



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2019년08월27일
 (11) 등록번호 10-2014780
 (24) 등록일자 2019년08월21일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
 H04W 4/12 (2018.01) H04W 88/02 (2009.01)
 (21) 출원번호 10-2012-0156733
 (22) 출원일자 2012년12월28일
 심사청구일자 2017년12월21일
 (65) 공개번호 10-2014-0086362
 (43) 공개일자 2014년07월08일
 (56) 선행기술조사문헌
 US20070214424 A1*
 KR1020060059463 A
 KR1020120129697 A
 *는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
 엘지전자 주식회사
 서울특별시 영등포구 여의대로 128 (여의도동)
 (72) 발명자
 임성진
 서울 금천구 디지털로10길 22, LG전자 가산사업장 (가산동)
 (74) 대리인
 방혜철, 김용인

전체 청구항 수 : 총 1 항

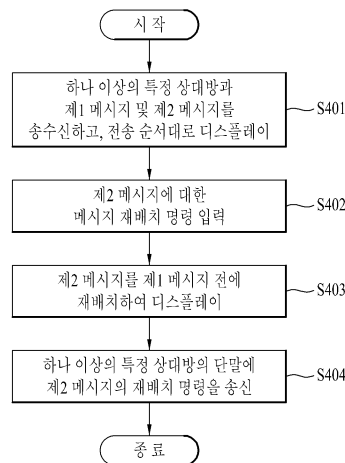
심사관 : 유선중

(54) 발명의 명칭 **이동단말기, 메시지 송수신 서버 및 이동 단말기의 제어 방법**

(57) 요약

메시지 송수신을 위한 무선 통신부; 하나 이상의 특정 상대방과 송신 또는 수신한 제1 메시지를 디스플레이하는 터치스크린; 및 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 제2 메시지가 기 송수신된 상기 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되도록 제어하고, 상기 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 상기 무선 통신부가 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말에서 상기 제2 메시지가 상기 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되게 하는 명령을 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말에 송신하도록 제어하는 제어부를 포함하는 이동 단말기는 하나 이상의 특정 상대방과의 사이에서 형성된 대화창 화면 내에 디스플레이된 메시지들의 순서를 편집할 수 있는 기능을 제공할 수 있다.

대표도 - 도4



명세서

청구범위

청구항 1

메시지 송수신을 위한 무선 통신부;

하나 이상의 특정 상대방과 송신 또는 수신한 제1 메시지를 디스플레이하는 터치스크린; 및

메시지 재배치 명령이 입력될 때, 제2 메시지가 기 송수신된 상기 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되도록 제어하고,

상기 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 상기 무선 통신부가 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말에서 상기 제2 메시지가 상기 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되게 하는 명령을 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말에 송신하도록 제어하는 제어부를 포함하고,

상기 제2 메시지는 메시지 입력필드에 입력되어 새로 전송된 메시지이고,

상기 제어부는 상기 제2 메시지의 전송 명령을 상기 메시지 재배치 명령으로서 인식하여, 상기 제2 메시지가 전송될 때 상기 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되도록 제어하는 이동 단말기.

청구항 2

◆청구항 2은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.◆

제 1 항에 있어서,

상기 제2 메시지는 상기 메시지 재배치 명령이 입력되기 전에 전송되어 전송 시간 순서대로 상기 제1 메시지 이후에 디스플레이된 메시지로,

상기 재배치 명령은 상기 터치스크린에 디스플레이된 메시지 중 하나를 롭터치 후 연속으로 수행된 터치 드래그 입력이고,

상기 제어부는 상기 롭터치가 수행된 메시지를 상기 제2 메시지로 인식하고,

상기 터치 드래그 입력의 종료점과 중첩된 메시지를 상기 제1 메시지로 인식하는 이동 단말기.

청구항 3

삭제

청구항 4

◆청구항 4은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.◆

제 1 항에 있어서,

상기 제어부는

상기 터치스크린에 제1 아이콘이 디스플레이되도록 제어하고,

상기 제1 아이콘 상에 터치 입력이 수행된 직후 입력되어 전송된 메시지를 상기 제2 메시지로 인식하는 이동 단말기.

청구항 5

◆청구항 5은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.◆

제 4 항에 있어서,

상기 제어부는

특정 패턴의 터치 입력이 수행됨에 따라 상기 제1 메시지 전에 보조 입력필드가 더 디스플레이되도록 제어하고, 상기 보조 입력필드에 입력되어 전송된 메시지를 상기 제2 메시지로서 인식하며, 상기 특정 패턴의 터치 입력은 두 개의 메시지 사이에 동시에 시작하며 반대 방향으로 진행되는 한 쌍의 터치 드래그 입력인 이동 단말기.

청구항 6

◆청구항 6은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.◆

제 1 항에 있어서,

상기 제어부는 상기 제2 메시지가 재배치되었음을 알리는 제1 알림 화면이 디스플레이되도록 제어하는 이동 단말기.

청구항 7

◆청구항 7은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.◆

제 1 항에 있어서,

상기 제어부는

사용자에 의해 기준 메시지로서 지정된 메시지의 직후에 디스플레이된 메시지를 상기 제1 메시지로서 인식하고, 상기 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 상기 제2 메시지가 상기 기준 메시지와 상기 제1 메시지 사이에 재배치되어 디스플레이되도록 제어하는 이동 단말기.

청구항 8

◆청구항 8은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.◆

제 7 항에 있어서,

상기 기준 메시지가 복수인 경우,

상기 제어부는 상기 복수의 기준 메시지 중 사용자에 의해 선택된 메시지의 직후에 디스플레이된 메시지를 상기 제1 메시지로서 인식하고,

상기 제어부는

상기 터치스크린에 제4 아이콘이 디스플레이되도록 제어하고,

상기 제4 아이콘 상에 터치 입력이 수행됨에 따라, 상기 복수의 기준 메시지가 연속하여 함께 디스플레이되도록 제어하는 이동 단말기.

청구항 9

◆청구항 9은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.◆

제 7 항에 있어서,

상기 제어부는 상기 기준 메시지의 내용이 메시지 입력필드 내에 디스플레이되도록 제어하는 이동 단말기.

청구항 10

◆청구항 10은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.◆

제 7 항에 있어서,

상기 제어부는 상기 기준 메시지의 내용이 포함된 제2 알림 화면이 디스플레이되도록 제어하는 이동 단말기.

청구항 11

삭제

청구항 12

삭제

청구항 13

삭제

청구항 14

삭제

청구항 15

삭제

청구항 16

삭제

청구항 17

삭제

청구항 18

삭제

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 특정 상대방과의 사이에 송수신되는 복수의 메시지가 디스플레이되는 순서를 편집할 수 있는 기능을 제공하는 이동 단말기, 메시지 송수신 서버 및 이동 단말기의 제어 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 단말기는 이동 가능 여부에 따라 이동 단말기(mobile/portable terminal) 및 고정 단말기(stationary terminal)으로 나뉠 수 있다. 다시 이동 단말기는 사용자의 직접 휴대 가능 여부에 따라 휴대(형) 단말기(handheld terminal) 및 거치형 단말기(vehicle mount terminal)로 나뉠 수 있다.

[0003] 이와 같은 단말기(terminal)는 기능이 다양화됨에 따라 예를 들어, 사진이나 동영상의 촬영, 음악이나 동영상 파일의 재생, 게임, 방송의 수신 등의 복합적인 기능들을 갖춘 멀티미디어 기기(Multimedia player) 형태로 구현되고 있다.

[0004] 이러한 단말기의 기능 지지 및 증대를 위해, 단말기의 구조적인 부분 및/또는 소프트웨어적인 부분을 개량하는 것이 고려될 수 있다.

[0005] 상기와 같은 이동 단말기를 이용하여, 원격으로 떨어진 상대방과 메시지를 주고 받을 수 있다. 특정 상대방과 주고 받은 메시지들은 상기 특정 상대방과의 사이에서 형성된 대화창 화면 내에서 송수신 시간 순서대로 디스플레이된다. 상기 대화창 화면은 한 명의 상대방에 대해서 형성될 수도 있고, 또는 복수의 상대방에 대해서 형성될 수 있다. 하나의 대화창 화면에 포함된 복수의 상대방은 서로 메시지를 주고 받을 수 있으며, 상기 메시지들은 송신자에 관계 없이 송수신 시간 순서대로 디스플레이된다.

[0006] 그러나, 종래에는 상기와 같은 대화창 화면 내에 디스플레이된 메시지들의 순서를 변경하는 방법이 부재하다. 메시지가 내용에 관계 없이 항상 송수신 순대로만 디스플레이되어, 내용이 서로 관련된 두 개의 메시지 사이에 다른 내용의 메시지가 송수신 된 경우, 대화 내용을 연결지어 알아보기 힘들다는 단점이 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0007] 본 발명은 전술한 필요성을 충족하기 위해 제안되는 것으로서, 하나 이상의 특정 상대방과의 사이에 형성된 대화창 화면 내에 디스플레이된 메시지들의 순서를 송수신 시간 순서와 다르게 변경하여 디스플레이 할 수 있고, 상기 특정 상대방의 단말기에 디스플레이된 메시지의 순서도 상응하게 변경시킬 수 있는 이동 단말기, 메시지 송수신 서버 및 이동 단말기의 제어 방법을 제공하는 것을 그 목적으로 한다.
- [0008] 본 발명에서 이루고자 하는 기술적 과제들은 이상에서 언급한 기술적 과제들로 제한되지 않으며, 언급하지 않은 또 다른 기술적 과제들은 아래의 기재로부터 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제의 해결 수단

- [0009] 상기 목적을 달성하기 위해 본 발명은, 메시지 송수신을 위한 무선 통신부; 하나 이상의 특정 상대방과 송신 또는 수신한 제1 메시지를 디스플레이하는 터치스크린; 및 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 제2 메시지가 기 송수신된 상기 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되도록 제어하고, 상기 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 상기 무선 통신부가 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말에서 상기 제2 메시지가 상기 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되게 하는 명령을 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말에 송신하도록 제어하는 제어부를 포함하는 이동 단말기를 제공한다.
- [0010] 또한, 상기 목적을 달성하기 위해 본 발명은, 제1 이동 단말기 및 제2 이동 단말기 사이에서 복수의 메시지를 전달하고, 상기 복수의 메시지를 저장하는 메시지 송수신 서버에 있어서, 상기 제1 이동 단말기로부터 제어 신호를 수신받는 메시지 수신부; 및 상기 수신받은 제어 신호에 따라, 상기 제2 이동 단말기에서 상기 복수의 메시지가 송수신된 시간 순서와 다르게 재배치되어 디스플레이되게 하는 메시지 재배치 명령을 상기 제2 이동 단말기에 송신하는 메시지 송신부를 포함하는 메시지 송수신 서버를 제공한다.
- [0011] 또한, 상기 목적을 달성하기 위해 본 발명은, 하나 이상의 특정 상대방과 메시지를 송수신하는 단계; 상기 하나 이상의 특정 상대방과 송수신한 제1 메시지를 디스플레이하는 단계; 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 제2 메시지가 기 송수신된 상기 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이하는 단계; 및 상기 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말에서 상기 제2 메시지가 상기 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되게 하는 명령을 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말에 송신하는 단계를 포함하는 이동 단말기 제어 방법을 제공한다.

발명의 효과

- [0012] 본 발명에 따른 이동 단말기, 메시지 송수신 서버 및 이동 단말기의 제어 방법의 효과에 대해 설명하면 다음과 같다.
- [0013] 본 발명의 실시예들 중 적어도 하나에 의하면, 사용자는 하나 이상의 특정 상대방과의 사이에서 형성된 대화창 화면 내에서 특정 메시지를, 상기 특정 메시지보다 먼저 송수신되어 상기 대화창 화면 내에 디스플레이된 이전 메시지보다 전에 디스플레이되게 할 수 있다. 이와 함께, 상기와 같은 메시지 재배치 시 서로간에 메시지를 송수신하는 상기 하나 이상의 특정 상대방 단말의 화면에서도 상기 특정 메시지가 상기 이전 메시지보다 전에 디스플레이되게 할 수 있다. 그 결과, 사용자는 메시지의 내용에 따라 메시지의 순서를 바꿔 대화 내용이 일견에 파악되게 할 수 있으며, 이동 단말기 사용 시의 편의성이 향상될 수 있다.
- [0014] 본 발명에서 얻을 수 있는 효과는 이상에서 언급한 효과들로 제한되지 않으며, 언급하지 않은 또 다른 효과들은 아래의 기재로부터 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

- [0015] 도 1은 본 발명의 일 실시예와 관련된 이동 단말기의 블록 구성도(block diagram)이다.
- 도 2는 본 발명의 일 실시예에 관련된 이동 단말기의 전면 사시도이다.
- 도 3은 본 발명의 일 실시예에 관련된 이동 단말기의 후면 사시도이다.
- 도 4는 본 발명의 일 실시예에 관련된 이동 단말기의 제어 흐름도이다.

- 도 5a 및 도 5b는 도 4의 실시예에 따른 이동 단말기의 동작 방법의 일례를 나타낸 예시도이다.
- 도 6은 본 발명의 다른 실시예에 관련된 이동 단말기의 제어 흐름도이다.
- 도 7a 및 도 7b는 도 6의 실시예에 따른 이동 단말기의 동작 방법의 일례를 나타낸 예시도이다.
- 도 8은 보조 입력필드를 통해 제2 메시지 및 메시지 재배포 명령을 입력받는 방법의 일례를 나타낸 예시도이다.
- 도 9는 메시지가 재배포되었음을 표시하는 방법의 일례를 나타낸 예시도이다.
- 도 10은 기준 메시지를 입력하는 방법의 일례를 나타낸 예시도이다.
- 도 11a 및 도 11b는 각각 기준 메시지와 특정한 관계에 있는 메시지가 제1 메시지로써 인식되어 메시지 재배포가 수행되는 방법의 여러 예를 나타낸 예시도이다.
- 도 12는 기준 메시지로써 지정된 메시지가 복수개 존재하는 경우 제2 메시지의 입력 방법의 일례를 나타낸 예시도이다.
- 도 13은 하나 이상의 기준 메시지 중 하나의 기준 메시지가 터치스크린에 표시되는 방법의 일례를 나타낸 예시도이다.
- 도 14는 도 13의 실시예에서 하나 이상의 기준 메시지 중 다른 기준 메시지가 터치스크린에 표시되는 방법의 일례를 나타낸 예시도이다.
- 도 15는 하나 이상의 기준 메시지 중 하나의 기준 메시지가 터치스크린에 표시되는 방법의 다른 예를 나타낸 예시도이다.
- 도 16은 설문 메시지와 회신 메시지를 통해 설문 및 통계 기능을 제공하는 방법의 일례를 나타낸 예시도이다.
- 도 17은 본 발명의 일 실시예를 구현하기 위한 이동 단말기의 블록 구성도(block diagram)이다.
- 도 18은 본 발명의 일 실시예와 관련된 메시지 송수신 서버의 블록 구성도(block diagram)이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0016] 이하, 본 발명과 관련된 이동 단말기에 대하여 도면을 참조하여 보다 상세하게 설명한다. 이하의 설명에서 사용되는 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] 그러나, 본 명세서에 기재된 실시예에 따른 구성은 이동 단말기에만 적용 가능한 경우를 제외하면, 디지털 TV, 데스크탑 컴퓨터 등과 같은 고정 단말기에도 적용될 수도 있음을 본 기술분야의 당업자라면 쉽게 알 수 있을 것이다.
- [0019] 도 1은 본 발명의 일 실시예와 관련된 이동 단말기의 블록 구성도(block diagram)이다. 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. 상기 방송 채널은 위성 채널, 지상파 채널을 포함할 수 있다. 적어도 두 개의 방송 채널들에 대한

동시 방송 수신 또는 방송 채널 스위칭을 위해 둘 이상의 상기 방송 수신 모듈이 상기 이동단말기(100)에 제공될 수 있다.

- [0023] 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 의미한다. 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), DVB-CBMS (Convergence of Broadcasting and Mobile Service), OMA-BCAST (Open Mobile Alliance-BroadCAST), CMMB (China Multimedia Mobile Broadcasting), MBBMS (Mobile Broadcasting Business Management System), 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 시스템 뿐만 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, GSM(Gobal System for Mobile communications), CDMA(Code Division Multiple Access), WCDMA(Wideband CDMA)(이에 한정되지 않음)와 같은 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), GSM, CDMA, WCDMA, LTE(Long Term Evolution)(이에 한정되지 않음) 등이 이용될 수 있다.
- [0030] Wibro, HSDPA, GSM, CDMA, WCDMA, LTE 등에 의한 무선인터넷 접속은 이동통신망을 통해 이루어진다는 관점에서 본다면, 상기 이동통신망을 통해 무선인터넷 접속을 수행하는 상기 무선 인터넷 모듈(113)은 상기 이동통신 모듈(112)의 일종으로 이해될 수도 있다.
- [0031] 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.
- [0032] 위치정보 모듈(115)은 이동 단말기의 위치를 획득하기 위한 모듈로서, 그의 대표적인 예로는 GPS(Global Position System) 모듈이 있다. 현재 기술에 의하면, 상기 GPS모듈(115)은 3개 이상의 위성으로부터 떨어진 거리 정보와 정확한 시간 정보를 산출한 다음 상기 산출된 정보에 삼각법을 적용함으로써, 위도, 경도, 및 고도에 따른 3차원의 현 위치 정보를 정확히 산출할 수 있다. 현재, 3개의 위성을 이용하여 위치 및 시간 정보를 산출하고, 또다른 1개의 위성을 이용하여 상기 산출된 위치 및 시간 정보의 오차를 수정하는 방법이 널리 사용되고 있다. 또한, GPS 모듈(115)은 현 위치를 실시간으로 계속 산출함으로써 속도 정보를 산출할 수 있다.
- [0033] 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.
- [0034] 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.

- [0035] 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.
- [0036] 사용자 입력부(130)는 사용자가 단말기의 동작 제어를 위한 입력 데이터를 발생시킨다. 사용자 입력부(130)는, 이동단말기(100)의 전·후면 또는 측면에 위치하는 버튼(136), 터치 센서(정압/정전)(137)로 구성될 수 있고, 도시되지는 않았지만 키패드(key pad), 돔 스위치 (dome switch), 조그 휠, 조그 스위치 등을 더욱 포함하여 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)를 포함할 수 있다. (근접 센서에 관해서는 후술하도록 한다).
- [0038] 출력부(150)는 시각, 청각 또는 촉각 등과 관련된 출력을 발생시키기 위한 것으로, 이에 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)이 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 상기 터치센서(137)가 상호 레이어 구조를 이루거나 일체형으로 형성되는 경우(이하, '터치 스크린'이라 함)에, 디스플레이부(151)는 출력 장치 이외에 입력 장치로도 사용될 수 있다. 터치센서(137)는, 예를 들어, 터치 필름, 터치 시트, 터치 패드 등의 형태를 가지는 경우 디스플레이부(151)에 적층되어 레이어 구조를 형성할 수도 있고, 상기 디스플레이부(151)의 구성에 포함시켜 일체형으로 이루어질 수 있다.
- [0044] 터치센서(137)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(137)는 터치 되는 위치 및 면적뿐만 아니라, 터치 시의 압력까지도 검출할 수 있도록 구성될 수 있다.
- [0045] 터치센서(137)에 대한 터치 입력이 있는 경우, 그에 대응하는 신호(들)는 터치 제어기(미도시)로 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] 상기 근접 센서(141)는 상기 터치스크린에 의해 감싸지는 이동 단말기의 내부 영역 또는 상기 터치 스크린의 근처에 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 센서보

다는 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(터치센서)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 호칭하고, 상기 터치스크린 상에 포인터가 실제로 접촉되는 행위를 "접촉 터치(contact touch)"라고 호칭할 수 있다. 상기 터치스크린 상에서 포인터로 근접 터치가 되는 위치라 함은, 상기 포인터가 근접 터치될 때 상기 포인터가 상기 터치스크린에 대해 수직으로 대응되는 위치를 의미할 수 있다.
- [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 음성 출력 모듈(152)을 통해서도 출력될 수 있으므로, 이 경우 상기 디스플레이부(151) 및 음성출력모듈(152)은 알람부(153)의 일종으로 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. 햅택 모듈(154)이 발생하는 진동의 세기와 패턴 등은 제어가능하다. 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 스킴, 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 이동 단말기(100)의 구성태양에 따라 2개 이상이 구비될 수 있다.
- [0055] 메모리(160)에는 제어부(180)의 처리 및 제어를 위한 프로그램이 저장될 수도 있고, 입/출력되는 데이터들(예를 들어, 전화번호부, 메시지, 오디오, 정지영상, 동영상 등)의 임시 저장을 위한 기능을 수행할 수도 있다. 상기 메모리(160)에는 상기 데이터들 각각에 대한 사용 빈도(예를 들면, 각 전화번호, 각 메시지, 각 멀티미디어에 대한 사용빈도)가 저장될 수 있다. 또한, 상기 메모리(160)에는 상기 터치스크린 상의 터치 입력시 출력되는 다양한 패턴의 진동 및 음향에 관한 데이터가 저장될 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. 전원공급부(190)는 예를 들어 배터리, 연결포트, 전원공급제어부 및 충전모니터링부를 포함할 수 있다.
- [0063] 배터리는 충전 가능하도록 이루어지는 내장형 배터리가 될 수 있으며, 충전 등을 위하여 단말기 바디에 착탈 가능하게 결합될 수 있다. 연결포트는 배터리의 충전을 위하여 전원을 공급하는 외부 충전기가 전기적으로 연결되는 인터페이스(170)의 일 예로서 구성될 수 있다.
- [0064] 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.
- [0065] 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.
- [0066] 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.
- [0067] 도 2는 본 발명과 관련된 이동 단말기 또는 휴대 단말기의 일 예를 전면에서 바라본 사시도이다.
- [0068] 개시된 이동 단말기(100)는 바 형태의 단말기 바디를 구비하고 있다. 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] 상기 이동단말기(100)의 바디는 외관을 이루는 케이스(101, 102, 103)를 포함한다. 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.
- [0070] USIM카드 및 메모리카드등 보조 저장매체(165)와 같이 탈착이 필요한 부품은 외측으로부터 케이스 내부로 삽입

가능하도록 케이스에는 개구부를 포함할 수 있다. 상기 보조 저장매체(165)가 이동 단말기(100)의 측면에서 삽입되어 실장되도록 케이스 측면에 슬롯이 형성될 수도 있고, 리어 케이스(102)의 표면에 실장되도록 카드 슬롯(166, 167)이 형성될 수도 있다.

- [0071] 케이스(101, 102, 103)는 합성수지를 사출하여 형성되거나 금속 재질, 예를 들어 스테인레스 스틸(STS) 또는 티타늄(Ti) 등과 같은 금속 재질을 갖도록 형성될 수도 있다.
- [0072] 단말기 케이스(101, 102)에는 디스플레이부(151), 음향출력부(152), 카메라(121), 사용자 입력부(130/131,132), 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 이동 단말기(100)의 동작을 제어하기 위한 명령을 입력받기 위해 조작되는 것으로서, 복수의 조작 유닛들(131, 132, 133)을 포함할 수 있다. 조작 유닛들(131, 132, 133)은 조작부(manipulating portion)로도 통칭 될 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 조절과 같은 명령을 입력받고, 제3 조작유닛(133)은 디스플레이부(151)의 터치 인식 모드 활성화/비활성화 등과 같은 명령을 입력받을 수 있다.
- [0076] 상기 조작 유닛들(131, 132, 133)는 사용자가 압력을 가하면 인식하는 버튼방식이 있을 수 있고, 상기 디스플레이부(151) 외에 조작 유닛(131, 132, 133)에도 터치센서(137)를 구비하여 사용자의 터치만으로 사용자의 명령을 입력받을 수도 있다.
- [0077] 도 3는 도 2에 도시된 이동 단말기의 후면 사시도이다.
- [0078] 도 3을 참조하면, 단말기 바디의 후면, 다시 말해서 리어 케이스(102)에는 카메라(121')가 추가로 장착될 수 있다. 카메라(121')는 카메라(121, 도 2 참조)와 실질적으로 반대되는 촬영 방향을 가지며, 카메라(121)와 같거나 서로 다른 화소를 가지는 카메라일 수 있다.
- [0079] 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.
- [0080] 카메라(121')에 인접하게는 플래쉬(123)와 거울(124)이 추가로 배치될 수 있다. 플래쉬(123)는 카메라(121')로 피사체를 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.
- [0081] 단말기 바디의 후면에는 음향 출력부(152')가 추가로 배치될 수도 있다. 바디 후면의 음향 출력부(152')는 바디 전면의 음향 출력부(152, 도 2 참조)와 함께 스테레오 기능을 구현할 수 있으며, 통화시 스피커폰 모드의 구현을 위하여 사용될 수도 있다.
- [0082] 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.
- [0083] 이하, 이와 같이 구성된 이동 단말기에서 구현될 수 있는 제어 방법의 여러 실시예에 대해 도 4 내지 도 9를 참조하여 설명하도록 한다.
- [0084] 설명의 편의를 위해, 이하에서 언급되는 이동 단말기는 도 1에 도시된 구성요소 중 적어도 일부를 포함한다고 가정한다. 구체적으로, 본 실시예에 따른 이동 단말기는 도 1에 도시된 구성요소 중, 무선 통신부(112), 디스플레이부(151) 및 제어부(180)를 필수적으로 포함한다. 본 발명에 따른 이동 단말기는 디스플레이부(151)가 터치스크린인 경우 더욱 용이하게 구현될 수 있으므로, 이하 명세서 및 도면에서는 디스플레이부(151)가 '터치스크린'인 것으로 가정하기로 한다.

- [0085] 또한, 이하에서 언급되는 메시지는, 문자 메시지{Short Message Service(SMS) 또는 Long Message Service(LMS)에 의한 메시지} 또는 멀티미디어 메시지{Multimedia Message Service(MMS)에 의한 메시지}를 포함할 수 있다. 더 나아가, 이하에서 설명되는 본 발명의 실시예들은, 메시지뿐만 아니라 이메일 등 사용자 확인을 요하는 어떠한 타입의 수신 데이터에도 적용될 수 있다.
- [0086] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 이동 단말기는 무선 통신부를 통해 상대방과 메시지를 송수신 하고, 터치스크린은 특정 상대방과 송신 또는 수신한 제1 메시지를 디스플레이 한다
- [0087] 바람직하게는, 상기 제1 메시지는 특정 상대방과의 사이에 형성된 대화창을 통해 디스플레이 될 수 있다. 상기 대화창에는, 상기 특정 상대방과 서로 주고 받은 메시지만이 포함될 수 있다. 제1 메시지는, 상기 특정 상대방과의 사이에서 이미 송수신되어 디스플레이된 복수의 메시지 중 하나일 수 있다.
- [0088] 이 경우, 사용자는 상대방 기반 메시지 리스트 중 하나의 메시지 항목을 선택함으로써 상기 대화창에 액세스할 수 있다. 상기 상대방 기반 메시지 리스트는 적어도 하나의 상대방 각각에 해당하는 적어도 하나의 메시지 항목을 포함할 수 있다. 특정 상대방으로부터 수신된 메시지가 복수라면, 상기 복수의 메시지는 하나의 대화창을 구성하고, 상기 대화창에 대응되는 메시지 항목이 1개 생성된다. 상기 상대방 기반 메시지 리스트 중 하나의 메시지 항목을 선택하면, 상기 대화창 화면에 접근할 수 있다.
- [0089] 상기 특정 상대방은 하나이거나, 복수일 수 있다. 상기 특정 상대방이 복수인 경우, 상기 특정 상대방들은 하나의 그룹으로 구성될 수 있다. 상기 하나의 그룹에 대해 하나의 대화창이 형성될 수 있으며, 상기 대화창에는 상기 그룹의 구성원이 각각 전송한 메시지가 모두 포함되고, 각 구성원들이 전송한 메시지는 다른 구성원들 모두에게 보여질 수 있다.
- [0090] 제1 메시지는 특정 상대방과 송수신한 하나 이상의 메시지 중 하나일 수 있다. 일 예로, 특정 메시지가 전송될 때, 상기 특정 메시지가 제1 메시지로서 지정될 수 있다. 다른 예로, 특정 메시지가 전송될 때, 상기 특정 메시지와 특정한 관계에 있는 다른 메시지가 제1 메시지로서 지정될 수 있다. 또 다른 예로, 이미 전송되어 디스플레이된 메시지 중에서 사용자에게 의해 선택된 메시지가 제1 메시지로서 지정될 수 있다.
- [0091] 본 발명에 따르면, 제어부는 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 제2 메시지가 기 송수신된 상기 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되도록 제어한다. 즉, 제어부는 대화창 내에서 제1 메시지보다 늦게 송수신된 제2 메시지가 상기 제1 메시지보다 앞서도록 상기 제2 메시지를 재배치한다.
- [0092] 상기 제2 메시지는 제1 메시지가 송수신된 이후에 송수신되어 터치스크린에 디스플레이된 메시지이거나, 메시지 재배치 명령과 함께 새로 입력되어 송수신된 메시지일 수 있다. 전자의 경우, 상기 제2 메시지는 특정 상대방과의 사이에서 기 전송된 메시지 중에 사용자에게 의해 선택된 메시지일 수 있다. 후자의 경우, 특정 메시지가 전송될 때, 상기 특정 메시지가 제2 메시지로서 지정될 수 있다.
- [0093] 또한, 제어부는 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 무선 통신부가 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말에서 상기 제2 메시지가 상기 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되게 하는 명령을 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말에 송신하도록 제어한다.
- [0094] 즉, 제어부는 사용자 단말기에서 제2 메시지를 재배치함과 동시에, 사용자와 메시지를 송수신하는 특정 상대방의 단말에서도 상기 제2 메시지가 동일하게 재배치되도록 상기 특정 상대방의 단말에 제어 명령을 송신한다. 이에 따라, 특정 상대방의 단말에서도, 대화창 내에서 제2 메시지가 제1 메시지보다 앞서도록 재배치된다.
- [0095] 전술된 바와 같이, 본 실시예는 제2 메시지가 기 송수신되어 디스플레이된 메시지인 경우와 제2 메시지가 새로 입력되는 메시지인 경우와 관련된 구체적인 실시예들을 포함할 수 있다. 각각의 경우를 제1 실시예 및 제2 실시예라 하고, 각 구체적인 실시예에 따른 이동 단말기의 동작을 차례대로 설명하도록 한다.
- [0096] 도 4에는 상기 제1 실시예에 따른 이동 단말기의 제어 흐름도가 도시되어 있다. 또한, 도 5a 및 도 5b에는 각각 상기 제1 실시예에 따라 사용자의 이동 단말기 및 특정 상대방의 이동 단말기가 동작하는 방법의 일례가 도시되어 있다.
- [0097] 이하의 예시도에서는, 제1 메시지 및 제2 메시지가 각각 A, B 및 C간에 서로 메시지를 송신 및 수신하는 대화창에 포함된다고 가정한다. 상기 대화창에서는 A, B 및 C가 각각 전송한 하나 이상의 메시지들이 디스플레이된다. 제1 메시지 및 제2 메시지는 상기 하나 이상의 메시지에 포함될 수 있다. 이하의 도면에서는, 사용자의 이동 단말기(100)가 C의 단말기(100)이고, 특정 상대방의 단말기(101)는 A의 단말기 및 B의 단말기인 경우가 도시되었

다.

- [0098] 도 4에 도시된 바와 같이, 먼저 무선 통신부는 특정 상대방과 제1 메시지 및 제2 메시지를 순서대로 송수신하고, 제어부는 제1 메시지와 제2 메시지를 전송 시간 순서대로 디스플레이 할 수 있다(S401).
- [0099] 본 실시예에서, 제1 메시지가 제2 메시지보다 더 전에 송신되거나 수신된다. 제1 메시지와 제2 메시지 모두, 메시지 재배치 명령이 사용자에게 의해 입력되거나 외부로부터 수신되기 전에 송신되거나 수신된다.
- [0100] 제1 메시지가 제2 메시지보다 더 전에 송수신 된 바, 제1 메시지가 제2 메시지보다 전에 디스플레이된다. 제1 메시지와 제2 메시지 사이에 다른 메시지가 송수신된 경우, 상기 메시지는 제1 메시지보다 후에, 제2 메시지보다 전에 디스플레이된다.
- [0101] 일 실시예에 따르면, 상기 제1 메시지와 상기 제2 메시지는 각각 특정 상대방과의 사이에서 송수신되어 디스플레이된 복수의 메시지들 중, 사용자에게 의해 선택된 메시지 일 수 있다. 사용자는 특정 메시지를 제1 메시지로서 선택하고, 상기 특정 메시지보다 이후에 송수신된 메시지 중 하나를 제2 메시지로서 선택할 수 있다. 반대로, 사용자는 특정 메시지를 제2 메시지로서 선택하고, 상기 특정 메시지보다 이전에 송수신된 메시지 중 하나를 제1 메시지로서 선택할 수 있다.
- [0102] 일 예로, 사용자는 룬터치 입력과 터치 드래그 입력을 연속하여 수행함으로써 제1 메시지 및 제2 메시지를 선택할 수 있다.
- [0103] 제어부는 터치스크린에 디스플레이된 메시지 중 하나의 메시지 상에 룬터치 입력이 수행되면, 룬터치가 수행된 상기 메시지를 제2 메시지로서 인식할 수 있다. 상기 룬터치 후 연속으로 터치 드래그 입력이 수행되면, 제어부는 상기 터치 드래그 입력의 종료점과 중첩된 메시지를 제1 메시지로서 인식할 수 있다.
- [0104] 반대로, 제어부는 터치스크린에 디스플레이된 메시지 중 하나의 메시지 상에 룬터치 입력이 수행되면, 룬터치가 수행된 상기 메시지를 제1 메시지로서 인식할 수 있다. 상기 룬터치 후 연속으로 터치 드래그 입력이 수행되면, 제어부는 상기 터치 드래그 입력의 종료점과 중첩된 메시지를 제2 메시지로서 인식할 수 있다.
- [0105] 구체적으로, 도 5a의 (1)에 도시된 바와 같이, 사용자의 이동 단말기(100)의 터치스크린(151)에는 A, B 및 이동 단말기의 사용자(C)가 각각 전송한 복수의 메시지들(201~204)이 디스플레이될 수 있다. 상기 메시지들(201~204)은 전송 시간 순서대로 디스플레이된다.
- [0106] 도 5a의 (2)에 도시된 바와 같이, 대화창 내에서 송수신된 메시지들(201~204)이 전송 순서대로 디스플레이된 상태에서, 사용자는 하나의 메시지(204)를 룬터치 할 수 있다. 그리고 나서, 연속으로 터치 드래그 입력을 수행할 수 있다. 이 때, 사용자는 상기 터치 드래그 입력을 다른 메시지(202) 상에서 종료할 수 있다. 상기 연속된 룬터치 및 터치 드래그 명령에 응답하여, 제어부는 상기 룬터치 입력이 수행된 메시지(204)를 제2 메시지(220)로서 인식하고, 상기 터치 드래그 입력의 종료점과 중첩된 메시지(202)를 제1 메시지(210)로서 인식할 수 있다.
- [0107] 상기와 같이 제1 메시지 및 제2 메시지가 모두 디스플레이 된 상태에서, 제2 메시지에 대한 메시지 재배치 명령이 입력될 수 있다(S402). 상기 메시지 재배치 명령은, 터치스크린을 통해 사용자로부터 입력될 수 있다. 이 경우, 상기 메시지 재배치 명령은 특정 패턴의 터치 입력일 수 있다. 또는, 상기 메시지 재배치 명령은, 이동 단말기의 외부로부터 수신될 수 있다. 상기 메시지 재배치 명령은 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말 중 하나로부터 전달되거나, 메시지 서버로부터 전달될 수 있다.
- [0108] 제어부는, 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 제2 메시지를 제1 메시지 전에 재배치하여 디스플레이 할 수 있다(S403). 즉, 제1 메시지보다 후에 디스플레이된 제2 메시지가, 상기 제1 메시지보다 전에 디스플레이되도록 제2 메시지를 재배치 할 수 있다. 그 결과, 이동 단말기의 터치스크린에 디스플레이된 메시지들의 순서가 변경될 수 있다.
- [0109] 일 예로, 제어부는 터치스크린에 디스플레이된 메시지 중 하나를 룬터치 후 연속으로 수행되는 터치 드래그 입력을 상기 재배치 명령으로서 인식할 수 있다. 상기 연속된 룬터치 및 터치 드래그 입력은, 전송된 바와 같이 제1 메시지 및 제2 메시지를 특정하는 사용자 명령으로서도 처리될 수 있다. 이 경우, 사용자는 한 번의 터치 입력으로 재배치할 메시지(제2 메시지)와 상기 메시지가 재배치될 위치(제1 메시지)를 선택하고, 메시지 재배치 명령을 내릴 수 있다.
- [0110] 구체적으로, 제어부는 도 5a의 (2)에서 수행된 룬터치 및 터치 드래그 입력을 재배치 명령으로서 인식할 수 있다. 이에 대한 응답으로, 도 5a의 (3)에 도시된 바와 같이, 제어부는 선택된 제2 메시지(220)가 제1 메시지

(210) 전에 디스플레이되도록 제2 메시지(220)를 재배치 할 수 있다. 제2 메시지(220)는 제1 메시지(210)보다 이후에 전송되었음에도 불구하고, 제1 메시지(210)보다 전에 디스플레이된다.

- [0111] 도 5a의 (3)에 도시된 바와 같이, 상기 메시지 재배치 명령에 의해 디스플레이된 메시지의 순서가 변경되면, 제어부는 재배치된 메시지(220)가 다른 메시지와 구별되게 표시되도록 제어할 수 있다. 일 예로, 도 5a의 (3)에 도시된 바와 같이, 제어부는 제2 메시지(220)의 가장자리가 형광으로 표시되도록 터치스크린을 제어할 수 있다.
- [0112] 이와 함께, 제어부는 상기 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 무선 통신부가 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말에 제2 메시지의 재배치 명령을 송신하도록 무선 통신부를 제어할 수 있다(S404). 무선 통신부는 상기 메시지 재배치 명령을 상대방의 단말에 직접 전송할 수도 있고, 또는 상기 메시지 재배치 명령을 메시지 서버에 전송할 수 있다. 메시지 재배치 명령이 메시지 서버에 전송된 경우, 메시지 서버가 상기 메시지 재배치 명령을 상대방의 단말에 전송할 수 있다.
- [0113] 상기 메시지 재배치 명령은, 상대방의 단말에서 제2 메시지가 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되도록 상대방의 단말을 제어할 수 있다. 즉, 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말의 제어부는, 메시지 재배치 명령을 수신함에 따라, 제2 메시지를 제1 메시지 전에 재배치하고 메시지들이 상기 재배치된 순서에 따라 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 그 결과, 상대방의 단말에 디스플레이된 메시지들의 순서도 함께 변경될 수 있다.
- [0114] 구체적으로, 도 5b의 (1)에 도시된 바와 같이, 연속된 룬터치 및 터치 드래그 입력이 메시지 재배치 명령으로서 입력될 때, 이동 단말기(100)는 특정 상대방의 단말기(101)에 메시지 재배치 명령을 전송할 수 있다. 이 때, 상기 특정 상대방의 단말기(101)는 A의 단말기와 B의 단말기를 모두 포함한다.
- [0115] 도 5b의 (2)에 도시된 바와 같이, 특정 상대방 단말기(101)의 제어부는 상기 메시지 재배치 명령을 수신받으면, 특정 상대방의 단말기(101)에서 제2 메시지(220)가 제1 메시지(210)보다 전에 디스플레이되도록 제2 메시지(220)를 재배치 할 수 있다. 동시에, 특정 상대방 단말기(101)는 재배치된 제2 메시지(220)가 다른 메시지와 구별되게 표시되도록 제어할 수 있다. 일 예로, 도 5b의 (2)에 도시된 바와 같이 제2 메시지(220)의 가장자리가 형광으로 표시되도록 터치스크린을 제어할 수 있다.
- [0116] 한편, 도 6에는 상기 제2 실시예에 따른 이동 단말기의 제어 흐름도가 도시되어 있다. 또한, 도 7a 및 도 7b에는 각각 제2 실시예에 따라 사용자의 이동 단말기 및 특정 상대방의 이동 단말기가 동작하는 방법의 일례가 도시되어 있다.
- [0117] 도 6에 도시된 바와 같이, 먼저 무선 통신부는 특정 상대방과 제1 메시지를 송수신하고, 제어부는 제1 메시지를 디스플레이 할 수 있다(S601).
- [0118] 일 실시예에 따르면, 상기 제1 메시지는 특정 상대방과의 사이에서 송수신되어 디스플레이된 복수의 메시지들 중, 사용자에게 의해 선택된 메시지 일 수 있다.
- [0119] 구체적으로, 도 7a의 (1)에 도시된 바와 같이, 사용자의 이동 단말기(100)의 터치스크린(151)에는 A, B 및 이동 단말기의 사용자(C)가 각각 전송한 복수의 메시지들(201~203)이 디스플레이될 수 있다. 상기 메시지들(201~203)은 전송 시간 순서대로 디스플레이된다.
- [0120] 이 중, 사용자는 하나의 메시지(202)를 터치할 수 있다. 제어부는 상기 터치된 메시지(202)를 제1 메시지로서 인식할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 도 7a의 (2)에 도시된 바와 같이, 제어부는 제1 메시지로서 선택된 메시지(210)가 다른 메시지와 구별되게 표시되도록 제어할 수 있다. 일 예로, 제어부는 제1 메시지(210)의 가장자리가 형광으로 표시되도록 터치스크린을 제어할 수 있다.
- [0121] 상기와 같이 제1 메시지가 디스플레이 된 상태에서, 메시지 입력필드에 새 메시지가 입력되고, 상기 새 메시지의 전송 명령이 입력될 수 있다(S602). 이 때, 메시지 입력필드에 새로 입력되어 전송된 상기 메시지는, 제2 메시지로서 지정될 수 있으며, 이 경우 제어부는 상기 새 메시지를 제2 메시지로서 인식한다. 상기 전송 명령에 응답하여, 제어부는 새 메시지를 전송하도록 무선 통신부를 제어할 수 있다.
- [0122] 새 메시지의 전송 명령이 입력될 때, 제어부는 상기 새 메시지의 전송 명령을 상기 새 메시지에 대한 메시지 재배치 명령으로서 인식할 수 있다(S603). 제어부가 상기 새 메시지를 제2 메시지로서 인식하는 바, 상기 새 메시지의 전송 명령은 제2 메시지에 대한 메시지 재배치 명령으로서 인식된다.
- [0123] 제어부는, 새 메시지 전송 명령이 입력될 때, 상기 새 메시지를 제1 메시지 전에 재배치하여 디스플레이 할 수 있다(S604). 즉, 이미 송수신되어 디스플레이된 제1 메시지보다, 새로 전송된 메시지가 상기 제1 메시지보다 전

에 디스플레이되도록 상기 새로 전송된 메시지를 재배치 할 수 있다. 상기 새 메시지가 제2 메시지로서 인식되는 바, 결과적으로 제어부는 제1 메시지 이후에 전송된 제2 메시지가 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되도록 제어한 것이다.

- [0124] 일 실시예에 따르면, 제어부는 이동 단말기의 터치스크린에 제1 아이콘이 디스플레이되도록 제어하고, 상기 제1 아이콘 상에 터치 입력이 수행된 직후 입력되어 전송된 메시지를 제2 메시지로서 인식할 수 있다. 즉, 사용자는 새 메시지를 입력하기 전에 제1 아이콘을 터치함으로써, 새로 전송되는 메시지를 제2 메시지로서 지정할 수 있다.
- [0125] 제1 아이콘의 터치 입력이 수행되면, 제어부는 그 후 첫번째로 입력되어 전송된 메시지를 제2 메시지로서 인식할 수 있다. 또한, 제어부는 제2 메시지로서 인식된 메시지에 대한 전송 명령을 메시지 재배치 명령으로서 인식할 수 있다. 제1 아이콘이 터치되지 않은 채 새 메시지가 입력되어 전송되는 경우에는, 제어부는 상기 메시지에 대한 전송 명령을 메시지 재배치 명령으로서 인식하지 않으며, 새로 전송된 메시지는 단지 전송된 시간 순서대로 디스플레이된다.
- [0126] 구체적으로, 도 7a의 (2)에 도시된 바와 같이, 터치스크린에는 제1 아이콘(1501)이 디스플레이 될 수 있다. 도 7a의 (1)에서의 동작을 통해 제1 메시지(210)가 선택된 상태에서, 사용자는 상기 제1 아이콘(1501)을 터치할 수 있다.
- [0127] 도 7a의 (3)에 도시된 바와 같이, 사용자는 제1 아이콘(1501)을 터치한 후, 메시지 입력필드(m)에 새로운 메시지를 입력할 수 있다. 새 메시지의 입력이 완료되면, 사용자는 "전송" 아이콘을 터치함으로써, 새로 입력된 메시지의 전송을 명령할 수 있다.
- [0128] 새로 전송된 메시지는 제1 아이콘(1501)이 터치된 후 첫번째로 입력되어 전송된 메시지인 바, 제어부는 상기 새 메시지를 제2 메시지로서 인식할 수 있다. 그리고, 상기 새 메시지의 전송 명령을 제2 메시지에 대한 메시지 재배치 명령으로서 인식할 수 있다.
- [0129] 상기 메시지 재배치 명령에 응답하여, 제어부는 도 7a의 (4)에 도시된 바와 같이, 제2 메시지인 새 메시지(220)가 제1 메시지(210) 전에 재배치되어 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 그 결과, 제2 메시지(220)는 새로 전송되었음에도 불구하고, 그 이전에 전송된 제1 메시지(210)보다 전에 디스플레이된다.
- [0130] 도 7a의 (4)에 도시된 바와 같이, 새로 전송된 제2 메시지가 재배치된 상태로 디스플레이되면, 제어부는 새로 전송된 제2 메시지(220)가 다른 메시지와 구별되게 표시되도록 제어할 수 있다. 일 예로, 도 7a의 (4)에 도시된 바와 같이, 제어부는 제2 메시지(220)의 가장자리가 형광으로 표시되도록 터치스크린을 제어할 수 있다.
- [0131] 이와 함께, 제어부는 새 메시지의 전송 명령이 입력될 때, 상기 하나 이상의 특정 상대방의 단말에 새로 전송된 메시지의 재배치 명령을 송신하도록 무선 통신부를 제어할 수 있다(S605).
- [0132] 상기 메시지 재배치 명령은, 상대방의 단말에서 새로 수신된 메시지(제2 메시지)가 제1 메시지 전에 재배치되어 디스플레이되도록 상대방의 단말을 제어할 수 있다. 즉, 상대방의 단말은 사용자의 이동 단말기로부터 새로 입력되어 전송된 메시지를 수신하고, 이와 함께 메시지 재배치 명령을 수신할 수 있다. 상기 메시지 재배치 명령을 수신함에 따라, 상대방 단말의 제어부는 새로 수신된 메시지를 제1 메시지 전에 재배치하고 메시지들이 상기 재배치된 순서에 따라 디스플레이되도록 제어 할 수 있다.
- [0133] 구체적으로, 도 7b의 (1)에 도시된 바와 같이, 사용자가 "전송" 아이콘을 터치함으로써 메시지 입력필드(m)에 새로 입력된 메시지의 전송 명령이 입력될 때, 사용자의 이동 단말기(100)는 특정 상대방의 단말기(101)에 메시지 재배치 명령을 전송할 수 있다.
- [0134] 도 5b의 (2)에 도시된 바와 같이, 특정 상대방 단말기(101)의 제어부는 상기 메시지 재배치 명령을 수신받으면, 특정 상대방의 단말기(101)에서 새로 수신된 메시지(220)가 제1 메시지(210)보다 전에 디스플레이되도록 새로 수신된 메시지(220)를 재배치 할 수 있다.
- [0135] 다른 예로, 상기 제2 실시예에서, 제어부는 사용자의 명령에 따라 보조 입력필드를 생성하고 상기 보조 입력필드를 제1 메시지 전에 디스플레이함으로써 제2 메시지와 메시지 재배치 명령을 입력받을 수 있다.
- [0136] 도 8에는 보조 입력필드를 이용하여 제2 메시지 및 제2 메시지에 대한 메시지 재배치 명령을 입력받는 방법의 일례가 도시되어 있다.
- [0137] 본 실시예에 따르면, 제어부는 특정 패턴의 터치 입력이 수행됨에 따라 제1 메시지 전에 보조 입력필드가 더 디

스플레이되도록 제어하고, 상기 보조 입력필드에 입력되어 전송된 메시지를 제2 메시지로서 인식할 수 있다. 즉, 사용자는 보조 입력필드를 통해 새 메시지를 전송함으로써, 새로 전송되는 메시지를 제2 메시지로서 지정할 수 있다.

- [0138] 보조 입력필드는, 텍스트 및 이미지 데이터가 입력될 수 있는 입력필드로, 상기 입력된 데이터를 특정 상대방에게 전송하기 위한 "전송" 아이콘과 함께 디스플레이 될 수 있다. 보조 입력필드는 기 송수신되어 디스플레이된 메시지 전에 디스플레이되며, 보조 입력필드에 입력되어 전송된 메시지는 제2 메시지로서 인식되어 재배치된 후 디스플레이된다는 점에서 메시지 입력필드와 차이가 있다. 보조 입력필드는 메시지 입력필드와 함께 디스플레이 되거나, 메시지 입력필드와 따로 디스플레이 될 수 있다.
- [0139] 보조 입력필드는 사용자에게 의해 미리 선택된 제1 메시지 전에 디스플레이 될 수 있다. 또는, 특정 위치에 보조 입력필드가 디스플레이 됨으로써 터치스크린에 디스플레이된 복수의 메시지 중 제1 메시지가 선정될 수도 있다.
- [0140] 예를 들어, 상기 특정 패턴의 터치 입력이 수행된 위치에 보조 입력필드가 디스플레이되도록 설정된 경우, 제어부는 상기 터치 입력이 수행되면 보조 입력필드를 디스플레이하면서 자동적으로 상기 보조 입력필드의 후에 디스플레이된 메시지를 제1 메시지로서 인식할 수 있다. 이 경우, 사용자는 상기 특정 패턴의 터치 입력을 수행함으로써 제1 메시지를 간접적으로 선택할 수 있다.
- [0141] 상기 특정 패턴의 터치 입력은 여러 가지로 설정될 수 있다. 일 예로, 상기 특정 패턴의 터치 입력은 두 개의 메시지 사이에서 동시에 시작하여 반대 방향으로 진행되는 한 쌍의 터치 드래그 입력일 수 있다. 이 경우, 한 쌍의 포인터로 두 개의 메시지 사이를 벌리는 듯한 터치 드래그 입력을 수행하면, 상기 터치 드래그 입력이 수행된 위치에 보조 입력필드가 디스플레이 될 수 있다.
- [0142] 다른 예로, 상기 특정 패턴의 터치 입력은 특정 아이콘을 터치하는 입력일 수 있다. 이 경우, 터치스크린에 디스플레이된 특정 아이콘을 터치 시, 특정 위치에 보조 입력필드가 디스플레이 될 수 있다.
- [0143] 보조 입력필드는 제1 메시지 전에 디스플레이됨으로써, 상기 보조 입력필드에 입력되어 전송된 제2 메시지가 상기 제1 메시지 전에 디스플레이 될 것이라는 점을 사용자에게 직관적으로 알릴 수 있다.
- [0144] 구체적으로, 도 8의 (1)에 도시된 바와 같이, 이동 단말기의 터치스크린에는 기 송수신된 복수의 메시지(201~203)가 디스플레이 되어 있을 수 있다. 이 상태에서, 도 8의 (1)에 도시된 바와 같이, 사용자는 두 개의 손가락으로 두 개의 메시지(201, 202) 사이에서 동시에 시작하여 반대 방향으로 진행되는 한 쌍의 터치 드래그 입력을 수행할 수 있다.
- [0145] 제어부는 상기와 같은 터치 드래그 입력에 응답하여, 도 8의 (2)에 도시된 바와 같이 상기 두 개의 메시지(201, 202) 사이에 보조 입력필드(m-1)를 디스플레이 할 수 있다. 제어부는 보조 입력필드(m-1)를 디스플레이하면서, 상기 보조 입력필드(m-1) 후에 디스플레이된 메시지(202)를 제1 메시지(210)로서 인식할 수 있다.
- [0146] 상기와 같이 보조 입력필드(m-1)가 디스플레이되면, 도 8의 (3)에 도시된 바와 같이 사용자는 상기 보조 입력필드(m-1)에 새로운 메시지를 입력하고, "전송" 아이콘을 터치하여 보조 입력필드(m-1)에 입력된 메시지의 전송을 명령할 수 있다. 제어부는 상기 보조 입력필드(m-1)에 입력되어 전송된 메시지를, 제2 메시지로서 인식하고, 상기 전송 명령을 제2 메시지의 재배치 명령으로서 인식할 수 있다.
- [0147] 그리고 나서, 제어부는 도 8의 (4)에 도시된 바와 같이, 상기 보조 입력필드(m-1)에 입력된 제2 메시지(220)를 전송함과 동시에, 제2 메시지(220)가 제1 메시지(210) 전에 재배치되어 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 이와 함께, 제어부는 보조 입력필드(m-1)에 입력된 메시지의 전송 명령이 입력될 때, 특정 상대방의 단말에 상기 새로 전송된 메시지의 재배치 명령을 송신하도록 무선 통신부를 제어할 수 있다.
- [0148] 전송된 제1 실시예 및 제2 실시예에 따르면, 사용자의 명령에 따라 기 전송되어 디스플레이된 메시지들의 순서가 변경될 수 있다. 이 때, 메시지의 순서는 사용자 자신의 단말기에서 변경되어 디스플레이됨과 동시에, 상기 메시지들을 주고 받는 특정 상대방의 단말기에서도 변경되어 디스플레이 될 수 있다. 그 결과, 메시지 사용에 대한 활용성 및 편의성이 향상될 수 있다.
- [0149] 도 9에는 메시지가 재배치되었음을 표시하는 방법의 일례가 도시되어 있다.
- [0150] 도 9에 도시된 바와 같이, 제2 메시지가 재배치 될 때, 제어부는 제2 메시지가 재배치되었음을 알리는 제1 알림 화면(3010)이 터치스크린에 디스플레이되도록 제어할 수 있다.
- [0151] 제1 알림화면은 메시지가 재배치되었음을 알리는 문구를 포함할 수 있다. 이를 위해, 제1 알림화면은 제2 메시

지의 내용을 포함할 수도 있다. 제1 알림화면은 여러 가지로 구성될 수 있다. 일 예로, 도 9에 도시된 바와 같이, 제1 알림화면은 터치스크린에 생성되는 삽입창(3010)으로 이루어 질 수 있다. 다른 예로, 제1 알림화면은 제1 메시지와 제2 메시지의 모습을 함께 보여주는 화면으로서, 터치스크린에 현재 디스플레이된 화면과 중첩되어 반투명하게 표시되는 화면일 수 있다.

- [0152] 제1 알림화면은 제2 메시지가 재배치 될 때, 즉 이미 전송되어 디스플레이된 제2 메시지가 제1 메시지 전으로 옮겨져 디스플레이 될 때 디스플레이 될 수 있다. 또는, 제1 알림화면은 새로 입력된 제2 메시지가 제1 메시지 전에 디스플레이될 때 디스플레이 될 수 있다. 또한, 제1 알림화면은 제2 메시지의 재배치를 명령한 사용자의 이동 단말기(100, 도 5b 참조) 및 상기 메시지 재배치 명령을 수신받는 상대방의 단말기(101, 도 5b 참조) 모두에서 디스플레이 될 수 있다.
- [0153] 이하, 도 10 내지 도 15를 참조하여, 상기와 같이 대화창 화면 내의 메시지의 순서를 편집하는 구체적인 방법의 여러 가지 예에 대하여 설명하도록 한다.
- [0154] 도 10에는 이동 단말기에서 기준 메시지를 입력하는 방법의 일례가 도시되어 있고, 도 11a 및 도 11b에는 상기와 같이 입력된 기준 메시지와 특정한 관계에 있는 메시지가 제1 메시지로서 인식되어 메시지 재배치가 수행되는 방법의 여러 예가 도시되어 있다.
- [0155] 일 실시예에 따르면, 제어부는 사용자에 의해 기준 메시지로서 지정된 메시지의 직후에 디스플레이된 메시지를 제1 메시지로서 인식할 수 있다. 이 경우, 메시지 재배치 명령이 입력될 때, 제어부는 제2 메시지가 상기 기준 메시지와 제1 메시지 사이에 재배치되어 디스플레이되도록 제어할 수 있다.
- [0156] 기준 메시지는 기 송수신되어 터치스크린에 디스플레이 된 메시지 중, 메시지가 전송될 때 사용자에 의해 기준 메시지로서 지정된 메시지 일 수 있다. 이 때, 제어부는 제2 아이콘 상에 터치 입력이 수행된 직후 입력되어 전송된 메시지를 기준 메시지로서 인식할 수 있다.
- [0157] 또는, 기준 메시지는 기 송수신되어 터치스크린에 디스플레이 된 메시지 중 사용자에 의해 기준 메시지로서 선택된 메시지 일 수 있다. 또는, 기준 메시지는 기 송수신되어 터치스크린에 디스플레이 된 메시지 중, 특정 단어, 문장 또는 문장부호를 포함하는 메시지 일 수 있다.
- [0158] 기준 메시지가 지정되는 경우, 상기 기준 메시지 직후에 디스플레이된 메시지가 자동으로 제1 메시지로서 지정될 수 있다. 따라서, 기준 메시지는 제1 메시지가 송수신되기 이전에 송수신된 메시지 중 가장 늦게 송수신된 메시지 일 수 있다. 사용자는 기준 메시지를 지정함으로써, 기 송수신되어 제1 메시지를 간접적으로 지정할 수 있다.
- [0159] 기준 메시지는 제1 메시지의 발신자와 무관하게 지정될 수 있다. 바람직하게는, 기준 메시지와 제2 메시지의 발신자는 서로 상이한 것이 바람직하다. 즉, 기준 메시지는 상대방에 의해 기준 메시지로서 지정되어 전송된 메시지 인 것이 바람직하다.
- [0160] 기준 메시지가 지정됨으로써 제1 메시지가 선택되고, 제2 메시지에 대한 메시지 재배치 명령이 입력되면, 제어부는 상기 제2 메시지를 기준 메시지와 제1 메시지 사이에 재배치한다. 즉, 제2 메시지는 기준 메시지의 후에, 제1 메시지의 전에 재배치되어 디스플레이 될 수 있다. 이 때, 상기 제2 메시지는 기 송수신되어 디스플레이된 복수의 메시지 중 사용자에 의해 선택된 메시지가거나, 새로 입력된 메시지 일 수 있다.
- [0161] 본 실시예에 따르면, 사용자는 제2 메시지가 특정 메시지(기준 메시지)의 직후에 디스플레이되도록 메시지의 순서를 재배치 할 수 있다. 그 결과, 메시지의 순서를 편집하는 방법이 더 확장될 수 있다. 본 실시예는, 예를 들어 기준 메시지가 답변을 요하는 질문을 포함하고, 제2 메시지가 상기 질문에 대한 답변을 포함하는 경우 효율적으로 사용될 수 있다.
- [0162] 구체적으로, 상대방은 도 10에 도시된 작업을 통해 이동 단말기(100)의 사용자에게 기준 메시지를 전송할 수 있다. 도 10의 (1)에 도시된 바와 같이, 상대방의 단말(101)에는 대화창이 디스플레이 될 수 있고, 메시지 입력필드 근처에 제2 아이콘(1502)이 함께 디스플레이 될 수 있다.
- [0163] 상대방은 상기 제2 아이콘(1502)에 터치 입력을 수행한 직후, 도 10의 (2)에 도시된 바와 같이 메시지 입력필드(m)에 새로운 메시지를 입력하여 전송할 수 있다. 상기 새로운 메시지는 제2 아이콘(1502)이 터치된 직후에 전송된 바, 기준 메시지로서 지정될 수 있다.
- [0164] 도 10의 (3)에 도시된 바와 같이, 대화창 내에서 기준 메시지는 제3 아이콘(1503)과 함께 디스플레이 될 수 있

다. 상기 제3 아이콘(1503)은 상기 제3 아이콘(1503)에 인접한 메시지(200)가 기준 메시지로서 지정되었음을 사용자에게 알려줄 수 있다. 또한, 제3 아이콘(1503)은 상기 기준 메시지(200)를 수신 받은 단말기에도 기준 메시지(200)와 함께 디스플레이 될 수 있다.

- [0165] 상대방이 기준 메시지(200)를 전송한 뒤, 다른 메시지(210, 203)들이 더 송수신되어 상대방의 단말(101)에 디스플레이 될 수 있다. 이 중, 상대방 단말(101)의 제어부는 기준 메시지(200)의 직후에 디스플레이된 메시지는 제 1 메시지(210)로서 인식한다.
- [0166] 상기와 같은 작업을 통해 상대방이 기준 메시지를 전송한 경우, 이동 단말기(100)의 사용자는 도 11a 또는 도 11b에 도시된 작업을 통해 제2 메시지를 재배치 할 수 있다. 도 11a 및 도 11b의 (1)에 도시된 바와 같이, 상대방으로부터 기준 메시지(200)가 수신되면, 기준 메시지(200)와 함께 제3 아이콘(1503)이 디스플레이 될 수 있다.
- [0167] 사용자의 이동 단말기(100)의 제어부는 기준 메시지(200)가 수신됨에 따라, 상기 기준 메시지(200)의 직후에 송수신되어 디스플레이된 메시지(210)를 제1 메시지로서 인식할 수 있다. 제어부가 제1 메시지(210)를 인식한 상태에서, 도 11a 및 도 11b의 (1)에 도시된 바와 같이, 사용자는 제2 메시지의 입력을 위해 상기 제3 아이콘(1503)을 터치할 수 있다.
- [0168] 일 실시예에 따르면, 도 11a의 (2)에 도시된 바와 같이, 제어부는 제3 아이콘(1503) 상에 터치 입력이 감지되면 기준 메시지(200)와 제1 메시지(210) 사이에 보조 입력필드(m-1)가 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 이 경우, 상기 제3 아이콘(1503)을 터치하는 터치 입력이, 보조 입력필드가 디스플레이되게 하기 위한 터치 입력으로서 수행될 수 있다. 도 11a의 (2)에 도시된 바와 같이 사용자는 상기 보조 입력필드(m-1)에 새로운 메시지를 입력하여 전송할 수 있으며, 제어부는 상기 보조 입력필드(m-1)에 입력되어 전송된 메시지를 제2 메시지로서 인식할 수 있다. 이와 함께, 제어부는 상기 새 메시지의 전송 명령을 제2 메시지의 재배치 명령으로서 인식할 수 있다.
- [0169] 다른 실시예에 따르면, 도 11b의 (2)에 도시된 바와 같이, 제어부는 제3 아이콘(1503) 상에 터치 입력이 감지되어도 보조 입력필드를 디스플레이 하지 않을 수 있다. 그 대신, 제어부는 상기 터치 입력이 수행된 직후에 메시지 입력필드(m)에 입력되어 전송된 메시지를 제2 메시지로서 인식할 수 있다. 도 11b의 (2)에 도시된 바와 같이, 사용자가 제3 아이콘(1503)을 터치한 직후 메시지 입력필드(m)에 새로운 메시지를 입력하여 전송하면, 제어부는 상기 새 메시지를 제 2 메시지로서, 그리고 상기 새 메시지의 전송 명령을 제2 메시지의 재배치 명령으로서 인식할 수 있다.
- [0170] 상기와 같이 이동 단말기(100)의 사용자가 제2 메시지를 입력하여 전송하면, 도 11a 및 도 11b의 (3)에 도시된 바와 같이 상기 제2 메시지는 재배치되어 디스플레이 될 수 있다. 제어부는 상기 새로 전송된 메시지(220, 제2 메시지)가 기준 메시지(200)와 제1 메시지(210) 사이에 재배치되어 디스플레이 되게 할 수 있다. 그 결과, 제2 메시지(220)는 상대방에 의해 기준 메시지로서 지정된 메시지(200) 바로 뒤에 디스플레이 될 수 있다. 상대방은, 기준 메시지를 설정함으로써 제2 메시지가 재배치될 순서를 미리 특정할 수 있다.
- [0171] 도 12에는 기준 메시지로서 지정된 메시지가 복수개 존재하는 경우 제2 메시지의 입력 방법의 일례가 도시되어 있다.
- [0172] 일 실시예에 따르면, 기준 메시지가 복수인 경우, 제어부는 복수의 기준 메시지 중 사용자에게 의해 선택된 메시지의 직후에 디스플레이된 메시지를 상기 제1 메시지로서 인식할 수 있다. 즉, 제2 메시지가 재배치 될 때, 상기 제2 메시지는 복수의 기준 메시지 중 사용자에게 의해 선택된 메시지의 바로 뒤에 디스플레이 될 수 있다.
- [0173] 이를 위해, 제어부는 이동 단말기의 터치스크린에 제4 아이콘이 디스플레이되도록 제어하고, 상기 제4 아이콘 상에 터치 입력이 수행됨에 따라, 상기 복수의 기준 메시지가 연속하여 함께 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 이 때, 상기 제4 아이콘은 사용자에게 복수의 기준 메시지가 존재함을 알리는 역할을 할 수 있다.
- [0174] 복수의 메시지가 각각 기준 메시지로서 지정된 경우, 복수의 기준 메시지가 존재할 수 있다. 복수의 기준 메시지 각각의 발신자는 동일하거나, 상이할 수 있다. 복수의 기준 메시지는 연속되어 송수신 될 수도 있고, 또는 불연속적으로 송수신 될 수도 있다. 후자의 경우, 두 개의 기준 메시지 사이에 하나 이상의 다른 메시지가 송수신 될 수도 있다. 복수의 기준 메시지는 각각 제3 아이콘과 함께 디스플레이 될 수 있다. 즉, 복수의 기준 메시지 각각의 근처에는 제3 아이콘이 디스플레이되어, 인접된 메시지가 기준 메시지로서 지정되었음을 나타낼 수 있다.
- [0175] 하나의 기준 메시지 직후에 송수신되어 디스플레이된 메시지가 다른 기준 메시지인 경우, 제어부는 상기 다른

기준 메시지를 제1 메시지로 인식한다. 이 경우, 제2 메시지에 대한 메시지 재배포 명령이 입력되면, 제2 메시지는 상기 하나의 기준 메시지와 상기 다른 기준 메시지의 사이에 재배포되어 디스플레이 될 수 있다.

- [0176] 구체적으로, 도 12의 (1)에 도시된 바와 같이, 사용자의 이동 단말기(100)에는 제2 기준 메시지(200b) 및 상기 제2 기준 메시지(200b)가 송수신된 이후에 송수신된 복수의 메시지(202, 203)가 디스플레이 될 수 있다. 이와 함께, 복수의 기준 메시지가 존재함을 알리는 제4 아이콘(1504)이 디스플레이 될 수 있다. 사용자는, 도 12의 (1)에 도시된 바와 같이, 상기 제4 아이콘(1504) 상에 터치 입력을 수행할 수 있다.
- [0177] 제4 아이콘(1504) 상에 터치 입력이 감지되면, 제어부는 도 12의 (2)에 도시된 바와 같이, 복수의 기준 메시지(200a, 200b)를 연속하여 함께 디스플레이 할 수 있다. 상기 복수의 기준 메시지는 제1 기준 메시지(200a)와 제2 기준 메시지(200b)를 포함할 수 있다. 제1 기준 메시지(200a)는, 제2 기준 메시지(200b)보다 이전에 송수신된 메시지 중, 기준 메시지로서 지정된 메시지일 수 있다. 도 12의 (2)에 도시된 바와 같이, 제1 기준 메시지(200a)는 B에 의해 발신된 메시지인 반면, 제2 기준 메시지(200b)는 A에 의해 발신된 메시지일 수 있다.
- [0178] 제어부는 상기 제1 및 제2 기준 메시지(200a, 200b)를 터치스크린의 하단 또는 상단에 디스플레이 할 수 있다. 또는, 상기 제1 및 제2 기준 메시지(200a, 200b)의 내용이 포함된 팝업창을 생성할 수도 있다. 또는, 제어부는 상기 제1 및 제2 기준 메시지(200a, 200b)를 반투명하게 처리한 뒤 다른 메시지와 중첩하여 디스플레이 할 수 있다. 사용자는 도 12의 (2)에 도시된 바와 같이, 상기 디스플레이된 제1 및 제2 기준 메시지(200a, 200b) 중 제1 기준 메시지(200a)를 터치하여 선택할 수 있다.
- [0179] 일 실시예에 따르면, 제어부는 상기 선택된 기준 메시지(200a)가 터치스크린에 디스플레이되도록 대화창 화면을 자동으로 스크롤 할 수 있다. 도 12의 (3)에 도시된 바와 같이, 제어부는 제1 기준 메시지(200a)가 디스플레이 될 때까지, 대화창 화면을 위로 스크롤 할 수 있다. 이와 함께, 제어부는 상기 선택된 기준 메시지, 즉 제1 기준 메시지(200a) 직후에 송수신되어 디스플레이된 메시지(210)를 제1 메시지로서 인식할 수 있다.
- [0180] 도 12의 (3)에 도시된 바와 같이, 복수의 기준 메시지 중 선택된 기준 메시지는 다른 메시지와 구별되게 표시될 수 있다. 일 예로, 제1 기준 메시지(200a)의 가장자리는 형광으로 표시될 수 있다. 또한, 제1 기준 메시지(200a)는 제2 기준 메시지(200b)와 마찬가지로 제3 아이콘(1503)과 함께 디스플레이 될 수 있다. 도 12의 (3)에 도시된 바와 같이, 사용자는 제2 메시지의 입력을 위해 상기 제3 아이콘(1503)을 터치할 수 있다.
- [0181] 제3 아이콘(1503) 상에 터치 입력이 감지되면, 도 12의 (4)에 도시된 바와 같이 제어부는 선택된 기준 메시지, 즉 제1 기준 메시지(200a)와 제1 메시지(210) 사이에 보조 입력필드(m-1)가 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 사용자가 상기 보조 입력필드(m-1)에 새로운 메시지를 입력하여 전송하면, 제어부는 상기 보조 입력필드(m-1)에 입력되어 전송된 메시지를 제2 메시지로서 인식할 수 있다. 그리고 나서, 상기 제2 메시지를 전송함과 동시에 상기 제2 메시지를 제1 기준 메시지(200a)와 제1 메시지(210) 사이에 재배포하여 디스플레이 할 수 있다.
- [0182] 도 13에는 하나 이상의 기준 메시지 중 하나의 기준 메시지가 터치스크린에 표시되는 방법의 일례가 도시되어 있고, 도 14에는 도 13의 실시예에서 하나 이상의 기준 메시지 중 다른 기준 메시지가 터치스크린에 표시되는 방법의 일례가 도시되어 있다.
- [0183] 일 실시예에 따르면, 제어부는 기준 메시지의 내용이 메시지 입력필드 내에 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 기준 메시지의 내용은, 메시지 입력필드 내에서 반투명하게 디스플레이 될 수 있다. 또한, 기준 메시지의 내용과 함께 기준 메시지의 발신자가 메시지 입력필드 내에 디스플레이 될 수 있다.
- [0184] 기준 메시지가 복수인 경우, 제어부는 복수의 기준 메시지 중 하나의 내용이 메시지 입력필드에 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 이때, 기준 메시지의 내용과 함께 전체 기준 메시지의 개수와, 메시지 입력필드에 디스플레이된 기준 메시지의 순서가 메시지 입력필드 내에 디스플레이 될 수 있다.
- [0185] 메시지 입력필드에 복수의 기준 메시지 중 특정 기준 메시지의 내용이 디스플레이된 상태에서 제1 아이콘이 터치되는 경우, 제어부는 상기 제1 아이콘이 터치된 직후 입력되어 전송된 메시지가 상기 특정 기준 메시지 직후에 재배포되어 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 이를 위해, 제어부는 복수의 기준 메시지 중 사용자가 제1 아이콘 터치 시 메시지 입력필드에 디스플레이되어 있던 메시지의 직후에 디스플레이된 메시지를 제1 메시지로서 인식할 수 있다.
- [0186] 본 실시예에 의하면, 사용자는 기 입력된 기준 메시지의 내용을 간편하게 확인할 수 있다. 또한, 복수의 기준 메시지가 존재하는 경우에도, 사용자는 새로 입력되는 메시지가 상기 복수의 기준 메시지 중 어떤 메시지의 직후에 재배포 될 것인지 직관적으로 알 수 있다.

- [0187] 구체적으로, 도 13의 (1)에 도시된 바와 같이, 메시지 입력필드(m)에는 특정 기준 메시지(200b)의 내용이 디스플레이 될 수 있다. 도 13의 (1)에서는 대화창에 상기 특정 기준 메시지(200b)가 함께 디스플레이된 모습이 도시되었지만, 이후에 송수신된 메시지가 증가하여 상기 특정 기준 메시지(200b)가 화면에서 보이지 않게 되더라도 상기 기준 메시지(200b)의 내용이 메시지 입력필드(m)에서 유지될 수 있다.
- [0188] 상기와 같이 특정 기준 메시지(200b)의 내용이 디스플레이된 상태에서 제1 아이콘(1501)에 터치 입력이 수행되면, 제어부는 상기 메시지 입력필드(m)에 디스플레이된 기준 메시지(200b)의 직후에 디스플레이된 메시지를 제1 메시지(210)로서 인식할 수 있다. 그리고, 도 13의 (2)에 도시된 바와 같이, 상기 기준 메시지(200b)와 제1 메시지(210) 사이에 보조 입력필드(m-1)가 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 사용자는 상기 보조 입력필드(m-1)에 새로운 메시지를 입력함으로써 새 메시지가 상기 기준 메시지(200b)와 제1 메시지(210) 사이에 재배치되어 디스플레이되게 할 수 있다.
- [0189] 한편, 일 실시예에 따르면, 도 13의 (1)에서 메시지 입력필드(m)에 디스플레이된 기준 메시지(200b)는 복수의 기준 메시지 중 하나일 수 있다. 일 예로, 메시지 입력필드(m)에 디스플레이된 메시지는 제2 기준 메시지(200b)일 수 있으며, 상기 제2 기준 메시지(200b)보다 이전에 송수신된 제1 기준 메시지(200b)가 존재할 수 있다.
- [0190] 일 실시예에 따르면, 도 14의 (1)에 도시된 바와 같이, 사용자는 메시지 입력필드(m) 상에 메시지 입력필드(m)의 길이방향을 따라 수행되는 터치 드래그 입력(30)을 수행할 수 있다. 제어부는 상기 터치 드래그 입력(30)이 감지되면, 도 14의 (2)에 도시된 바와 같이 메시지 입력필드(m)에 디스플레이된 기준 메시지의 내용을 제1 기준 메시지(200a)의 내용으로 변경할 수 있다. 제1 기준 메시지는 도 14의 (2)의 대화창 화면에 디스플레이된 메시지들보다 이전에 송수신된 바, 도 14의 (2)의 대화창 화면에서는 디스플레이되지 않을 수 있다.
- [0191] 메시지 입력필드(m)에 디스플레이된 기준 메시지가 제1 기준 메시지(200a)로 변경된 상태에서 제1 아이콘에 터치 입력이 수행되면, 제어부는 도 14의 (3)에 도시된 바와 같이 제1 기준 메시지(200a)의 직후에 디스플레이된 메시지를 제1 메시지(210)로서 인식하고 상기 제1 기준 메시지(200a)와 제1 메시지(210) 사이에 보조 입력필드(m-1)가 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 사용자는 상기 보조 입력필드(m-1)에 새로운 메시지를 입력함으로써, 새 메시지가 제1 기준 메시지(200a)와 제1 메시지(210) 사이에 재배치되어 디스플레이되게 할 수 있다.
- [0192] 이와 함께, 도 14의 (3)에 도시된 바와 같이, 제어부는 대화창 화면에서 상기 제1 기준 메시지(200a)가 디스플레이되도록 상기 대화창 화면을 자동으로 스크롤 할 수 있다. 이 경우, 사용자가 제1 아이콘(1501)을 터치하는 동작에 대한 응답으로 대화창 화면이 변경되어, 사용자에게 제1 기준 메시지(200a)가 보여질 수 있다.
- [0193] 도 15에는 하나 이상의 기준 메시지 중 하나의 기준 메시지가 터치스크린에 표시되는 방법의 다른 예가 도시되어 있다.
- [0194] 일 실시예에 따르면, 제어부는 기준 메시지의 내용이 포함된 제2 알림 화면이 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 제2 알림 화면은 터치스크린에 디스플레이된 대화창 화면과 중첩되어 디스플레이 될 수 있다. 일 예로, 제2 알림 화면은 팝업창으로써 디스플레이 될 수 있다. 다른 예로, 제2 알림 화면은 대화창 화면과 중첩되어 디스플레이된 반투명한 화면일 수 있다.
- [0195] 구체적으로, 도 15의 (1)에 도시된 바와 같이, 특정 기준 메시지(200a)의 내용이 포함된 제2 알림 화면(3020)이 대화창 화면의 일측에 디스플레이 될 수 있다. 상기 제2 알림 화면(3020)은 반투명하게 구성될 수 있다. 상기 제2 알림 화면(3020)은 제1 아이콘이 터치됨으로써 새 메시지가 제2 메시지로서 입력되기 전까지, 계속하여 디스플레이 될 수 있다.
- [0196] 제2 알림 화면(3020)이 디스플레이된 상태에서 제1 아이콘에 터치 입력이 수행되면, 제어부는 직후에 입력되는 새로운 메시지를 상기 제2 알림 화면(3020)에 포함된 기준 메시지(200a) 직후에 재배치되어 디스플레이되도록 제어할 수 있다. 이를 위해, 제어부는 상기 기준 메시지(200a)의 직후에 디스플레이된 메시지를 제1 메시지(210)로서 인식하고, 도 15의 (2)에 도시된 바와 같이 상기 기준 메시지(200a)와 제1 메시지(210) 사이에 보조 입력필드(m-1)가 디스플레이되도록 제어할 수 있다.
- [0197] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 대화창 화면에서 서로간에 메시지를 주고 받는 사용자들 사이에서 설문 및 통계 기능이 더 제공될 수 있다. 이하, 도 16a 및 도 16b를 참조하여 본 실시예에 따른 이동 단말기의 동작을 살펴볼 수 있다.
- [0198] 본 실시예에 따르면, 제어부는 입력 도는 수신된 설문 메시지에 포함된 설문이 디스플레이되도록 더 제어할 수

있다. 또한, 상기 설문 메시지에 대한 회신 메시지가 송수신되면, 상기 송수신된 회신 메시지를 기초로 상기 설문 통계가 디스플레이되도록 제어할 수 있다.

- [0199] 설문 메시지는 발신자에 의해 설문 메시지로서 지정되어 전송될 수 있다. 일 예로, 설문 메시지는 제어부에 설문 메시지임을 알리는 태그와 함께 전송될 수 있다. 설문 메시지에는 해당 설문 제목, 질문 및 하나 이상의 보기가 포함될 수 있다. 설문 메시지의 작성자는 보기의 개수 및 내용을 변경할 수 있다.
- [0200] 회신 메시지 또한 발신자에 의해 회신 메시지로서 지정되어 전송될 수 있다. 제어부는 회신 메시지로서 지정된 메시지를 입력 또는 수신 받으면, 상기 회신 메시지로부터 특정 키워드를 검색할 수 있다. 제어부는 동일한 키워드가 포함된 회신 메시지를 세어 통계를 낼 수 있다.
- [0201] 또는, 설문 메시지에 하나 이상의 보기가 포함된 경우, 사용자가 상기 하나 이상의 보기 중 하나가 선택 시 회신 메시지가 전송될 수 있다. 상기 회신 메시지에는 선택된 보기의 내용이 포함되어 있으며, 제어부는 동일한 보기가 포함된 회신 메시지를 세어 통계를 낼 수 있다.
- [0202] 구체적으로, 도 16a의 (1)에 도시된 바와 같이, 사용자는 제5 아이콘(1505)을 터치함으로써 설문 메시지를 전송할 수 있다. 제5 아이콘(1505)은 메시지 입력필드와 인접하게 디스플레이 될 수 있으며, 제2 메시지의 입력을 위한 제1 아이콘과 구별되게 디스플레이 될 수 있다.
- [0203] 제5 아이콘(1505)이 터치되면, 제어부는 도 16a의 (2)에 도시된 바와 같이 설문 메시지 화면(4010)이 디스플레이 되도록 제어할 수 있다. 상기 설문 메시지 화면(4010)은, 설문 제목을 입력하기 위한 입력필드와, 하나 이상의 보기를 입력하기 위한 입력필드를 포함할 수 있다. 도 16a의 (2)에 도시된 바와 같이 제목과 보기를 입력 후 '전송' 아이콘을 터치하면, 상기 설문 메시지가 포함된 메시지가 설문 메시지로서 전송될 수 있다.
- [0204] 설문 메시지가 입력되거나 수신되면, 도 16b의 (1)에 도시된 바와 같이 터치스크린에는 제6 아이콘(1506)이 디스플레이 될 수 있다. 제6 아이콘(1506)은 이전에 입력되거나 수신된 설문 메시지가 존재함을 나타낸다. 제어부는 제6 아이콘(1506) 상에 수행된 터치 입력에 응답하여, 도 16b의 (2)에 도시된 바와 같이 설문 메시지 화면(4020)이 디스플레이 되도록 제어할 수 있다.
- [0205] 도 16b의 (2)에 도시된 바와 같이 설문 메시지 화면(4020)이 디스플레이 되면, 사용자는 상기 설문 메시지 화면(4020)에 포함된 보기 중 하나를 선택할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 "속초"의 보기를 선택할 수 있다. 상기 와 같이 보기 중 하나가 선택되면, 제어부는 상기 선택된 보기가 포함된 회신 메시지가 자동으로 전송되도록 제어할 수 있다.
- [0206] 대화창에서 서로 메시지를 송수신하는 사용자 모두로부터 회신 메시지가 전송되면, 제어부는 상기 전송된 복수의 회신 메시지를 기초로 설문 통계 계산할 수 있다. 구체적으로, 제어부는 각 회신 메시지에 포함된 보기의 수를 세어 통계를 계산할 수 있다. 통계의 계산이 완료되면, 제어부는 도 16b의 (3)에 도시된 바와 같이 통계 화면(4030)이 디스플레이 되도록 제어할 수 있다. 또는, 제어부는 각각의 회신 메시지가 입력 또는 수신될 때마다 통계를 계산하여 중간 통계 화면을 출력할 수도 있다.
- [0207] 이하, 도 17 및 도 18을 참조하여 전송된 실시예들을 구현하기 위한 이동 단말기 및 서버의 구체적인 구성에 대해 살펴보도록 한다.
- [0208] 도 17에는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기(100)의 블록 구성도(block diagram)가 도시되어 있다. 도 17에 도시된 바와 같이, 이동 단말기(100)는 무선 통신부(110), 디스플레이부(151) 및 제어부(180)를 포함할 수 있다. 구체적으로, 무선 통신부(110)는 메시지 수신부(112a) 및 메시지 송신부(112b)를 포함할 수 있고, 제어부(180)는 메시지 표시부(181a), 메시지 입력부(181b) 및 메시지 버퍼 관리부(181)를 포함할 수 있다.
- [0209] 메시지 수신부(112a)는 타 이동 단말기 또는 메시지 송수신 서버로부터 메시지를 수신받는다. 메시지를 수신받은 메시지 수신부(112a)는, 수신된 메시지를 메시지 버퍼 관리부(181)에서 사용하는 데이터 형식으로 변환하여 메시지 버퍼 관리부(181)에 전달할 수 있다.
- [0210] 한편, 메시지 입력부(181b)는 디스플레이부(151)에서 사용자가 메시지로서 입력한 텍스트, 이미지 등의 데이터를 메시지 버퍼 관리부(181)에서 사용하는 데이터 형식으로 변환하여 메시지 버퍼 관리부(181)에 전달할 수 있다. 또한, 메시지 입력부(181b)는 디스플레이부(151)를 통해 입력된 메시지 재배치 명령을 메시지 버퍼 관리부(181)에 전달할 수 있다.
- [0211] 메시지 버퍼 관리부(181)는 메시지 입력부(181b)로부터 메시지를 입력받아 재배치의 수행 여부를 결정할 수 있

151: 터치스크린

210: 제1 메시지

220: 제2 메시지

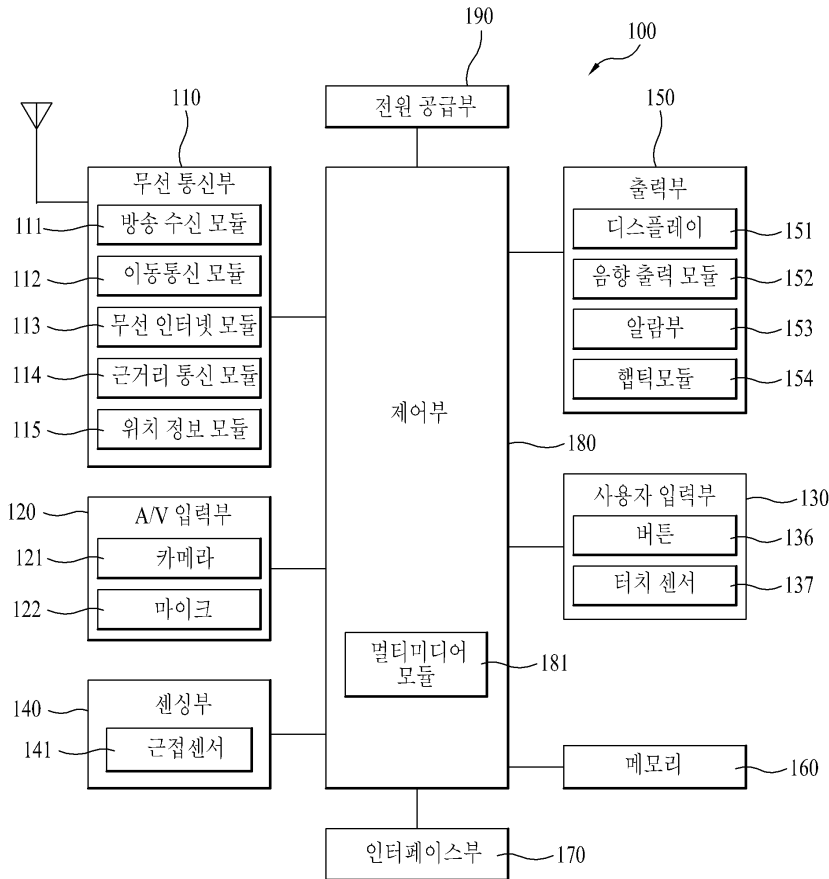
200: 기준 메시지

m: 메시지 입력필드

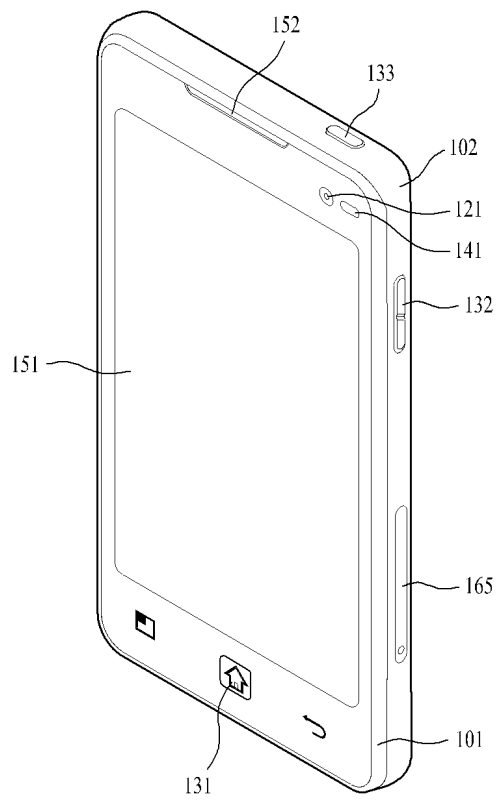
m-1: 보조 입력필드

도면

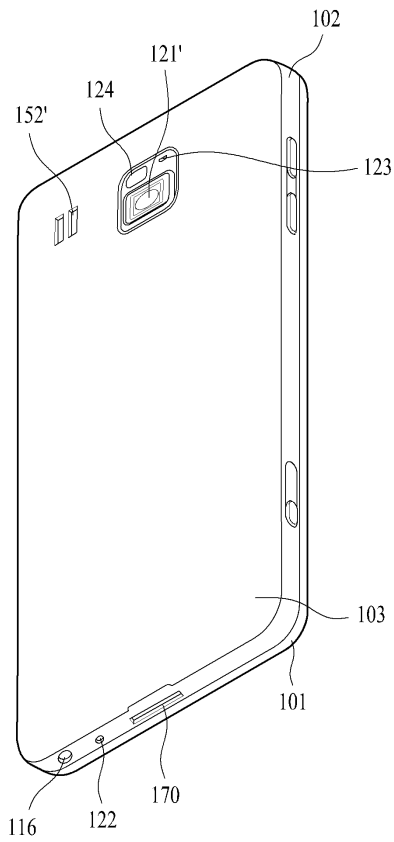
도면1



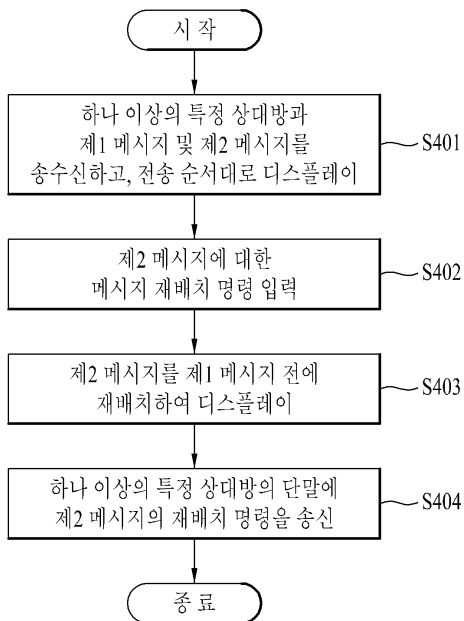
도면2



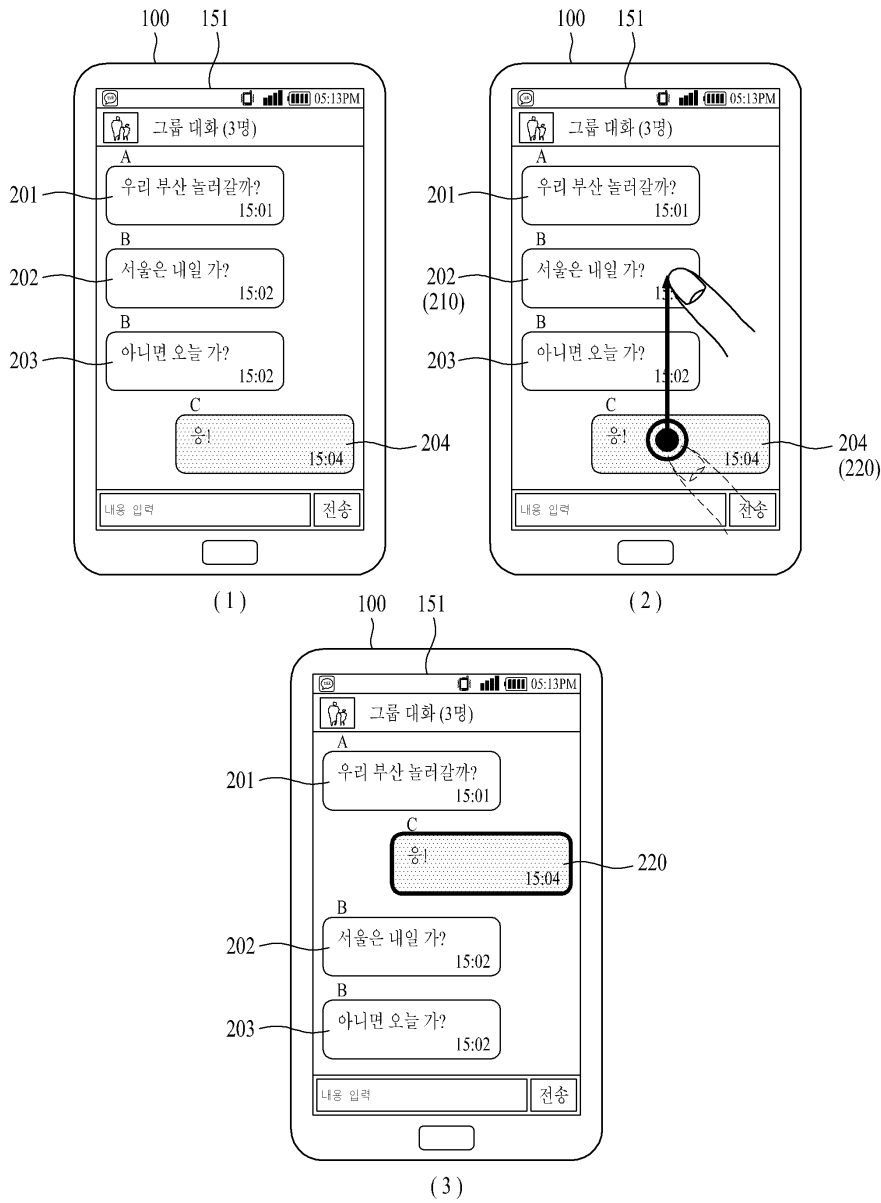
도면3



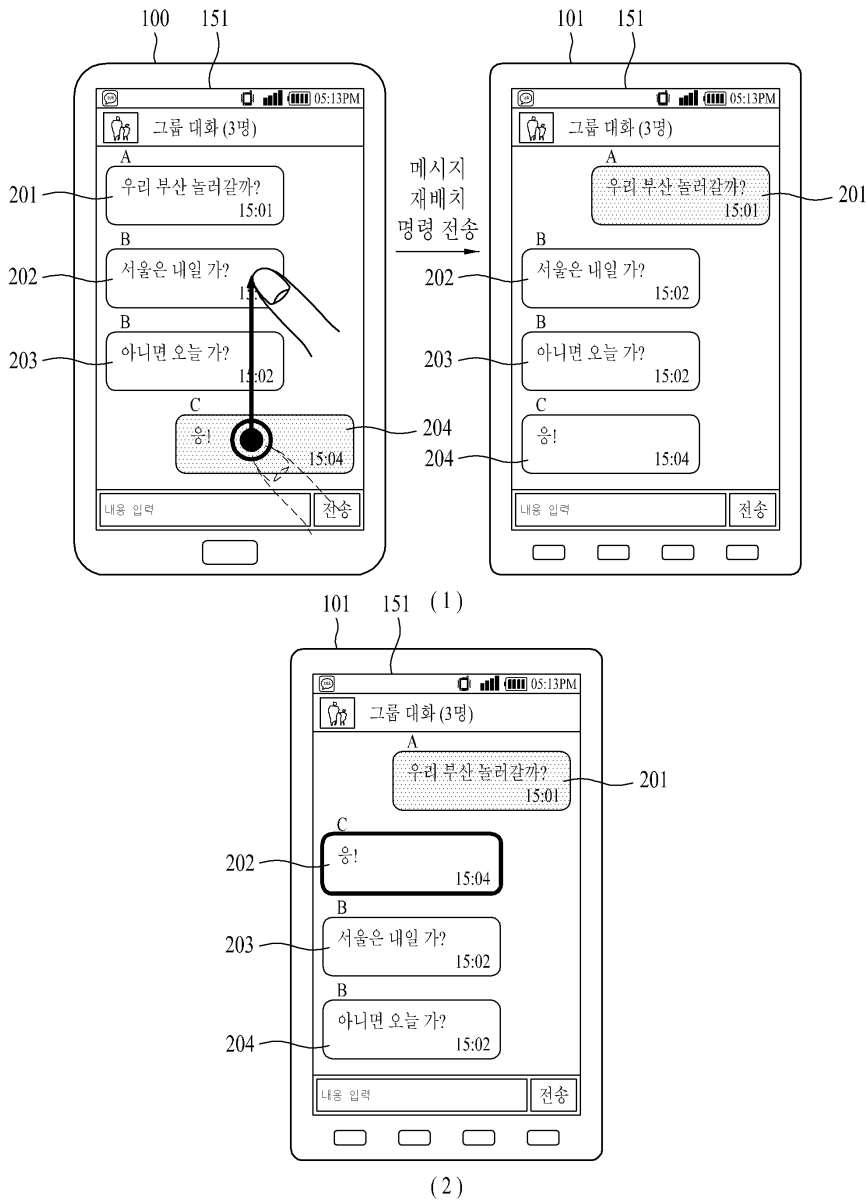
도면4



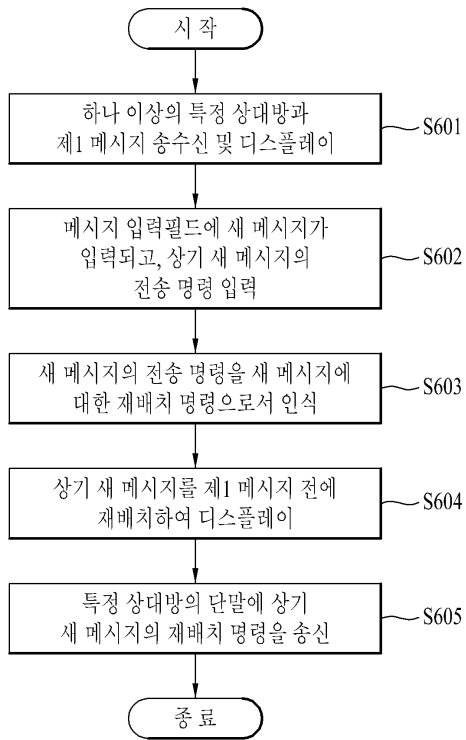
도면5a



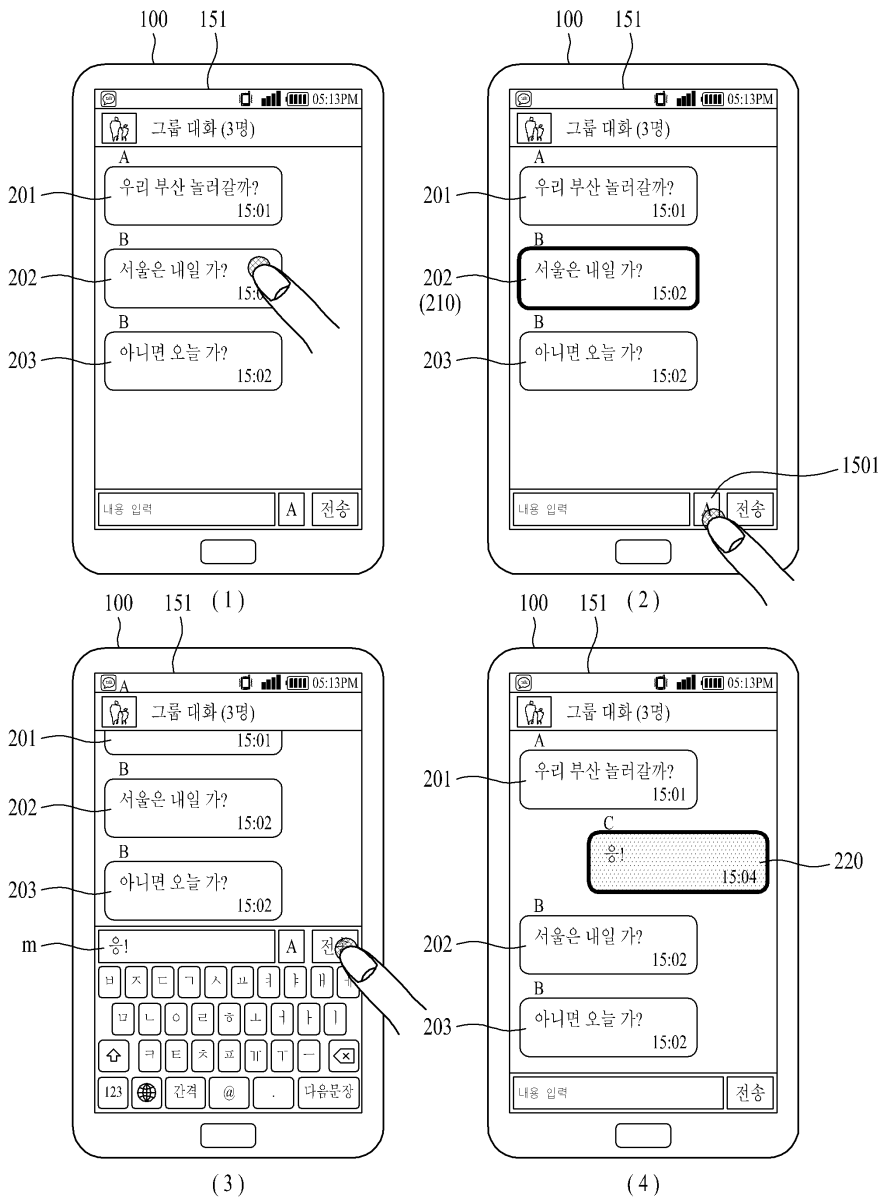
도면5b



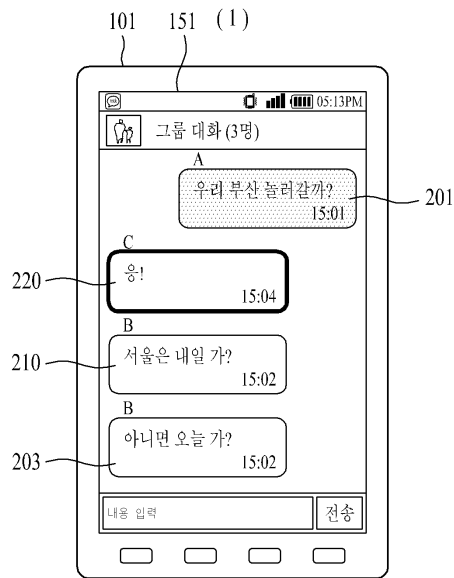
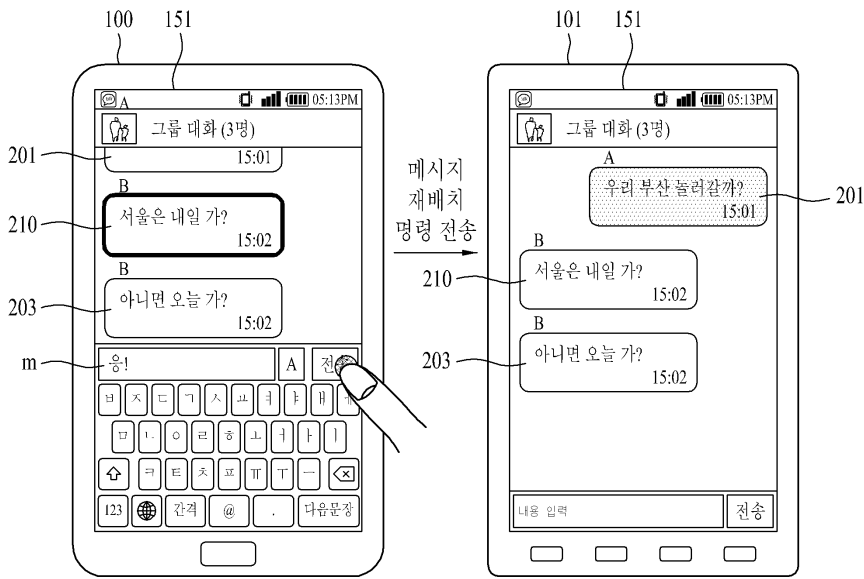
도면6



도면7a

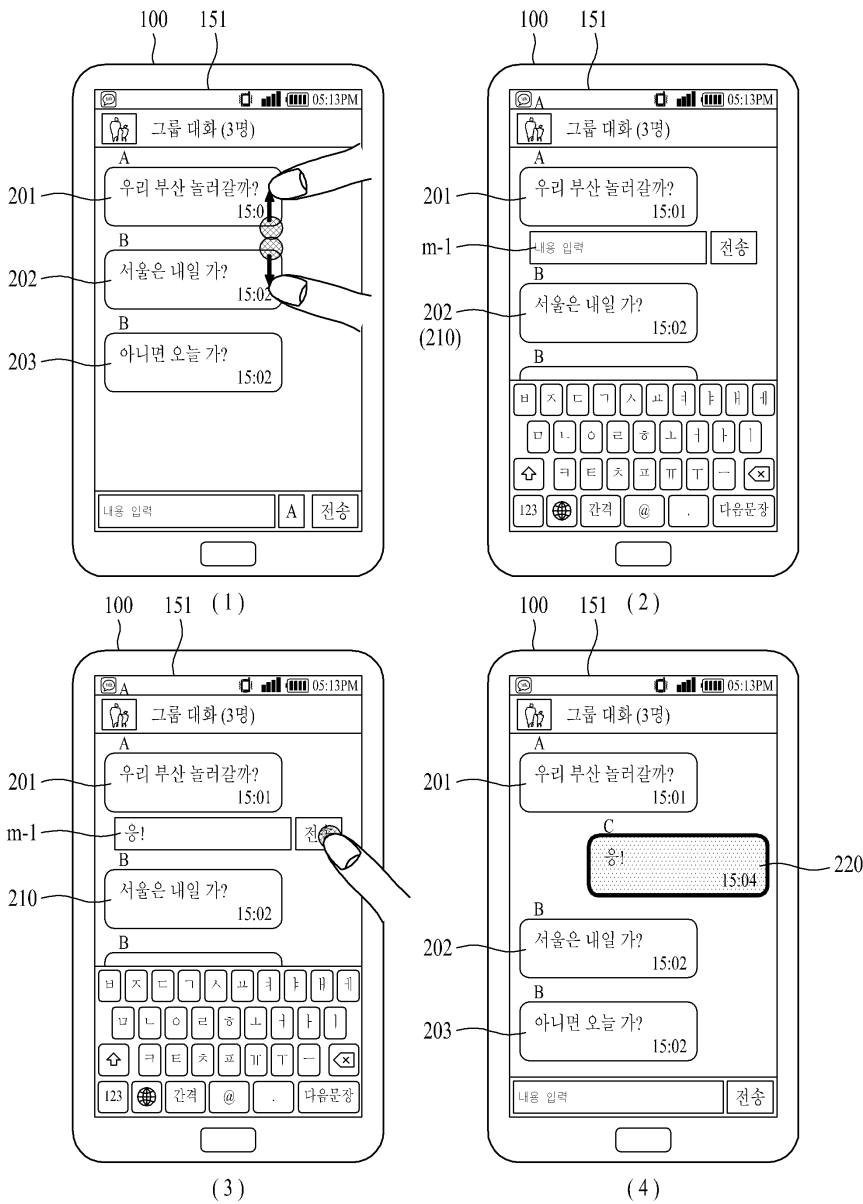


도면7b

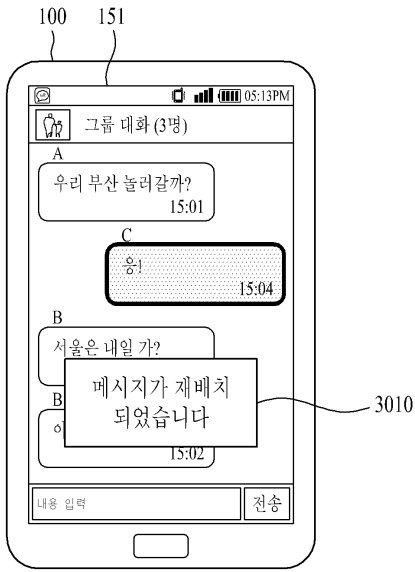


(2)

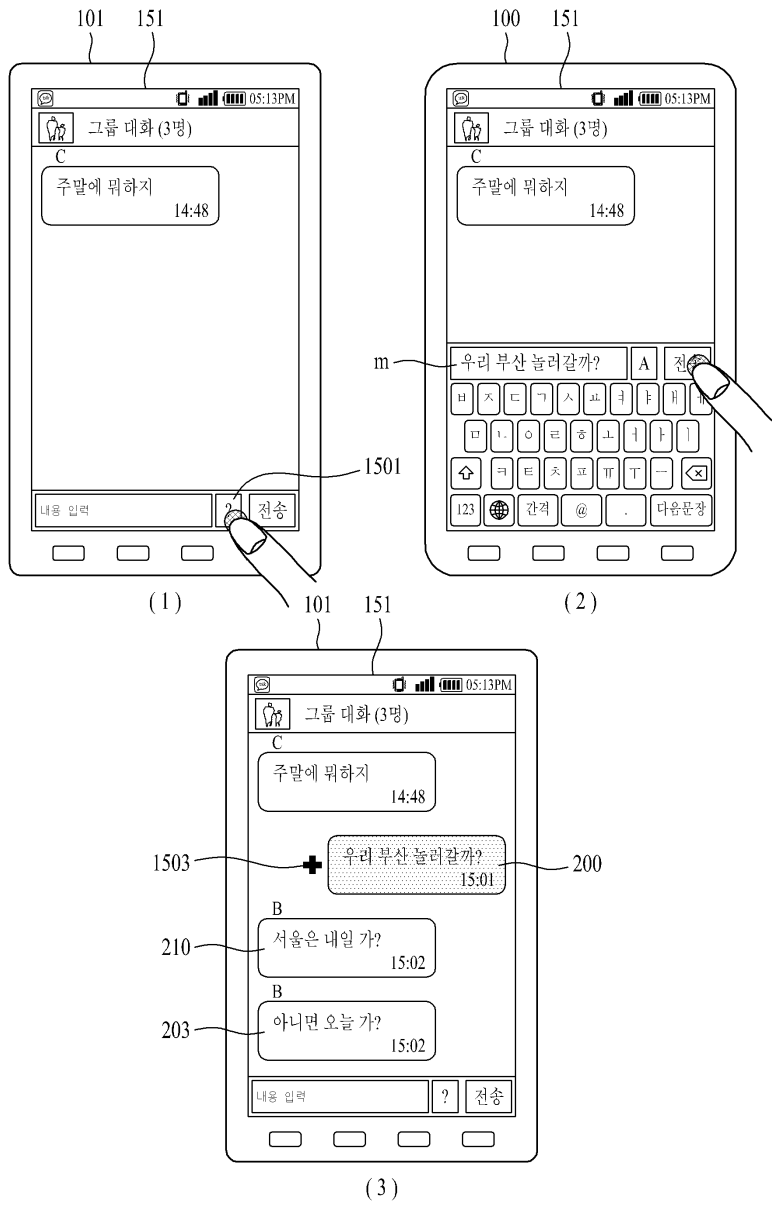
도면8



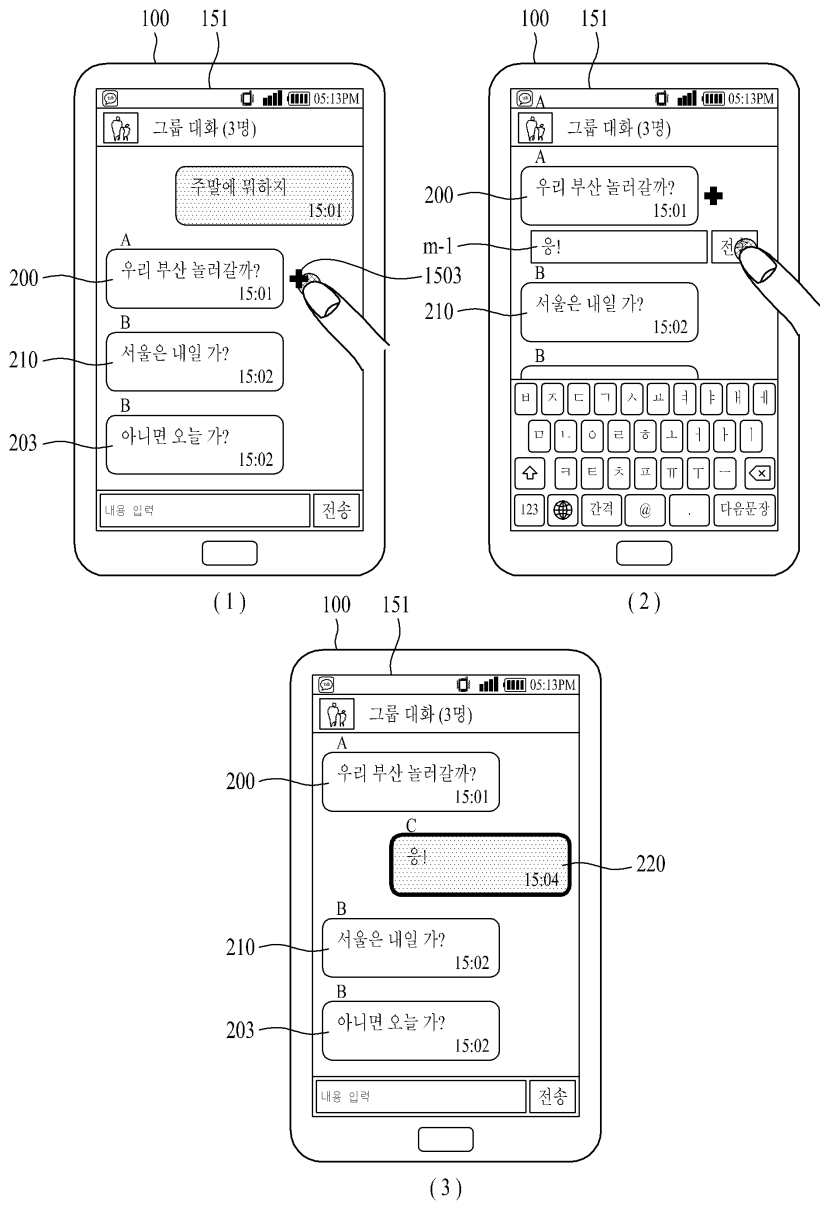
도면9



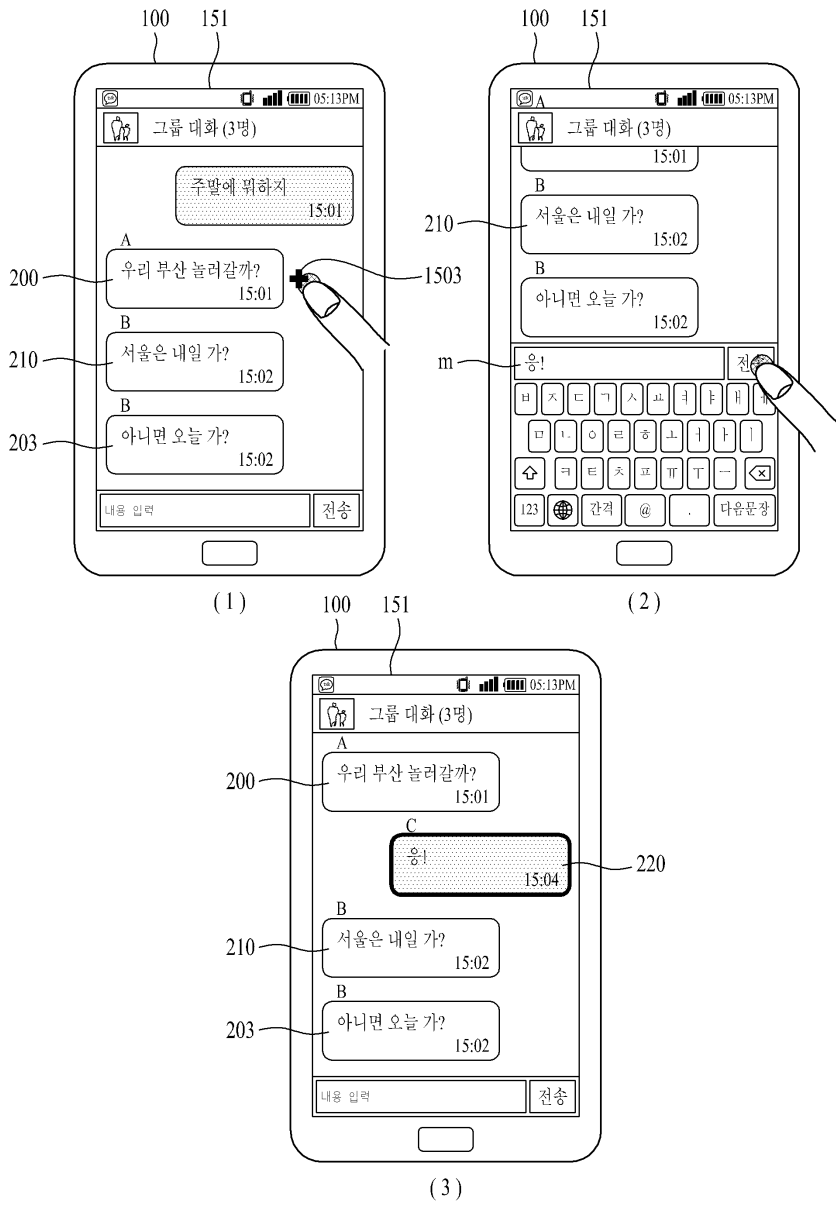
도면10



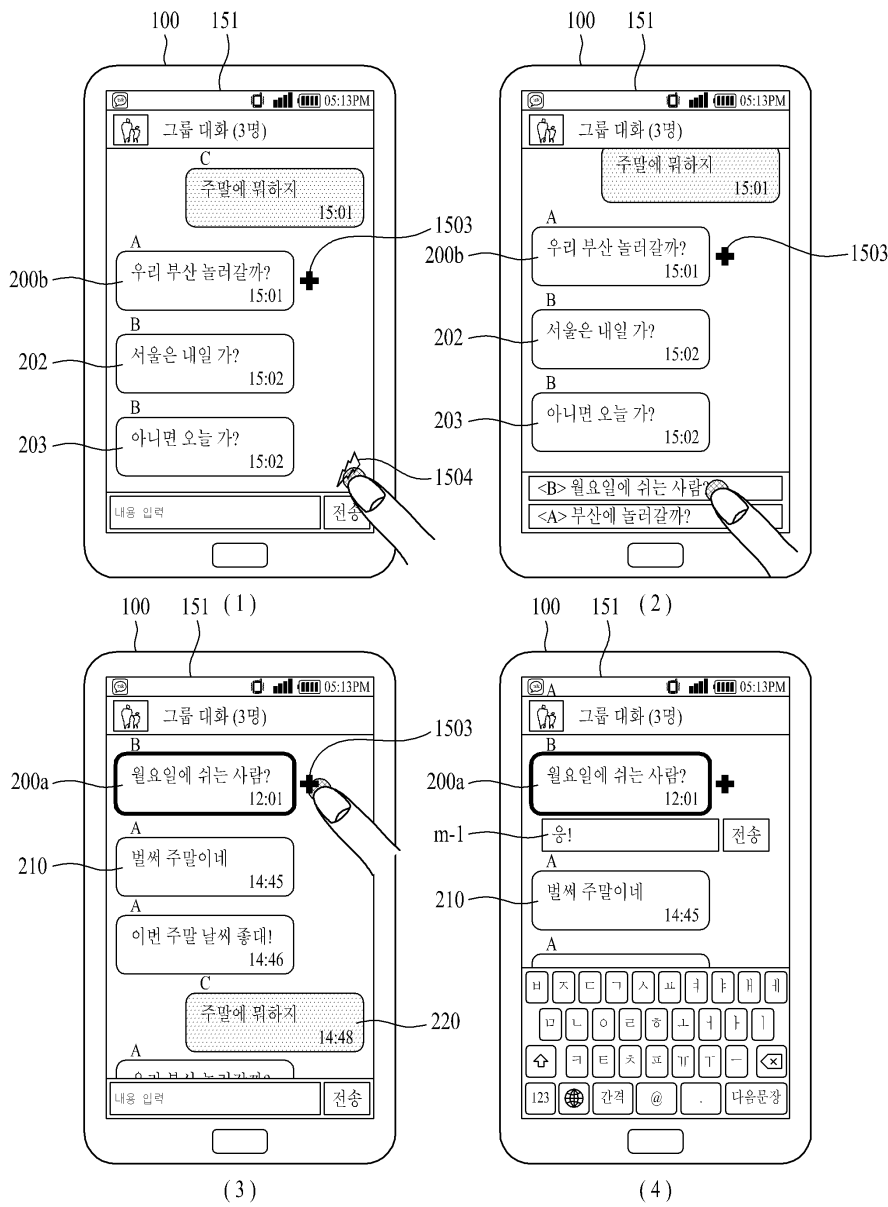
도면11a



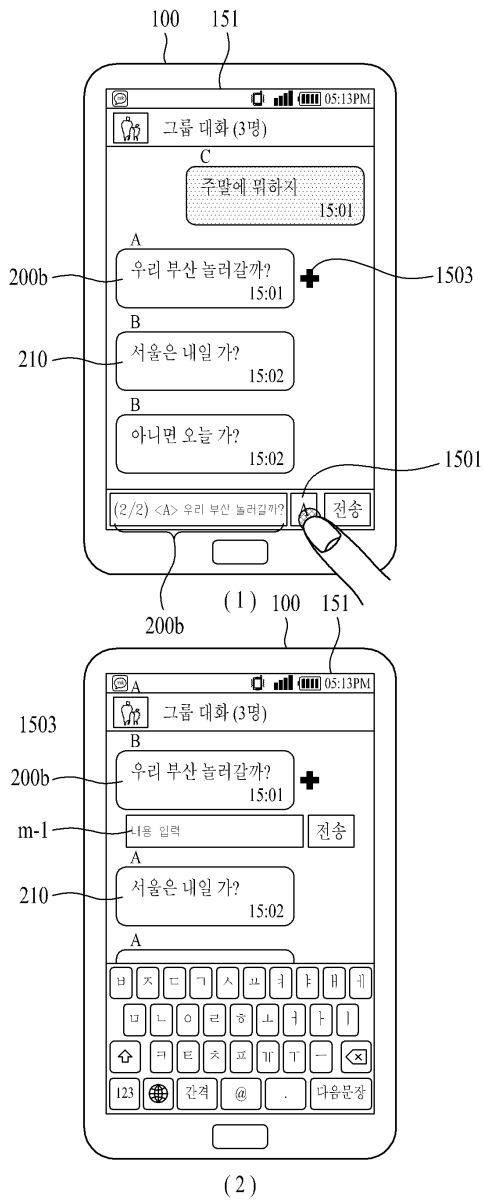
도면11b



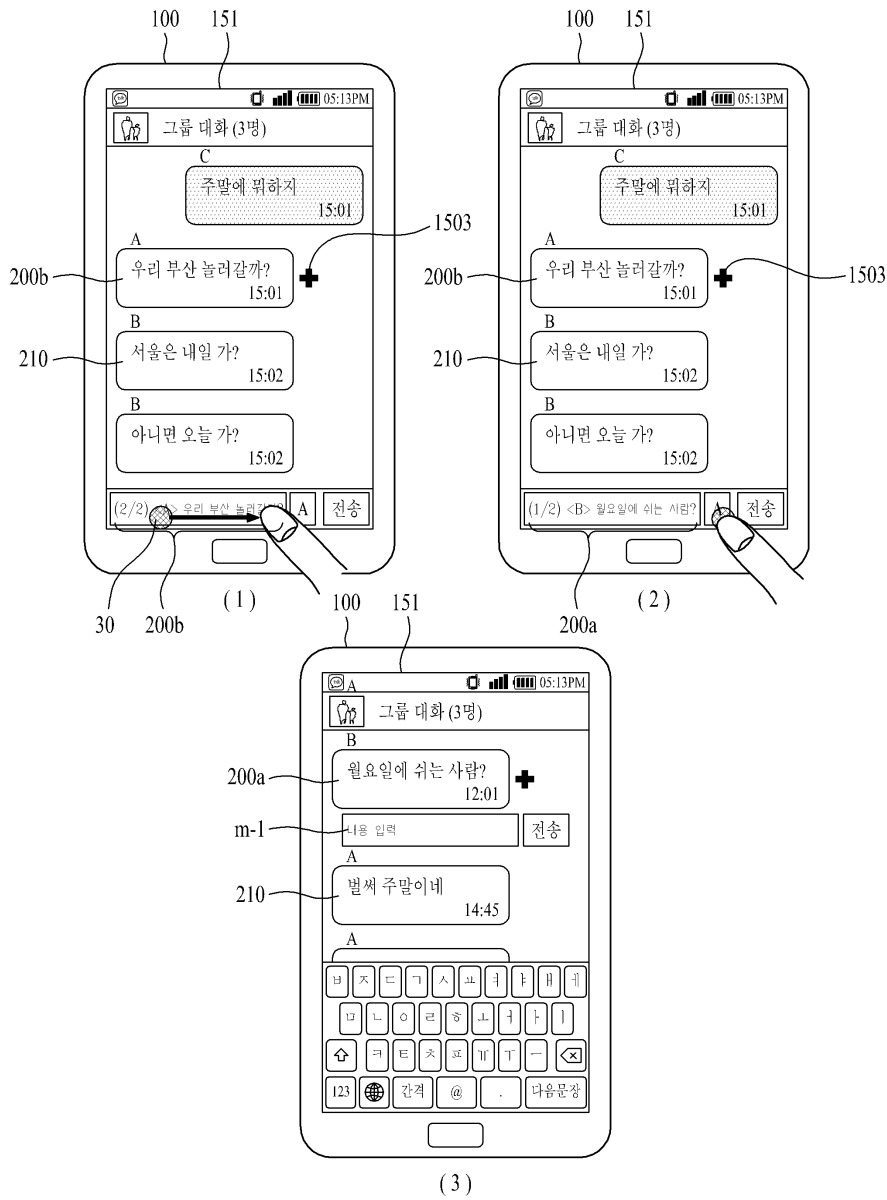
도면12



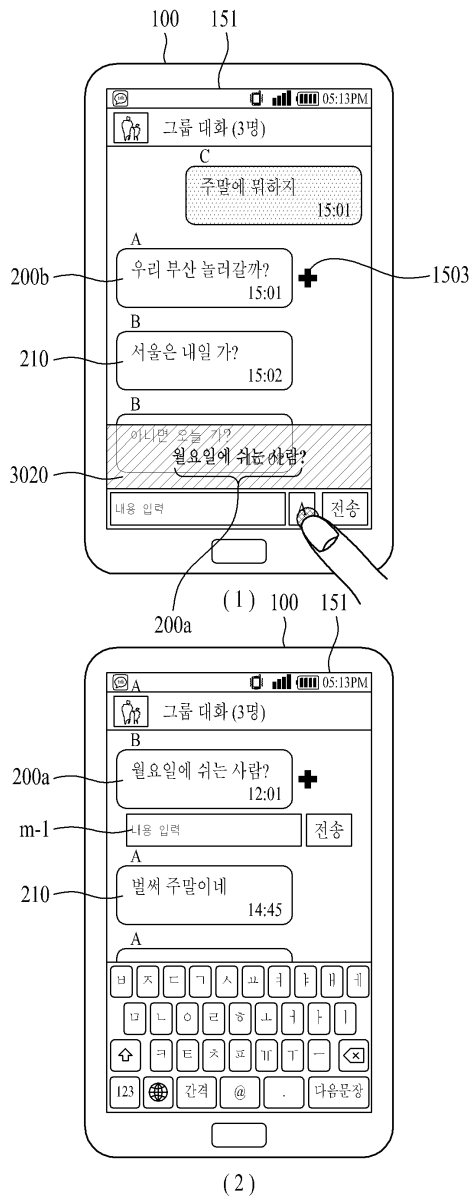
도면13



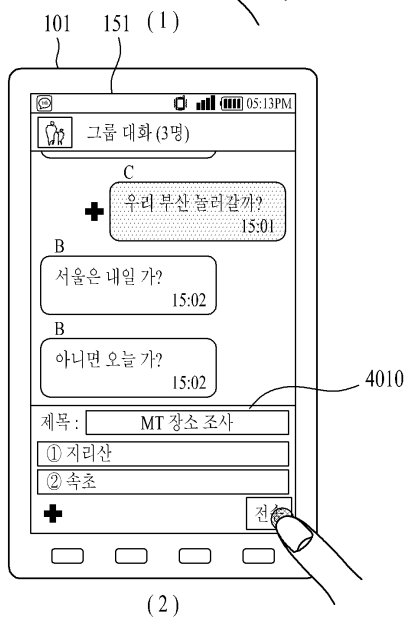
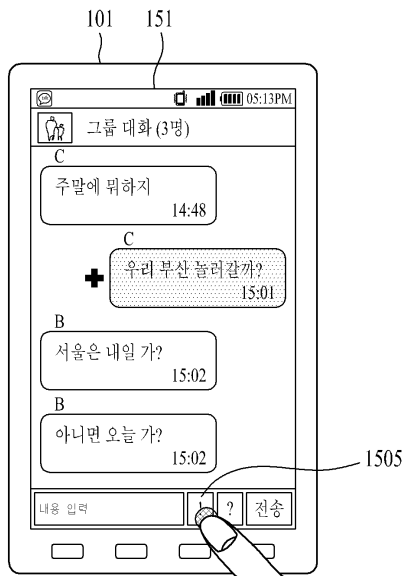
도면14



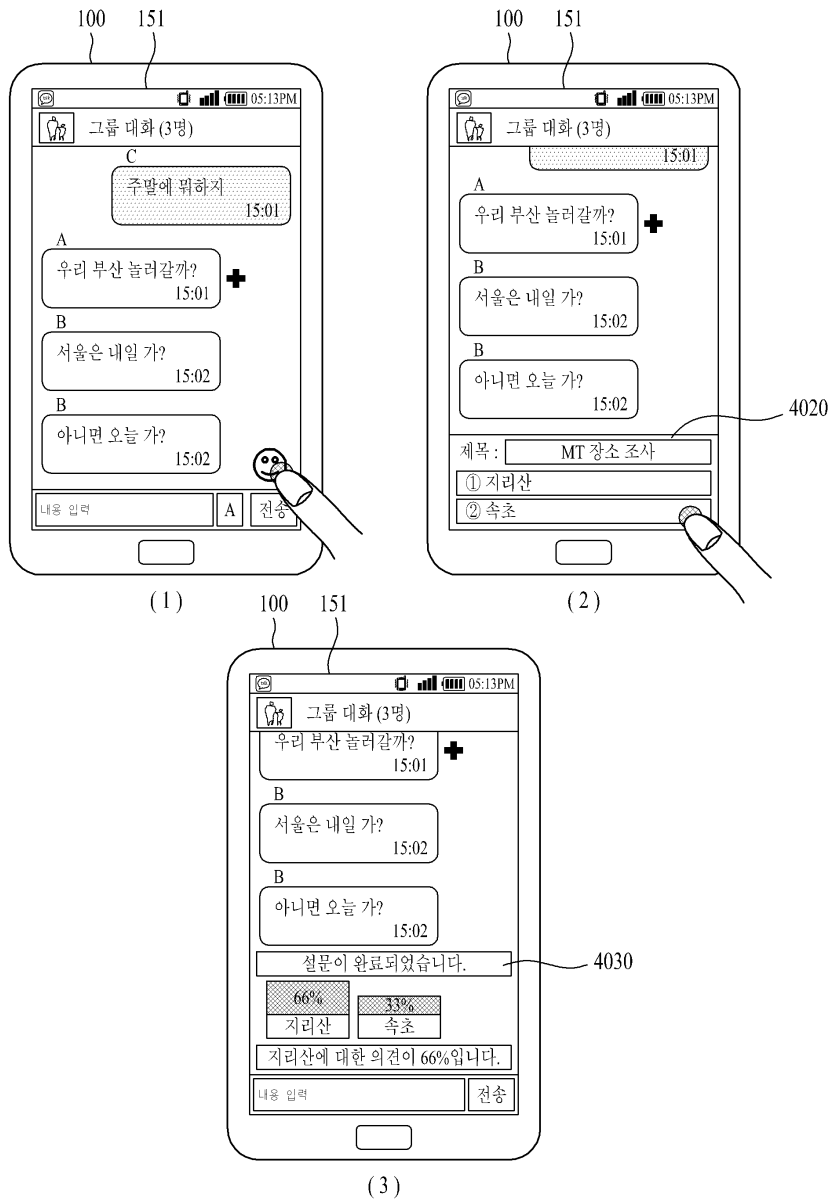
도면15



도면16a

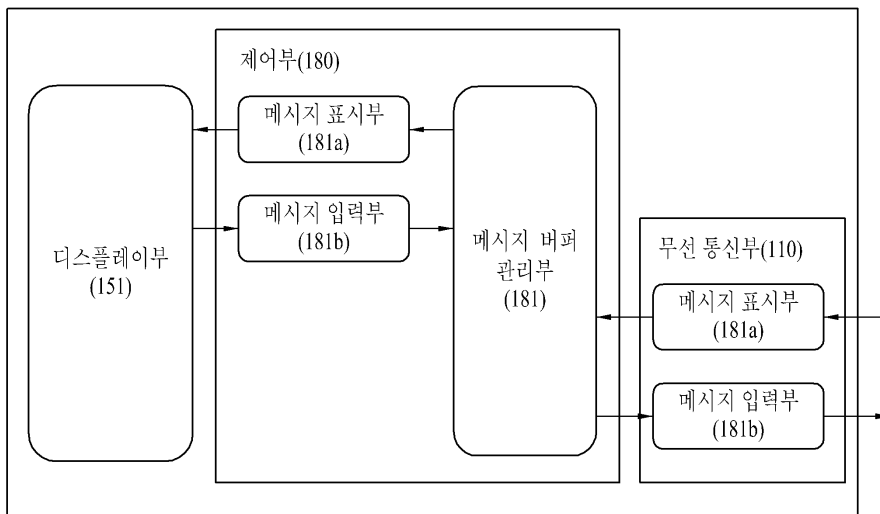


도면16b



도면17

이동 단말기 (100)



도면18

서버 (900)

