



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2014년09월01일
(11) 등록번호 10-1435867
(24) 등록일자 2014년08월25일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06F 9/44 (2006.01) G06F 15/16 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2012-0119382
(22) 출원일자 2012년10월26일
심사청구일자 2012년10월26일
(65) 공개번호 10-2014-0053465
(43) 공개일자 2014년05월08일
(56) 선행기술조사문헌
KR1020120076479 A

(73) 특허권자
김정한
경상남도 진주시 진양호로111번길 26-1 (평거동)
(72) 발명자
김정한
경상남도 진주시 진양호로111번길 26-1 (평거동)
(74) 대리인
특허법인 아이스퀘어

전체 청구항 수 : 총 9 항

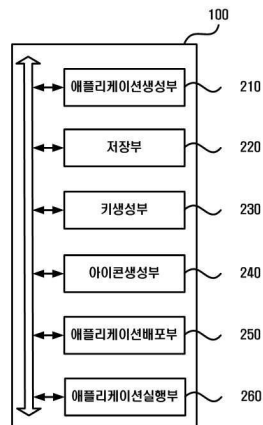
심사관 : 고재용

(54) 발명의 명칭 애플리케이션 배포방법 및 시스템

(57) 요약

본 발명의 제 1 측면에 따르면, 애플리케이션 배포시스템이 애플리케이션을 배포하는 방법으로서, 응용 애플리케이션의 제작을 지원하는 제1애플리케이션에 기초하여, 제2애플리케이션을 생성하는 단계, 상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보를 저장하는 단계, 상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보에 대응하는 키값을 발급하는 단계, 상기 키값을 가지며, 상기 제2애플리케이션에 대응되는 아이콘을 생성하는 단계, 및 상기 아이콘을 배포하는 단계를 포함한다.

대 표 도 - 도2



특허청구의 범위

청구항 1

애플리케이션 배포시스템이 애플리케이션을 배포하는 방법으로서,
 응용 애플리케이션의 제작을 지원하는 제1애플리케이션에 기초하여, 제2애플리케이션을 생성하는 단계;
 상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보를 저장하는 단계;
 상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보에 대응하는 키값을 발급하는 단계;
 상기 키값을 가지며, 상기 제2애플리케이션에 대응되는 아이콘을 생성하는 단계; 및
 상기 아이콘을 배포하는 단계를 포함하고,
 상기 애플리케이션 배포방법은,
 상기 아이콘이 실행되는 경우 상기 제2애플리케이션의 실행을 트리거링하는 단계; 및
 상기 제2애플리케이션을 실행하는 단계를 더 포함하고,
 상기 제2애플리케이션을 실행하는 단계는,
 상기 아이콘이 갖는 키값에 대응하는 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보를 로딩하는 단계; 및
 상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보에 기초하여 상기 제2애플리케이션을 실행하는 단계를 더 포함하는,
 애플리케이션 배포방법.

청구항 2

제 1 항에 있어서,
 상기 제1및 제 2 애플리케이션을 배포하는 단계를 더 포함하는, 애플리케이션 배포방법.

청구항 3

제 1 항에 있어서,
 상기 아이콘은, 상기 제1애플리케이션의 경로정보, 상기 제2애플리케이션의 경로정보 및 상기 제2애플리케이션을 실행시키는 웹페이지 주소정보 중 적어도 하나를 갖는 것을 특징으로 하는, 애플리케이션 배포방법.

청구항 4

삭제

청구항 5

제 1 항에 있어서,
 상기 제2애플리케이션을 실행하는 단계는,
 상기 아이콘이 갖는 키값 및 상기 제1애플리케이션의 경로정보에 기초하여 상기 제2애플리케이션을 실행하는,
 애플리케이션 배포방법.

청구항 6

삭제

청구항 7

제 1 항에 있어서,
 상기 아이콘은 상기 제2애플리케이션을 실행시키는 웹페이지 주소정보를 포함하는 것을 특징으로 하며,

상기 제2애플리케이션을 실행하는 단계는,

상기 웹페이지 주소의 웹페이지를 로딩하는 단계; 및

상기 웹페이지의 로딩에 따라 상기 웹페이지 주소에 매칭되는 애플리케이션을 실행하는 단계를 더 포함하는, 애플리케이션 배포방법.

청구항 8

제 1 항에 있어서,

실행모드 또는 에디터모드 중 적어도 하나를 선택받도록 하는 선택인터페이스를 제공하는 단계; 및

상기 선택인터페이스를 통해 상기 에디터모드의 선택을 수신하면 응용 애플리케이션을 생성할 수 있는 애플리케이션 제작인터페이스를 제공하고, 상기 선택인터페이스를 통해 상기 실행모드의 선택을 수신하면 상기 제1애플리케이션에 기초하여 생성된 애플리케이션을 하나 이상 실행하는 단계를 더 포함하는, 애플리케이션 배포방법.

청구항 9

제 1 항에 있어서,

상기 제2애플리케이션의 실행결과 데이터의 동기화를 위한 동기화코드를, 상기 제2애플리케이션에 대해 할당하는 단계를 더 포함하는, 애플리케이션 배포방법.

청구항 10

애플리케이션 배포시스템으로서,

응용 애플리케이션의 제작을 지원하는 제1애플리케이션에 기초하여 제2애플리케이션을 생성하도록 구성되는 애플리케이션생성부;

상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보를 저장하도록 구성되는 저장부;

상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보에 대응하는 키값을 발급하도록 구성되는 키생성부;

상기 키값을 가지며 상기 제2애플리케이션에 대응하는 아이콘을 생성하도록 구성되는 아이콘생성부; 및

상기 아이콘을 배포하도록 구성되는 애플리케이션배포부를 포함하고,

상기 애플리케이션 배포시스템은,

상기 아이콘이 실행되는 경우 상기 제2애플리케이션의 실행을 트리거링하여 상기 제2애플리케이션을 실행하도록 구성되는 애플리케이션실행부를 더 포함하고,

상기 애플리케이션실행부는 추가적으로, 상기 아이콘이 갖는 키값에 대응하는 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보를 로딩하고, 상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보에 기초하여 상기 제2애플리케이션을 실행하도록 구성되는, 애플리케이션 배포시스템.

청구항 11

삭제

청구항 12

제 10 항에 있어서,

상기 애플리케이션실행부는 추가적으로, 상기 아이콘이 갖는 키값 및 상기 제1애플리케이션의 경로정보에 기초하여 상기 제2애플리케이션을 실행하도록 구성되는, 애플리케이션 배포시스템.

청구항 13

삭제

명세서

기술 분야

[0001] 본 발명은 애플리케이션 배포방법 및 시스템에 관한 것으로, 보다 상세하게는 사용자가 제작한 애플리케이션을 용이하게 배포할 수 있는 방법 및 시스템에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 최근 들어 스마트폰과 같은 이동통신단말기의 사용이 급증하면서, 이동통신단말기에서 구동되는 애플리케이션의 보급이 활발해지고 있다. 이는, 많은 사람들로 하여금 자신만의 애플리케이션을 제작하고자 하는 니즈(needs)를 유발시켰고 이러한 니즈를 반영하여, 프로그래밍 방법을 모르는 사람들도 용이하게 애플리케이션을 제작할 수 있도록 하는 다양한 앱에디터의 보급을 활성화시켰다.

[0003] 이러한 다양한 앱에디터는 사용자의 애플리케이션 제작을 용이하게 하나, 제작된 애플리케이션을 배포하는 솔루션을 갖고 있지 못한 경우가 대다수이어서 사용자는 애플리케이션 배포에 어려움을 겪고 있다. 따라서, 사용자는 자신이 제작한 애플리케이션을 배포하기 위해 기존의 배포시스템(예를 들어, 앱스토어)을 거쳐야 하며, 기존의 배포시스템에서 애플리케이션의 배포를 거부하는 경우 사용자는 자신이 제작한 애플리케이션을 배포할 수 없는 문제점을 갖게 된다.

[0004] 따라서 상술된 문제점을 해결하기 위한 기술이 필요하게 되었다.

[0005] 한편, 전술한 배경기술은 발명자가 본 발명의 도출을 위해 보유하고 있었거나, 본 발명의 도출 과정에서 습득한 기술 정보로서, 반드시 본 발명의 출원 전에 일반 공중에게 공개된 공지기술이라 할 수는 없다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0006] 본 발명의 일실시예는 애플리케이션을 제작하고 제작된 애플리케이션을 배포할 수 있는 방법 및 시스템을 제공하는 데에 목적이 있다.

[0007] 또한, 본 발명의 일실시예는 사용자에게 의해 제작된 애플리케이션을, 특정 배포시스템을 경유할 필요없이 용이하게 배포하는 데에 목적이 있다.

과제의 해결 수단

[0008] 상술한 기술적 과제를 달성하기 위한 기술적 수단으로서, 본 발명의 제 1 측면에 따르면, 애플리케이션 배포시스템이 애플리케이션을 배포하는 방법으로서, 응용 애플리케이션의 제작을 지원하는 제1애플리케이션에 기초하여, 제2애플리케이션을 생성하는 단계, 상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보를 저장하는 단계, 상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보에 대응하는 키값을 발급하는 단계, 상기 키값을 가지며, 상기 제2애플리케이션에 대응되는 아이콘을 생성하는 단계, 및 상기 아이콘을 배포하는 단계를 포함한다.

[0009] 본 발명의 제 2 측면에 따르면, 애플리케이션 배포시스템으로서, 응용 애플리케이션의 제작을 지원하는 제1애플리케이션에 기초하여 제2애플리케이션을 생성하도록 구성되는 애플리케이션생성부, 상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보를 저장하도록 구성되는 저장부, 상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보에 대응하는 키값을 발급하도록 구성되는 키생성부, 상기 키값을 가지며 상기 제2애플리케이션에 대응하는 아이콘을 생성하도록 구성되는 아이콘생성부, 및 상기 아이콘을 배포하도록 구성되는 애플리케이션배포부를 포함한다.

발명의 효과

[0010] 전술한 본 발명의 과제 해결 수단 중 어느 하나에 의하면, 본 발명의 일실시예는 애플리케이션을 제작하고 제작된 애플리케이션을 배포할 수 있다.

[0011] 또한, 본 발명의 과제 해결 수단 중 어느 하나에 의하면, 특정 배포시스템을 경유할 필요없이 애플리케이션을 용이하게 배포할 수 있다.

[0012] 그리고, 본 발명의 과제 해결 수단 중 어느 하나에 의하면, 애플리케이션을 배포할 수 있는 안정적인 시스템을 제공할 수 있다.

[0013] 또한, 본 발명의 과제 해결 수단 중 어느 하나에 의하면, 애플리케이션을 제작한 사용자가 직접 애플리케이션

실행모습을 확인할 수 있으므로 추가로 컴파일할 필요가 없다.

[0014] 그리고, 본 발명의 과제 해결 수단 중 어느 하나에 의하면, 배포애플리케이션의 실행에 적은 시스템 리소스가 요구되므로, PC환경뿐만 아니라 이동단말기에서도 배포애플리케이션의 실행이 가능하다.

[0015] 또한, 본 발명의 과제 해결 수단 중 어느 하나에 의하면, 애플리케이션은 링크를 통해 다양한 방식으로 구동될 수 있으므로, 사용자단말의 환경과 무관하게 상기 사용자단말에서의 애플리케이션의 실행이 가능하며, 이로 인해 보안이 강화될 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0016] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 애플리케이션 배포시스템의 구성도이다.

도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 애플리케이션 배포시스템의 구성을 도시한 블록도이다.

도 3 및 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 애플리케이션 배포방법을 설명하기 위한 순서도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0017] 아래에서는 첨부한 도면을 참조하여 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 본 발명의 실시예를 상세히 설명한다. 그러나 본 발명은 여러 가지 상이한 형태로 구현될 수 있으며 여기에서 설명하는 실시예에 한정되지 않는다. 그리고 도면에서 본 발명을 명확하게 설명하기 위해서 설명과 관계없는 부분은 생략하였으며, 명세서 전체를 통하여 유사한 부분에 대해서는 유사한 도면 부호를 붙였다.

[0018] 명세서 전체에서, 어떤 부분이 다른 부분과 "연결"되어 있다고 할 때, 이는 "직접적으로 연결"되어 있는 경우뿐 아니라, 그 중간에 다른 소자를 사이에 두고 "전기적으로 연결"되어 있는 경우도 포함한다. 또한 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미한다.

[0019] 이하 첨부된 도면을 참고하여 본 발명을 상세히 설명하기로 한다.

[0020] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 애플리케이션 배포시스템을 설명하기 위한 구성도이다.

[0021] 애플리케이션 배포시스템(100)은 사용자에 의해 제작된 애플리케이션을 배포하기 위한 시스템으로서, 사용자단말(10) 및 배포서버(20)로 구성될 수 있다.

[0022] 사용자단말(10)은 애플리케이션을 제작할 수 있는 환경이 구축되어 있는 사용자단말일 수 있다.

[0023] 또한 사용자단말(10)은 배포서버(20)로부터 배포애플리케이션을 수신하고 상기 배포애플리케이션을 실행시킬 수 있는 환경이 구축된 사용자단말일 수 있다.

[0024] 이러한 사용자단말(10)은 네트워크(N)를 통해 원격지의 배포서버(20)에 접속하거나, 타 단말 및 서버와 연결 가능한 컴퓨터나 휴대용 단말기, 텔레비전으로 구현될 수 있다. 여기서, 컴퓨터는 예를 들어, 웹 브라우저(WEB Browser)가 탑재된 노트북, 데스크톱(desktop), 랩톱(laptop) 등을 포함하고, 휴대용 단말기는 예를 들어, 휴대성과 이동성이 보장되는 무선 통신 장치로서, PCS(Personal Communication System), GSM(Global System for Mobile communications), PDC(Personal Digital Cellular), PHS(Personal Handyphone System), PDA(Personal Digital Assistant), IMT(International Mobile Telecommunication)-2000, CDMA(Code Division Multiple Access)-2000, W-CDMA(W-Code Division Multiple Access), Wibro(Wireless Broadband Internet) 단말, 스마트폰(Smart Phone) 등과 같은 모든 종류의 핸드헬드(Handheld) 기반의 무선 통신 장치를 포함할 수 있다. 또한, 텔레비전은 IPTV(Internet Protocol Television), 인터넷 TV(Internet Television), 지상파 TV, 케이블 TV 등을 포함할 수 있다.

[0025] 사용자단말(10)은, 사용자와 인터랙션이 가능한 인터페이스를 가질 수 있으며, 사용자에 의해 제어될 수 있다. 따라서 예를 들어, 사용자단말(10)이 선택인터페이스 또는 애플리케이션 제작인터페이스를 수신하는 경우, 상기 제작인터페이스를 사용자에게 제공하고 사용자와 인터랙션을 처리할 수 있다.

[0026] 한편, 배포서버(20)는, 사용자단말(10)에 의해 제작된 애플리케이션을 배포하기 위한 서버이다.

[0027] 배포서버(20)는 웹 접속을 받아들이는 통상의 웹서버로 구현될 수 있으며, 또한 배포서버(20)는 모바일 웹 접속

을 받아들이는 통상의 모바일 웹서버로도 구현될 수 있다. 또한 배포서버(20)는 웹서버를 포함하면서, 로드밸런싱 서버, 데이터베이스 서버 등 일군의 서버 시스템으로 구현될 수 있음은 물론이다.

[0028] 한편, 상술된 사용자단말(10)과 배포서버(20)는 네트워크(N)를 통해 서로 통신할 수 있다.

[0029] 네트워크(N)는 근거리 통신망(Local Area Network; LAN), 광역 통신망(Wide Area Network; WAN), 부가가치 통신망(Value Added Network; VAN), 개인 근거리 무선통신(Personal Area Network; PAN), 이동 통신망(mobile radio communication network) 또는 위성 통신망 등과 같은 모든 종류의 유/무선 네트워크로 구현될 수 있다.

[0030] 도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 애플리케이션 배포시스템의 구성을 도시한 블록도이다.

[0031] 애플리케이션 배포시스템(100)은 애플리케이션생성부(210), 키생성부(220), 아이콘생성부(230), 저장부(240), 애플리케이션배포부(250) 및 애플리케이션실행부(260)를 포함할 수 있다.

[0032] 또한 애플리케이션 배포시스템(100)은, 제1애플리케이션에 기초하여 제작된 응용 애플리케이션을 실행시키는 모드인 실행모드, 또는 새로운 응용 애플리케이션을 제작하도록 하는 환경을 제공하는 모드인 에디터모드 중 하나를 선택받도록 하는 선택인터페이스를 제공하도록 구성되는 제어부(미도시)를 포함할 수 있다.

[0033] 제어부(미도시)는 선택인터페이스를 통해, 에디터모드 또는 실행모드 중 적어도 하나의 모드를 선택받을 수 있으며, 상기 에디터모드의 선택을 수신하면, 제1애플리케이션을 실행시켜 애플리케이션 제작인터페이스를 제공하고, 상기 실행모드의 선택을 수신하면 상기 제1애플리케이션에 기초하여 생성된 하나 이상의 애플리케이션을 실행할 수 있다.

[0034] 한편, 애플리케이션생성부(210)는, 사용자에게 애플리케이션 제작 환경을 제공하고 상기 사용자의 요청에 따라 애플리케이션을 생성하는 모듈이다.

[0035] 이를 위해 애플리케이션생성부(210)는 제1애플리케이션을 저장하고 실행시킬 수 있다.

[0036] 여기서 제1애플리케이션은, 응용 애플리케이션의 제작을 지원하는 애플리케이션으로서, 사용자단말(10)에 설치되어 응용 애플리케이션의 제작을 지원할 수 있으며, 또한, 배포서버(20)에 설치되어 웹을 통해 사용자단말(10)에서의 응용 애플리케이션 제작을 지원할 수 있다. 즉, 제1애플리케이션은 사용자에게 애플리케이션을 제작할 수 있는 제작인터페이스를 제공하고, 상기 제작인터페이스를 통해 사용자가 애플리케이션의 동작을 구성하여 프로그램을 생성할 수 있다. 또한 제1애플리케이션은 생성된 프로그램을 빌드(build)하여 새로운 응용 애플리케이션을 생성할 수 있다. 제1애플리케이션은 예를 들어, 프로그램의 코딩없이 애플리케이션을 개발할 수 있는 앱에디터 등이 될 수 있다.

[0037] 또한 애플리케이션생성부(210)는 제1애플리케이션을 이용하여 새로운 애플리케이션을 빌드하면서, 상기 애플리케이션을 실행시킬 수 있는 전용 웹페이지를 생성할 수 있다. 따라서 상기 새로운 애플리케이션을 실행시키고자 하는 사용자단말은 상기 전용 웹페이지를 로딩함으로써 상기 새로운 애플리케이션을 실행시킬 수 있다.

[0038] 그리고 애플리케이션생성부(210)는 제1애플리케이션을 이용하여 새로운 애플리케이션을 생성하면서 생성된 애플리케이션에 대한 동기화코드를 할당하거나, 생성된 애플리케이션의 일 기능에 대한 동기화코드를 할당할 수 있다.

[0039] 여기서 동기화코드는, 복수 개의 사용자단말로부터 일 애플리케이션의 실행이 요청될 때, 상기 복수 개의 사용자단말 간의 통신을 수행하여 데이터를 교환하도록 하거나, 애플리케이션 실행결과 데이터를 저장하는 데이터베이스에 대해 상기 복수 개의 사용자단말이 동시에 접근하고 업데이트할 수 있도록 하여, 복수 개의 사용자단말 각각의 애플리케이션 실행결과 데이터를 동기화시킬 수 있도록 한다. 따라서 동일한 애플리케이션을 실행하고 있는 복수 개의 사용자단말은 동일한 동기화코드를 참조하여, 서로의 애플리케이션 실행결과 데이터를 참조하거나 참조결과를 자신의 애플리케이션 실행결과에 업데이트시킬 수 있다.

[0040] 이러한 동기화코드는, 애플리케이션의 제작 과정에서 기설정될 수 있으며, 또한 애플리케이션 제작이 완료되고 난 이후에도 설정될 수 있다.

[0041] 한편, 저장부(220)는, 애플리케이션 배포시스템(100)이 동작하기 위해 제반 정보를 저장할 수 있다.

[0042] 특히, 저장부(220)는 제1애플리케이션에 의해 생성된 응용 애플리케이션(이하에서는 설명의 편의상 ‘제2애플리케이션’이라 함)의 애플리케이션 정보를 저장하도록 구성된다.

- [0043] 여기서, 애플리케이션 정보는, 애플리케이션에 관한 제반 정보를 의미하며, 애플리케이션을 식별할 수 있는 식별정보, 애플리케이션의 실행을 위한 소스프로그램, 또는 링크되는 라이브러리 등에 관한 정보를 하나 이상 포함할 수 있다. 예를 들어, 제1애플리케이션의 애플리케이션 정보는 상기 제1애플리케이션을 식별할 수 있는 식별정보, 소스프로그램, 및 링크되는 라이브러리에 관한 정보 등을 포함할 수 있으며, 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보는 제2애플리케이션을 식별할 수 있는 식별정보, 소스프로그램, 및 링크되는 라이브러리에 관한 정보 등을 포함할 수 있다.
- [0044] 한편, 키생성부(230)는, 제2애플리케이션에 대응하는 키값을 발급하도록 구성된다.
- [0045] 키생성부(230)는 예를 들어, 제2애플리케이션에 대응하는 고유의 키값을 생성할 수 있으며, 상기 키값은 제2애플리케이션을 식별할 수 있는 식별정보와 일치하거나 매칭되는 정보일 수 있다. 상기 키값은 문자 또는 숫자의 조합으로 구성될 수 있으나 상술된 예에 국한되지는 아니한다.
- [0046] 한편, 아이콘생성부(240)는 아이콘을 생성하도록 구성된다.
- [0047] 여기서, 아이콘은, 사용자에 의해 제작된 애플리케이션인 제2애플리케이션의 실행을 트리거링할 수 있는 것으로서, 이미지(동적 이미지, 정적 이미지 모두 포함), 문자 또는 숫자의 조합 등이 될 수 있다. 따라서 아이콘이 실행되면 제2애플리케이션이 실행될 수 있다.
- [0048] 이러한 아이콘은 키생성부(230)에 의해 생성된 키값을 포함할 수 있으며, 또한, 제1애플리케이션이 저장된 경로를 나타내는 정보인 제1경로정보를 포함할 수 있다.
- [0049] 또한 아이콘은 키생성부(230)에 의해 생성된 키값을 포함할 수 있으며, 또한 제2애플리케이션이 저장된 경로를 나타내는 정보인 제2경로정보를 포함할 수 있다.
- [0050] 그리고 제1애플리케이션을 이용하여 제2애플리케이션을 제작하고 빌드할 때 상기 제2애플리케이션에 일대일 매칭되며 상기 제2애플리케이션을 실행시키는 전용 웹페이지를 생성할 수 있고, 아이콘은 상기 전용 웹페이지 주소정보를 포함할 수 있다. 따라서 아이콘이 설치된 사용자단말에서 상기 아이콘이 실행될 때, 상기 사용자단말은 아이콘에 포함된 웹페이지 주소로 접근하여 웹페이지를 로딩할 수 있으며, 상기 웹페이지는 제2애플리케이션을 실행시켜 실행 결과를 사용자단말로 송신할 수 있다.
- [0051] 또한 아이콘은, 키생성부(230)에 의해 생성된 키값을 포함할 수 있으며, 제1애플리케이션을 실행시키는 전용 웹페이지 주소를 포함할 수 있다. 따라서 아이콘이 설치된 사용자단말에서 상기 아이콘이 실행될 때, 상기 사용자단말은 아이콘에 포함된 웹페이지 주소로 접근할 수 있으며, 상기 웹페이지는 제1애플리케이션을 실행시키고, 제1애플리케이션이 실행되면서 키값에 대응되는 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보가 로딩되어, 제2애플리케이션이 실행될 수 있다.
- [0052] 아이콘은 제1애플리케이션이 동작하고 있는 사용자단말에 설치될 수 있으며, 또는 상기 아이콘에 대응되는 제2애플리케이션의 배포를 요청한 사용자단말에 설치될 수 있다.
- [0053] 한편 애플리케이션배포부(250)는, 제2애플리케이션을 배포하도록 구성된다.
- [0054] 즉 애플리케이션배포부(250)는, 제2애플리케이션에 대응하는 아이콘을 배포하도록 구성될 수 있다. 예를 들어, 애플리케이션배포부(250)는, 제2애플리케이션의 배포대상인 사용자단말로 아이콘이 다운로드될 수 있도록 할 수 있다.
- [0055] 또한 애플리케이션배포부(250)는, 아이콘과 상기 아이콘에 대응되는 제2애플리케이션과 함께, 제1애플리케이션을 배포하도록 구성할 수 있다. 예를 들어, 애플리케이션배포부(250)는 제2애플리케이션을 배포받고자 하는 사용자의 계정이메일을 통해, 제1애플리케이션과 제2애플리케이션을 함께 전송할 수 있다.
- [0056] 한편, 애플리케이션실행부(260)는, 아이콘이 실행되는 경우 상기 아이콘에 대응되는 애플리케이션을 실행하도록 구성된다.
- [0057] 애플리케이션실행부(260)는 아이콘으로부터 키값을 추출하고, 상기 키값에 대응되는 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보를 로딩하며, 상기 애플리케이션 정보에 따라 제2애플리케이션을 실행시킬 수 있다.
- [0058] 또한 애플리케이션실행부(260)는 아이콘으로부터 키값과 제1애플리케이션의 경로정보를 추출하고, 상기 제1애플리케이션의 경로정보에 따라 제1애플리케이션을 실행시키면서 상기 키값에 대응되는 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보를 로딩하며, 상기 실행된 제1애플리케이션과 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보에 따라 제2애플

리케이션을 실행시킬 수 있다.

- [0059] 이때 제2애플리케이션은, 제2애플리케이션의 실행에 필요한 라이브러리를 제1애플리케이션의 애플리케이션 정보를 참조하여 획득하고, 그에 따라 제2애플리케이션이 실행되도록 할 수 있다.
- [0060] 또한 애플리케이션실행부(260)는 아이콘이 실행되는 경우 아이콘에 포함된 주소의 웹페이지를 로딩하고, 상기 웹페이지는 매칭되는 제2애플리케이션을 실행시킬 수 있다.
- [0061] 그리고 애플리케이션실행부(260)는 아이콘이 실행되는 경우 아이콘에 포함된 주소의 웹페이지를 로딩하고, 상기 웹페이지는 매칭되는 제1애플리케이션을 실행시킬 수 있으며, 제1애플리케이션이 실행되면서 상기 아이콘에 포함된 키값에 대응되는 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보가 로딩되며, 그 결과 제2애플리케이션이 실행될 수 있다.
- [0062] 또한 애플리케이션실행부(260)는 애플리케이션을 실행하면서 상기 애플리케이션에 대해 할당된 동기화코드를 참조할 수 있다. 애플리케이션실행부(260)는 동기화코드를 참조하여, 동일 애플리케이션을 실행하는 타사용자단말간에 통신을 수행하여 애플리케이션 실행결과 데이터를 교환하도록 하거나, 데이터베이스에 저장된 실행결과 데이터를 갱신하여 애플리케이션 실행결과 데이터를 타사용자단말과 공유할 수 있도록 한다.
- [0063] 한편, 애플리케이션 배포시스템(100)에 포함되는 각 구성요소는, 사용자단말(10) 또는 배포서버(20) 중 어느 하나에서 구현될 수 있으며, 이때 각 구성요소는 네트워크(N)를 통해 서로 통신함으로써 배포시스템(100)의 동작이 수행되도록 할 수 있다.
- [0064] 도 3 및 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 애플리케이션 배포방법을 설명하기 위한 순서도이다.
- [0065] 도 3 및 도 4에 도시된 실시예에 따른 애플리케이션 배포시스템은 도 2에 도시된 애플리케이션 배포시스템(100)에서 시계열적으로 처리되는 단계들을 포함한다.
- [0066] 먼저, 애플리케이션 배포시스템은, 실행모드 또는 에디터모드 중 하나를 선택하도록 하는 선택인터페이스를 제공할 수 있고 (S310), 에디터모드 및 실행모드 중 적어도 하나를 선택받을 수 있다.
- [0067] 에디터모드의 선택을 수신하면(S320), 애플리케이션 배포시스템(100)은 제2애플리케이션을 생성하기 위한 일련의 프로세스를 진행할 수 있다.
- [0068] 즉, 애플리케이션 배포시스템(100)은 애플리케이션 제작인터페이스를 제공하는 제1애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 이에, 상기 제1애플리케이션을 통해 애플리케이션 제작인터페이스를 제공받은 사용자는 새로운 응용 애플리케이션인 제2애플리케이션을 생성할 수 있다 (S330).
- [0069] 또한 애플리케이션 배포시스템(100)은 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보를 저장한다 (S340).
- [0070] 그리고 애플리케이션 배포시스템(100)은 상기 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보에 대응하는 키값을 발급할 수 있으며 (S350), 상기 키값을 가지며 상기 제2애플리케이션을 실행시킬 수 있는 아이콘을 생성할 수 있다 (S360).
- [0071] 이후, 애플리케이션 배포시스템(100)은, 아이콘을 배포함으로써 제2애플리케이션을 배포할 수 있다 (S370). 물론, 애플리케이션 배포시스템(100)은, 상기 아이콘과 함께 상기 제1 및 제 2 애플리케이션을 함께 배포할 수 있다.
- [0072] 한편, 애플리케이션 배포시스템(100)은, 실행모드의 선택을 수신할 수 있다 (S380).
- [0073] 즉, 애플리케이션 배포시스템(100)은 제1애플리케이션을 통해 생성된 응용 애플리케이션의 실행을 요청받고 상기 요청을 처리할 수 있다(S390).
- [0074] 즉, 실행모드의 선택을 통해, 제1애플리케이션에 기초하여 생성된 응용 애플리케이션을 적어도 하나 선택받을 수 있으며, 상기 선택된 응용 애플리케이션이 실행되도록 할 수 있다.
- [0075] 한편, 애플리케이션 배포시스템(100)은 배포된 애플리케이션의 실행 요청이 발생하는 경우 상기 배포된 애플리케이션의 실행을 처리할 수 있다. 이와 관련하여서는 도 4를 참조하여 후술된다.
- [0076] 도 4에서 도시된 바와 같이, 아이콘이 실행되는 경우, 애플리케이션 배포시스템(100)은 아이콘에 대응하는 애플리케이션의 실행이 요청됨을 알 수 있다 (S410).

- [0077] 따라서, 애플리케이션 배포시스템(100)은 아이콘이 갖는 키값을 획득할 수 있다(S420).
- [0078] 또한 애플리케이션 배포시스템(100)은, 아이콘이 갖는 제1애플리케이션의 경로정보를 획득할 수 있으며 상기 경로정보에 기초하여 제1애플리케이션을 실행시키면서, 상기 키값에 대응하는 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보를 로딩할 수 있다 (S430).
- [0079] 애플리케이션 배포시스템(100)은 로딩된 애플리케이션 정보에 기초하여 제2애플리케이션을 실행하고 (S440), 실행결과를 사용자단말을 통해 사용자에게 제공할 수 있다.
- [0080] 한편, 이하에서는 본 발명의 바람직한 일실시예에 따른 애플리케이션 배포시스템(100)의 각 구성요소가 사용자단말(10) 또는 배포서버(20)에 위치한 경우, 애플리케이션 배포방법을 설명한다.
- [0081] 즉, 애플리케이션 배포시스템(100)에 포함되는 구성요소인 애플리케이션생성부(210), 저장부(220), 키생성부(230), 아이콘생성부(240), 애플리케이션배포부(250) 및 애플리케이션실행부(260) 각각이 배포서버(20)에 구현된 일 실시예에 따라, 애플리케이션 배포방법을 설명한다.
- [0082] 응용 애플리케이션을 제작하고자 하는 사용자에 의해 제어되는 사용자단말의 요청을 웹을 통해 수신한 배포서버(20)는, 제1애플리케이션을 실행시켜 상기 사용자단말로 애플리케이션 제작인터페이스를 제공할 수 있다. 이에 사용자단말을 통해 사용자는 응용 애플리케이션인 제2애플리케이션을 생성할 수 있고 이를 배포서버(20)로 전송하여 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보가 배포서버(20)에 저장되도록 할 수 있다. 그리고 배포서버(20)는 제2애플리케이션에 대응하는 키값과 아이콘을 생성할 수 있다. 상기 아이콘은 사용자단말로 전송되어, 사용자는 자신이 제작한 제2애플리케이션의 실행을 확인할 수 있도록 할 수 있다.
- [0083] 이후 제3자의 사용자단말로부터 제2애플리케이션의 다운로드가 요청된 경우, 배포서버(20)는 상기 아이콘을 상기 제3자의 사용자단말로 전송하거나, 상기 아이콘과 함께 상기 제1 및 제2애플리케이션을, 예를 들어, 상기 제3자의 이메일계정으로 전송할 수 있다. 이에 제3자는, 제3자의 사용자단말로 전송된 아이콘을 실행시킬 수 있으며, 아이콘의 실행에 따라 배포서버(20)에 저장된 제1애플리케이션이 실행되면서 키값에 대응되는 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보가 로딩되며, 그 결과 제2애플리케이션이 실행되어 제3자의 사용자단말로 실행결과가 전송될 수 있다.
- [0084] 그리고 사용자의 사용자단말 및 제3자의 사용자단말에서 제2애플리케이션을 동시에 실행시키고 있는 경우, 사용자의 사용자단말 및 제3자의 사용자단말 각각은 제2애플리케이션에 할당된 동기화코드를 참조하여 제2애플리케이션 실행결과 데이터를 교환하거나, 실행결과 데이터를 저장하고 있는 데이터베이스를 참조 또는 업데이트할 수 있다. 예를 들어, 제2애플리케이션이 일 음식점의 메뉴 주문 애플리케이션인 경우, 메뉴 주문 애플리케이션을 실행시키고 있는 복수의 사용자단말 각각에서의 주문 메뉴 목록은, 상기 음식점 서버(또는 데이터베이스)에 저장되어 있는 총 주문메뉴 데이터를 업데이트시킬 수 있다.
- [0085] 또한, 이하에서는 본 발명의 바람직한 또 다른 실시예에 따른 애플리케이션 배포시스템(100)의 각 구성요소가 사용자단말(10) 또는 배포서버(20)에 위치한 경우, 애플리케이션 배포방법을 설명한다.
- [0086] 마찬가지로, 애플리케이션 배포시스템(100)에 포함되는 구성요소인 애플리케이션생성부(210), 저장부(220), 키생성부(230), 아이콘생성부(240), 애플리케이션배포부(250) 및 애플리케이션실행부(260) 각각이 배포서버(20)에 구현된 일 실시예에 따라, 애플리케이션 배포방법을 설명한다.
- [0087] 응용 애플리케이션을 제작하고자 하는 사용자에 의해 제어되는 사용자단말의 요청을 웹을 통해 수신한 배포서버(20)는, 제1애플리케이션을 실행시켜 상기 사용자단말로 애플리케이션 제작인터페이스를 제공할 수 있다. 이에 사용자단말을 통해 사용자는 응용 애플리케이션인 제2애플리케이션을 생성할 수 있고 이를 배포서버(20)로 전송하여 제2애플리케이션의 애플리케이션 정보가 배포서버(20)에 저장되도록 할 수 있다. 그리고 배포서버(20)는 제2애플리케이션에 매칭되는 웹페이지 주소를 할당할 수 있으며 아이콘에 웹페이지 주소에 관한 정보를 포함시킬 수 있다.
- [0088] 이후 사용자단말 또는 제3자의 사용자단말로부터 제2애플리케이션의 실행이 요청된 경우, 배포서버(20)는 상기 아이콘을, 제2애플리케이션의 실행이 요청된 사용자단말로 전송할 수 있다. 상기 아이콘이 사용자단말에 설치되고 실행되는 경우, 사용자단말은 아이콘에 포함된 웹페이지 주소로 접근하여 제2애플리케이션을 실행시킬 수 있

으며, 실행결과를 수신할 수 있다.

[0089] 도 3 내지 도 4를 통해 설명된 실시예에 따른 애플리케이션 배포방법은 컴퓨터에 의해 실행되는 프로그램 모듈과 같은 컴퓨터에 의해 실행가능한 명령어를 포함하는 기록 매체의 형태로도 구현될 수 있다. 컴퓨터 판독 가능 매체는 컴퓨터에 의해 액세스될 수 있는 임의의 가용 매체일 수 있고, 휘발성 및 비휘발성 매체, 분리형 및 비분리형 매체를 모두 포함한다. 또한, 컴퓨터 판독가능 매체는 컴퓨터 저장 매체 및 통신 매체를 모두 포함할 수 있다. 컴퓨터 저장 매체는 컴퓨터 판독가능 명령어, 데이터 구조, 프로그램 모듈 또는 기타 데이터와 같은 정보의 저장을 위한 임의의 방법 또는 기술로 구현된 휘발성 및 비휘발성, 분리형 및 비분리형 매체를 모두 포함한다. 통신 매체는 전형적으로 컴퓨터 판독가능 명령어, 데이터 구조, 프로그램 모듈, 또는 반송파와 같은 변조된 데이터 신호의 기타 데이터, 또는 기타 전송 메커니즘을 포함하며, 임의의 정보 전달 매체를 포함한다.

[0090] 전술한 본 발명의 설명은 예시를 위한 것이며, 본 발명이 속하는 기술분야의 통상의 지식을 가진 자는 본 발명의 기술적 사상이나 필수적인 특징을 변경하지 않고서 다른 구체적인 형태로 쉽게 변형이 가능하다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 그러므로 이상에서 기술한 실시예들은 모든 면에서 예시적인 것이며 한정적이 아닌 것으로 이해해야만 한다. 예를 들어, 단일형으로 설명되어 있는 각 구성 요소는 분산되어 실시될 수도 있으며, 마찬가지로 분산된 것으로 설명되어 있는 구성 요소들도 결합된 형태로 실시될 수 있다.

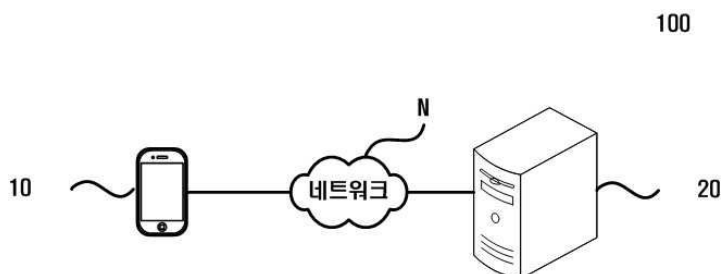
[0091] 본 발명의 범위는 상기 상세한 설명보다는 후술하는 특허청구범위에 의하여 나타내어지며, 특허청구범위의 의미 및 범위 그리고 그 균등 개념으로부터 도출되는 모든 변경 또는 변형된 형태가 본 발명의 범위에 포함되는 것으로 해석되어야 한다.

부호의 설명

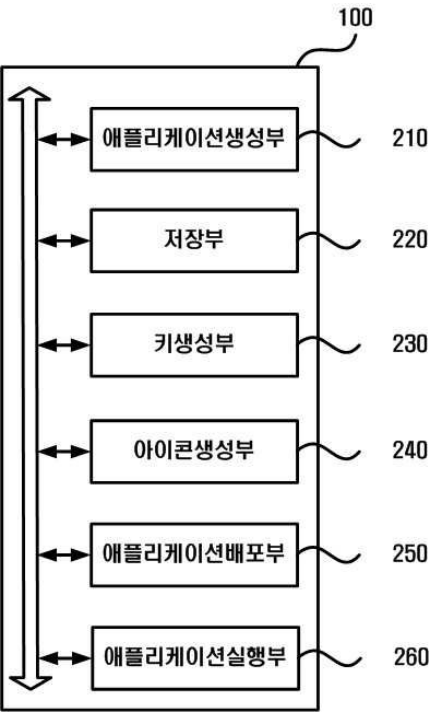
[0092] 100: 애플리케이션 배포시스템
10: 사용자단말
20: 배포서버
210: 애플리케이션생성부 220: 저장부
230: 키생성부 240: 아이콘생성부
250: 애플리케이션배포부 260: 애플리케이션실행부

도면

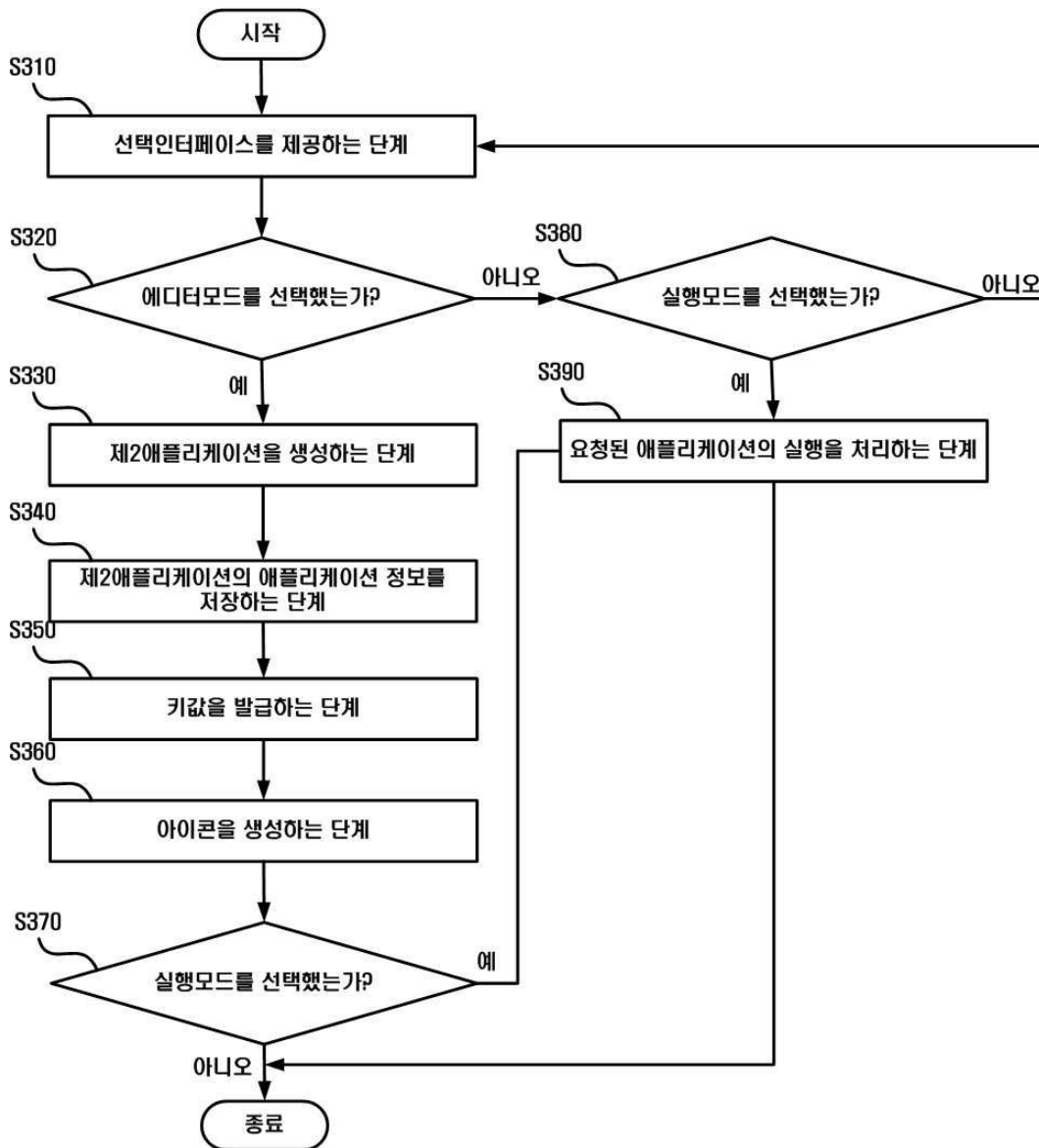
도면1



도면2



도면3



도면4

