



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2012-0129697
(43) 공개일자 2012년11월28일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
H04B 1/40 (2006.01) G06F 3/048 (2006.01)
G06F 3/041 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2011-0048145
(22) 출원일자 2011년05월20일
심사청구일자 없음

(71) 출원인
엘지전자 주식회사
서울특별시 영등포구 여의대로 128 (여의도동)
(72) 발명자
정원호
서울특별시 영등포구 여의대로 128 (여의도동)
(74) 대리인
조현동, 정중욱, 진천웅

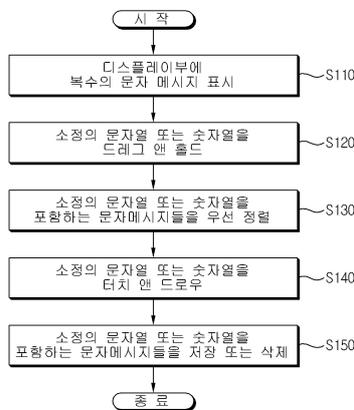
전체 청구항 수 : 총 8 항

(54) 발명의 명칭 이동 단말기 및 이의 문자메시지 관리 방법

(57) 요약

본 발명은 복수의 문자메시지가 정렬되어 표시되는 디스플레이부, 사용자의 터치 동작을 감지하는 센싱부 및 상기 센싱부를 통해 감지되는 사용자의 터치 동작에 의해 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들을 선택적으로 정렬, 저장 또는 삭제하도록 제어하는 제어부를 포함하는 이동 단말기에 관한 것이다.

대표도 - 도3



특허청구의 범위

청구항 1

복수의 문자메시지가 정렬되어 표시되는 디스플레이부;

사용자의 터치 동작을 감지하는 센싱부; 및

상기 센싱부를 통해 감지되는 사용자의 터치 동작에 의해 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들을 선택적으로 정렬, 저장 또는 삭제하도록 제어하는 제어부를 포함하는 이동 단말기.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 제어부는,

상기 터치 동작이 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나에 포함된 소정의 문자열 또는 숫자열에 대한 드래그 앤 홀드(drag and hold)인 경우에는, 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들을 우선적으로 정렬하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 제어부는,

상기 터치 동작이 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나에 포함된 소정의 문자열 또는 숫자열에 대한 드래그 앤 홀드와 상기 디스플레이부의 일측을 향하는 터치 앤 드로우(touch and throw)의 연속 동작이면, 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들의 삭제 여부에 관한 팝업 창을 상기 디스플레이부에 표시하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 제어부는,

상기 터치 동작이 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나에 포함된 소정의 문자열 또는 숫자열에 대한 드래그 앤 홀드와 상기 디스플레이부의 타측을 향하는 터치 앤 드로우의 연속 동작이면, 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들의 저장 여부에 관한 팝업 창을 상기 디스플레이부에 표시하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기.

청구항 5

(a) 복수의 문자메시지가 정렬되어 이동 단말기의 디스플레이부에 표시되는 단계; 및

(b) 상기 이동 단말기의 센싱부를 통해 감지되는 사용자의 터치 동작에 따라 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들이 우선적으로 정렬되는 단계를 포함하는 이동 단말기의 문자메시지 관리 방법.

청구항 6

제5항에 있어서,

상기 (b)단계는,

(c) 사용자가 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나에 포함된 소정의 문자열 또는 숫자열을 드래그하여 선택하는 단계;

(d) 선택된 상기 문자열 또는 숫자열에 대한 사용자의 터치 동작이 소정 시간 유지되는 단계; 및

(e) 상기 복수의 문자메시지 중 상기 (c)단계에서 선택한 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들이 우선적으로 정렬되는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 이동 단말기의 문자메시지 관리 방법.

청구항 7

제6항에 있어서,

(f) 상기 (c)단계에서 선택한 문자열 또는 숫자열에 대하여 상기 디스플레이부의 일측을 향한 터치 앤 드로우 동작이 입력되면, 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들의 삭제 여부에 관한 팝업창이 상기 디스플레이부에 표시되는 단계를 더 포함하는 이동 단말기의 문자메시지 관리 방법.

청구항 8

제6항에 있어서,

(g) 상기 (c)단계에서 선택한 문자열 또는 숫자열에 대하여 상기 디스플레이부의 타측을 향한 터치 앤 드로우 동작이 입력되면, 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들을 저장하기 위한 분류 폴더 팝업창이 상기 디스플레이부에 표시되는 단계를 더 포함하는 이동 단말기의 문자메시지 관리 방법.

명세서

기술분야

[0001] 본 발명은 이동 단말기에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지를 관리할 수 있는 이동 단말기에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 일반적으로, 이동 단말기는 휴대가 가능하면서 음성 및 영상 통화 기능, 정보를 입·출력하는 기능 및 데이터를 저장할 수 있는 기능 등을 하나 이상 갖춘 휴대용 기기이다.

[0003] 그리고 이동 단말기는 기능이 다양화됨에 따라 예를 들어 사진이나 동영상의 촬영, 음악이나 동영상 파일의 재생, 게임, 방송의 수신 등의 복잡한 기능들을 갖추고 있으며, 종합적인 멀티미디어 기기(Multimedia player) 형태로 구현되고 있다.

[0004] 한편, 이러한 이동 단말기는 휴대용 기기이므로 소형화가 이루어지고 있으며, 이에 따라 디스플레이부의 표시 영역이 한정적이므로 문자메시지를 관리함에 있어서, 사용자로 하여금 반복적인 터치 입력을 요구하게 된다. 즉, 상기 단말기의 디스플레이부에 표시되는 문자메시지의 개수에 비하여 상기 단말기에 저장되는 문자메시지의 개수가 상당히 많으므로, 사용자가 확인하고자 하는 문자메시지를 찾기 위하여 디스플레이부에 대한 수회의 스크롤 또는 플리킹 동작을 수행하여야 하는 불편함을 겪는 문제가 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0005] 본 발명은 상술한 문제점을 해결하기 위해 안출된 것으로서, 사용자가 문자메시지에 포함된 소정의 문자열 또는 숫자열에 대하여 간단한 터치 동작만을 입력하여, 상기 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지를 일괄적으로 관리할 수 있는 이동 단말기 및 이의 문자메시지 관리 방법을 제공함에 그 목적이 있다.

과제의 해결 수단

[0006] 상술한 과제를 해결하기 위해, 본 발명의 일실시예인 이동 단말기는 복수의 문자메시지가 정렬되어 표시되는 디스플레이부, 사용자의 터치 동작을 감지하는 센싱부 및 상기 센싱부를 통해 감지되는 사용자의 터치 동작에 의해 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들을 정렬, 저장 또는 삭제하도록 제어하는 제어부를 포함한다.

[0007] 본 발명의 일실시예의 일태양에 의하면, 상기 제어부는 상기 터치 동작이 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나에 포함된 소정의 문자열 또는 숫자열에 대한 드래그 앤 홀드(drag and hold)인 경우에는, 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들을 우선적으로 정렬하는 것을 특징으로 한다.

[0008] 본 발명의 일실시예의 일태양에 의하면, 상기 제어부는 상기 터치 동작이 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나에 포함된 소정의 문자열 또는 숫자열에 대한 드래그 앤 홀드와 상기 디스플레이부의 일측을 향하는 터치 앤 드로우(touch and throw)의 연속 동작이면, 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들의 삭제 여부에 관한 팝업 창을 상기 디스플레이부에 표시하는 것을 특징으로 한다.

[0009] 본 발명의 일실시예의 일태양에 의하면, 상기 제어부는 상기 터치 동작이 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나에 포함된 소정의 문자열 또는 숫자열에 대한 드래그 앤 홀드와 상기 디스플레이부의 타측을 향하는 터치 앤 드로우의 연속 동작이면, 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들의 저장 여부에 관한 팝업 창을 상기 디스플레이부에 표시하는 것을 특징으로 한다.

[0010] 본 발명의 다른 실시예인 이동 단말기의 문자메시지 관리 방법은 (a) 복수의 문자메시지가 정렬되어 이동 단말기의 디스플레이부에 표시되는 단계 및 (b) 상기 이동 단말기의 센싱부를 통해 감지되는 사용자의 터치 동작에 따라 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들이 우선적으로 정렬되는 단계를 포함한다.

[0011] 본 발명의 다른 실시예의 일태양에 의하면, 상기 (b)단계는 (c) 사용자가 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나에 포함된 소정의 문자열 또는 숫자열을 드래그하여 선택하는 단계, (d) 선택된 상기 문자열 또는 숫자열에 대한 사용자의 터치 동작이 소정 시간 유지되는 단계 및 (e) 상기 복수의 문자메시지 중 상기 (c)단계에서 선택한 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들이 우선적으로 정렬되는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[0012] 본 발명의 다른 실시예의 일태양에 의하면, (f) 상기 (c)단계에서 선택한 문자열 또는 숫자열에 대하여 상기 디스플레이부의 일측을 향한 터치 앤 드로우 동작이 입력되면, 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들의 삭제 여부에 관한 팝업창이 상기 디스플레이부에 표시되는 단계를 더 포함한다.

[0013] 본 발명의 다른 실시예의 일태양에 의하면, (g) 상기 (c)단계에서 선택한 문자열 또는 숫자열에 대하여 상기 디스플레이부의 타측을 향한 터치 앤 드로우 동작이 입력되면, 상기 복수의 문자메시지 중 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지들을 저장하기 위한 분류 폴더 팝업창이 상기 디스플레이부에 표시되는 단계를 더 포함한다.

발명의 효과

[0014] 상술한 구성을 가진 본 발명에 따르면, 사용자가 문자메시지에 포함된 소정의 문자열 또는 숫자열을 드래그하여 선택하고, 이후의 연속적인 간단한 터치 동작을 입력함으로써 상기 소정의 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지를 선택적으로 정렬, 저장 또는 삭제하는 등 용이하게 관리할 수 있는 이점이 있다.

도면의 간단한 설명

- [0015] 도 1은 본 발명에 따른 일실시예인 이동 단말기의 블록 구성도.
- 도 2a 및 도 2b는 본 발명에 따른 일실시예와 관련된 이동 단말기의 사시도.
- 도 3은 본 발명에 따른 일실시예인 이동 단말기에서의 문자메시지 관리 방법을 설명하기 위한 순서흐름도.
- 도 4a 및 도 4b는 본 발명에 따른 일실시예인 이동 단말기에서의 문자메시지 정렬 과정의 제1 적용예를 설명하기 위한 이미지도.
- 도 5a 및 도 5b는 본 발명에 따른 일실시예인 이동 단말기에서의 문자메시지 정렬 과정의 제2 적용예를 설명하기 위한 이미지도.
- 도 6a 및 도 6b는 본 발명에 따른 일실시예인 이동 단말기에서의 문자메시지 정렬 과정의 제3 적용예를 설명하기 위한 이미지도.
- 도 7a 내지 도 7c는 본 발명에 따른 일실시예인 이동 단말기에서의 문자메시지 저장 또는 삭제 과정을 설명하기 위한 이미지도.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0016] 이하, 본 발명과 관련된 이동 단말기에 대하여 도면을 참조하여 보다 상세하게 설명한다. 이하의 설명에서 설명된 구성요소에 대한 접미사 "모듈" 및 "부"는 명세서 작성의 용이함만이 고려되어 부여되거나 혼용되는 것으로서, 그 자체로 서로 구별되는 의미 또는 역할을 갖는 것은 아니다.
- [0017] 본 명세서에서 설명되는 이동 단말기에는 휴대폰, 스마트 폰(smart phone), 노트북 컴퓨터(laptop computer), 디지털방송용 단말기, PDA(Personal Digital Assistants), PMP(Portable Multimedia Player), 네비게이션 등이 포함될 수 있다.
- [0018] 도 1은 본 발명의 일 실시예와 관련된 이동 단말기의 블록 구성도(block diagram)이다.
- [0019] 상기 이동 단말기(100)는 무선 통신부(110), A/V(Audio/Video) 입력부(120), 사용자 입력부(130), 센싱부(140), 출력부(150), 메모리(160), 인터페이스부(170), 제어부(180) 및 전원 공급부(190) 등을 포함할 수 있다. 도 1에 도시된 구성요소들이 필수적인 것은 아니어서, 그보다 많은 구성요소들을 갖거나 그보다 적은 구성요소들을 갖는 이동 단말기가 구현될 수도 있다.
- [0020] 이하, 상기 구성요소들에 대해 차례로 살펴본다.
- [0021] 무선 통신부(110)는 이동 단말기(100)와 무선 통신 시스템 사이 또는 이동 단말기(100)와 이동 단말기(100)가 위치한 네트워크 사이의 무선 통신을 가능하게 하는 하나 이상의 모듈을 포함할 수 있다. 예를 들어, 무선 통신부(110)는 방송 수신 모듈(111), 이동통신 모듈(112), 무선 인터넷 모듈(113), 근거리 통신 모듈(114) 및 위치 정보 모듈(115) 등을 포함할 수 있다.
- [0022] 방송 수신 모듈(111)은 방송 채널을 통하여 외부의 방송 관리 서버로부터 방송 신호 및/또는 방송 관련된 정보를 수신한다.
- [0023] 상기 방송 채널은 위성 채널, 지상파 채널을 포함할 수 있다. 상기 방송 관리 서버는, 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보를 생성하여 송신하는 서버 또는 기 생성된 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보를 제공받아 단말기에 송신하는 서버를 의미할 수 있다. 상기 방송 신호는, TV 방송 신호, 라디오 방송 신호, 데이터 방송 신호를 포함할 뿐만 아니라, TV 방송 신호 또는 라디오 방송 신호에 데이터 방송 신호가 결합한 형태의 방송 신호도 포함할 수 있다.
- [0024] 상기 방송 관련 정보는, 방송 채널, 방송 프로그램 또는 방송 서비스 제공자에 관련한 정보를 의미할 수 있다. 상기 방송 관련 정보는, 이동통신망을 통하여도 제공될 수 있다. 이러한 경우에는 상기 이동통신 모듈(112)에 의해 수신될 수 있다.
- [0025] 상기 방송 관련 정보는 다양한 형태로 존재할 수 있다. 예를 들어, DMB(Digital Multimedia Broadcasting)의 EPG(Electronic Program Guide) 또는 DVB-H(Digital Video Broadcast-Handheld)의 ESG(Electronic Service

Guide) 등의 형태로 존재할 수 있다.

- [0026] 상기 방송 수신 모듈(111)은, 예를 들어, DMB-T(Digital Multimedia Broadcasting-Terrestrial), DMB-S(Digital Multimedia Broadcasting-Satellite), MediaFLO(Media Forward Link Only), DVB-H(Digital Video Broadcast-Handheld), ISDB-T(Integrated Services Digital Broadcast-Terrestrial) 등의 디지털 방송 시스템을 이용하여 디지털 방송 신호를 수신할 수 있다. 물론, 상기 방송 수신 모듈(111)은, 상술한 디지털 방송 시스템뿐만 아니라 다른 방송 시스템에 적합하도록 구성될 수도 있다.
- [0027] 방송 수신 모듈(111)을 통해 수신된 방송 신호 및/또는 방송 관련 정보는 메모리(160)에 저장될 수 있다.
- [0028] 이동통신 모듈(112)은, 이동 통신망 상에서 기지국, 외부의 단말, 서버 중 적어도 하나와 무선 신호를 송수신한다. 상기 무선 신호는, 음성 호 신호, 화상 통화 호 신호 또는 문자/멀티미디어 메시지 송수신에 따른 다양한 형태의 데이터를 포함할 수 있다.
- [0029] 무선 인터넷 모듈(113)은 무선 인터넷 접속을 위한 모듈을 말하는 것으로, 이동 단말기(100)에 내장되거나 외장될 수 있다. 무선 인터넷 기술로는 WLAN(Wireless LAN)(Wi-Fi), Wibro(Wireless broadband), Wimax(World Interoperability for Microwave Access), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access) 등이 이용될 수 있다.
- [0030] 근거리 통신 모듈(114)은 근거리 통신을 위한 모듈을 말한다. 근거리 통신(short range communication) 기술로 블루투스(Bluetooth), RFID(Radio Frequency Identification), 적외선 통신(IrDA, infrared Data Association), UWB(Ultra Wideband), ZigBee 등이 이용될 수 있다.
- [0031] 위치정보 모듈(115)은 이동 단말기의 위치를 획득하기 위한 모듈로서, 그의 대표적인 예로는 GPS(Global Position System) 모듈이 있다.
- [0032] 도 1을 참조하면, A/V(Audio/Video) 입력부(120)는 오디오 신호 또는 비디오 신호 입력을 위한 것으로, 이에는 카메라(121)와 마이크(122) 등이 포함될 수 있다. 카메라(121)는 화상 통화모드 또는 촬영 모드에서 이미지 센서에 의해 얻어지는 정지영상 또는 동영상 등의 화상 프레임을 처리한다. 처리된 화상 프레임은 디스플레이부(151)에 표시될 수 있다.
- [0033] 카메라(121)에서 처리된 화상 프레임은 메모리(160)에 저장되거나 무선 통신부(110)를 통하여 외부로 전송될 수 있다. 카메라(121)는 사용 환경에 따라 2개 이상이 구비될 수도 있다.
- [0034] 마이크(122)는 통화모드 또는 녹음모드, 음성인식 모드 등에서 마이크로폰(Microphone)에 의해 외부의 음향 신호를 입력받아 전기적인 음성 데이터로 처리한다. 처리된 음성 데이터는 통화 모드인 경우 이동통신 모듈(112)을 통하여 이동통신 기지국으로 송신 가능한 형태로 변환되어 출력될 수 있다. 마이크(122)에는 외부의 음향 신호를 입력받는 과정에서 발생하는 잡음(noise)을 제거하기 위한 다양한 잡음 제거 알고리즘이 구현될 수 있다.
- [0035] 또한 본 발명에서는 마이크가 음향센서로서 역할을 한다. 즉, 단말기에 대한 사용자의 동작을 감지하기 위해, 사용자가 단말기에 히팅을 하면, 이에 대한 진동을 상기 마이크(122)를 통해 감지할 수 있다. 이 마이크 대신에 쇼크센서(shock sensor)가 이용될 수 있다. 이 마이크 및 쇼크 센서는 센싱부를 대신하여, 사용자의 단말기에 대한 동작을 감지할 수 있게 된다.
- [0036] 사용자 입력부(130)는 사용자가 단말기의 동작 제어를 위한 입력 데이터를 발생시킨다. 사용자 입력부(130)는 키 패드(key pad) 돔 스위치 (dome switch), 터치 패드(정압/정전), 조그 휠, 조그 스위치 등으로 구성될 수 있다.
- [0037] 센싱부(140)는 이동 단말기(100)의 개폐 상태, 이동 단말기(100)의 위치, 사용자 접촉 유무, 이동 단말기의 방위, 이동 단말기의 가속/감속 등과 같이 이동 단말기(100)의 현 상태를 감지하여 이동 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 센싱 신호를 발생시킨다. 예를 들어 이동 단말기(100)가 슬라이드 폰 형태인 경우 슬라이드 폰의 개폐 여부를 센싱할 수 있다. 또한, 전원 공급부(190)의 전원 공급 여부, 인터페이스부(170)의 외부 기기 결합 여부 등을 센싱할 수도 있다. 한편, 상기 센싱부(140)는 근접 센서(141), 터치센서(142) 및 기울기 센서(143)를 포함할 수 있다.
- [0038] 출력부(150)는 시각, 청각 또는 촉각 등과 관련된 출력을 발생시키기 위한 것으로, 이에는 디스플레이부(151), 음향 출력 모듈(152), 알람부(153), 및 햅틱 모듈(154) 등이 포함될 수 있다.
- [0039] 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)에서 처리되는 정보를 표시(출력)한다. 예를 들어, 이동 단말기가 통화 모드인 경우 통화와 관련된 UI(User Interface) 또는 GUI(Graphic User Interface)를 표시한다. 이동 단말기

(100)가 화상 통화 모드 또는 촬영 모드인 경우에는 촬영 또는/및 수신된 영상 또는 UI, GUI를 표시한다.

- [0040] 디스플레이부(151)는 액정 디스플레이(liquid crystal display, LCD), 박막 트랜지스터 액정 디스플레이(thin film transistor-liquid crystal display, TFT LCD), 유기 발광 다이오드(organic light-emitting diode, OLED), 플렉시블 디스플레이(flexible display), 3차원 디스플레이(3D display) 중에서 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0041] 이들 중 일부 디스플레이는 그를 통해 외부를 볼 수 있도록 투명형 또는 광투과형으로 구성될 수 있다. 이는 투명 디스플레이라 호칭될 수 있는데, 상기 투명 디스플레이의 대표적인 예로는 TOLED(Transparent OLED) 등이 있다. 디스플레이부(151)의 후방 구조 또한 광 투과형 구조로 구성될 수 있다. 이러한 구조에 의하여, 사용자는 단말기 바디의 디스플레이부(151)가 차지하는 영역을 통해 단말기 바디의 후방에 위치한 사물을 볼 수 있다.
- [0042] 이동 단말기(100)의 구현 형태에 따라 디스플레이부(151)가 2개 이상 존재할 수 있다. 예를 들어, 이동 단말기(100)에는 복수의 디스플레이부들이 하나의 면에 이격되거나 일체로 배치될 수 있고, 또한 서로 다른 면에 각각 배치될 수도 있다.
- [0043] 디스플레이부(151)와 터치 동작을 감지하는 센서(이하, '터치 센서'라 함)가 상호 레이어 구조를 이루는 경우(이하, '터치 스크린'이라 함)에, 디스플레이부(151)는 출력 장치 이외에 입력 장치로도 사용될 수 있다. 터치 센서(142)는, 예를 들어, 터치 필름, 터치 시트, 터치 패드 등의 형태를 가질 수 있다.
- [0044] 터치센서(142)는 디스플레이부(151)의 특정 부위에 가해진 압력 또는 디스플레이부(151)의 특정 부위에 발생하는 정전 용량 등의 변화를 전기적인 입력신호로 변환하도록 구성될 수 있다. 터치센서(142)는 터치 되는 위치 및 면적뿐만 아니라, 터치 시의 압력까지도 검출할 수 있도록 구성될 수 있다.
- [0045] 터치센서(142)에 대한 터치 입력이 있는 경우, 그에 대응하는 신호(들)는 터치 제어기로 보내진다. 터치 제어기는 그 신호(들)를 처리한 다음 대응하는 데이터를 제어부(180)로 전송한다. 이로써, 제어부(180)는 디스플레이부(151)의 어느 영역이 터치 되었는지 여부 등을 알 수 있게 된다.
- [0046] 도 1을 참조하면, 상기 터치스크린에 의해 감싸지는 이동 단말기의 내부 영역 또는 상기 터치 스크린의 근처에 근접 센서(141)가 배치될 수 있다. 상기 근접 센서는 소정의 검출면에 접근하는 물체, 혹은 근방에 존재하는 물체의 유무를 전자계의 힘 또는 적외선을 이용하여 기계적 접촉이 없이 검출하는 센서를 말한다. 근접 센서는 접촉식 센서보다는 그 수명이 길며 그 활용도 또한 높다.
- [0047] 상기 근접 센서의 예로는 투과형 광전 센서, 직접 반사형 광전 센서, 미러 반사형 광전 센서, 고주파 발진형 근접 센서, 정전용량형 근접 센서, 자기형 근접 센서, 적외선 근접 센서 등이 있다. 상기 터치스크린이 정전식인 경우에는 상기 포인터의 근접에 따른 전계의 변화로 상기 포인터의 근접을 검출하도록 구성된다. 이 경우 상기 터치 스크린(터치 센서)은 근접 센서로 분류될 수도 있다.
- [0048] 이하에서는 설명의 편의를 위해, 상기 터치스크린 상에 포인터가 접촉되지 않으면서 근접되어 상기 포인터가 상기 터치스크린 상에 위치함이 인식되도록 하는 행위를 "근접 터치(proximity touch)"라고 칭하고, 상기 터치스크린 상에 포인터가 실제로 접촉되는 행위를 "접촉 터치(contact touch)"라고 칭한다. 상기 터치스크린 상에서 포인터로 근접 터치가 되는 위치라 함은, 상기 포인터가 근접 터치될 때 상기 포인터가 상기 터치스크린에 대해 수직으로 대응되는 위치를 의미한다.
- [0049] 상기 근접센서는, 근접 터치와, 근접 터치 패턴(예를 들어, 근접 터치 거리, 근접 터치 방향, 근접 터치 속도, 근접 터치 시간, 근접 터치 위치, 근접 터치 이동 상태 등)을 감지한다. 상기 감지된 근접 터치 동작 및 근접 터치 패턴에 상응하는 정보는 터치 스크린상에 출력될 수 있다.
- [0050] 음향 출력 모듈(152)은 호신호 수신, 통화모드 또는 녹음 모드, 음성인식 모드, 방송수신 모드 등에서 무선 통신부(110)로부터 수신되거나 메모리(160)에 저장된 오디오 데이터를 출력할 수 있다. 음향 출력 모듈(152)은 이동 단말기(100)에서 수행되는 기능(예를 들어, 호신호 수신음, 메시지 수신음 등)과 관련된 음향 신호를 출력하기도 한다. 이러한 음향 출력 모듈(152)에는 리시버(Receiver), 스피커(speaker), 버저(Buzzer) 등이 포함될 수 있다.
- [0051] 알람부(153)는 이동 단말기(100)의 이벤트 발생을 알리기 위한 신호를 출력한다. 이동 단말기에서 발생 되는 이벤트의 예로는 호 신호 수신, 메시지 수신, 키 신호 입력, 터치 입력 등이 있다. 알람부(153)는 비디오 신호나 오디오 신호 이외에 다른 형태, 예를 들어 진동으로 이벤트 발생을 알리기 위한 신호를 출력할 수도 있다. 상기 비디오 신호나 오디오 신호는 디스플레이부(151)나 음향 출력 모듈(152)을 통해서도 출력될 수 있어서, 그들

(151,152)은 알람부(153)의 일부로 분류될 수도 있다.

- [0052] 햅틱 모듈(haptic module)(154)은 사용자가 느낄 수 있는 다양한 촉각 효과를 발생시킨다. 햅틱 모듈(154)이 발생시키는 촉각 효과의 대표적인 예로는 진동이 있다. 햅틱 모듈(154)이 발생하는 진동의 세기와 패턴 등은 제어 가능하다. 예를 들어, 서로 다른 진동을 합성하여 출력하거나 순차적으로 출력할 수도 있다.
- [0053] 햅틱 모듈(154)은, 진동 외에도, 접촉 피부면에 대해 수직 운동하는 핀 배열, 분사구나 흡입구를 통한 공기의 분사력이나 흡입력, 피부 표면에 대한 스침, 전극(electrode)의 접촉, 정전기력 등의 자극에 의한 효과와, 흡열이나 발열 가능한 소자를 이용한 냉온감 재현에 의한 효과 등 다양한 촉각 효과를 발생시킬 수 있다.
- [0054] 햅틱 모듈(154)은 직접적인 접촉을 통해 촉각 효과의 전달할 수 있을 뿐만 아니라, 사용자가 손가락이나 팔 등의 근 감각을 통해 촉각 효과를 느낄 수 있도록 구현할 수도 있다. 햅틱 모듈(154)은 휴대 단말기(100)의 구성 태양에 따라 2개 이상이 구비될 수 있다.
- [0055] 메모리(160)는 제어부(180)의 동작을 위한 프로그램을 저장할 수 있고, 입/출력되는 데이터들(예를 들어, 폰북, 메시지, 정지영상, 동영상 등)을 임시 저장할 수도 있다. 상기 메모리(160)는 상기 터치스크린 상의 터치 입력 시 출력되는 다양한 패턴의 진동 및 음향에 관한 데이터를 저장할 수 있다.
- [0056] 메모리(160)는 플래시 메모리 타입(flash memory type), 하드디스크 타입(hard disk type), 멀티미디어 카드 마이크로 타입(multimedia card micro type), 카드 타입의 메모리(예를 들어 SD 또는 XD 메모리 등), 램(Random Access Memory, RAM), SRAM(Static Random Access Memory), 롬(Read-Only Memory, ROM), EEPROM(Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory), PROM(Programmable Read-Only Memory), 자기 메모리, 자기 디스크, 광디스크 중 적어도 하나의 타입의 저장매체를 포함할 수 있다. 이동 단말기(100)는 인터넷(internet)상에서 상기 메모리(160)의 저장 기능을 수행하는 웹 스토리지(web storage)와 관련되어 동작할 수도 있다.
- [0057] 인터페이스부(170)는 이동 단말기(100)에 연결되는 모든 외부기기와의 통로 역할을 한다. 인터페이스부(170)는 외부 기기로부터 데이터를 전송받거나, 전원을 공급받아 이동 단말기(100) 내부의 각 구성 요소에 전달하거나, 이동 단말기(100) 내부의 데이터가 외부 기기로 전송되도록 한다. 예를 들어, 유/무선 헤드셋 포트, 외부 충전기 포트, 유/무선 데이터 포트, 메모리 카드(memory card) 포트, 식별 모듈이 구비된 장치를 연결하는 포트, 오디오 I/O(Input/Output) 포트, 비디오 I/O(Input/Output) 포트, 이어폰 포트 등이 인터페이스부(170)에 포함될 수 있다.
- [0058] 식별 모듈은 이동 단말기(100)의 사용 권한을 인증하기 위한 각종 정보를 저장한 칩으로서, 사용자 인증 모듈(User Identify Module, UIM), 가입자 인증 모듈(Subscriber Identify Module, SIM), 범용 사용자 인증 모듈(Universal Subscriber Identity Module, USIM) 등을 포함할 수 있다. 식별 모듈이 구비된 장치(이하 '식별 장치')는, 스마트 카드(smart card) 형식으로 제작될 수 있다. 따라서 식별 장치는 포트를 통하여 단말기(100)와 연결될 수 있다.
- [0059] 상기 인터페이스부는 이동단말기(100)가 외부 크래들(cradle)과 연결될 때 상기 크래들로부터의 전원이 상기 이동단말기(100)에 공급되는 통로가 되거나, 사용자에게 의해 상기 크래들에서 입력되는 각종 명령 신호가 상기 이동단말기로 전달되는 통로가 될 수 있다. 상기 크래들로부터 입력되는 각종 명령 신호 또는 상기 전원은 상기 이동단말기가 상기 크래들에 정확히 장착되었음을 인지하기 위한 신호로 동작될 수도 있다.
- [0060] 제어부(controller, 180)는 통상적으로 이동 단말기의 전반적인 동작을 제어한다. 예를 들어 음성 통화, 데이터 통신, 화상 통화 등을 위한 관련된 제어 및 처리를 수행한다. 제어부(180)는 멀티 미디어 재생을 위한 멀티미디어 모듈(181)을 구비할 수도 있다. 멀티미디어 모듈(181)은 제어부(180) 내에 구현될 수도 있고, 제어부(180)와 별도로 구현될 수도 있다.
- [0061] 상기 제어부(180)는 상기 터치스크린 상에서 행해지는 필기 입력 또는 그림 그리기 입력을 각각 문자 및 이미지로 인식할 수 있는 패턴 인식 처리를 행할 수 있다.
- [0062] 전원 공급부(190)는 제어부(180)의 제어에 의해 외부의 전원, 내부의 전원을 인가받아 각 구성요소들의 동작에 필요한 전원을 공급한다.
- [0063] 여기에 설명되는 다양한 실시예는 예를 들어, 소프트웨어, 하드웨어 또는 이들의 조합된 것을 이용하여 컴퓨터 또는 이와 유사한 장치로 읽을 수 있는 기록매체 내에서 구현될 수 있다.

- [0064] 하드웨어적인 구현에 의하면, 여기에 설명되는 실시예는 ASICs (application specific integrated circuits), DSPs (digital signal processors), DSPDs (digital signal processing devices), PLDs (programmable logic devices), FPGAs (field programmable gate arrays, 프로세서(processors), 제어기(controllers), 마이크로 컨트롤러(micro-controllers), 마이크로 프로세서(microprocessors), 기타 기능 수행을 위한 전기적인 유닛 중 적어도 하나를 이용하여 구현될 수 있다. 일부의 경우에 본 명세서에서 설명되는 실시예들이 제어부(180) 자체로 구현될 수 있다.
- [0065] 소프트웨어적인 구현에 의하면, 본 명세서에서 설명되는 절차 및 기능과 같은 실시예들은 별도의 소프트웨어 모듈들로 구현될 수 있다. 상기 소프트웨어 모듈들 각각은 본 명세서에서 설명되는 하나 이상의 기능 및 작동을 수행할 수 있다. 적절한 프로그램 언어로 쓰여진 소프트웨어 어플리케이션으로 소프트웨어 코드가 구현될 수 있다. 상기 소프트웨어 코드는 메모리(160)에 저장되고, 제어부(180)에 의해 실행될 수 있다.
- [0066] 도 2a는 본 발명과 관련된 이동 단말기 또는 휴대 단말기의 일 예를 전면에서 바라본 사시도이다.
- [0067] 개시된 휴대 단말기(100)는 바 형태의 단말기 바디를 구비하고 있다.
- [0068] 다만, 본 발명은 여기에 한정되지 않고, 2 이상의 바디들이 상대 이동 가능하게 결합되는 슬라이드 타입, 폴더 타입, 스윙 타입, 스위블 타입 등 다양한 구조에 적용이 가능하다.
- [0069] 바디는 외관을 이루는 케이스(케이싱, 하우징, 커버 등)를 포함한다.
- [0070] 본 실시예에서, 케이스는 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102)로 구분될 수 있다. 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102)의 사이에 형성된 공간에는 각종 전자부품들이 내장된다. 프론트 케이스(101)와 리어 케이스(102) 사이에는 적어도 하나의 중간 케이스가 추가로 배치될 수도 있다.
- [0071] 케이스들은 합성수지를 사출하여 형성되거나 금속 재질, 예를 들어 스테인레스 스틸(STS) 또는 티타늄(Ti) 등과 같은 금속 재질을 갖도록 형성될 수도 있다.
- [0072] 단말기 바디, 주로 프론트 케이스(101)에는 디스플레이부(151), 음향출력부(152), 카메라(121), 사용자 입력부(131,132), 마이크(122), 인터페이스(170) 등이 배치될 수 있다.
- [0073] 디스플레이부(151)는 프론트 케이스(101)의 주면의 대부분을 차지한다. 디스플레이부(151)의 양단부 중 일 단부에 인접한 영역에는 음향출력부(152)와 카메라(121)가 배치되고, 다른 단부에 인접한 영역에는 사용자 입력부(131)와 마이크(122)가 배치된다. 사용자 입력부(132)와 인터페이스(170) 등은 프론트 케이스(101) 및 리어 케이스(102)의 측면들에 배치될 수 있다.
- [0074] 사용자 입력부(130)는 휴대 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 명령을 입력받기 위해 조작되는 것으로서, 복수의 조작 유닛들(131,132)을 포함할 수 있다. 조작 유닛들(131,132)은 조작부(manipulating portion)로도 통칭될 수 있으며, 사용자가 촉각적인 느낌을 가면서 조작하게 되는 방식(tactile manner)이라면 어떤 방식이든 채용될 수 있다.
- [0075] 제1 또는 제2조작 유닛들(131, 132)에 의하여 입력되는 내용은 다양하게 설정될 수 있다. 예를 들어, 제1 조작 유닛(131)은 시작, 종료, 스크롤 등과 같은 명령을 입력받고, 제2 조작 유닛(132)은 음향출력부(152)에서 출력되는 음향의 크기 조절 또는 디스플레이부(151)의 터치 인식 모드로의 전환 등과 같은 명령을 입력받을 수 있다.
- [0076] 도 2b는 도 2a에 도시된 휴대 단말기의 후면 사시도이다.
- [0077] 도 2b를 참조하면, 단말기 바디의 후면, 다시 말해서 리어 케이스(102)에는 카메라(121')가 추가로 장착될 수 있다. 카메라(121')는 카메라(121, 도 2a 참조)와 실질적으로 반대되는 촬영 방향을 가지며, 카메라(121)와 서로 다른 화소를 가지는 카메라일 수 있다.
- [0078] 예를 들어, 카메라(121)는 화상 통화 등의 경우에 사용자의 얼굴을 촬영하여 상대방에 전송함에 무리가 없도록 저 화소를 가지며, 카메라(121')는 일반적인 피사체를 촬영하고 바로 전송하지는 않는 경우가 많기에 고 화소를 가지는 것이 바람직하다. 카메라(121,121')는 회전 또는 팝업(pop-up) 가능하게 단말기 바디에 설치될 수도 있다.
- [0079] 카메라(121')에 인접하게는 플래쉬(123)와 거울(124)이 추가로 배치된다. 플래쉬(123)는 카메라(121')로 피사체

를 촬영하는 경우에 피사체를 향해 빛을 비추게 된다. 거울(124)은 사용자가 카메라(121')를 이용하여 자신을 촬영(셀프 촬영)하고자 하는 경우에, 사용자 자신의 얼굴 등을 비춰볼 수 있게 한다.

- [0080] 단말기 바디의 후면에는 음향 출력부(152')가 추가로 배치될 수도 있다. 음향 출력부(152')는 음향 출력부(152, 도 2a 참조)와 함께 스테레오 기능을 구현할 수 있으며, 통화시 스피커폰 모드의 구현을 위하여 사용될 수도 있다.
- [0081] 단말기 바디의 측면에는 통화 등을 위한 안테나 외에 방송신호 수신용 안테나(116)가 추가적으로 배치될 수 있다. 방송수신모듈(111, 도 1 참조)의 일부를 이루는 안테나(116)는 단말기 바디에서 인출 가능하게 설치될 수 있다.
- [0082] 단말기 바디에는 휴대 단말기(100)에 전원을 공급하기 위한 전원공급부(190)가 장착된다. 전원공급부(190)는 단말기 바디에 내장되거나, 단말기 바디의 외부에서 직접 탈착될 수 있게 구성될 수 있다.
- [0083] 리어 케이스(102)에는 터치를 감지하기 위한 터치 패드(135)가 추가로 장착될 수 있다. 터치 패드(135) 또한 디스플레이부(151)와 마찬가지로 광 투과형으로 구성될 수 있다. 이 경우에, 디스플레이부(151)가 양면에서 시각 정보를 출력하도록 구성된다면, 터치 패드(135)를 통해서도 상기 시각 정보를 인지할 수 있게 된다. 상기 양면에 출력되는 정보는 상기 터치 패드(135)에 의해 모두 제어될 수도 있다. 이와 달리, 터치 패드(135)에는 디스플레이가 추가로 장착되어, 리어 케이스(102)에도 터치 스크린이 배치될 수도 있다.
- [0084] 터치 패드(135)는 프론트 케이스(101)의 디스플레이부(151)와 상호 관련되어 작동한다. 터치 패드(135)는 디스플레이부(151)의 후방에 평행하게 배치될 수 있다. 이러한 터치 패드(135)는 디스플레이부(151)와 동일하거나 작은 크기를 가질 수 있다.
- [0085] 이하, 상술한 바와 같은 구성을 가지는 이동 단말기에서의 문자메시지 관리 방법을 도 3을 참조하여 설명하도록 한다. 도 3은 본 발명에 따른 일 실시예인 이동 단말기에서의 문자메시지 관리 방법을 설명하기 위한 순서흐름도이다.
- [0086] 도 3을 참조하면, 상기 이동 단말기의 디스플레이부(151)에 복수의 문자메시지가 표시된다(S100). 일반적으로, 상기 문자메시지는 상기 이동 단말기에 수신된 순서대로, 가장 최근에 수신된 문자메시지가 최상위에 표시되도록 정렬된다. 또한, 디스플레이부(151)의 표시 영역의 크기에 따라 상기 문자메시지는 제목만 표시되거나, 또는 전체 내용 중 일부만이 표시된다. 한편, 사용자의 설정에 따라, 상기 문자메시지의 내용 또는 제목을 표시하지 않고, 발신 전화번호만을 표시하거나, 또는 발신 전화번호와 문자메시지의 내용 또는 제목을 함께 표시할 수도 있다. 이 경우에도, 문자메시지의 수신 시각에 따라, 가장 최근에 수신된 문자메시지가 최상위에 표시되도록 정렬된다.
- [0087] 디스플레이부(151)에 상기 복수의 문자메시지가 정렬되어 표시되어 있는 상태에서, 센싱부(140)의 터치 센서(142)를 통해 사용자의 터치 동작이 입력될 수 있다. 상기 터치 동작은 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나의 문자메시지에 포함되는 소정의 문자열 또는 숫자열에 대한 드래그 앤 홀드(drag and hold) 동작일 수 있다(S120). 즉, 상기 터치 동작은, 상기 S110 단계에서 상기 문자메시지가 수신된 순서대로 정렬되어 그 제목 또는 내용이 디스플레이부(151)에 표시되어 있다고 한다면, 상기 제목 또는 내용에 포함된 소정의 문자열을 드래그하여 선택하고, 선택된 문자열에 대하여 터치를 소정 시간동안 유지하는(즉, 홀드) 동작일 수 있다. 또는, 상기 S110 단계에서 상기 문자메시지가 수신된 순서대로 정렬되어 그 발신 전화번호가 디스플레이부(151)에 표시되어 있다고 한다면, 상기 발신 전화번호에 포함된 소정의 숫자열을 드래그하여 선택하고, 선택된 숫자열에 대하여 터치를 소정 시간동안 유지하는(즉, 홀드) 동작일 수 있다. 여기서, 사용자가 상기 문자열 또는 숫자열을 드래그하여 선택하면, 선택된 문자열 또는 숫자열은 디스플레이부(151)의 바탕화면과 다른 특정의 색상으로 표시될 수 있다. 한편, 문자열 또는 숫자열 선택 후의 문자메시지 정렬, 저장 및 삭제 과정이 수행되기 위하여는, 상기 특정의 색상으로 표시된 영역에 대한 터치 동작이 입력되어야 할 것이다.
- [0088] 상기 S120 단계에서 소정의 문자열 또는 숫자열에 대하여 드래그 앤 홀드의 터치 동작이 입력되면, 제어부(180)는 상기 복수의 문자메시지 중 상기 소정의 S120 단계에서 드래그하여 선택된 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지를 우선적으로 정렬하여 표시한다(S130). 즉, 상기 선택된 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지를 추출하여 디스플레이부(151)의 최상위 또는 소정 위치에 모아서 표시하고, 나머지 문자메시지는 상기 S110 단계에서 정렬된 순서에 따라 상기 선택된 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지에 연속하여 표시한다. 상기 선택된 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지를 디스플레이부(151)의 최상위에 표시하는 경우는, 센싱

부(140)를 통하여 입력되는 사용자의 터치 동작이 드래그 앤 홀드인 경우이다. 상기 선택된 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지를 디스플레이부(151)의 소정 위치에 표시하는 경우는, 드래그하여 문자열 또는 숫자열이 선택된 상태에서 디스플레이부(151)의 상하에서 소정 위치로 두 개의 손가락을 모으는 터치 동작이 입력된 경우이다. 이와 같이, 복수의 문자메시지 중에서, 소정의 문자열 또는 숫자열을 선택하여 사용자가 확인하고자 하는 문자메시지를 모두 모아서 우선 정렬하여 표시하게 되는 본 발명에 따르면, 사용자가 특정의 문자메시지를 확인하기 위하여 반복적으로 스크롤(scroll), 플리킹(flicking)하여 디스플레이부(151)에 표시되는 화면을 이동시켜 문자메시지의 내용을 개별적으로 확인해야 하는 불편을 감소시킬 수 있다.

[0089] 상기 S120 단계에서 선택된 문자열 또는 숫자열에 대한 터치 앤 드로우(touch and throw)가 입력되면(S140), 제어부(180)는 상기 선택된 문자열 또는 숫자열을 포함하는 문자메시지를 미리 설정된 폴더에 저장하거나 삭제할 수 있다(S150). 상기 폴더는 사용자에게 의해 문자메시지를 내용에 따라 분류할 수 있도록 설정될 수 있다. 상기 터치 앤 드로우는 사용자가 상기 선택된 문자열 또는 숫자열을 터치하고, 디스플레이부(151)의 좌측 또는 우측으로 던지는 터치 동작을 나타낸다. 여기서, 제어부(180)는 예를 들어, 좌측으로 던지는 터치 동작이 입력되면 폴더에 저장 여부를 묻는 팝업 창을 디스플레이부(151)에 표시하고, 우측으로 던지는 터치 동작이 입력되면 삭제 여부를 묻는 팝업 창을 디스플레이부(151)에 표시할 수 있다.

[0090] 이하, 본 발명에 따른 이동 단말기에서의 문자메시지 관리 방법의 적용예에 대하여, 도면을 참조하여 상세하게 설명하도록 한다.

[0091] 도 4a 내지 도 5b는 소정의 문자열을 포함하는 문자메시지 정렬 과정을 설명하기 위한 이미지도이고, 도 6a 및 도 6b는 소정의 숫자열을 포함하는 문자메시지 정렬 과정을 설명하기 위한 이미지도이며, 도 7a 내지 도 7c는 소정의 문자열을 포함하는 문자메시지의 저장 또는 삭제 과정을 설명하기 위한 이미지도이다.

[0092] 도 4a 및 도 5a를 참조하면, 복수의 문자메시지가 표시된 이동 단말기의 디스플레이부(151)가 도시된다. 상기 문자메시지는 수신된 순서대로, 가장 최근에 수신된 문자메시지가 최상위에 위치하도록 정렬되어, 처음 일부 내용이 표시되어 있다.

[0093] 도 4a를 참조하면, 사용자가 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나의 문자메시지에 포함된 소정의 문자열인 '신한카드'를 드래그하여 선택하면, 선택된 문자열(201)은 디스플레이부(151)의 바탕화면과 다른 특정의 색상으로 표시될 수 있다.

[0094] 다음으로, 사용자의 터치 동작으로서 상기 선택된 문자열(201)을 홀드(즉, 소정 시간 유지되는 터치 입력)하면, 도 4b에 도시된 바와 같이, 제어부(180)는 상기 선택된 문자열(201)인 '신한카드'가 포함된 문자메시지를 디스플레이부(151)의 최상위부터 우선적으로 정렬한다. 이때, 소정의 문자열을 선택하는 드래그와 선택된 문자열에 대한 홀드는 연속적으로 입력될 수 있고, 또는 드래그하고, 소정 시간이 경과된 후에 홀드의 터치 동작이 입력될 수 있다. 상기 드래그와 홀드 사이에 소정 시간이 경과되는 경우에는, 상기 홀드의 터치 동작은 특정의 색상으로 표시된 영역, 즉, 상기 선택된 문자열(201)에 대하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0095] 한편, 도 5b를 참조하면, 사용자가 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나의 문자메시지에 포함된 소정의 문자열인 '인터넷'을 드래그하여 선택하면, 선택된 문자열(203)은 디스플레이부(151)의 바탕화면과 다른 특정의 색상으로 표시된다.

[0096] 다음으로, 상기 선택된 문자열(203)인 '인터넷'이 상기 특정의 색상으로 표시된 상태에서, 사용자가 디스플레이부(151)에 대하여 위와 아래로부터 중앙으로 모으는 터치 동작을 입력하면, 도 5b에 도시된 바와 같이, 제어부(180)는 상기 선택된 문자열(203)인 '인터넷'이 포함된 문자메시지들을 디스플레이부(151)의 중앙 부분에 정렬할 수 있다. 이때, 상기 드래그 동작과, 디스플레이부(151)에 대한 중앙으로 모으는 터치 동작 사이에 소정의 시간 간격이 발생할 수 있으며, 드래그 후의 상기 디스플레이부(151)에 대한 중앙으로 모으는 터치 동작은 상기 특정의 색상으로 표시된 영역, 즉, 상기 선택된 문자열(203)에 대하여 이루어지는 것이 바람직하다. 이와 같이, 사용자가 선택된 문자열이 포함된 문자메시지를 정렬함에 있어서, 도 4b 또는 도 5b에 도시된 바와 같이, 디스플레이부(151)의 최상위부터 차례로 정렬되도록 하거나, 또는 디스플레이부(151)의 임의의 위치에 모아서 정렬되도록 할 수 있으므로, 사용자가 문자메시지를 보다 편리하게 관리할 수 있다.

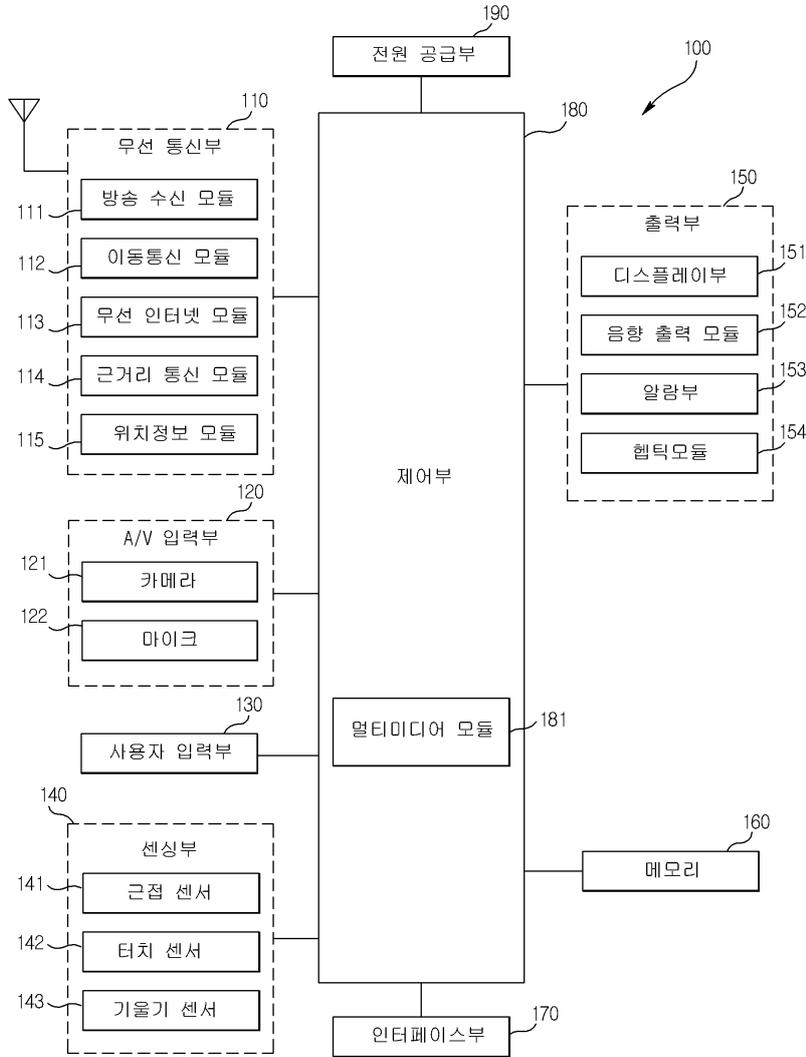
[0097] 도 6a를 참조하면, 복수의 문자메시지가 표시된 이동 단말기의 디스플레이부(151)가 도시된다. 상기 문자메시지

는 수신된 순서대로, 가장 최근에 수신된 문자메시지가 최상위에 위치하도록 정렬되어, 발신 전화번호가 표시되어 있다.

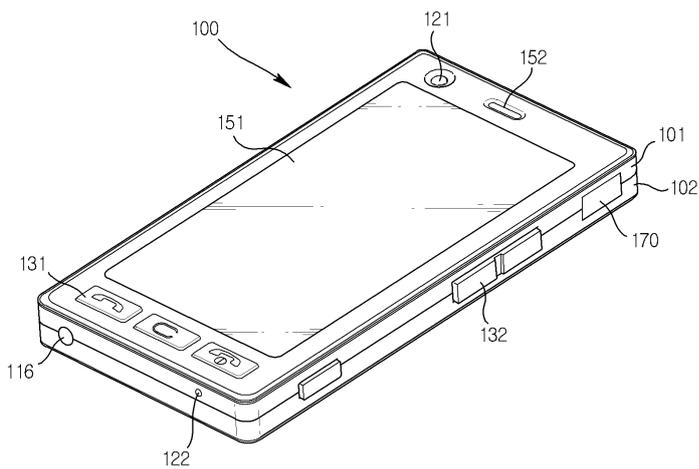
- [0098] 도 6a를 참조하면, 사용자가 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나의 문자메시지에 포함된 소정의 숫자열인 '15447200'을 드래그하여 선택하면, 선택된 숫자열(205)은 디스플레이부(151)의 바탕화면과 다른 특정의 색상으로 표시될 수 있다.
- [0099] 다음으로, 사용자의 터치 동작으로서 상기 선택된 숫자열(205)을 홀드(즉, 소정 시간 유지되는 터치 입력)하면, 도 6b에 도시된 바와 같이, 제어부(180)는 상기 선택된 숫자열(205)인 '15447200'이 포함된 문자메시지를 디스플레이부(151)의 최상위부터 우선적으로 정렬한다. 이때, 소정의 숫자열을 선택하는 드래그와 선택된 숫자열에 대한 홀드는 연속적으로 입력될 수 있고, 또는 드래그한 후 소정 시간이 경과된 후에 홀드의 터치 동작이 입력될 수 있다. 상기 드래그와 홀드 사이에 소정 시간이 경과되는 경우에는, 상기 홀드의 터치 동작은 특정의 색상으로 표시된 영역, 즉, 선택된 숫자열(205)에 대하여 이루어지는 것이 바람직하다. 또한, 도 5b에서 설명한 예와 같이, 상기 선택된 숫자열(205)인 '15447200'이 상기 특정의 색상으로 표시된 상태에서, 사용자가 디스플레이부(151)에 대하여 위와 아래로부터 중앙으로 모으는 터치 동작을 입력함으로써, 상기 선택된 숫자열(205)인 '15447200'이 포함된 문자메시지가 디스플레이부(151)의 중앙 부분에 정렬되도록 할 수 있다.
- [0100] 도 7a 내지 도 7c는 소정의 문자열을 포함하는 문자메시지의 저장 또는 삭제 과정을 설명하기 위한 이미지도이다.
- [0101] 도 7a를 참조하면, 복수의 문자메시지가 표시된 이동 단말기의 디스플레이부(151)가 도시된다. 상기 문자메시지는 수신된 순서대로, 가장 최근에 수신된 문자메시지가 최상위에 위치하도록 정렬되어 표시되어 있다.
- [0102] 사용자가 상기 복수의 문자메시지 중 어느 하나의 문자메시지에 포함된 소정의 문자열인 '신한카드'를 드래그하여 선택하면, 선택된 문자열(201)은 디스플레이부(151)의 바탕화면과 다른 특정의 색상으로 표시될 수 있다.
- [0103] 사용자의 터치 동작으로서 상기 선택된 문자열(201)을 홀드(즉, 소정 시간 유지되는 터치 입력)하면, 제어부(180)는 상기 선택된 문자열(201)인 '신한카드'가 포함된 문자메시지를 디스플레이부(151)의 최상위부터 우선적으로 정렬한다. 이때, 소정의 문자열을 선택하는 드래그와 선택된 문자열에 대한 홀드는 연속적으로 입력될 수 있고, 또는 드래그하고, 소정 시간이 경과된 후에 홀드의 터치 동작이 입력될 수 있다. 상기 드래그와 홀드 사이에 소정 시간이 경과되는 경우에는, 상기 홀드의 터치 동작은 특정의 색상으로 표시된 영역, 즉, 상기 선택된 문자열(201)에 대하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0104] 이와 같이, 상기 선택된 문자열(201)을 포함하는 문자메시지가 우선 정렬된 후에, 사용자의 추가적인 터치 입력에 의하여 문자메시지의 폴더별 저장, 삭제가 가능하다. 즉, 도 7b를 참조하면, 사용자의 터치 동작으로서, 상기 특정의 색상으로 표시된 영역, 즉, 상기 선택된 문자열(201)에 대하여 디스플레이부(151)의 좌측을 향한 터치 앤 드로우(touch and throw)가 입력되면, 제어부(180)는 폴더에 저장 여부를 묻는 팝업 창(207)을 디스플레이부(151)에 표시한다. 이후, 사용자가 해당되는 폴더를 선택하여 터치하면 상기 선택된 문자열(201)을 포함하는 문자메시지들이 선택된 폴더에 저장된다.
- [0105] 또한, 도 7c를 참조하면, 사용자의 터치 동작으로서, 상기 특정의 색상으로 표시된 영역, 즉, 상기 선택된 문자열(201)에 대하여 디스플레이부(151)의 우측을 향한 터치 앤 드로우가 입력되면, 제어부(180)는 문자메시지 삭제 여부를 묻는 팝업 창(209)을 디스플레이부(151)에 표시할 수 있다. 이후, 사용자가 'Yes'를 터치하면 상기 선택된 문자열(201)을 포함하는 문자메시지들이 일괄적으로 삭제된다.
- [0106] 이 경우에, 문자메시지의 저장을 위한 터치 동작으로서 디스플레이부(151)의 좌측을 향한 터치 앤 드로우, 문자메시지의 삭제를 위한 터치 동작으로서 디스플레이부(151)의 우측을 향한 터치 앤 드로우를 예로써 설명하였으나, 좌측 또는 우측의 방향은 고정적인 것은 아니며, 사용자의 설정 또는 이동 단말기의 제조 공정 상에서 다르게 설정될 수 있음은 당연하다.
- [0107] 이상에서 본 발명에 따른 실시예들이 설명되었으나, 이는 예시적인 것에 불과하며, 당해 분야에서 통상적 지식을 가진 자라면 이로부터 다양한 변형 및 균등한 범위의 실시예가 가능하다는 점을 이해할 것이다. 따라서, 본 발명의 보호 범위는 다음의 특허청구범위뿐만 아니라 이와 균등한 것들에 의해 정해져야 한다.

도면

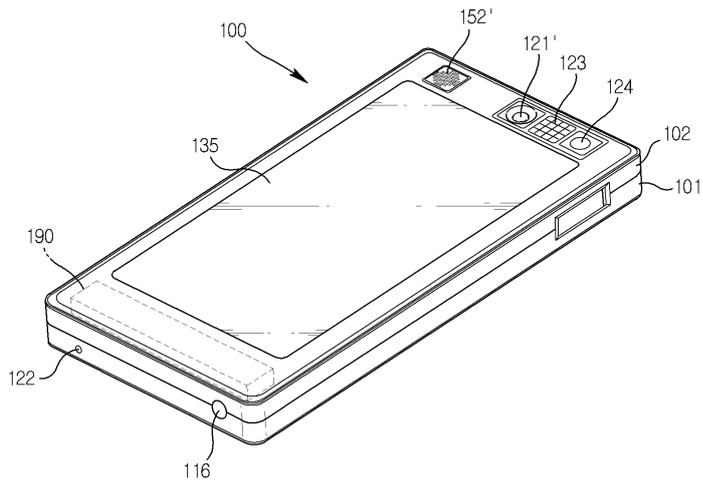
도면1



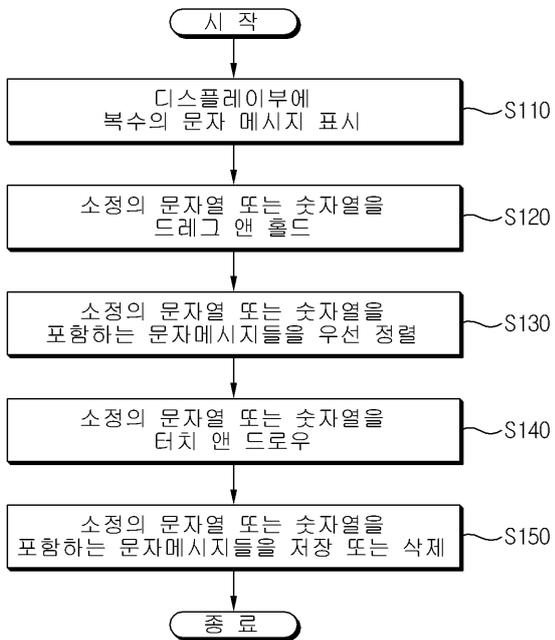
도면2a



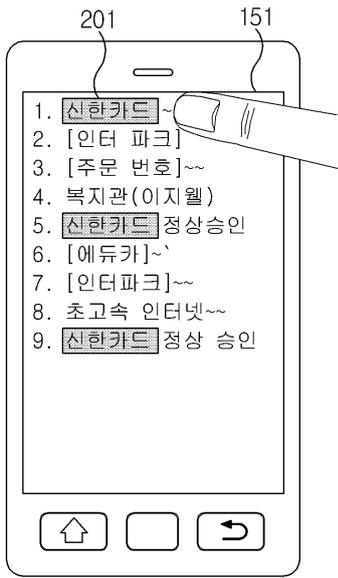
도면2b



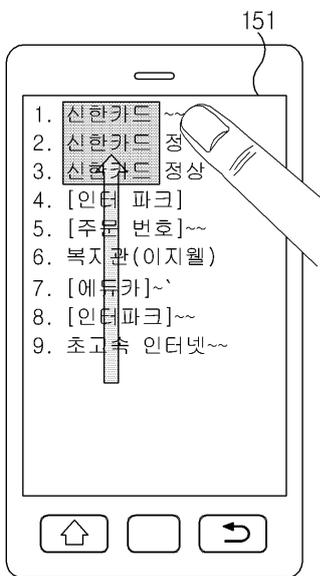
도면3



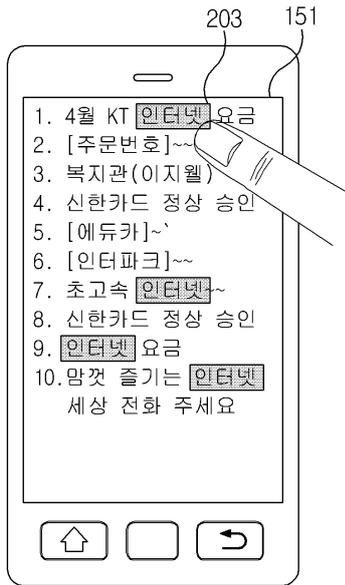
도면4a



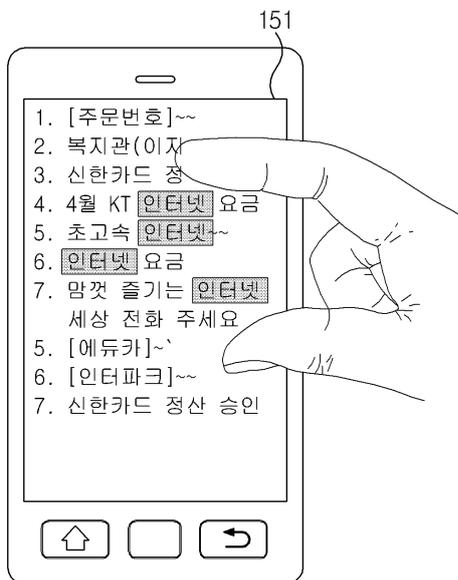
도면4b



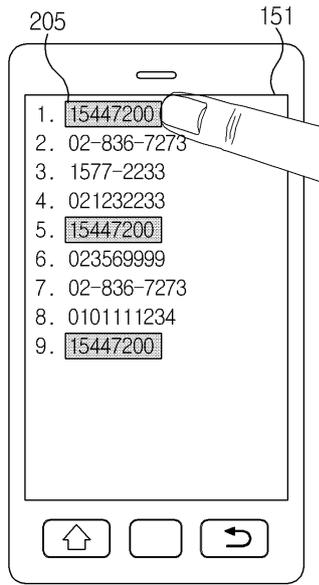
도면5a



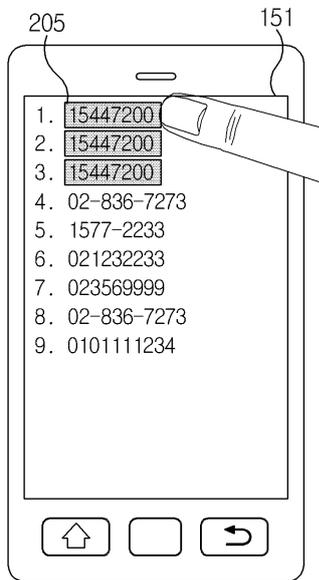
도면5b



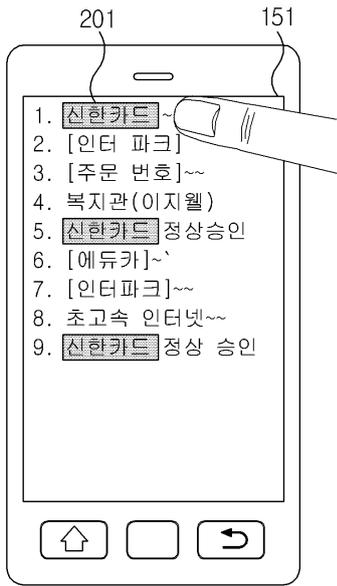
도면6a



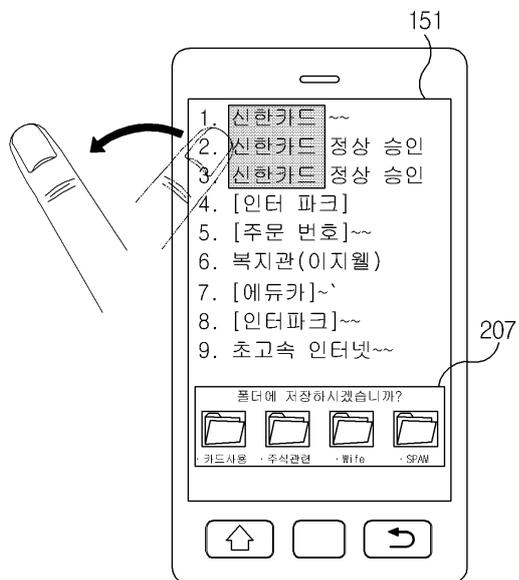
도면6b



도면7a



도면7b



도면7c

