

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 6 部門第 3 区分

【発行日】平成28年10月6日(2016.10.6)

【公表番号】特表2016-518659(P2016-518659A)

【公表日】平成28年6月23日(2016.6.23)

【年通号数】公開・登録公報2016-038

【出願番号】特願2016-507532(P2016-507532)

【国際特許分類】

G 0 6 F 3/0488 (2013.01)

【F I】

G 0 6 F 3/0488

【手続補正書】

【提出日】平成28年8月12日(2016.8.12)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピューティングデバイス上での U I ジェスチャをブロックするための方法であって、前記コンピューティングデバイスは表示画面を備え、前記方法は、

U I 画面を前記表示画面上に提示することであって、前記 U I 画面は、前記コンピューティングデバイス上で実行しているアプリケーションを示すことと、

前記表示画面のアクティブ表示領域内で開始し、前記 U I 画面に示される前記アプリケーションに従事させ、前記表示画面の第 1 のエッジを横切る第 1 の U I ジェスチャを受信することと、

一つまたは複数のブロック条件に従って第 2 の U I ジェスチャと関連付けられた U I イベントをブロックすることであって、前記第 2 の U I ジェスチャが、前記表示画面の前記アクティブ表示領域の外で開始し、前記表示画面の前記第 1 のエッジまたは第 2 のエッジを横切ることとを備える方法。

【請求項 2】

前記第 1 の U I ジェスチャがスワイプジェスチャをさらに含み、前記スワイプジェスチャが、前記表示画面のアクティブ表示領域内で開始し、前記表示画面の第 1 のエッジを横切る、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

さらに前記 U I イベントが、前記コンピューティングデバイスによりルーチンに対して実行可能であり、前記ルーチンが前記アプリケーションと異なる、請求項 2 に記載の方法。

【請求項 4】

前記ルーチンがオペレーティングシステムであり、前記 U I イベントが前記表示画面の前記第 1 のエッジを横切る前記スワイプジェスチャに応答して前記オペレーティングシステムに関連付けられる、請求項 3 に記載の方法。

【請求項 5】

前記ブロックすることが、前記表示画面の複数のエッジを横切る U I イベントをブロックすることをさらに備える、請求項 4 に記載の方法。

【請求項 6】

コンピューティングデバイスであって、
コントローラと、
アクティブ表示画面領域と複数のアクティブエッジとを備える表示画面と、
前記コントローラ上で実行し、前記表示画面へのユーザ入力からの入力信号を管理し、
前記コンピューティングデバイス上で実行するアプリケーションに応じて、前記表示画面
への出力信号を管理するように構成されたオペレーティングシステムと
を備え、さらに、前記コンピューティングデバイスは、

UI画面を前記表示画面上に提示することであって、前記UI画面は、前記コンピュー
ティングデバイス上で実行している前記アプリケーションに関連付けられていることと、
前記表示画面に従事させる第1のUIジェスチャを前記ユーザから受信することであっ
て、前記第1のUIジェスチャが、前記表示画面の前記アクティブ表示領域内で開始し、
前記表示画面の第1のアクティブエッジを横切ることと、

一つまたは複数のブロック条件が満たされるときに、前記表示画面の前記アクティブ表
示領域の外で開始し、前記表示画面の前記第1のアクティブエッジを横切る第2のUIジ
ェスチャと関連付けられたUIイベントをブロックする
ように構成されている、コンピューティングデバイス。

【請求項7】

前記一つまたは複数のブロック条件が、タイミング条件、近接条件、パン条件、アプリ
ケーション関連条件、方向性条件、ズーム条件、隣接条件、互換性条件およびフォアグラ
ウンド変更条件のうちの一つまたは複数を含む、請求項6に記載のコンピューティングデ
バイス。

【請求項8】

前記タイミング条件が、前記第1のUIジェスチャから所望の期間内の前記第2のUI
ジェスチャをブロックすることをさらに備える、請求項7に記載のコンピューティングデ
バイス。

【請求項9】

前記近接条件が、前記第1のUIジェスチャから所望の距離内の前記第2のUIジェス
チャをブロックすることをさらに備える、請求項7に記載のコンピューティングデバイス
。

【請求項10】

前記パン条件が、前記アプリケーションに関連する前記UI画面上に慣性運動が存在す
る場合に、前記第2のUIジェスチャをブロックすることをさらに備える、請求項7に記
載のコンピューティングデバイス。