

(19)대한민국특허청(KR)  
(12) 등록특허공보(B1)

(51) 。 Int. Cl. H04B 1/38 (2006.01)	(45) 공고일자 (11) 등록번호 (24) 등록일자	2006년06월13일 10-0557181 2006년02월23일
--	-------------------------------------	--

(21) 출원번호	10-1998-0046014	(65) 공개번호	10-2000-0027960
(22) 출원일자	1998년10월27일	(43) 공개일자	2000년05월15일

(73) 특허권자            삼성전자주식회사  
                              경기도 수원시 영통구 매탄동 416

(72) 발명자                김후자  
                              서울특별시 성동구 옥수1동 553-4

(74) 대리인                이건주

심사관 : 복진요

(54) 그래픽액정표시기를구비한휴대용무선전화기의사용자로그선택/표시장치및방법

요약

그래픽 액정표시기를 구비한 휴대용 무선 전화기의 사용자 로고 선택/표시 장치 및 방법에 관한 것이다. 상기 장치는 다수의 사용자 로고 데이터를 저장하는 메모리와, 상기 사용자 로고 데이터가 상기 그래픽 액정표시기에 표시될 위치를 지정하는 위치지정부와, 상기 그래픽 액정표시기에 표시된 다수의 로고들 중 하나를 선택하기 위한 사용자 인터페이스부와, 상기 그래픽 액정표시기에 상기 다수의 로고들이 표시되도록 제어하며, 배경화면을 표시할 때, 상기 사용자 인터페이스부를 통해 선택된 로고의 데이터를 상기 메모리로부터 읽어 상기 위치지정부로부터 전달받은 위치지정 정보에 따라 상기 그래픽 액정표시기에 표시되도록 제어하는 제어부로 구성됨을 특징으로 한다.

대표도

도 1

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 그래픽 액정표시기를 구비한 휴대용 무선 전화기의 사용자 로고 선택/표시 장치의 구성을 나타낸 블록도

도 2는 본 발명의 실시 예에 따른 그래픽 액정표시기를 구비한 휴대용 무선 전화기의 사용자 로고 선택 과정을 나타낸 도면

도 3은 본 발명의 실시 예에 따른 그래픽 액정표시기를 구비한 휴대용 무선 전화기의 사용자 로고 표시 과정을 나타낸 도면

**발명의 상세한 설명**

**발명의 목적**

**발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술**

본 발명은 그래픽 액정표시기를 구비한 휴대용 무선 전화기의 사용자 로고(logo) 선택/표시 장치 및 방법에 관한 것이다.

통상적으로 휴대용 무선 전화기는 액정표시기를 구비하고 있는데, 그 물리적인 크기뿐만 아니라 활용도도 점점 확대되는 추세이다. 그런데 현재 사용자가 액정표시기를 통해서 볼 수 있는 것은 주로 텍스트 정보이다. 하지만 대기상태의 배경화면이 텍스트로만 이루어지는 경우 사용자 입장에서는 매우 단조롭다는 느낌을 갖거나 싫증을 느낄 수도 있다.

**발명이 이루고자 하는 기술적 과제**

따라서 본 발명의 목적은 휴대용 무선 전화기의 그래픽 액정표시기에 사용자가 원하는 로고가 표시될 수 있도록 하는 장치 및 방법을 제공함에 있다.

상기한 목적을 달성하기 위한 본 발명은 그래픽 액정표시기를 구비한 휴대용 무선 전화기의 사용자 로고 선택/표시 장치가, 다수의 사용자 로고 데이터를 저장하는 메모리와, 상기 사용자 로고 데이터가 상기 그래픽 액정표시기에 표시될 위치를 지정하는 위치지정부와, 상기 그래픽 액정표시기에 표시된 다수의 로고들 중 하나를 선택하기 위한 사용자 인터페이스부와, 상기 그래픽 액정표시기에 상기 다수의 로고들이 표시되도록 제어하며, 배경화면을 표시할 때, 상기 사용자 인터페이스부를 통해 선택된 로고의 데이터를 상기 메모리로부터 읽어 상기 위치지정부로부터 전달받은 위치지정 정보에 따라 상기 그래픽 액정표시기에 표시되도록 제어하는 제어부로 구성됨을 특징으로 한다.

**발명의 구성 및 작용**

이하 본 발명의 바람직한 실시 예를 첨부한 도면을 참조하여 상세히 설명한다. 하기 설명에서는 구체적인 키 명칭 등과 같은 많은 특정(特定) 사항들이 나타나고 있는데, 이는 본 발명의 보다 전반적인 이해를 돕기 위해서 제공된 것일 뿐 이러한 특정 사항들 없이도 본 발명이 실시될 수 있음은 이 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게는 자명하다 할 것이다. 그리고 본 발명을 설명함에 있어, 관련된 공지 기능 혹은 구성에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다.

'사용자 로고'는 회사의 로고나 사용자가 디자인하여 입력한 특별한 마크나 문자 등과 같은 그림 정보를 의미한다.

도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 그래픽 액정표시기를 구비한 휴대용 무선 전화기의 사용자 로고 선택/표시 장치의 구성을 나타낸 블록도이다.

참조부호 10은 상기 그래픽 액정표시기를 나타낸다. 제1메모리(30)는 다수의 사용자 로고 데이터를 저장한다. 제2메모리(40)는 배경화면에 표시할 문자 데이터를 저장한다. 제3메모리(50)는 이이피롬으로서, 상기 사용자 인터페이스부를 통한 로고 명칭 선택 결과를 저장한다. 위치지정부(60)는 상기 문자 데이터와 상기 사용자 로고 데이터가 배경화면에서 함께 표시될 수 있도록 각각의 위치를 지정한다. 사용자 인터페이스부(70)는 상기 그래픽 액정표시기(10)에 메뉴 형태로 표시되는 다수의 로고 명칭중 하나를 선택한다. 제어부(20)는 상기 그래픽 액정표시기(10)에 상기 다수의 로고 명칭이 메뉴 형태로 표시되도록 제어한다. 또한 상기 제어부(20)는 배경화면을 표시할 때 상기 위치지정부로부터 전달받은 위치지정 정보와 함께 상기 사용자 인터페이스부(70)를 통해 선택된 로고 명칭에 대응하는 사용자 로고 데이터를 상기 제1메모리(30)로부터 읽고 상기 제2메모리(40)로부터 문자 데이터를 읽어 상기 그래픽 액정표시기(10)에 전달하는 역할을 한다.

도 2는 본 발명의 실시 예에 따른 그래픽 액정표시기를 구비한 휴대용 무선 전화기의 사용자 로고 선택 과정을 나타낸 도면이다.

(2a)단계에서 제어부(20)는 사용자 인터페이스부(70)를 통해 메뉴키[혹은 키 입력이 아닌 그에 상응하는 명령의 입력이면 된다. 이는 사용자 인터페이스부의 구현에 종속되는 사항이므로 여러 가지를 고려해볼 수 있기 때문이다.]가 입력되는지 여부를 체크한다. 상기 체크결과 메뉴키 입력이 감지되면 (2b)단계에서 상기 그래픽 액정표시기(10)에 메인 메뉴를 표시한다. 그리고 (2c)단계에서 상기 제어부(20)는 상기 사용자 인터페이스부(70)를 통해 '6'이 선택되는지 여부를 체크한다.

상기 체크결과 '6' 이 선택되었으면 (2d)단계로 진행하여 상기 그래픽 액정표시기(10)에 휴대폰 관리 메뉴를 표시한다. 이어서 (2e)단계에서 상기 제어부(20)는 상기 사용자 인터페이스부(70)를 통해 '1' 이 선택되는지 여부를 체크한다. 상기 체크결과 '1' 이 선택되었으면 (2f)단계로 진행하여 상기 그래픽 액정표시기(10)에 사용자 로고 선택 메뉴를 표시한다. 사용자 로고 선택 메뉴의 종류가 3가지라고 가정할 때 로고 명칭이 다음 예와 같이 일련 번호와 함께 표시된다.

1: 삼성마크

2: 애니콜 PCS

3: 올림픽마크

4: 로고 없음.

로고 명칭 선택은 업/다운(up/down)키를 이용하여 커서를 움직이는 방법으로 구현 가능하다.

(2g)단계에서 상기 제어부(20)는 사용자에게 의해 로고 명칭(에 해당하는 번호)이 선택되고 저장키가 입력되는지 여부를 체크한다. 로고 명칭이 선택된 후 저장키가 입력되었으면 (2h)단계에서 제3메모리(50)에 사용자 로고 선택 정보를 저장하고 대기 상태로 진입한다.

도 3은 본 발명의 실시 예에 따른 그래픽 액정표시기를 구비한 휴대용 무선 전화기의 사용자 로고 표시 과정을 나타낸 도면이다.

(3a)단계에서 제어부(20)는 현재 시점에서 파워 온이 이루어지는지 여부를 체크한다. 상기 체크 결과 현재 시점에서 파워 온이 이루어지는 것을 감지한 경우가 아니면 (3b)단계에서 대기상태가 일정 시간 이상 지속되는지 여부를 체크한다. 파워 온이 이루어지는 시점을 감지했거나 대기상태가 일정 시간 이상 지속된 경우 (3c)단계로 진행하여 제3메모리(50)에 저장된 사용자 로고 선택 정보를 읽고, 이때 읽은 사용자 로고 선택 정보(ui.user\_logo)가 '1' 인지 체크한다. 상기 사용자 로고 선택 정보(ui.user\_logo)가 '1' 이면 (3d)단계에서 제1사용자 로고를 표시한다. 상기 사용자 로고 선택 정보(ui.user\_logo)가 '2' 이면 (3f)단계에서 제2사용자 로고를 표시한다. 상기 사용자 로고 선택 정보(ui.user\_logo)가 '3' 이면 (3h)단계에서 제3사용자 로고를 표시한다. 상기 사용자 로고 선택 정보(ui.user\_logo)가 '3' 도 아니면 사용자 로고를 표시하지 않는다.

점선으로 표시된 박스(box)는 각각 상기 (3d), (3f), (3h)단계 그리고 사용자 로고를 표시하지 않는 배경화면 상태를 예시한 것이다. 사용자 로고와 함께 표시되는 문자 데이터로는 상기 사용자 로고에 어울리는 내용(예: 회사 로고일 경우 그 회사의 이름), 날짜, 요일 및 시간 등으로 이루어진다.

한편 본 발명의 상세한 설명에서는 구체적인 실시 예에 관해 설명하였으나, 본 발명의 범위에서 벗어나지 않는 한도 내에서 여러 가지 변형이 가능함은 물론이다. 그러므로 본 발명의 범위는 설명된 실시 예에 국한되어 정해져서는 안되며 후술하는 특허청구의 범위뿐만 아니라 이 특허청구의 범위와 균등한 것들에 의해 정해져야 한다.

### 발명의 효과

상술한 바와 같은 본 발명은 사용자가 미리 저장된 몇 가지 중 자신이 원하는 로고를 선택하여 원하는 위치에 표시되게 할 수 있는 장점이 있다.

### (57) 청구의 범위

#### 청구항 1.

그래픽 액정표시기를 구비한 휴대용 무선 전화기의 사용자 로고 선택장치에 있어서,

다수의 사용자 로고 데이터를 저장하는 메모리와,

상기 사용자 로고 데이터가 상기 그래픽 액정표시기에 표시될 위치를 지정하는 위치지정부와,

상기 그래픽 액정표시기에 표시된 다수의 로고들 중 하나를 선택하기 위한 사용자 인터페이스부와,

상기 그래픽 액정표시기에 상기 다수의 로고들이 표시되도록 제어하며, 배경화면을 표시할 때, 상기 사용자 인터페이스부를 통해 선택된 로고의 데이터를 상기 메모리로부터 읽어 상기 위치지정부로부터 전달받은 위치지정 정보에 따라 상기 그래픽 액정표시기에 표시되도록 제어하는 제어부로 구성됨을 특징으로 하는 장치.

## 청구항 2.

제1항에 있어서,

상기 그래픽 액정표시기에 표시할 문자 데이터를 저장하는 메모리를 더 구비하며,

상기 위치지정부는 상기 문자 데이터가 상기 사용자 로고 데이터와 함께 상기 그래픽 액정표시기에 표시될 수 있도록 상기 문자 데이터의 위치를 지정하고,

상기 제어부는 상기 위치지정 정보와 함께 해당 메모리로부터 읽은 문자 데이터와 사용자 로고 데이터를 상기 그래픽 액정표시기에 전달함을 특징으로 하는 장치.

## 청구항 3.

제1항에 있어서,

상기 사용자 인터페이스부를 통한 로고 선택 결과를 저장하는 이이피롬을 더 구비함을 특징으로 하는 장치.

## 청구항 4.

그래픽 액정표시기, 다수의 사용자 로고 데이터를 저장하는 메모리, 및 상기 사용자 로고 데이터가 상기 그래픽 액정표시기에 표시될 위치를 지정하는 위치지정 부를 구비한 휴대용 무선 전화기의 사용자 로고 선택방법에 있어서,

소정의 제어를 받아 상기 그래픽 액정표시기에 메인 메뉴를 표시하는 제1과정과,

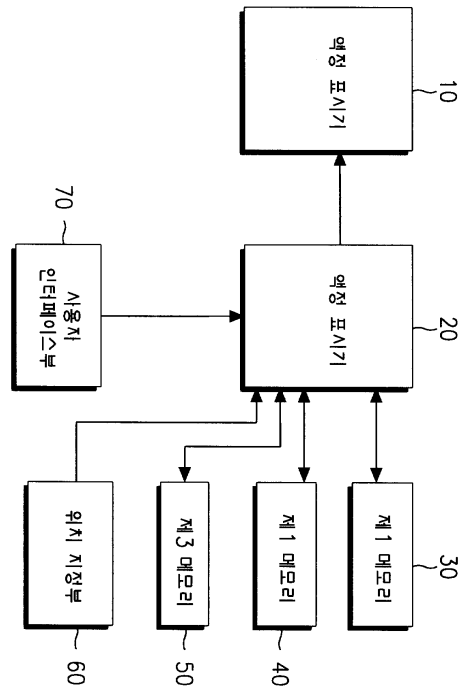
상기 메인 메뉴 중 휴대용 무선 전화기 관리 메뉴가 선택되면 이를 상기 그래픽 액정표시기에 표시하는 제2과정과,

상기 휴대용 무선 전화기 관리 메뉴 중 사용자 로고 선택 메뉴가 선택되면 상기 그래픽 액정표시기에 다수의 로고들을 표시하는 제3과정과,

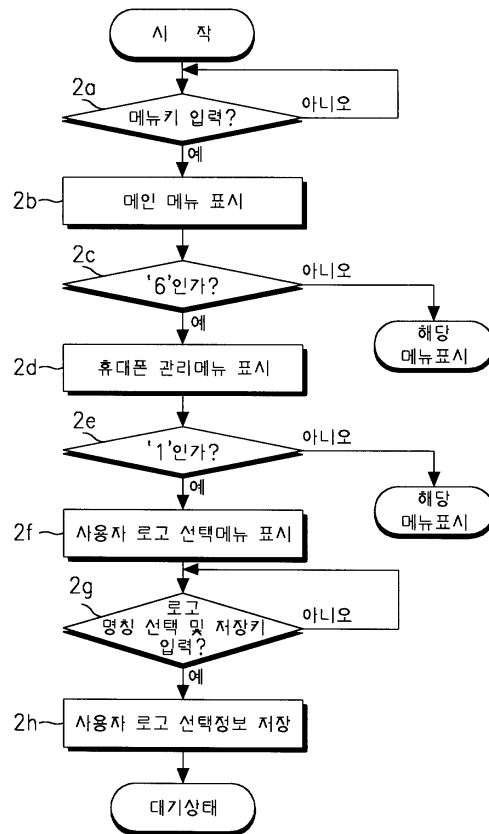
상기 표시된 로고들 중 하나가 선택되면 그 선택된 로고의 데이터를 상기 메모리로부터 읽어 상기 위치지정부로부터 전달 받은 위치지정 정보에 따라 상기 그래픽 액정표시기에 표시되도록 제어하는 제4과정으로 이루어짐을 특징으로 하는 방법.

도면

도면1



도면2



도면3

