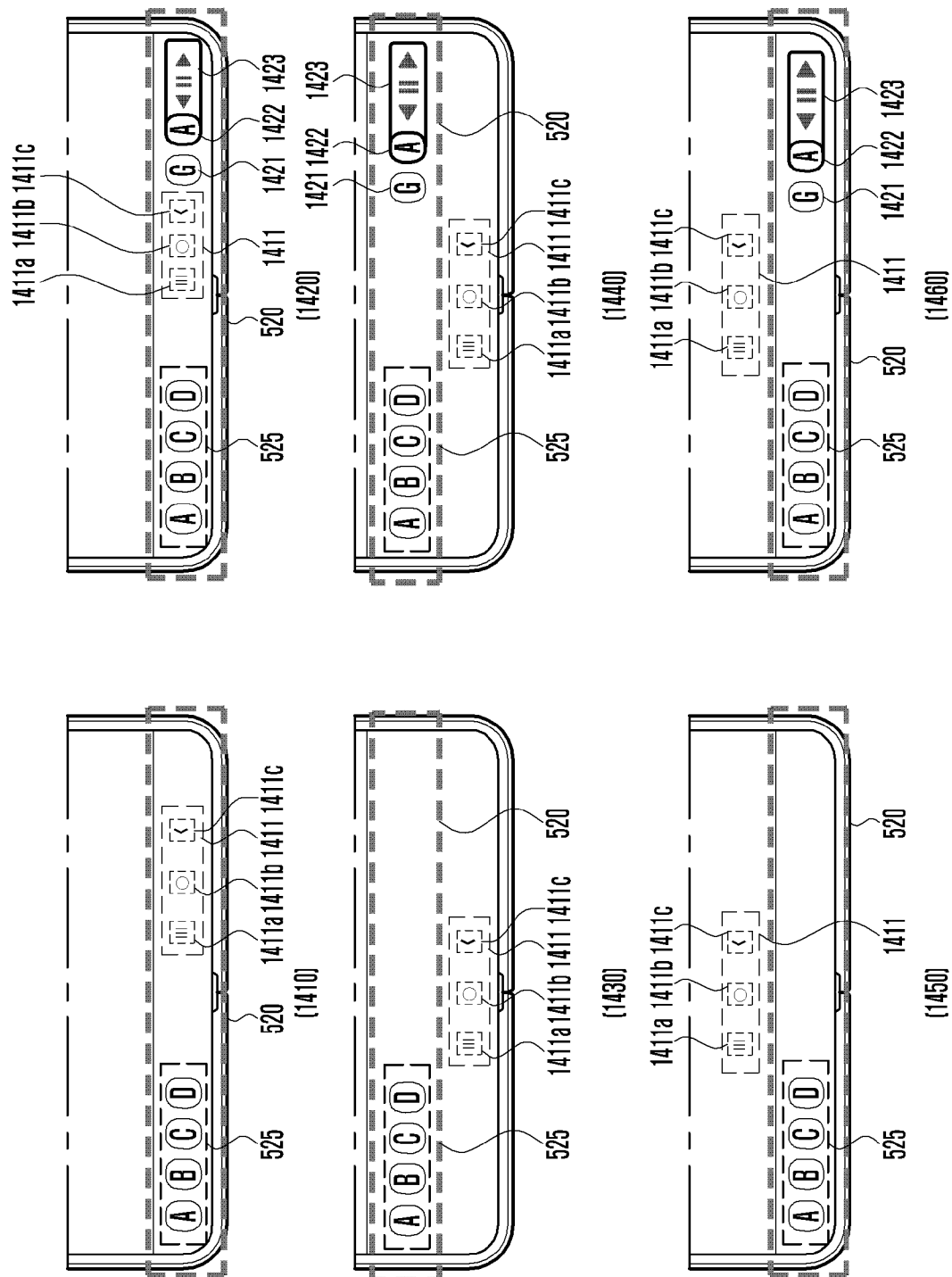
[도 13a]



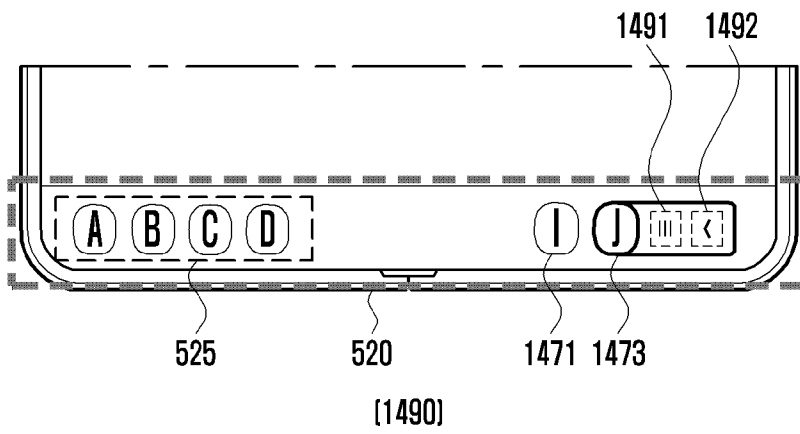
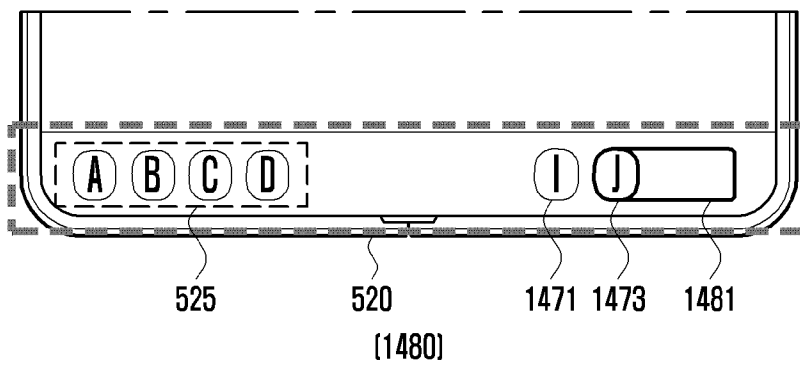
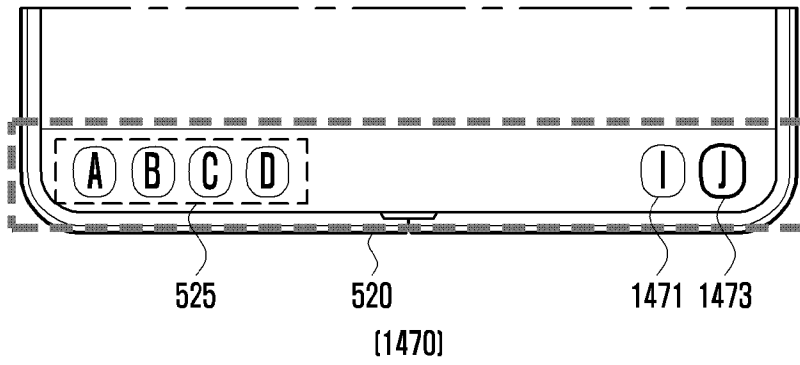
[도 13b]



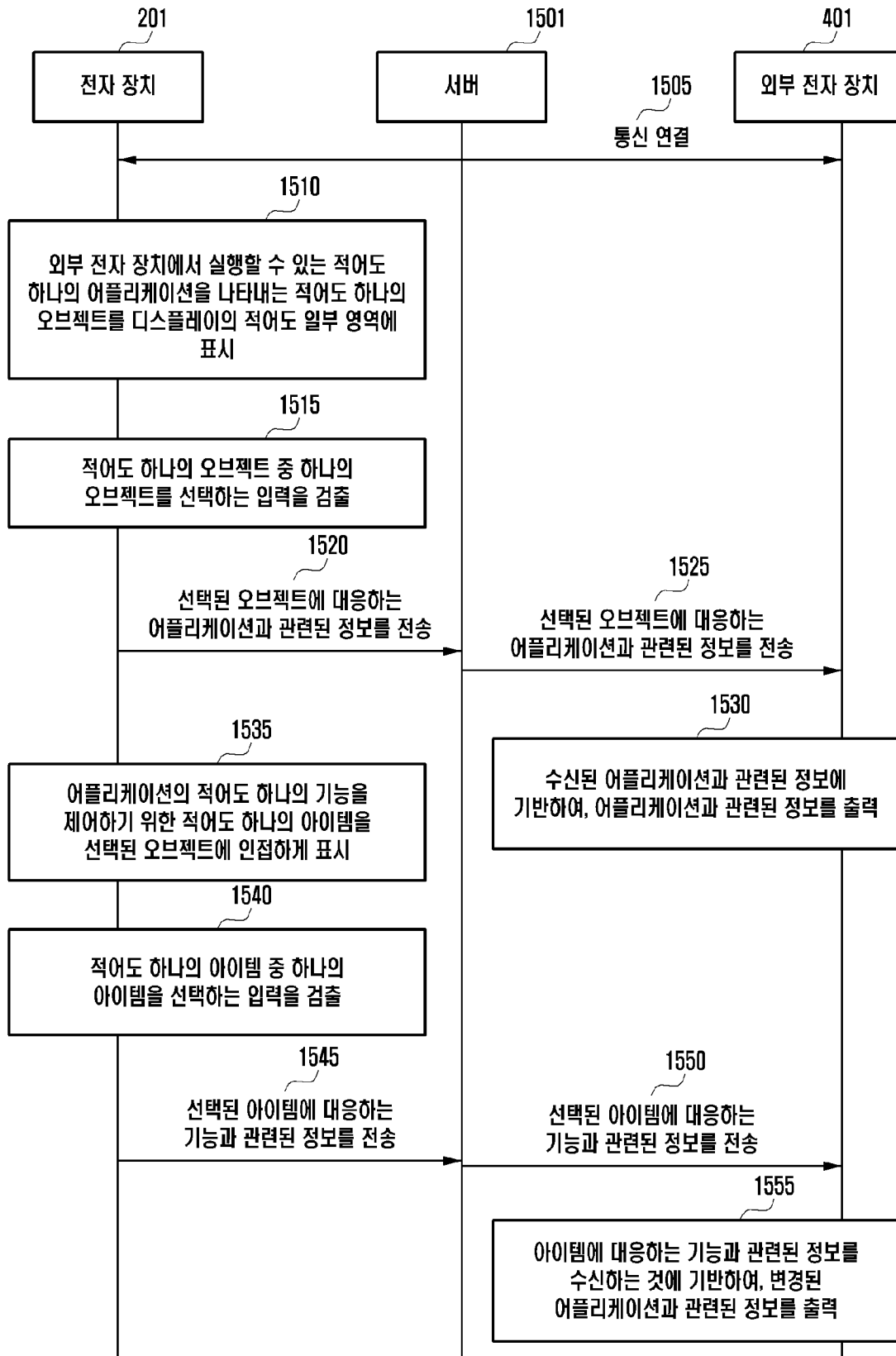
[도 14a]



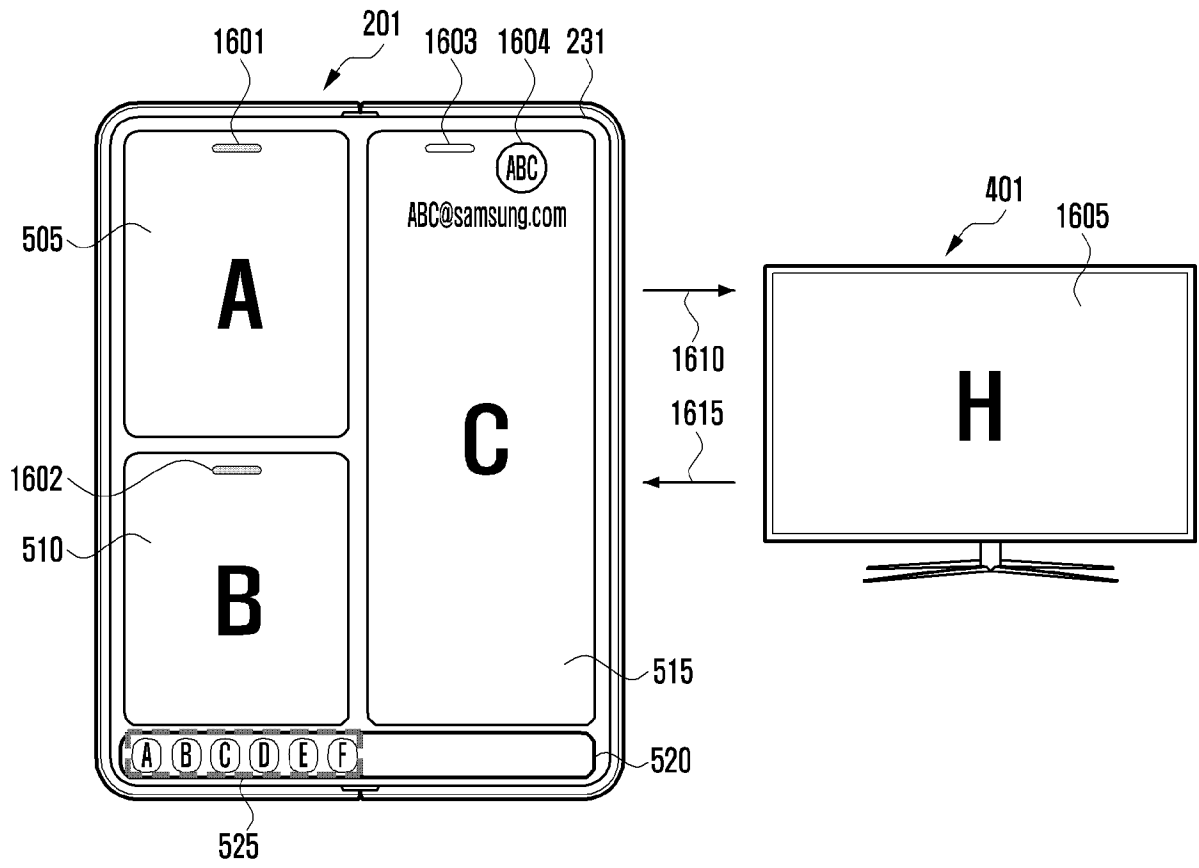
[도 14b]



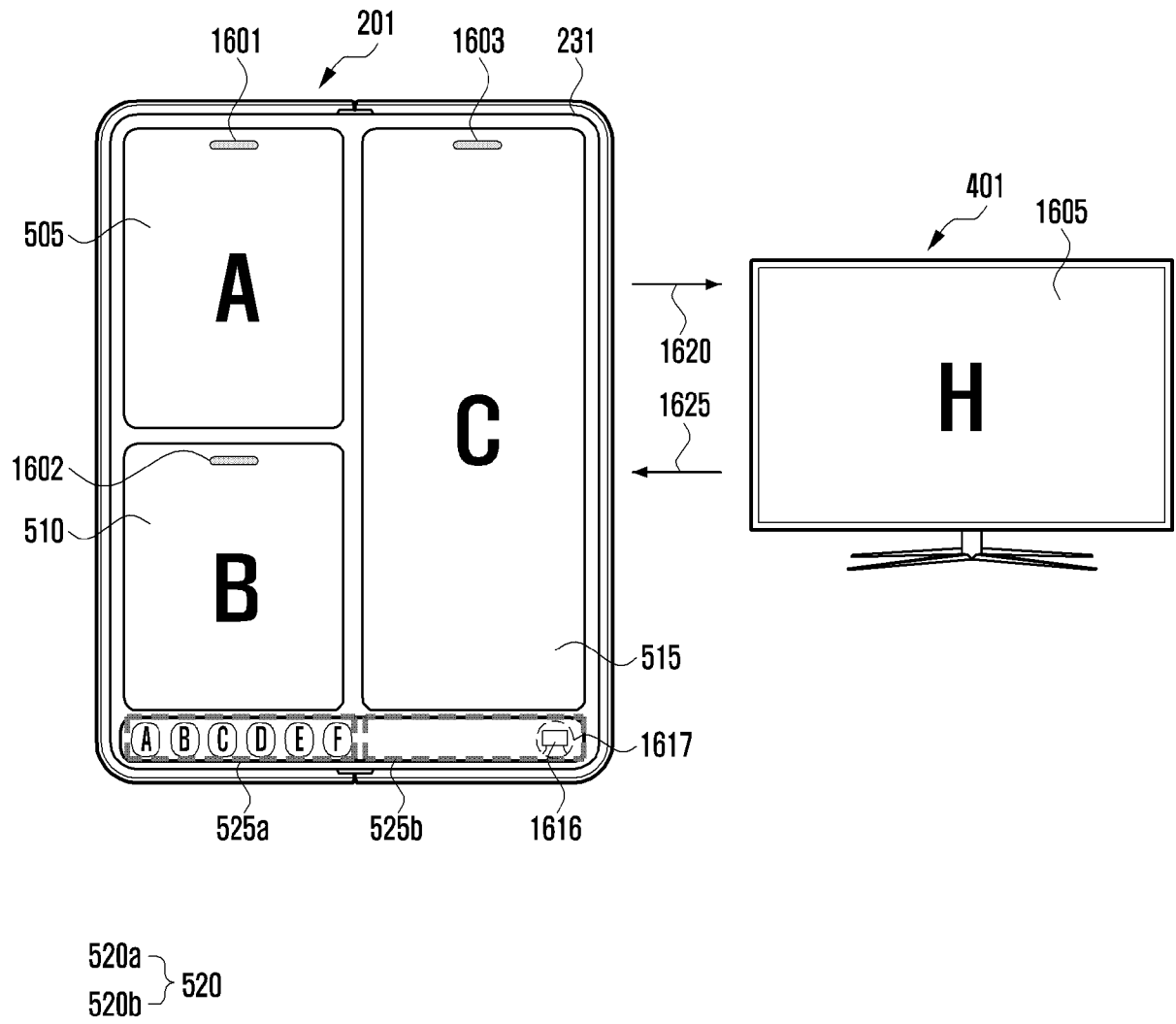
[도 15]



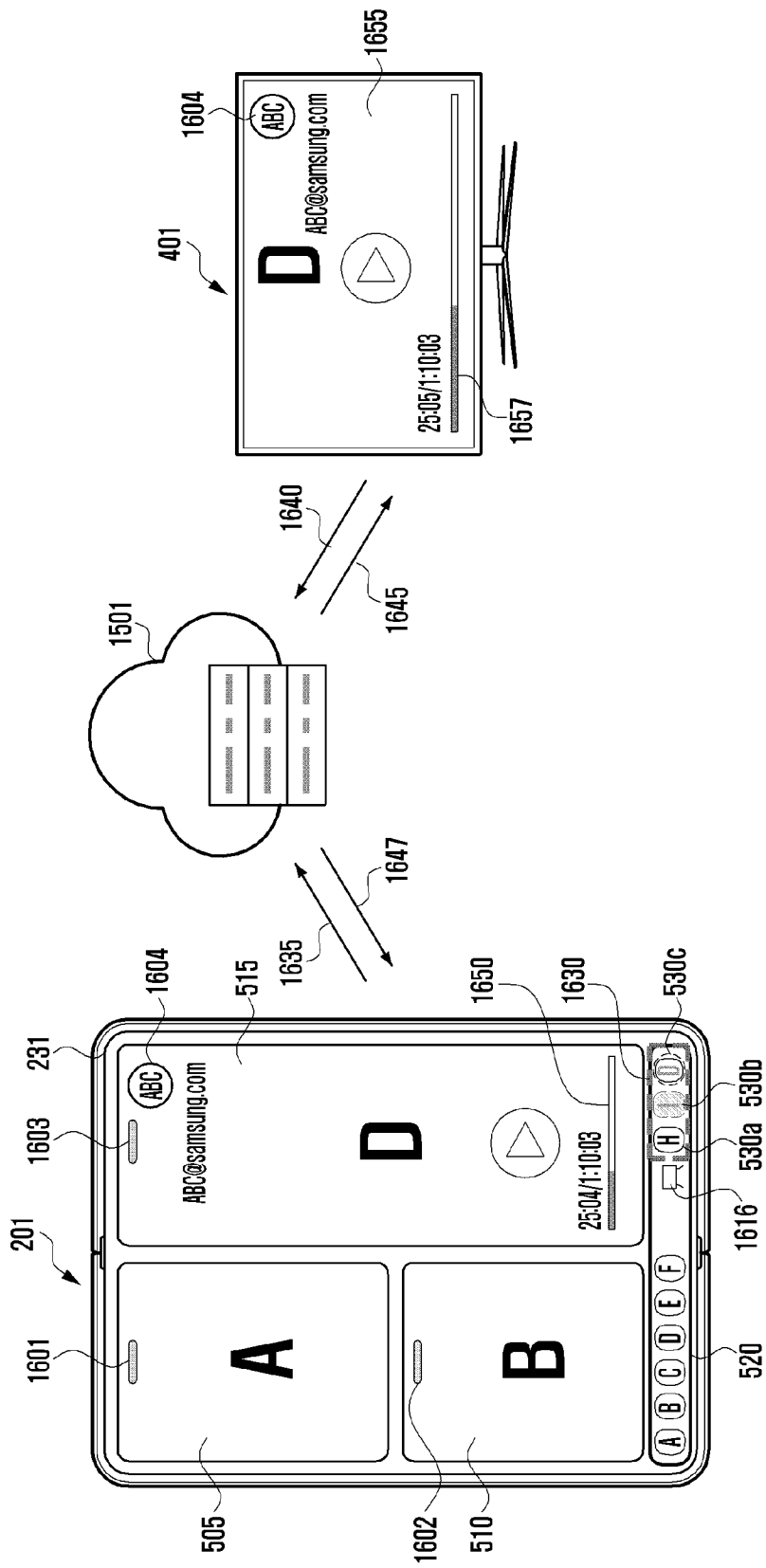
[도 16a]



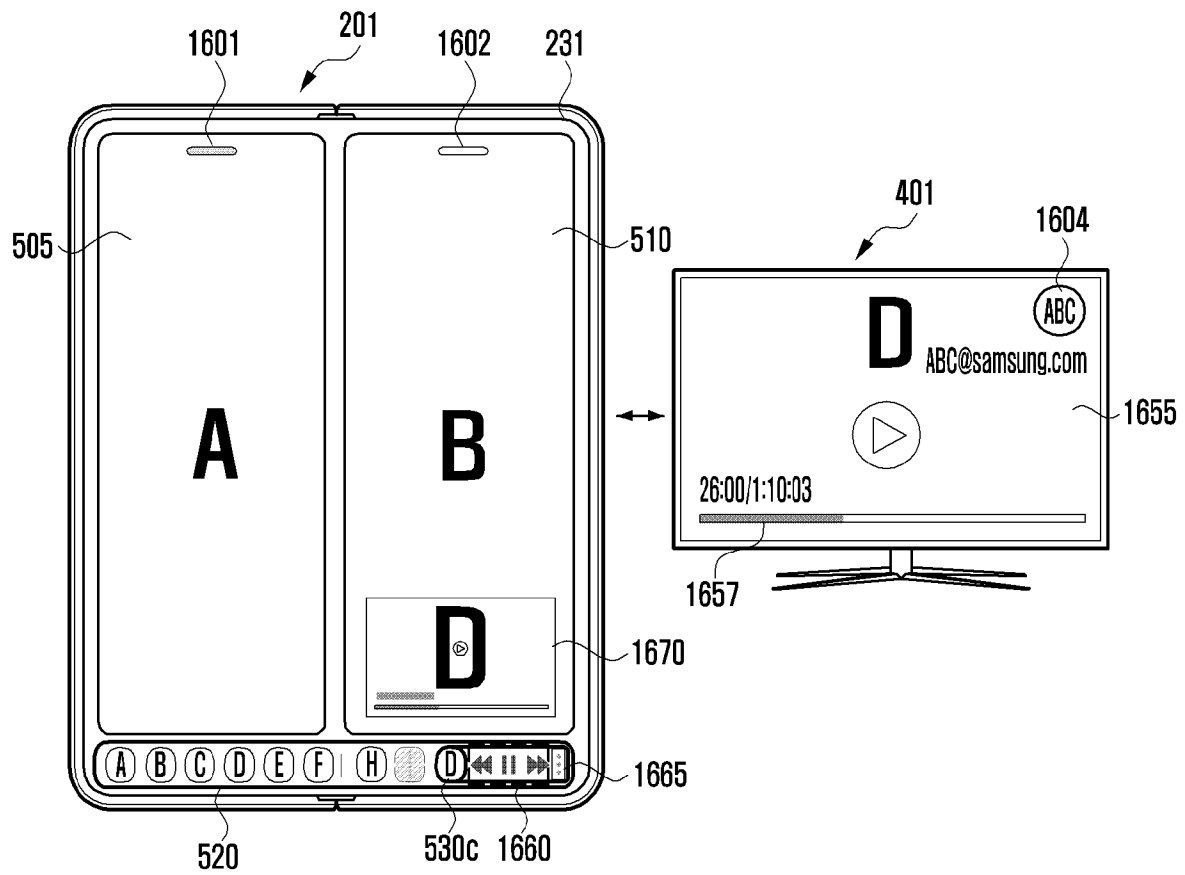
[도 16b]



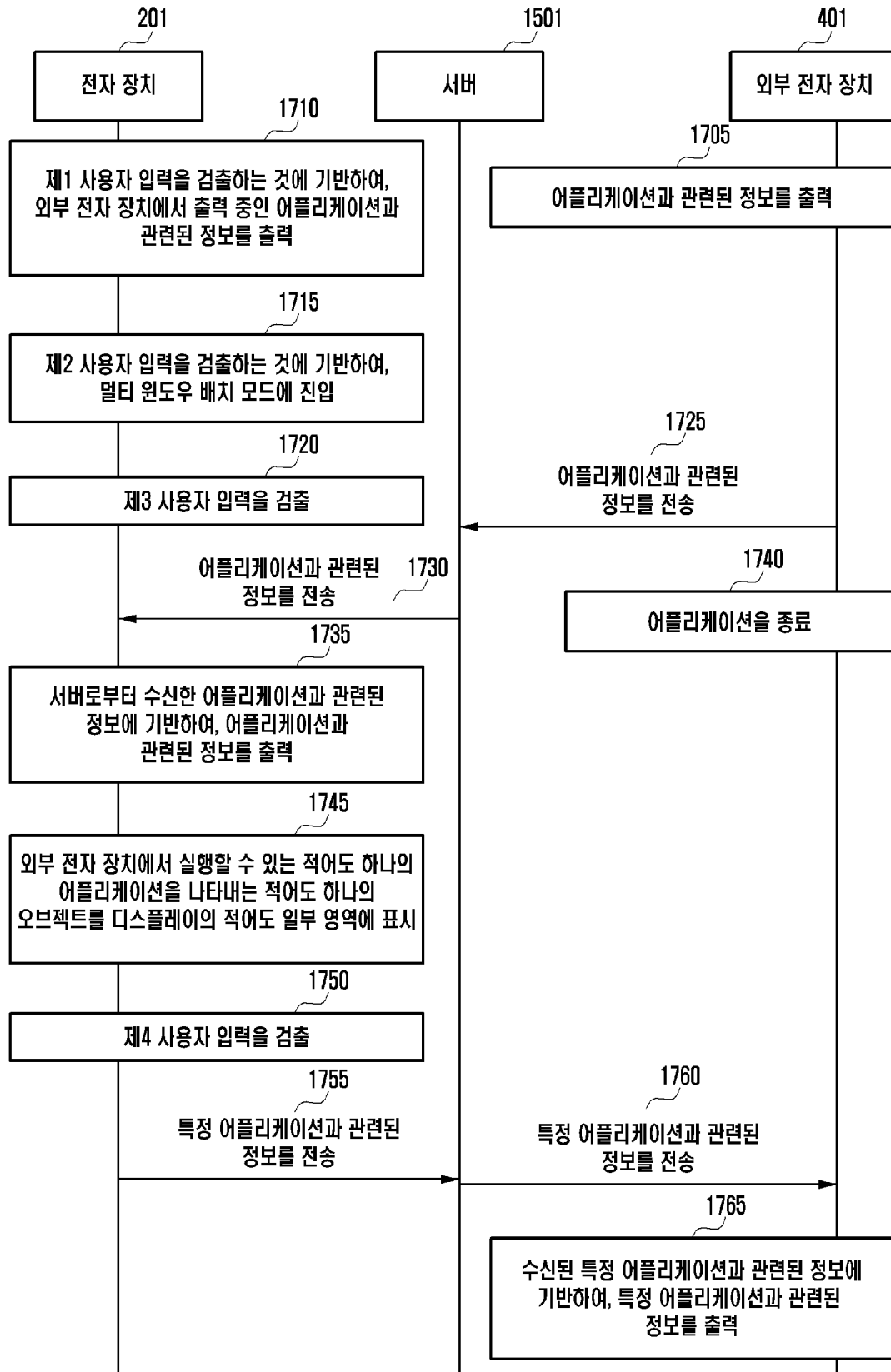
[도 16c]



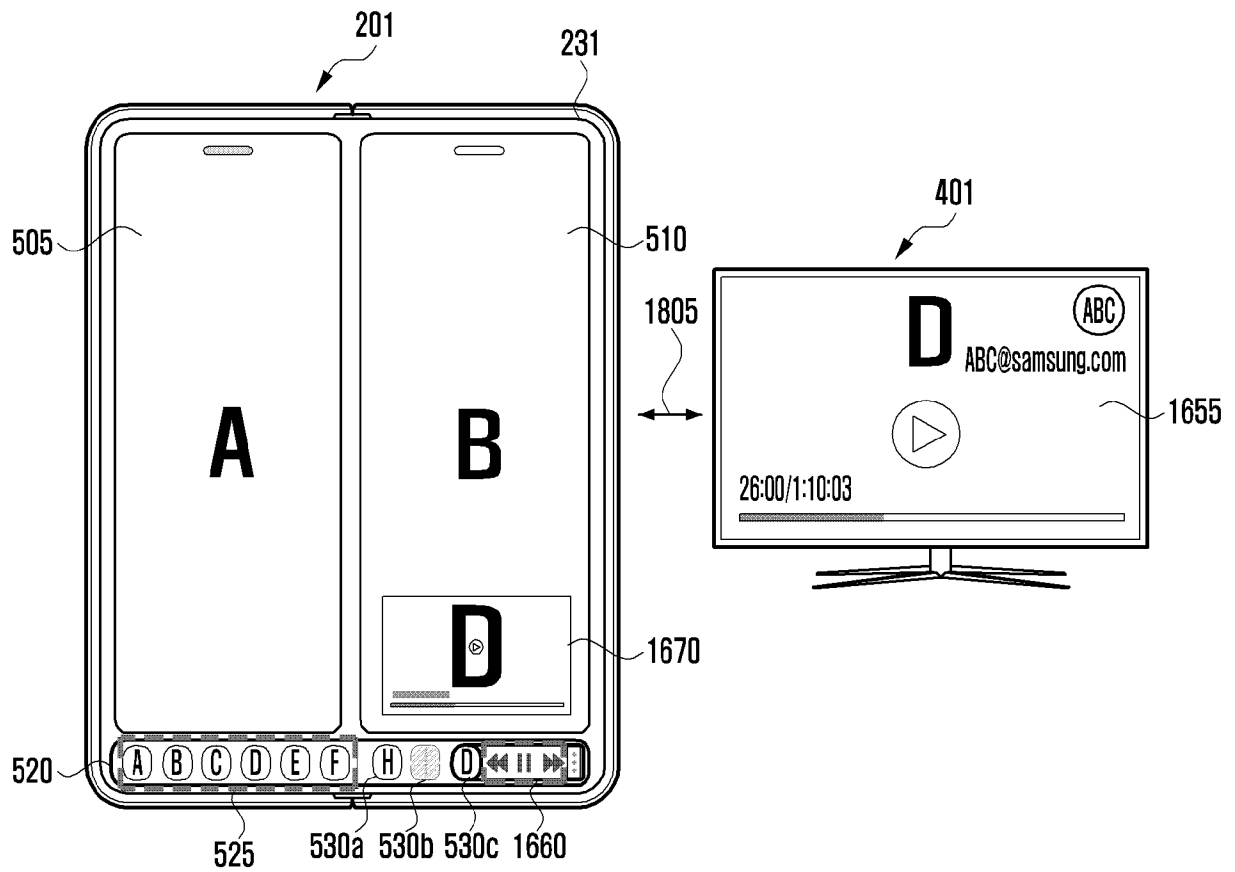
[도 16d]



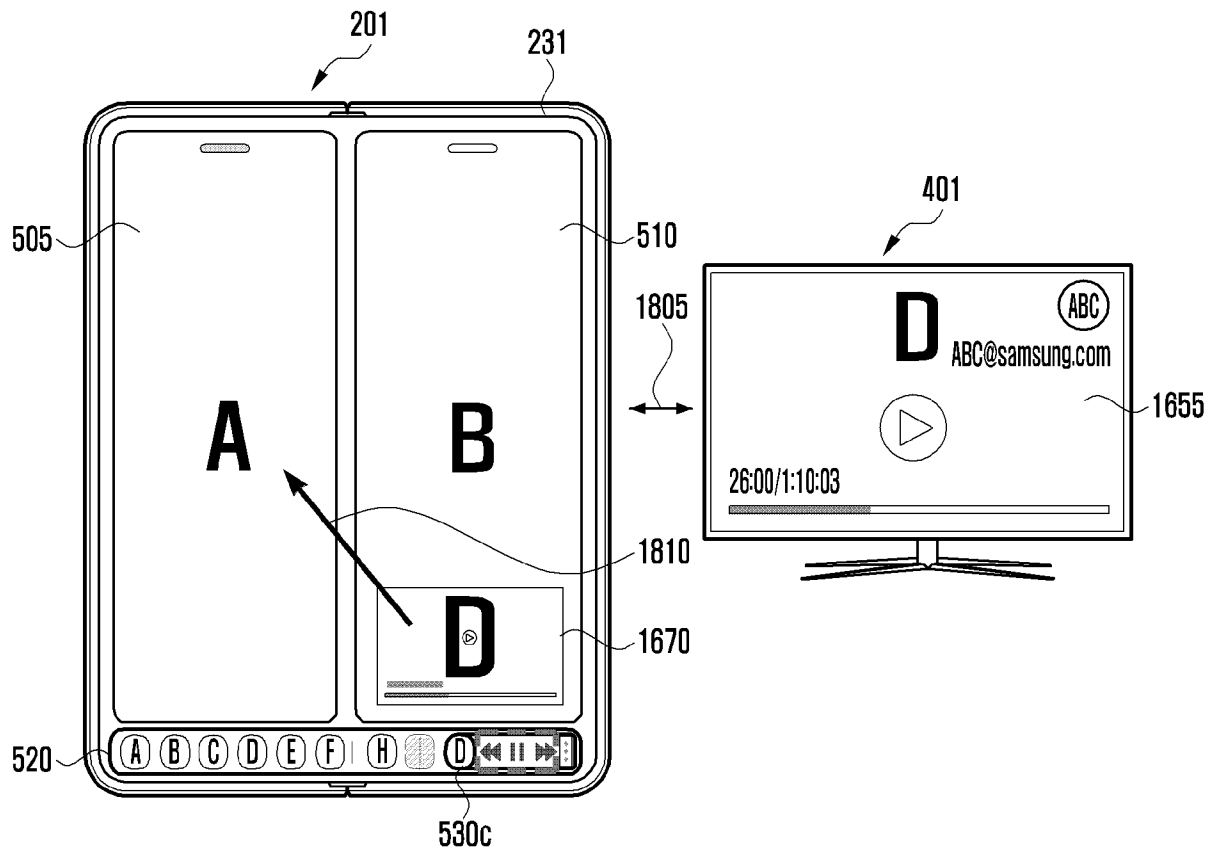
[도17]



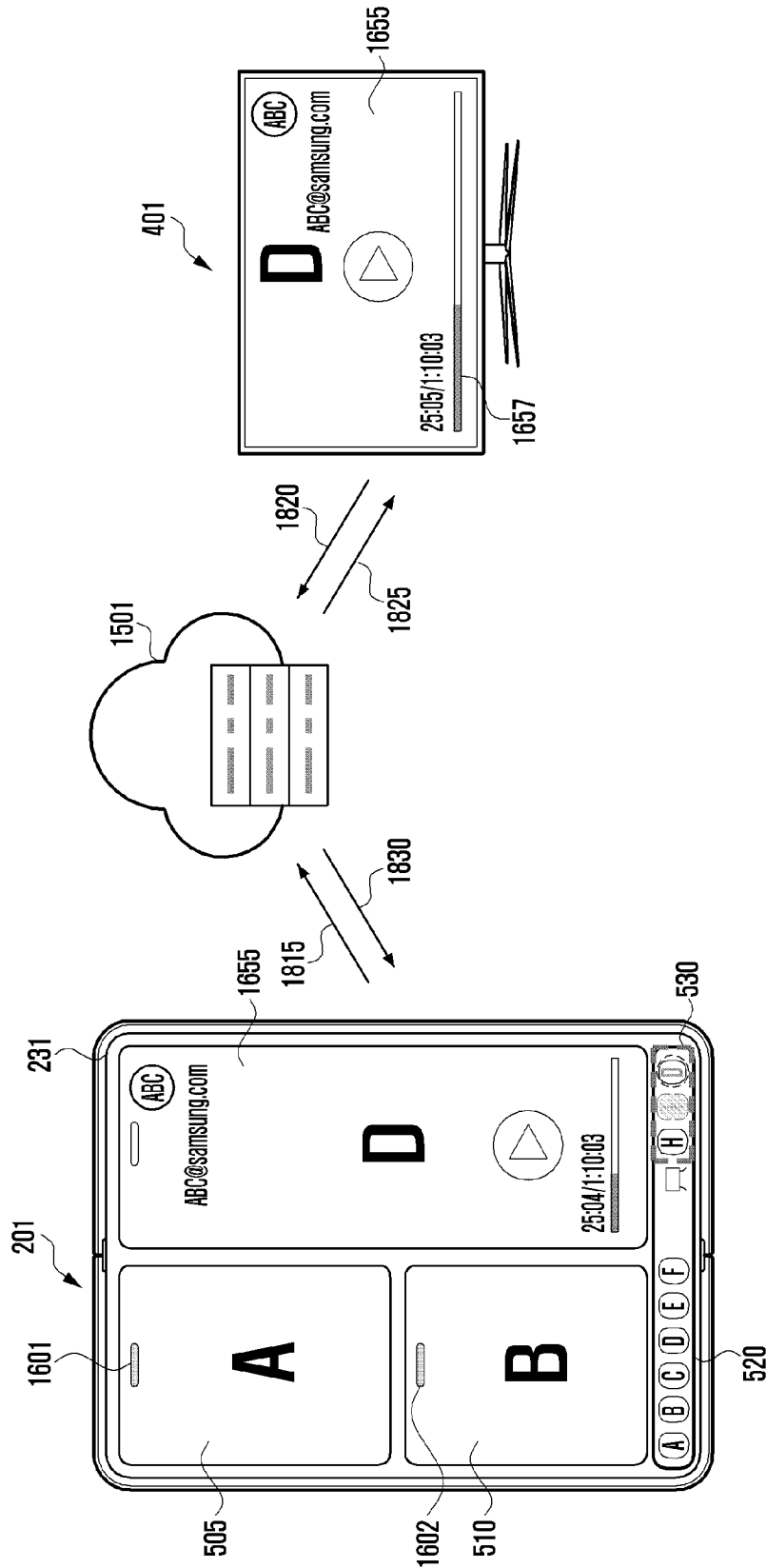
[도 18a]



[도 18b]



[도 18c]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2024/007829

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06F 3/0484(2013.01)i; **G06F 3/04817**(2022.01)i; **G06F 3/14**(2006.01)i; **H04W 4/80**(2018.01)i; **H04M 1/72412**(2021.01)i;
G06F 3/04842(2022.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06F 3/0484(2013.01); G06F 3/048(2006.01); G06F 3/0482(2013.01); G06F 3/14(2006.01); G09G 5/00(2006.01);
H04W 8/24(2009.01); H04W 84/12(2009.01)

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Korean utility models and applications for utility models: IPC as above
Japanese utility models and applications for utility models: IPC as above

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

eKOMPASS (KIPO internal) & keywords: 태스크 바 영역(task bar area), 오브젝트(object), 어플리케이션(application), 외부 전자 장치(external electronic device)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2012-0055007 A (LG ELECTRONICS INC.) 31 May 2012 (2012-05-31) See paragraphs [0019], [0100]-[0101] and [0122]; claim 8; and figures 1-2 and 4.	1-15
Y	KR 10-2014-0080141 A (LG ELECTRONICS INC.) 30 June 2014 (2014-06-30) See paragraphs [0020] and [0155]; and figure 8.	1-15
Y	KR 10-2018-0095399 A (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) 27 August 2018 (2018-08-27) See paragraphs [0127]-[0128] and [0163]; and figures 6 and 8c.	2-3,5-8,10,12-14
Y	KR 10-2383103 B1 (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) 06 April 2022 (2022-04-06) See paragraphs [0063] and [0065]; and figure 8.	5-8,12-14
A	JP 2023-506936 A (HUAWEI TECHNOLOGIES CO., LTD.) 20 February 2023 (2023-02-20) See paragraphs [0066]-[0216]; and figures 1-17B.	1-15



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
“D” document cited by the applicant in the international application
“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date
“L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
“O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
“P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

“X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

“Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

02 September 2024

Date of mailing of the international search report

02 September 2024

Name and mailing address of the ISA/KR

**Korean Intellectual Property Office
Government Complex-Daejeon Building 4, 189 Cheongsaro, Seo-gu, Daejeon 35208**

Facsimile No. +82-42-481-8578

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2024/007829

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)			Publication date (day/month/year)
KR	10-2012-0055007	A	31 May 2012	KR	10-1748153	B1	19 June 2017
KR	10-2014-0080141	A	30 June 2014	EP	2747393	A1	25 June 2014
				EP	2747393	B1	02 January 2019
				KR	10-1933637	B1	28 December 2018
				US	2014-0181686	A1	26 June 2014
				US	2016-0094277	A1	31 March 2016
				US	9240826	B2	19 January 2016
KR	10-2018-0095399	A	27 August 2018	EP	3582098	A1	18 December 2019
				EP	3582098	A4	15 January 2020
				EP	3582098	B1	03 July 2024
				KR	10-2681312	B1	04 July 2024
				US	10983749	B2	20 April 2021
				US	11334311	B2	17 May 2022
				US	2020-0057596	A1	20 February 2020
				US	2021-0240428	A1	05 August 2021
				WO	2018-151522	A1	23 August 2018
KR	10-2383103	B1	06 April 2022	KR	10-2016-0020166	A	23 February 2016
				US	10261683	B2	16 April 2019
				US	2016-0048320	A1	18 February 2016
JP	2023-506936	A	20 February 2023	CN	112995727	A	18 June 2021
				CN	116055773	A	02 May 2023
				EP	4060475	A1	21 September 2022
				US	12019942	B2	25 June 2024
				US	2023-0359424	A1	09 November 2023
				WO	2021-121052	A1	24 June 2021

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06F 3/0484(2013.01)i; G06F 3/04817(2022.01)i; G06F 3/14(2006.01)i; H04W 4/80(2018.01)i; H04M 1/72412(2021.01)i;
G06F 3/04842(2022.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)

G06F 3/0484(2013.01); G06F 3/048(2006.01); G06F 3/0482(2013.01); G06F 3/14(2006.01); G09G 5/00(2006.01);
H04W 8/24(2009.01); H04W 84/12(2009.01)

조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌

한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC
일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC

국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))

eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드: 태스크 바 영역(task bar area), 오브젝트(object), 어플리케이션(application), 외부 전자 장치(external electronic device)

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-2012-0055007 A (엘지전자 주식회사) 2012.05.31 단락 [0019], [0100]-[0101], [0122]; 청구항 8; 및 도면 1-2, 4	1-15
Y	KR 10-2014-0080141 A (엘지전자 주식회사) 2014.06.30 단락 [0020], [0155]; 및 도면 8	1-15
Y	KR 10-2018-0095399 A (삼성전자주식회사) 2018.08.27 단락 [0127]-[0128], [0163]; 및 도면 6, 8c	2-3,5-8,10,12-14
Y	KR 10-2383103 B1 (삼성전자 주식회사) 2022.04.06 단락 [0063], [0065]; 및 도면 8	5-8,12-14
A	JP 2023-506936 A (HUAWEI TECHNOLOGIES CO., LTD.) 2023.02.20 단락 [0066]-[0216]; 및 도면 1-17B	1-15

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

“A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌

“D” 본 국제출원에서 출원인이 인용한 문헌

“E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌

“L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌

“O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌

“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

“T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌

“X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다.

“Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다.

“&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

국제조사의 실제 완료일

2024년09월02일(02.09.2024)

국제조사보고서 발송일

2024년09월02일(02.09.2024)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소

대한민국 특허청
(35208) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동,
정부대전청사)

팩스 번호 +82-42-481-8578

심사관

양정록

전화번호 +82-42-481-5709

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2012-0055007 A	2012/05/31	KR 10-1748153 B1	2017/06/19
KR 10-2014-0080141 A	2014/06/30	EP 2747393 A1	2014/06/25
		EP 2747393 B1	2019/01/02
		KR 10-1933637 B1	2018/12/28
		US 2014-0181686 A1	2014/06/26
		US 2016-0094277 A1	2016/03/31
		US 9240826 B2	2016/01/19
KR 10-2018-0095399 A	2018/08/27	EP 3582098 A1	2019/12/18
		EP 3582098 A4	2020/01/15
		EP 3582098 B1	2024/07/03
		KR 10-2681312 B1	2024/07/04
		US 10983749 B2	2021/04/20
		US 11334311 B2	2022/05/17
		US 2020-0057596 A1	2020/02/20
		US 2021-0240428 A1	2021/08/05
		WO 2018-151522 A1	2018/08/23
KR 10-2383103 B1	2022/04/06	KR 10-2016-0020166 A	2016/02/23
		US 10261683 B2	2019/04/16
		US 2016-0048320 A1	2016/02/18
JP 2023-506936 A	2023/02/20	CN 112995727 A	2021/06/18
		CN 116055773 A	2023/05/02
		EP 4060475 A1	2022/09/21
		US 12019942 B2	2024/06/25
		US 2023-0359424 A1	2023/11/09
		WO 2021-121052 A1	2021/06/24