



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

(12) **ЗАЯВКА НА ИЗОБРЕТЕНИЕ**

(21)(22) Заявка: 2012144627/08, 18.04.2011

Приоритет(ы):

(30) Конвенционный приоритет:
22.04.2010 KR 10-2010-0037511

(43) Дата публикации заявки: 27.04.2014 Бюл. № 12

(85) Дата начала рассмотрения заявки РСТ на
национальной фазе: 19.10.2012(86) Заявка РСТ:
KR 2011/002732 (18.04.2011)(87) Публикация заявки РСТ:
WO 2011/132892 (27.10.2011)

Адрес для переписки:

129090, Москва, ул. Б. Спасская, 25, стр.3, ООО
"Юридическая фирма Городиский и Партнеры"

(71) Заявитель(и):

САМСУНГ ЭЛЕКТРОНИКС КО., ЛТД.
(KR)

(72) Автор(ы):

ШИН Хиун Киунг (KR),
ШИН Сеунг Вон (KR),
ЛИ Бонг Вон (KR),
ДЗОНГ Ин Вон (KR)(54) СПОСОБ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ИНТЕРФЕЙСА И МОБИЛЬНОЕ
УСТРОЙСТВО, ПРИСПОСОБЛЕННОЕ ДЛЯ ЭТОГО

(57) Формула изобретения

1. Способ предоставления графического пользовательского интерфейса (GUI) в мобильном устройстве, содержащий этапы, на которых:

определяют, существует ли дополнительный элемент, который должен быть отображен, отличный, по меньшей мере, от одного элемента, размещенного в настоящий момент в выделенной области (31) отображения элементов; и

отображают, когда существует элемент, который должен быть отображен, индикатор, содержащий объект (35) изображения, имеющий некоторую предварительно определенную форму, на границе (33, 34) выделенной области (31) отображения элементов, в которой элемент, который должен быть отображен, создается.

2. Способ по п.1, в котором определение содержит этап, на котором:

определяют (203), могут ли элементы перемещаться в направлении размещения элементов, в котором элементы размещаются, или в направлении, противоположном направлению размещения элементов, в состоянии, когда, по меньшей мере, один элемент размещен в выделенной области отображения элементов.

3. Способ по п.2, в котором отображение объекта изображения содержит этапы, на которых:

отображают, когда элементы могут быть перемещены в направлении размещения элементов, объект (35) изображения, имеющий некоторую форму, в первой пограничной части (33) границы выделенной области отображения элементов, в которой размещение

элементов начинается; или

отображают, когда элементы могут быть перемещены в направлении, противоположном размещению элементов, объект изображения, имеющий некоторую форму, во второй пограничной части (34) границы выделенной области отображения элементов, в которой размещение элементов заканчивается.

4. Способ по п.1, дополнительно содержащий этапы, на которых:

размещают и отображают столбец части из множества элементов в выделенной области отображения элементов в предварительно определенном направлении, при этом множество элементов размещено в предварительно заданном порядке.

5. Способ по п.4, в котором определение содержит этапы, на которых:

определяют, является ли элемент, отображенный первым по порядку в выделенной области отображения элементов, элементом с наивысшим приоритетом из множества элементов; или

определяют, является ли элемент, отображенный последним по порядку в выделенной области отображения элементов, элементом с наименьшим приоритетом из множества элементов.

6. Способ по п.1, в котором объект изображения является световым излучением, имеющим форму источника света, который излучает свет в направлении, в котором элемент, который должен быть отображен, создается.

7. Способ по п.1, дополнительно содержащий этапы, на которых:

считывают, введен ли жест касания с перемещением; перемещают и отображают элементы согласно считанному жесту касания с перемещением;

определяют, существует ли элемент, который должен быть отображен, в местоположении, куда элементы перемещены; и

отображают, когда существует элемент, который должен быть отображен, объект изображения, имеющий предварительно определенную форму, в пограничной части выделенной области отображения элементов, в которой элемент, который должен быть отображен, создается.

8. Способ по п.1, дополнительно содержащий этапы, на которых:

измеряют период времени, в течение которого графический объект, имеющий предварительно определенную форму, отображается; и

удаляют, когда измеренный период времени превышает предварительно заданный период времени, графический объект.

9. Способ предоставления графического пользовательского интерфейса (GUI) в мобильном устройстве, содержащий этапы, на которых:

определяют, в то время, пока, по меньшей мере, одно приложение, включающее в себя первое приложение, выполняется, была ли пользовательская команда принята блоком ввода, чтобы выполнять второе приложение;

отображают графический объект, имеющий некоторую предварительно определенную форму, в специальной области экрана выполнения второго приложения;

считывают жест касания, введенный по отношению к графическому объекту; и

отображают экран, связанный с первым приложением, согласно считанному жесту касания.

10. Способ по п.9, в котором экран, связанный с первым приложением, накладывается, по меньшей мере, на часть экрана выполнения второго приложения.

11. Способ по п.9, в котором отображение графического объекта содержит этап, на котором:

отображают, когда экран выполнения второго приложения включает в себя множество элементов и элементы разделены линией, графический объект на линии

между элементами.

12. Способ по п.9, в котором отображение графического объекта содержит этап, на котором:

отображают, когда экран мобильного устройства имеет прямоугольную форму, графический объект, по меньшей мере, в одном из четырех углов прямоугольного экрана.

13. Способ по п.9, в котором:

графический объект содержит световое изображение из светового освещения; и считывание жеста касания содержит этап, на котором считывают касание, введенное по отношению к световому изображению, и жест касания с перемещением, перемещающийся в направлении излучения света светового изображения.

14. Способ по п.13, в котором отображение экрана, связанного с первым приложением, содержит этапы на которых:

- создают окно управления для управления первым приложением и накладывают и отображают упомянутое окно управления на экране выполнения второго приложения согласно расстоянию перемещения жеста касания с перемещением.

15. Способ по п.9, в котором отображение экрана, связанного с первым приложением, содержит этап на котором:

переключают экран выполнения со второго приложения на первое приложение.

16. Способ по п.9, в котором отображение экрана, связанного с первым приложением, содержит этап на котором:

отображают, когда множество приложений, включающих в себя первое приложение, выполняются, экран, связанный с одним из выполняющихся приложений, которое задано как имеющее приоритет наивысшего порядка; или

отображают, когда множество приложений, включающих в себя первое приложение, выполняются, экран, связанный с одним из выполняющихся приложений, которое выполнялось последним.

17. Мобильное устройство, содержащее:

блок (130) отображения для отображения экранов; и

контроллер (160) для управления блоком (130) отображения, чтобы размещать и отображать, по меньшей мере, один элемент в выделенной области отображения элементов, определения того, существует ли дополнительный элемент, который должен быть отображен, отличный от упомянутого, по меньшей мере, одного элемента,

при этом контроллер (160) дополнительно управляет, когда существует элемент, который должен быть отображен, блоком 132 отображения, чтобы отображать объект изображения, имеющий предварительно определенную форму, в пограничной части (33, 34) выделенной области (31) отображения элементов, в которой элемент, который должен быть отображен, создается.

18. Мобильное устройство по п.17, дополнительно содержащее:

блок (131) сенсорного экрана для считывания пользовательских жестов касания, при этом контроллер (160):

выполняет, по меньшей мере, одно приложение, включающее в себя первое приложение;

принимает пользовательскую команду для выполнения второго приложения через блок (131) сенсорного экрана;

управляет блоком отображения, чтобы отображать графический объект, имеющий предварительно определенную форму, в области экрана выполнения второго приложения;

управляет блоком (131) сенсорного экрана, чтобы считывать пользовательский жест касания, введенный по отношению к графическому объекту; и

управляет блоком (130) отображения, чтобы накладывать и отображать окно управления первого приложения на экран выполнения второго приложения.

19. Мобильное устройство по п.17, дополнительно содержащее:

блок (131) сенсорного экрана для считывания пользовательских жестов касания, при этом контроллер (160):

выполняет, по меньшей мере, одно приложение, включающее в себя первое приложение;

принимает пользовательскую команду для выполнения второго приложения через блок (131) сенсорного экрана;

управляет блоком отображения, чтобы отображать графический объект, имеющий предварительно определенную форму, в области экрана выполнения второго приложения;

управляет блоком (131) сенсорного экрана, чтобы считывать пользовательский жест касания, введенный по отношению к графическому объекту; и

управляет блоком (130) отображения, чтобы переключать экран выполнения со второго приложения на первое приложение, согласно считанному жесту касания.

А 2 2 9 4 4 1 2 1 0 2 R U

R U 2 0 1 2 1 4 4 6 2 7 A