



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2020년08월04일
(11) 등록번호 10-2141155
(24) 등록일자 2020년07월29일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06F 3/0484 (2013.01) G06F 3/0481 (2013.01)
G06F 3/0488 (2013.01) G06F 3/14 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2013-0044307
(22) 출원일자 2013년04월22일
심사청구일자 2018년04월19일
(65) 공개번호 10-2014-0126140
(43) 공개일자 2014년10월30일
(56) 선행기술조사문헌
US20120216146 A1*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
삼성전자주식회사
경기도 수원시 영통구 삼성로 129 (매탄동)
(72) 발명자
원성준
경기도 성남시 분당구 정자일로 100 미켈란쉐르빌
B동 1806호
정재윤
서울특별시 강남구 삼성로75길 15 베로니카 빌딩
6층
(74) 대리인
이건주, 김정훈

전체 청구항 수 : 총 15 항

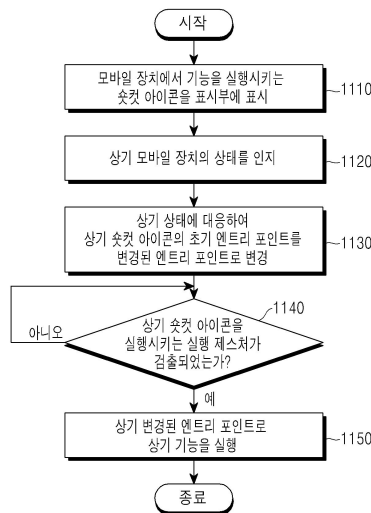
심사관 : 장재우

(54) 발명의 명칭 **모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 및 그 제어 방법**

(57) 요약

본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법은 모바일 장치에서 기능을 실행시키는 쏘켓 아이콘을 표시부에 표시하는 단계;와 상기 모바일 장치의 상태를 인지하는 단계;와 상기 상태에 대응하여 상기 쏘켓 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경하는 단계;와 상기 쏘켓 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출하는 단계와; 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 기능을 실행하는 단계를 포함한다.

대표도 - 도4



명세서

청구범위

청구항 1

전자 장치를 제어하는 방법에 있어서,

상기 전자 장치의 터치 스크린 디스플레이 상에, 제1 아이콘을 표시하는 단계, 상기 제1 아이콘은 제1 어플리케이션을 실행하고 상기 제1 어플리케이션의 제1 엔트리 포인트에 대응하는 상기 제1 어플리케이션의 제1 실행 화면을 제공하기 위한 것이고;

상기 터치 스크린 디스플레이를 이용하여, 상기 제1 아이콘을 선택하기 위한 제1 사용자 입력을 검출하는 단계;

상기 제1 사용자 입력을 검출함에 기반하여, 상기 터치 스크린 디스플레이 상에, 상기 제1 어플리케이션의 복수의 엔트리 포인트들에 대응하는 복수의 아이템들을 표시하는 단계;

상기 터치 스크린 디스플레이를 이용하여, 상기 제1 어플리케이션의 상기 복수의 아이템들 중에서, 상기 제1 어플리케이션의 제2 엔트리 포인트에 대응하는 아이템을 선택하기 위한 제2 사용자 입력을 검출하는 단계; 및

상기 제2 사용자 입력을 검출함에 기반하여, 상기 터치 스크린 디스플레이 상에, 제2 아이콘을 표시하는 단계를 포함하고,

상기 제2 아이콘은 상기 제1 어플리케이션을 실행하고 상기 제2 엔트리 포인트에 대응하는 상기 선택된 아이템에 대응하는 상기 제1 어플리케이션의 제2 실행 화면을 제공하기 위한 것인 전자 장치를 제어하는 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 제2 사용자 입력은 상기 제2 엔트리 포인트에 대응하는 아이템으로부터 시작되는 드래그 제스처를 포함하는 전자 장치를 제어하는 방법.

청구항 3

제2항에 있어서,

상기 제2 아이콘을 표시하는 단계는,

상기 제2 엔트리 포인트에 대응하는 아이템이 표시된 부분으로부터, 상기 제2 엔트리 포인트에 대응하는 아이템이 표시된 부분 밖으로 향하는 상기 드래그 제스처에 기반하여, 상기 제2 아이콘을 표시하는 단계를 포함하는 전자 장치를 제어하는 방법.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 제1 엔트리 포인트는 상기 제1 어플리케이션의 초기 상태에 대응하는 전자 장치를 제어하는 방법.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 복수의 아이템들은 상기 제1 아이콘의 상측 또는 하측 중 어느 하나에 표시되는 전자 장치를 제어하는 방법.

청구항 6

제1항에 있어서,

상기 터치 스크린 디스플레이를 이용하여, 상기 제2 아이콘 상에서, 상기 제2 아이콘을 선택하기 위한 제3 사용

자 입력을 검출하는 단계; 및

상기 제3 사용자 입력을 검출함에 기반하여, 상기 제1 어플리케이션의 상기 제2 엔트리 포인트에 기반한, 상기 제1 어플리케이션의 상기 제2 실행 화면을 상기 터치 스크린 디스플레이 상에 표시하는 단계를 더 포함하는 전자 장치를 제어하는 방법.

청구항 7

제1항에 있어서,

상기 제1 아이콘은 상기 제1 어플리케이션의 명칭과 관련된 제1 아이콘 텍스트를 포함하고,

상기 제2 아이콘은 상기 제2 엔트리 포인트에 대응하는 아이템을 나타내는 제2 아이콘 텍스트를 포함하는 전자 장치를 제어하는 방법.

청구항 8

삭제

청구항 9

삭제

청구항 10

삭제

청구항 11

전자 장치에 있어서,

터치 스크린 디스플레이; 및

적어도 하나의 프로세서를 포함하고,

상기 적어도 하나의 프로세서는,

제1 아이콘을 표시하도록 상기 터치 스크린 디스플레이를 제어하고, 상기 제1 아이콘은 제1 어플리케이션을 실행하고 상기 제1 어플리케이션의 제1 엔트리 포인트에 대응하는 상기 제1 어플리케이션의 제1 실행 화면을 제공하기 위한 것이고,

상기 터치 스크린 디스플레이를 이용하여, 상기 제1 아이콘을 선택하기 위한 제1 사용자 입력을 검출하고,

상기 제1 사용자 입력을 검출함에 기반하여, 상기 제1 어플리케이션의 복수의 엔트리 포인트들에 대응하는 복수의 아이템들을 표시하도록 상기 터치 스크린 디스플레이를 제어하고,

상기 터치 스크린 디스플레이를 이용하여, 상기 제1 어플리케이션의 상기 복수의 아이템들 중에서, 상기 제1 어플리케이션의 제2 엔트리 포인트에 대응하는 아이템을 선택하기 위한 제2 사용자 입력을 검출하고,

상기 제2 사용자 입력을 검출함에 기반하여, 제2 아이콘을 표시하도록 상기 터치 스크린 디스플레이를 제어하도록 설정되고,

상기 제2 아이콘은 상기 제1 어플리케이션을 실행하고 상기 제2 엔트리 포인트에 대응하는 상기 선택된 아이템에 대응하는 상기 제1 어플리케이션의 제2 실행 화면을 제공하기 위한 것인 전자 장치.

청구항 12

제11항에 있어서,

상기 제2 사용자 입력은 상기 제2 엔트리 포인트에 대응하는 아이템으로부터 시작되는 드래그 제스처를 포함하는 전자 장치.

청구항 13

제12항에 있어서,

상기 적어도 하나의 프로세서는,

상기 제2 엔트리 포인트에 대응하는 아이템이 표시된 부분으로부터, 상기 제2 엔트리 포인트에 대응하는 아이템이 표시된 부분 밖으로 향하는 상기 드래그 제스처에 기반하여, 상기 제2 아이콘을 표시하도록 상기 터치 스크린 디스플레이를 제어하도록 설정된 전자 장치.

청구항 14

제11항에 있어서,

상기 제1 엔트리 포인트는 상기 제1 어플리케이션의 초기 상태에 대응하는 전자 장치.

청구항 15

제11항에 있어서,

상기 복수의 아이템들은 상기 제1 아이콘의 상측 또는 하측 중 어느 하나에 표시되는 전자 장치.

청구항 16

제11항에 있어서,

상기 적어도 하나의 프로세서는,

상기 터치 스크린 디스플레이를 이용하여, 상기 제2 아이콘 상에서, 상기 제2 아이콘을 선택하기 위한 제3 사용자 입력을 검출하고,

상기 제3 사용자 입력을 검출함에 기반하여, 상기 제1 어플리케이션의 상기 제2 엔트리 포인트에 기반한, 상기 제1 어플리케이션의 상기 제2 실행 화면을 표시하도록 상기 터치 스크린 디스플레이를 제어하도록 더 설정된 전자 장치.

청구항 17

제11항에 있어서,

상기 제1 아이콘은 상기 제1 어플리케이션의 명칭과 관련된 제1 아이콘 텍스트를 포함하고,

상기 제2 아이콘은 상기 제2 엔트리 포인트에 대응하는 아이템을 나타내는 제2 아이콘 텍스트를 포함하는 전자 장치.

청구항 18

컴퓨터로 판독 가능한 비휘발성 기록 매체에 있어서, 상기 컴퓨터로 판독 가능한 비휘발성 기록매체는, 전자 장치의 적어도 하나의 프로세서에 의해서 실행될 때, 상기 적어도 하나의 프로세서가,

제1 아이콘을 표시하도록 상기 전자 장치의 터치 스크린 디스플레이를 제어하고, 상기 제1 아이콘은 제1 어플리케이션을 실행하고 상기 제1 어플리케이션의 제1 엔트리 포인트에 대응하는 상기 제1 어플리케이션의 제1 실행 화면을 제공하기 위한 것이고,

상기 터치 스크린 디스플레이를 이용하여, 상기 제1 아이콘을 선택하기 위한 제1 사용자 입력을 검출하고,

상기 제1 사용자 입력을 검출함에 기반하여, 상기 제1 어플리케이션의 복수의 엔트리 포인트들에 대응하는 복수의 아이템들을 표시하도록 상기 터치 스크린 디스플레이를 제어하고,

상기 터치 스크린 디스플레이를 이용하여, 상기 제1 어플리케이션의 상기 복수의 아이템들 중에서, 상기 제1 어플리케이션의 제2 엔트리 포인트에 대응하는 아이템을 선택하기 위한 제2 사용자 입력을 검출하고,

상기 제2 사용자 입력을 검출함에 기반하여, 제2 아이콘을 표시하도록 상기 터치 스크린 디스플레이를 제어하도록 하는 인스트럭션들을 저장하고,

상기 제2 아이콘은 상기 제1 어플리케이션을 실행하고 상기 제2 엔트리 포인트에 대응하는 상기 선택된 아이템에 대응하는 상기 제1 어플리케이션의 제2 실행 화면을 제공하기 위한 것인 컴퓨터로 판독 가능한 비휘발성 기

록매체.

청구항 19

삭제

청구항 20

삭제

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 모바일 장치 및 그 제어 방법에 관한 기술에 속하고, 특히 모바일 장치의 쏘켓 아이콘에 관한 기술에 속한다.

배경 기술

[0002] 최근 모바일 장치는 급속도로 발전하고 있다. 그리고 상기 모바일 장치에서는 다양한 기능이 실행되어 사용자에게 유익한 서비스를 제공하고 있다.

[0003] 그리고 상기 모바일 장치의 표시부에는 상기 기능에 대응하는 쏘켓 아이콘이 표시될 수 있다. 이때 상기 쏘켓 아이콘이 선택되면 상기 기능이 실행된다. 따라서 상기 쏘켓 아이콘은 상기 기능을 실행시키는 역할을 가진다.

[0004] 하지만, 상기 쏘켓 아이콘은 일반적으로 상기 기능을 실행시키는 역할 이외의 추가적인 역할을 가지지 못한다.

[0005] 그러므로, 상기 기능에 대응하는 상기 쏘켓 아이콘이 상기 기능을 단순히 실행시키는 역할 이외의 다른 역할을 가질 수 있는 기술이 필요한 실정이다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0006] 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치 및 그 제어 방법은 모바일 장치의 상태에 대응하여 변경된 엔트리 포인트로 기능을 실행할 수 있는 기술을 제공한다.

과제의 해결 수단

[0007] 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법은 모바일 장치에서 기능을 실행시키는 쏘켓 아이콘을 표시부에 표시하는 단계;와 상기 모바일 장치의 상태를 인지하는 단계;와 상기 상태에 대응하여 상기 쏘켓 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경하는 단계;와 상기 쏘켓 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출하는 단계와; 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 기능을 실행하는 단계를 포함한다.

[0008] 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치는 모바일 장치에서 기능을 실행시키는 쏘켓 아이콘을 표시부에 표시하고, 상기 모바일 장치의 상태를 인지하고, 상기 상태에 대응하여 상기 쏘켓 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경하고, 상기 쏘켓 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출하고, 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 기능을 실행하는 제어부와; 상기 쏘켓 아이콘을 표시하는 표시부를 포함한다.

발명의 효과

[0009] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 모바일 장치의 상태에 대응하여 변경된 엔트리 포인트로 기능을 실행할 수 있는 이점이 있다.

[0010] 본 발명의 일 실시예에 따르면 모바일 장치의 상태에 해당하는 애플리케이션의 최종 상태에 대응하는 변경된 엔트리 포인트로 곧바로 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다.

[0011] 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 모바일 장치의 상태에 대응하여 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션을 실행

할 수 있고, 아울러 애플리케이션의 초기화가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트를 초기 엔트리 포인트로 재 변경하여 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다.

[0012] 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 모바일 장치의 상태에 따라 변경된 엔트리 포인트에 대응하여 형상이 변경된 쏘켓 아이콘을 표시부에 표시할 수 있는 이점이 있다.

[0013] 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면 모바일 장치의 상태에 해당하는 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯의 상태에 대응하는 변경된 엔트리 포인트로 곧바로 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다.

[0014] 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 모바일 장치의 상태에 대응한 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트에 대한 선택을 입력받아, 선택된 추천 엔트리 포인트로 쏘켓 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있는 이점이 있다.

도면의 간단한 설명

- [0015] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치를 나타내는 개략적인 블록도이다.
- 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치의 전면 사시도이다.
- 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치의 후면 사시도이다.
- 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다.
- 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.
- 도 6은 본 발명의 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다.
- 도 7은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다.
- 도 8은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다.
- 도 9와 도 10은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.
- 도 11은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.
- 도 12는 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다.
- 도 13은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.
- 도 14는 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다.
- 도 15 와 도 16은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.
- 도 17과 도 18은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.
- 도 19는 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다.
- 도 20은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0016] 본 발명은 다양한 변경을 가할 수 있고 여러 가지 실시 예를 가질 수 있는바, 특정 실시 예들을 도면에 예시하여 상세하게 설명한다. 그러나 이는 본 발명을 특정한 실시 형태에 대해 한정하려는 것이 아니며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다.
- [0017] 제1, 제2 등과 같이 서수를 포함하는 용어는 다양한 구성요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 상기 구성요소들은 상기 용어들에 의해 한정되지는 않는다. 상기 용어들은 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다. 예를 들어, 본 발명의 권리 범위를 벗어나지 않으면서 제1 구성요소는 제2 구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성요소도 제1 구성요소로 명명될 수 있다. 및/또는 이라는 용어는 복수의 관련된 기재된 항목들의 조합 또는 복수의 관련된 기재된 항목들 중의 어느 항목을 포함한다.
- [0018] 본 출원에서 사용한 용어는 단지 특정한 실시 예를 설명하기 위해 사용된 것으로, 본 발명을 한정하려는 의도가 아니다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다. 본 출원에서, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 명세서상에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.
- [0019] 다르게 정의되지 않는 한, 기술적이거나 과학적인 용어를 포함해서 여기서 사용되는 모든 용어들은 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가지고 있다. 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 것과 같은 용어들은 관련 기술의 문맥상 가지는 의미와 일치하는 의미를 가지는 것으로 해석되어야 하며, 본 출원에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.
- [0020] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치(100)를 나타내는 개략적인 블록도이다.
- [0021] 도 1을 참조하면, 장치(100)는 서브통신 모듈(130), 커넥터(165), 및 이어폰 연결잭(167)과 같은 외부 장치 연결부를 이용하여 외부 장치(도시되지 않음)와 연결될 수 있다. "외부 장치"는 상기 장치(100)에 탈착되어 유선으로 연결 가능한 이어폰(Earphone), 외부 스피커(External speaker), USB(Universal Serial Bus) 메모리, 충전기, 크래들(Cradle), 도킹 스테이션(Docking station), DMB 안테나, 결제 관련 장치, 건강 관리 장치(혈당계 등), 게임기, 자동차 내비게이션 장치 등 다양한 장치들을 포함할 수 있다. 또한 상기 "외부 장치"는 근거리 통신에 의하여 무선으로 상기 장치(100)에 연결될 수 있는 블루투스 통신 장치, NFC(Near Field Communication) 장치와 같은 근거리 통신 장치, 및 WiFi Direct 통신 장치, 무선 액세스 포인트(AP, Access Point)를 포함할 수 있다. 또한, 상기 외부 장치는 다른 장치, 휴대폰, 스마트폰, 태블릿PC, 데스크탑 PC, 및 서버를 포함할 수 있다.
- [0022] 상기 장치(100)는 대표적인 예로서 모바일 장치(100)일 수 있으나, 태블릿, 데스크탑 PC, 스마트 TV, 노트북, 뮤직플레이어, MP3 플레이어 등 일 수도 있다.
- [0023] 도 1을 참조하면, 장치(100)는 표시부(190) 및 표시부 컨트롤러(195)를 포함한다. 또한, 장치(100)는 제어부(110), 이동통신 모듈(120), 서브통신 모듈(130), 멀티미디어 모듈(140), 카메라 모듈(150), GPS모듈(155), 입/출력 모듈(160), 센서 모듈(170), 저장부(175) 및 전원공급부(180)를 포함한다. 서브통신 모듈(130)은 무선랜 모듈(131) 및 근거리통신 모듈(132) 중 적어도 하나를 포함하고, 멀티미디어 모듈(140)은 방송통신 모듈(141), 오디오재생 모듈(142) 및 동영상재생 모듈(143) 중 적어도 하나를 포함한다. 카메라 모듈(150)은 제1 카메라(151) 및 제2 카메라(152) 중 적어도 하나를 포함하고, 입/출력 모듈(160)은 버튼(161), 마이크(162), 스피커(163), 진동모터(164), 커넥터(165), 키패드(166), 및 이어폰 연결잭(167) 중 적어도 하나를 포함한다.
- [0024] 제어부(110)는 CPU(111), 장치(100)의 제어를 위한 제어프로그램이 저장된 롬(ROM, 112) 및 장치(100)의 외부로부터 입력되는 신호 또는 데이터를 기억하거나, 장치(100)에서 수행되는 작업을 위한 기억영역으로 사용되는 램(RAM, 113)을 포함할 수 있다. CPU(111)는 싱글 코어, 듀얼 코어, 트리플 코어, 또는 쿼드 코어를 포함할 수 있다. CPU(111), 롬(112) 및 램(113)은 내부버스(bus)를 통해 상호 연결될 수 있다.
- [0025] 제어부(110)는 이동통신 모듈(120), 서브통신 모듈(130), 멀티미디어 모듈(140), 카메라 모듈(150), GPS 모듈(155), 입/출력 모듈(160), 센서 모듈(170), 저장부(175), 전원공급부(180), 표시부(190), 및 표시부 컨트롤러(195)를 제어할 수 있다.
- [0026] 이동통신 모듈(120)은 제어부(110)의 제어에 따라 적어도 하나-하나 또는 복수-의 안테나(도시되지 않음)를

이용하여 이동 통신을 통해 장치(100)가 외부 장치와 연결되도록 한다. 이동통신 모듈(120)은 장치(100)에 입력되는 전화번호를 가지는 휴대폰(도시되지 아니함), 스마트폰(도시되지 아니함), 태블릿PC 또는 다른 장치(도시되지 아니함)와 음성 통화, 화상 통화, 문자메시지(SMS) 또는 멀티미디어 메시지(MMS)를 위한 무선 신호를 송/수신한다.

- [0027] 서버통신 모듈(130)은 무선랜 모듈(131)과 근거리통신 모듈(132) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 예를 들어, 무선랜 모듈(131)만 포함하거나, 근거리통신 모듈(132)만 포함하거나 또는 무선랜 모듈(131)과 근거리통신 모듈(132)을 모두 포함할 수 있다.
- [0028] 무선랜 모듈(131)은 제어부(110)의 제어에 따라 무선 액세스 포인트(AP, access point)(도시되지 아니함)가 설치된 장소에서 인터넷에 연결될 수 있다. 무선랜 모듈(131)은 미국전기전자학회(IEEE)의 무선랜 규격(IEEE802.11x)을 지원한다. 근거리통신 모듈(132)은 제어부(110)의 제어에 따라 장치(100)와 화상형성장치(도시되지 아니함) 사이에 무선으로 근거리 통신을 할 수 있다. 근거리 통신방식은 블루투스(bluetooth), 적외선 통신(IrDA, infrared data association), 와이파이 다이렉트(WiFi-Direct) 통신, NFC(Near Field Communication) 등이 포함될 수 있다.
- [0029] 장치(100)는 성능에 따라 이동통신 모듈(120), 무선랜 모듈(131), 및 근거리통신 모듈(132) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 예를 들어, 장치(100)는 성능에 따라 이동통신 모듈(120), 무선랜 모듈(131), 및 근거리통신 모듈(132)들의 조합을 포함할 수 있다.
- [0030] 멀티미디어 모듈(140)은 방송통신 모듈(141), 오디오재생 모듈(142) 또는 동영상재생 모듈(143)을 포함할 수 있다. 방송통신 모듈(141)은 제어부(110)의 제어에 따라 방송통신 안테나(도시되지 아니함)를 통해 방송국에서부터 송출되는 방송 신호(예, TV방송 신호, 라디오방송 신호 또는 데이터방송 신호) 및 방송부가 정보(예, EPG(Electric Program Guide) 또는 ESG(Electric Service Guide))를 수신할 수 있다. 오디오재생 모듈(142)은 제어부(110)의 제어에 따라 저장되거나 또는 수신되는 디지털 오디오 파일(예, 파일 확장자가 mp3, wma, ogg 또는 wav인 파일)을 재생할 수 있다. 동영상재생 모듈(143)은 제어부(110)의 제어에 따라 저장되거나 또는 수신되는 디지털 동영상 파일(예, 파일 확장자가 mpeg, mpg, mp4, avi, mov, 또는 mkv인 파일)을 재생할 수 있다. 동영상재생 모듈(143)은 디지털 오디오 파일을 재생할 수 있다.
- [0031] 멀티미디어 모듈(140)은 방송통신 모듈(141)을 제외하고 오디오재생 모듈(142)과 동영상재생 모듈(143)을 포함할 수 있다. 또한, 멀티미디어 모듈(140)의 오디오재생 모듈(142) 또는 동영상재생 모듈(143)은 제어부(110)에 포함될 수 있다.
- [0032] 카메라 모듈(150)은 제어부(110)의 제어에 따라 정지이미지 또는 동영상을 촬영하는 제1 카메라(151) 및 제2 카메라(152) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 또한, 제1 카메라(151) 또는 제2 카메라(152)는 촬영에 필요한 광량을 제공하는 보조 광원(예, 플래시(도시되지 아니함))을 포함할 수 있다. 제1 카메라(151)는 상기 장치(100) 전면에 배치되고, 제2 카메라(152)는 상기 장치(100)의 후면에 배치될 수 있다. 달리 취한 방식으로, 제1 카메라(151)와 제2 카메라(152)는 인접(예, 제1 카메라(151)와 제2 카메라(152)의 간격이 1 cm 보다 크고, 8 cm 보다 작은)하게 배치되어 3차원 정지이미지 또는 3차원 동영상을 촬영할 수 있다.
- [0033] GPS 모듈(155)은 지구 궤도상에 있는 복수의 GPS위성(도시되지 아니함)에서부터 전파를 수신하고, GPS위성(도시되지 아니함)에서부터 장치(100)까지 전파도달시간(Time of Arrival)을 이용하여 장치(100)의 위치를 산출할 수 있다.
- [0034] 입/출력 모듈(160)은 복수의 버튼(161), 마이크(162), 스피커(163), 진동모터(164), 커넥터(165), 및 키패드(166) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0035] 버튼(161)은 상기 장치(100)의 하우징의 전면, 측면 또는 후면에 형성될 수 있으며, 전원/잠금 버튼, 볼륨버튼, 메뉴 버튼, 홈 버튼, 돌아가기 버튼(back button) 및 검색 버튼 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0036] 마이크(162)는 제어부(110)의 제어에 따라 음성(voice) 또는 사운드(sound)를 입력 받아 전기적인 신호를 생성한다.
- [0037] 스피커(163)는 제어부(110)의 제어에 따라 이동통신 모듈(120), 서버통신 모듈(130), 멀티미디어 모듈(140) 또는 카메라 모듈(150)의 다양한 신호(예, 무선신호, 방송신호, 디지털 오디오 파일, 디지털 동영상 파일 또는 사진 촬영 등)에 대응되는 사운드를 장치(100) 외부로 출력할 수 있다. 스피커(163)는 장치(100)가 수행하는 기능에 대응되는 사운드(예, 전화 통화에 대응되는 버튼 조작음, 또는 통화 연결음)를 출력할 수 있다. 스피커(16

3)는 상기 장치(100)의 하우징의 적절한 위치 또는 위치들에 하나 또는 복수로 형성될 수 있다.

- [0038] 진동모터(164)는 제어부(110)의 제어에 따라 전기적 신호를 기계적 진동으로 변환할 수 있다. 예를 들어, 진동 모드에 있는 장치(100)는 다른 장치(도시되지 아니함)로부터 음성통화가 수신되는 경우, 진동모터(164)가 동작한다. 상기 장치(100)의 하우징 내에 하나 또는 복수로 형성될 수 있다. 진동모터(164)는 터치스크린으로 형성된 표시부(190) 상을 터치하는 사용자의 터치 동작 및 터치스크린으로 형성된 표시부(190) 상에서의 터치의 연속적인 움직임에 응답하여 동작할 수 있다.
- [0039] 커넥터(165)는 상기 장치(100)와 외부 장치(도시되지 아니함) 또는 전원소스(도시되지 아니함)를 연결하기 위한 인터페이스로 이용될 수 있다. 상기 장치(100)는 제어부(110)의 제어에 따라 커넥터(165)에 연결된 유선 케이블을 통해 장치(100)의 저장부(175)에 저장된 데이터를 외부 장치(도시되지 아니함)로 전송하거나 또는 외부 장치(도시되지 아니함)로부터 데이터를 수신할 수 있다. 이때 상기 외부 장치는 도킹 스테이션일 수 있고, 상기 데이터는 외부 입력 장치 예를 들면, 마우스, 키보드 등으로부터 전달된 입력 신호일 수 있다. 또한 상기 장치(100)는 커넥터(165)에 연결된 유선 케이블을 통해 전원소스(도시되지 아니함)로부터 전원을 입력받거나, 상기 전원소스를 이용하여 배터리(도시되지 아니함)를 충전할 수 있다.
- [0040] 키패드(166)는 장치(100)의 제어를 위해 사용자로부터 키 입력을 수신할 수 있다. 키패드(166)는 장치(100)에 형성되는 물리적인 키패드(도시되지 아니함) 또는 터치스크린으로 형성된 표시부(190)에 표시되는 가상의 키패드(도시되지 아니함)를 포함한다. 장치(100)에 형성되는 물리적인 키패드(도시되지 아니함)는 장치(100)의 성능 또는 구조에 따라 제외될 수 있다.
- [0041] 이어폰 연결잭(Earphone Connecting Jack, 167)에는 이어폰(도시되지 아니함)이 삽입되어 상기 장치(100)에 연결될 수 있다.
- [0042] 센서 모듈(170)은 장치(100)의 상태를 검출하는 적어도 하나의 센서를 포함한다. 예를 들어, 센서모듈(170)은 사용자의 장치(100)에 대한 접근여부를 검출하는 근접센서와 장치(100) 주변의 빛의 양을 검출하는 조도센서를 포함할 수 있다. 또한 상기 센서모듈(170)은 자이로 센서(Gyro Sensor)를 포함할 수 있다. 상기 자이로 센서는 장치(100)의 동작(예, 장치(100)의 회전, 장치(100)에 가해지는 가속도 또는 진동)을 검출할 수 있고, 지구 자기장을 이용해 방위(point of the compass)를 검출할 수도 있으며, 중력의 작용 방향을 검출할 수도 있다. 또한 상기 센서모듈(170)은 대기의 압력을 측정하여 고도를 검출하는 고도계(Altimeter)를 포함할 수 있다. 적어도 하나의 센서는 상태를 검출하고, 검출에 대응되는 신호를 생성하여 제어부(110)로 전송할 수 있다. 센서모듈(170)의 센서는 장치(100)의 성능에 따라 추가되거나 삭제될 수 있다.
- [0043] 저장부(175)는 제어부(110)의 제어에 따라 이동통신 모듈(120), 서브통신 모듈(130), 멀티미디어 모듈(140), 카메라 모듈(150), GPS모듈(155), 입/출력 모듈(160), 센서 모듈(170), 표시부(190)의 동작에 대응되게 입/출력되는 신호 또는 데이터를 저장할 수 있다. 저장부(175)는 장치(100) 또는 제어부(110)의 제어를 위한 제어 프로그램 및 애플리케이션들을 저장할 수 있다.
- [0044] “저장부”라는 용어는 저장부(175), 제어부(110)내 롬(112), 램(113) 또는 장치(100)에 장착되는 메모리 카드(도시되지 아니함)(예, SD 카드, 메모리 스틱)를 포함한다. 저장부는 비휘발성메모리, 휘발성메모리, 하드 디스크 드라이브(HDD) 또는 솔리드 스테이트 드라이브(SSD)를 포함할 수 있다.
- [0045] 전원공급부(180)는 제어부(110)의 제어에 따라 장치(100)의 하우징에 배치되는 하나 또는 복수의 배터리(도시되지 아니함)에 전원을 공급할 수 있다. 하나 또는 복수의 배터리(도시되지 아니함)는 장치(100)에 전원을 공급한다. 또한, 전원공급부(180)는 커넥터(165)와 연결된 유선 케이블을 통해 외부의 전원소스(도시되지 아니함)에서부터 입력되는 전원을 장치(100)로 공급할 수 있다. 또한, 전원공급부(180)는 무선 충전 기술을 통해 외부의 전원소스로부터 무선으로 입력되는 전원을 장치(100)로 공급할 수도 있다.
- [0046] 상기 표시부(190)는 터치스크린을 포함할 수 있다. 상기 터치스크린은 사용자에게 다양한 서비스(예, 통화, 데이터 전송, 방송, 사진촬영)에 대응되는 사용자 인터페이스를 제공할 수 있다. 상기 터치스크린(190)은 사용자 인터페이스에 입력되는 적어도 하나의 터치가 대응되는 아날로그 신호를 터치스크린 컨트롤러(195)로 전송할 수 있다. 상기 터치스크린(190)은 사용자의 신체(예, 엄지를 포함하는 손가락) 또는 터치가 가능한 입력 수단(예, 전자펜, 스타일러스 펜)을 통해 적어도 하나의 터치를 입력받을 수 있다. 또한, 터치스크린(190)은 적어도 하나의 터치 중에서, 하나의 터치의 연속적인 움직임을 입력받을 수 있다. 터치스크린(190)은 입력되는 터치의 연속적인 움직임에 대응되는 아날로그 신호를 터치스크린 컨트롤러(195)로 전송할 수 있다.
- [0047] 본 발명에서 터치는 터치스크린(190)과 사용자의 신체 또는 터치가 가능한 입력 수단과의 접촉에 한정되지 않고,

비접촉을 포함할 수 있다. 터치스크린(190)에서 검출가능한 간격은 장치(100)의 성능 또는 구조에 따라 변경될 수 있다.

- [0048] 또한, 제어부(110)는 상기 터치 스크린(190) 뿐만 아니라 카메라 모듈(150), 입/출력 모듈(160), 및 센서모듈(170) 등을 통해 수신되는 다양한 사용자 입력을 검출할 수 있다. 상기 사용자 입력은 상기 터치뿐만 아니라, 사용자의 제스처, 음성, 눈동자 움직임, 생체신호 등 상기 장치(100) 내로 입력되는 다양한 형태의 정보를 포함할 수 있다. 제어부(110)는 상기 검출된 사용자 입력에 대응하는 미리 정해진 동작 또는 기능이 장치(100) 내에서 수행되도록 제어할 수 있다.
- [0049] 터치스크린(190)은 예를 들어, 저항막(resistive) 방식, 정전용량(capacitive) 방식, 전자기유도(EMR:Electronic Magnetic Resonance) 방식(이하 EMR 방식이라 칭함), 적외선(infrared) 방식 또는 초음파(acoustic wave) 방식으로 구현될 수 있으며, 하나 이상의 상기 방식이 조합되어 구현될 수도 있다.
- [0050] 터치스크린 컨트롤러(195)는 터치스크린(190)에서부터 수신된 아날로그 신호를 디지털 신호(예, X와 Y좌표)로 변환하여 제어부(110)로 전송한다. 제어부(110)는 터치스크린 컨트롤러(195)로부터 수신된 디지털 신호를 이용하여 터치스크린(190)을 제어할 수 있다. 예를 들어, 제어부(110)는 터치에 응답하여 터치스크린(190)에 표시된 단축 아이콘(도시되지 않음)이 선택되게 하거나 또는 단축 아이콘(도시되지 않음)을 실행할 수 있다. 또한, 터치스크린 컨트롤러(195)는 제어부(110)에 포함될 수도 있다.
- [0051] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치의 전면 사시도이다. 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치의 후면 사시도이다.
- [0052] 도 2를 참조하면, 장치(100)의 전면(100a) 중앙에는 터치스크린으로 형성된 표시부(190)가 배치된다. 상기 터치스크린(190)은 장치(100)의 전면(100a)의 대부분을 차지하도록 크게 형성된다. 도 2에서는, 상기 터치스크린(190)에 메인 홈 화면이 표시된 예를 나타낸다. 메인 홈 화면은 장치(100)의 전원을 켰을 때 상기 터치스크린(190) 상에 표시되는 첫 화면이다. 또한 상기 장치(100)가 여러 페이지의 서로 다른 홈 화면들을 가지고 있는 경우, 메인 홈 화면은 상기 여러 페이지의 홈 화면들 중 첫 번째 홈 화면일 수 있다. 홈 화면에는 자주 사용되는 애플리케이션들을 실행하기 위한 단축 아이콘들(191-1, 191-2, 191-3), 애플리케이션 전환키(191-4), 시간, 날씨 등이 표시될 수 있다. 상기 애플리케이션 전환키(191-4)는 상기 터치스크린(190) 상에 애플리케이션들을 나타내는 애플리케이션 아이콘들을 화면상에 표시한다. 또한, 상기 터치스크린(190)의 상단에는 배터리 충전상태, 수신신호의 세기, 현재 시각과 같은 장치(100)의 상태를 표시하는 상태바(Status Bar, 192)가 형성될 수도 있다.
- [0053] 상기 터치스크린(190)의 하부에는 홈 버튼(161a), 메뉴 버튼(161b), 및 뒤로 가기 버튼(161c)이 형성될 수 있다.
- [0054] 홈 버튼(161a)은 터치스크린(190)에 메인 홈 화면(main Home screen)을 표시한다. 예를 들어, 터치스크린(190)에 상기 메인 홈 화면과 다른 홈 화면(any Home screen) 또는 메뉴화면이 표시된 상태에서, 상기 홈 버튼(161a)이 눌러지면(또는 터치되면), 터치스크린(190)에 메인 홈 화면이 디스플레이될 수 있다. 또한, 터치스크린(190) 상에서 애플리케이션들이 실행되는 도중 홈 버튼(161a)이 눌러지면(또는 터치되면), 상기 터치스크린(190) 상에는 도 2에 도시된 메인 홈 화면이 디스플레이될 수 있다. 또한 홈 버튼(161a)은 상기 터치스크린(190) 상에 최근에(recently) 사용된 애플리케이션들을 디스플레이하도록 하거나, 태스크 매니저(Task Manager)를 디스플레이하기 위하여 사용될 수도 있다.
- [0055] 메뉴 버튼(161b)은 터치스크린(190) 상에서 사용될 수 있는 연결 메뉴를 제공한다. 상기 연결 메뉴에는 위젯 추가 메뉴, 배경화면 변경 메뉴, 검색 메뉴, 편집 메뉴, 환경 설정 메뉴 등이 포함될 수 있다. 그리고 애플리케이션 실행시 상기 애플리케이션에 연결된 연결 메뉴를 제공할 수도 있다.
- [0056] 뒤로 가기 버튼(161c)은 현재 실행되고 있는 화면의 바로 이전에 실행되었던 화면을 디스플레이하거나, 가장 최근에 사용된 애플리케이션을 종료시킬 수 있다.
- [0057] 장치(100)의 전면(100a) 가장자리에는 제1 카메라(151)와 조도 센서(170a) 및 근접 센서(170b)가 배치될 수 있다. 장치(100)의 후면(100c)에는 제2 카메라(152), 플래시(flash, 153), 스피커(163)가 배치될 수 있다.
- [0058] 장치(100)의 측면(100b)에는 예를 들어 전원/리셋 버튼(161d), 음량 조절 버튼(161e), 방송 수신을 위한 지상파 DMB 안테나(141a), 하나 또는 복수의 마이크들(162) 등이 배치될 수 있다. 상기 DMB 안테나(141a)는 장치(100)에 고정되거나, 착탈 가능하게 형성될 수도 있다.

- [0059] 또한, 장치(100)의 하단 측면에는 커넥터(165)가 형성된다. 커넥터(165)에는 다수의 전극들이 형성되어 있으며 외부 장치와 유선으로 연결될 수 있다. 장치(100)의 상단 측면에는 이어폰 연결잭(167)이 형성될 수 있다. 이어폰 연결잭(167)에는 이어폰이 삽입될 수 있다.
- [0060] 도 3을 참조하면, 장치(100)의 후면(100c) 상부에는 제2 카메라(152), 플래시(flash, 153)가 배치될 수 있다.
- [0061] 상기 장치(100)의 하단 측면에는 커넥터(165)가 형성된다. 커넥터(165)에는 다수의 전극들이 형성되어 있으며 외부 장치와 유선으로 연결될 수 있다. 상기 장치(100)의 상단 측면에는 이어폰 연결잭(167)이 형성될 수 있다. 이어폰 연결잭(167)에는 이어폰이 삽입될 수 있다.
- [0062] 또한 상기 장치(100)의 하단 측면에는 상기 장치(100)와 별도로 구성된 상기 터치가능한 입력 수단(예, 전자펜, 스타일러스 펜)(200)이 삽입될 수 있는 삽입구(168)가 구비될 수 있으며, 펜 삽입구(168)에 상기 터치가능한 입력 수단(예, 전자펜, 스타일러스 펜)(200)이 삽입될 수 있다.
- [0063] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 숏컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다. 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 숏컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.
- [0064] 도 4를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 숏컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법은, 먼저, 모바일 장치에서 기능을 실행시키는 숏컷 아이콘을 표시부에 표시한다(1110). 상기 모바일 장치(100)의 제어부(110)는 기능을 실행시키는 숏컷 아이콘(Short-cut Icon)을 표시부에 표시할 수 있다. 이때, 상기 기능은 애플리케이션(Application)일 수 있다. 그리고, 상기 애플리케이션은 미리 정해진 업무를 수행하기 위해 고안된 응용 프로그램을 의미할 수 있다. 그리고 상기 숏컷 아이콘은 상기 기능을 실행하기 위하여 표시되는 아이콘을 의미할 수 있다. 예를 들어, 상기 숏컷 아이콘은 상기 애플리케이션을 실행하기 위하여 홈 화면 상에 표시되는 아이콘일 수 있다. 도 5a를 참고하면, 상기 제어부(110)는 노트(Note) 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(210)을 터치스크린(190)으로 형성된 표시부에 표시할 수 있다. 이때 상기 제어부(110)는 상기 노트 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(210)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다.
- [0065] 다음으로, 상기 모바일 장치의 상태를 인지한다(1120). 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치(100)의 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 애플리케이션의 최종 상태, 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯의 상태, 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태, 외부 장치와의 연결 상태, 손가락 입력 상태 또는 전자펜 입력 상태, 또는 센서 기반 상태 중에서 적어도 하나일 수 있다.
- [0066] 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치의 상태에 해당하는 상기 애플리케이션의 최종 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 애플리케이션의 최종 상태는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 의미할 수 있다.
- [0067] 예를 들어, 도 5a에서 상기 노트 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(210)이 선택되어, 상기 노트 애플리케이션이 도 5b와 같이 실행될 수 있다. 그리고, 도 5c와 같이 상기 노트 애플리케이션에서 예를 들어 제목이 'Note A'(216)이고, 내용은 'Yongsan-gu, Hannam-dong, Seoul'과 같은 노트가 작성될 수 있다. 그리고 상기 노트 애플리케이션을 종료시키는 명령이 입력되면 상기 노트 애플리케이션을 종료될 수 있다. 그리고 상기 노트 애플리케이션이 종료되면, 도 5d와 같이 다시 홈 화면이 상기 표시부에 표시될 수 있다. 여기서, 상기 애플리케이션의 최종 상태는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 의미할 수 있으므로, 도 5a 내지 도 5d의 전개 상황에서는 상기 애플리케이션의 최종 상태는 예를 들어, 'Note A'(216)의 작성 상태일 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 상기 애플리케이션의 최종 상태로서 'Note A'(216)의 작성 상태를 인지할 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치의 상태로서 'Note A'(216)의 작성 상태를 인지할 수 있다.
- [0068] 다음으로, 상기 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경한다(1130). 상기 제어부(110)는 상기 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트(Entry point)를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.
- [0069] 상기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 액션일 수 있다. 그리고, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다.
- [0070] 예를 들어, 도 5a에서 상기 노트 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(210)이 선택되어, 상기 노트 애플리케이션이 도 5b와 같이 실행될 수 있다. 이때, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘(210)이 선택됨에 따

라 실행되는 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 즉, 도 5b와 같이 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 최초 액션이 실행되어, 상기 노트 애플리케이션의 초기 화면이 표시부에 표시될 수 있다.

- [0071] 이때, 상기 제어부(110)는 상기 상태에 대응하여 상기 쏘켓 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 예를 들어, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 애플리케이션의 최종 상태일 수 있다. 그리고, 상기 애플리케이션의 최종 상태는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 의미할 수 있으므로, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 예를 들어, 도 5a 내지 도 5d의 전개 상황에서는 상기 애플리케이션의 최종 상태는 예를 들어, 'Note A'(216)의 작성 상태일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 'Note A'(216)의 작성 상태에 대응하여 상기 쏘켓 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 즉 상기 제어부(110)는 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션에 해당하는 변경된 엔트리 포인트로 상기 초기 엔트리 포인트를 변경할 수 있다.
- [0072] 다음으로, 상기 쏘켓 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출한다(1140). 상기 제어부(110)는 상기 쏘켓 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출할 수 있다.
- [0073] 예를 들어, 상기 실행 제스처는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 도 5d와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘켓 아이콘(210)에 대한 터치를 검출할 수 있다.
- [0074] 다음으로, 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 기능을 실행한다(1150). 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 기능을 실행할 수 있다. 이때, 상기 기능은 상기 애플리케이션일 수 있다. 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행할 수 있다.
- [0075] 예를 들어, 도 5d에서 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 노트 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 이때, 상기 변경된 엔트리 포인트는 도 5d와 같이 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 도 5c와 같이 실행할 수 있다. 즉, 상기 제어부(110)는 도 5d에서 상기 쏘켓 아이콘이 실행되면 바로 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 실행시킬 수 있다.
- [0076] 그러므로 상기 제어부(110)는 상기 쏘켓 아이콘이 실행되면, 초기 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행시키지 아니하고, 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 즉, 상기 제어부(110)는 상기 쏘켓 아이콘이 실행되면, 도 5b와 같이 노트 애플리케이션의 초기 화면을 실행시키지 아니하고, 곧바로 도 5c와 같이 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 따라서 사용자는 상기 쏘켓 아이콘을 실행시켜 상기 노트 애플리케이션의 최종 상태인 'Note A'(216)의 작성 상태로 곧바로 진입할 수 있다. 그러므로 사용자는 상기 노트 애플리케이션의 초기 화면에서 다시 'Note A'를 실행하는 단계를 거치지 아니하고 곧바로 'Note A'(216)의 작성 상태로 진입할 수 있다.
- [0077] 따라서, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 모바일 장치의 상태에 대응하여 변경된 엔트리 포인트로 기능을 실행할 수 있는 이점이 있다. 즉, 본 발명의 일 실시예에 따르면 모바일 장치의 상태에 해당하는 상기 애플리케이션의 최종 상태에 대응하는 변경된 엔트리 포인트로 곧바로 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다.
- [0078] 도 6은 본 발명의 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다.
- [0079] 도 6을 참조하면, 본 발명의 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법은, 먼저, 모바일 장치에서 애플리케이션을 실행시키는 쏘켓 아이콘을 표시부에 표시한다(1210). 상기 모바일 장치(100)의 제어부(110)는 애플리케이션을 실행시키는 쏘켓 아이콘을 표시부에 표시할 수 있다. 도 5a를 참고하면, 상기 제어부(110)는 노트 애플리케이션을 실행시키는 쏘켓 아이콘(210)을 터치스크린(190)으로 형성된 표시부에 표시할 수 있다. 이때 상기 제어부(110)는 상기 노트 애플리케이션을 실행시키는 쏘켓 아이콘(210)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다.
- [0080] 다음으로, 상기 모바일 장치의 상태를 인지한다(1220). 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치(100)의 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 애플리케이션의 최종 상태, 이웃한 애플리케이션 또는 이

옻한 위젯의 상태, 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태, 외부 장치와의 연결 상태, 손가락 입력 상태 또는 전자펜 입력 상태, 또는 센서 기반 상태 중에서 적어도 하나일 수 있다.

- [0081] 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치의 상태에 해당하는 상기 애플리케이션의 최종 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 애플리케이션의 최종 상태는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 의미할 수 있다.
- [0082] 예를 들어, 도 5a에서 상기 노트 애플리케이션을 실행시키는 쏘트 아이콘(210)이 선택되어, 상기 노트 애플리케이션이 도 5b와 같이 실행될 수 있다. 그리고, 도 5c와 같이 상기 노트 애플리케이션에서 예를 들어 제목이 'Note A'(216)이고, 내용은 'Yongsan-gu, Hannam-dong, Seoul'과 같은 노트가 작성될 수 있다. 그리고 상기 노트 애플리케이션을 종료시키는 명령이 입력되면 상기 노트 애플리케이션을 종료될 수 있다. 그리고 상기 노트 애플리케이션이 종료되면, 도 5d와 같이 다시 홈 화면이 상기 표시부에 표시될 수 있다. 여기서, 상기 애플리케이션의 최종 상태는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 의미할 수 있으므로, 도 5a 내지 도 5d의 전개 상황에서는 상기 애플리케이션의 최종 상태는 예를 들어, 'Note A'(216)의 작성 상태일 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 상기 애플리케이션의 최종 상태로서 'Note A'(216)의 작성 상태를 인지할 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치의 상태로서 'Note A'(216)의 작성 상태를 인지할 수 있다.
- [0083] 다음으로, 상기 상태에 대응하여 상기 쏘트 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경한다(1230). 상기 제어부(110)는 상기 상태에 대응하여 상기 쏘트 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.
- [0084] 상기 엔트리 포인트는 상기 쏘트 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 액션일 수 있다. 그리고, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 쏘트 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다.
- [0085] 예를 들어, 도 5a에서 상기 노트 애플리케이션을 실행시키는 쏘트 아이콘(210)이 선택되어, 상기 노트 애플리케이션이 도 5b와 같이 실행될 수 있다. 이때, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 쏘트 아이콘(210)이 선택됨에 따라 실행되는 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 즉, 도 5b와 같이 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션이 실행되어, 상기 노트 애플리케이션의 초기 화면이 표시부에 표시될 수 있다.
- [0086] 이때, 상기 제어부(110)는 상기 상태에 대응하여 상기 쏘트 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 예를 들어, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 애플리케이션의 최종 상태일 수 있다. 그리고, 상기 애플리케이션의 최종 상태는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 의미할 수 있으므로, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 예를 들어, 도 5a 내지 도 5d의 전개 상황에서는 상기 애플리케이션의 최종 상태는 'Note A'(216)의 작성 상태일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 'Note A'(216)의 작성 상태에 대응하여 상기 쏘트 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 즉 상기 제어부(110)는 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션에 해당하는 변경된 엔트리 포인트로 상기 초기 엔트리 포인트를 변경할 수 있다.
- [0087] 다음으로, 상기 애플리케이션의 초기화를 검출한다(1232). 상기 제어부(110)는 상기 애플리케이션의 초기화를 검출할 수 있다. 상기 애플리케이션의 초기화는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 의미할 수 있다. 즉, 상기 애플리케이션의 초기화는 상기 애플리케이션을 최초로 실행한 초기 상태를 의미할 수 있다.
- [0088] 그런데, 상기 애플리케이션의 초기화는 상기 애플리케이션을 최초로 실행한 초기 상태가 아닌 경우에도 형성될 수 있다. 즉 상기 애플리케이션의 초기화는 미리 설정된 조건이 충족되는 경우에도 형성될 수 있다. 예를 들어, 상기 미리 설정된 조건은 미리 설정된 시간 동안 상기 애플리케이션이 실행되지 아니하는 조건일 수 있다. 또는 상기 미리 설정된 조건은 상기 애플리케이션의 실행 상태에서 종료되어 백그라운드(background)에서도 실행이 계속되지 않고 종료되는 조건일 수도 있다.
- [0089] 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 애플리케이션의 초기화에 해당하는 상기 미리 설정된 조건이 충족된 경우를 검출할 수 있다. 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 미리 설정된 조건이 충족된 경우에 해당하는 미리 설정된 시간 동안 상기 애플리케이션이 실행되지 아니하는 조건이나, 상기 애플리케이션의 실행 상태에서 종료되어 백그라운드에서도 실행이 계속되지 않고 종료되는 조건이 충족됨을 검출할 수 있다. 그러므로, 상기 제어부(110)는 미리 설정된 시간 동안 상기 애플리케이션이 실행되지 아니하는 조건이나, 상기 애플리케이션의 실행 상태에서 종료되어 백그라운드에서도 실행이 계속되지 않고 종료되는 조건이 충족되는 경우, 상기 애플리케이션의 초기화를 검출할 수 있다.

- [0090] 이때, 상기 애플리케이션의 초기화가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 쏘켓 아이콘의 변경된 엔트리 포인트를 초기 엔트리 포인트로 재변경하지만(1234), 반대로 상기 애플리케이션의 초기화가 검출되지 아니하면, 상기 제어부(110)는 상기 쏘켓 아이콘의 변경된 엔트리 포인트를 초기 엔트리 포인트로 재변경하지 아니한다.
- [0091] 다음으로, 상기 애플리케이션의 초기화가 검출되면, 상기 쏘켓 아이콘의 변경된 엔트리 포인트를 초기 엔트리 포인트로 재변경한다(1234).
- [0092] 상기 제어부(110)는 상기 애플리케이션의 초기화가 검출되면, 상기 쏘켓 아이콘의 변경된 엔트리 포인트를 초기 엔트리 포인트로 재변경할 수 있다. 이때, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 쏘켓 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 애플리케이션의 초기화가 검출되면, 상기 쏘켓 아이콘의 변경된 엔트리 포인트를 상기 쏘켓 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션에 해당하는 상기 초기 엔트리 포인트로 재변경할 수 있다.
- [0093] 예를 들어, 도 5d와 같이, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 그리고, 상기 애플리케이션의 최종 상태는 'Note A'(216)의 작성 상태일 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 도 5d의 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 상기 변경된 엔트리 포인트를 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션에 해당하는 도 5a의 상기 초기 엔트리 포인트로 재변경할 수 있다.
- [0094] 다음으로, 상기 쏘켓 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출한다(1242). 상기 제어부(110)는 상기 쏘켓 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출할 수 있다.
- [0095] 예를 들어, 상기 실행 제스처는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 도 5d와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘켓 아이콘(210)에 대한 터치를 검출할 수 있다.
- [0096] 다음으로, 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 초기 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행한다(1252). 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 초기 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행할 수 있다.
- [0097] 예를 들어, 도 5d에서 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 초기 엔트리 포인트로 상기 노트 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 이때, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 쏘켓 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 따라서, 도 5d에서 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 초기 엔트리 포인트에 해당하는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션으로 도 5a와 같이 상기 노트 애플리케이션을 실행할 수 있다.
- [0098] 반대로, 상기 애플리케이션의 초기화가 검출되지 아니하면, 상기 제어부(110)는 상기 쏘켓 아이콘의 변경된 엔트리 포인트를 초기 엔트리 포인트로 재변경하지 아니한다. 이때, 상기 제어부(110)는 상기 쏘켓 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출한다(1244). 상기 제어부(110)는 상기 쏘켓 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출할 수 있다.
- [0099] 예를 들어, 상기 실행 제스처는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 도 5d와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘켓 아이콘(210)에 대한 터치를 검출할 수 있다.
- [0100] 다음으로, 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행한다(1254). 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행할 수 있다.
- [0101] 예를 들어, 도 5d에서 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 노트 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 이때, 상기 변경된 엔트리 포인트는 도 5d와 같이 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 도 5c와 같이 실행할 수 있다. 즉, 상기 제어부(110)는 도 5d에서 상기 쏘켓 아이콘이 실행되면 바로 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 실행시킬 수 있다.

- [0102] 따라서, 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 모바일 장치의 상태에 대응하여 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션을 실행할 수 있고, 아울러 애플리케이션의 초기화가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트를 초기 엔트리 포인트로 재변경하여 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다. 즉, 본 발명의 다른 실시예에 따르면 모바일 장치의 상태에 해당하는 상기 애플리케이션의 최종 상태에 대응하는 변경된 엔트리 포인트로 곧바로 애플리케이션을 실행할 수 있고, 아울러 애플리케이션의 초기화가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트를 초기 엔트리 포인트로 재변경하여 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다.
- [0103] 도 7은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 숏컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다.
- [0104] 도 7을 참조하면, 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 숏컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법은, 먼저, 모바일 장치에서 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘을 표시부에 표시한다(1310). 상기 모바일 장치(100)의 제어부(110)는 애플리케이션(Application)을 실행시키는 숏컷 아이콘(Short-cut Icon)을 표시부에 표시할 수 있다. 도 5a를 참고하면, 상기 제어부(110)는 노트(Note) 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(210)을 터치스크린(190)으로 형성된 표시부에 표시할 수 있다. 이때 상기 제어부(110)는 상기 노트 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(210)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다. 그리고, 상기 숏컷 아이콘(210)은 이미지(212)와 텍스트(214)를 포함할 수 있다. 예를 들어, 도 5a와 같이, 상기 제어부(110)는 노트 이미지(212)와 'S-note'와 같은 텍스트(214)를 포함하는 상기 숏컷 아이콘(210)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다.
- [0105] 다음으로, 상기 모바일 장치의 상태를 인지한다(1320). 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치(100)의 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 애플리케이션의 최종 상태, 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯의 상태, 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태, 외부 장치와의 연결 상태, 손가락 입력 상태 또는 전자펜 입력 상태, 또는 센서 기반 상태 중에서 적어도 하나일 수 있다.
- [0106] 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치의 상태에 해당하는 상기 애플리케이션의 최종 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 애플리케이션의 최종 상태는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 의미할 수 있다.
- [0107] 예를 들어, 도 5a에서 상기 노트 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(210)이 선택되어, 상기 노트 애플리케이션이 도 5b와 같이 실행될 수 있다. 그리고, 도 5c와 같이 상기 노트 애플리케이션에서 예를 들어 제목이 'Note A'(216)이고, 내용은 'Yongsan-gu, Hannam-dong, Seoul'과 같은 노트가 작성될 수 있다. 그리고 상기 노트 애플리케이션을 종료시키는 명령이 입력되면 상기 노트 애플리케이션을 종료될 수 있다. 그리고 상기 노트 애플리케이션이 종료되면, 도 5d와 같이 다시 홈 화면이 상기 표시부에 표시될 수 있다. 여기서, 상기 애플리케이션의 최종 상태는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 의미할 수 있으므로, 도 5a 내지 도 5d의 전개 상황에서는 상기 애플리케이션의 최종 상태는 예를 들어, 'Note A'(216)의 작성 상태일 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 상기 애플리케이션의 최종 상태로서 'Note A'(216)의 작성 상태를 인지할 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치의 상태로서 'Note A'(216)의 작성 상태를 인지할 수 있다.
- [0108] 다음으로, 상기 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경한다(1330). 상기 제어부(110)는 상기 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트(Entry point)를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.
- [0109] 상기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 액션일 수 있다. 그리고, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다.
- [0110] 예를 들어, 도 5a에서 상기 노트 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(210)이 선택되어, 상기 노트 애플리케이션이 도 5b와 같이 실행될 수 있다. 이때, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘(210)이 선택됨에 따라 실행되는 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 즉, 도 5b와 같이 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 최초 액션이 실행되어, 상기 노트 애플리케이션의 초기 화면이 표시부에 표시될 수 있다.
- [0111] 이때, 상기 제어부(110)는 상기 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 예를 들어, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 애플리케이션의 최종 상태일 수 있다. 그리고, 상기 애플리케이션의 최종 상태는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 의미할 수 있으므로, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 예를 들어, 도

5a 내지 도 5d의 전개 상황에서는 상기 애플리케이션의 최종 상태는 예를 들어, 'Note A'(216)의 작성 상태일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 'Note A'(216)의 작성 상태에 대응하여 상기 슛컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 즉 상기 제어부(110)는 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션에 해당하는 변경된 엔트리 포인트로 상기 초기 엔트리 포인트를 변경할 수 있다.

[0112] 다음으로, 상기 변경된 엔트리 포인트에 대응하여 형상이 변경된 슛컷 아이콘을 표시부에 표시한다(1335). 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트에 대응하여 형상이 변경된 슛컷 아이콘을 표시부에 표시할 수 있다. 이때, 상기 변경된 슛컷 아이콘은 상기 슛컷 아이콘의 이미지를 동일하게 유지되고, 상기 슛컷 아이콘의 텍스트는 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 변경될 수 있다.

[0113] 예를 들어, 도 5a와 같이, 상기 슛컷 아이콘(210)은 노트 이미지(212)와 'S-note'와 같은 텍스트(214)를 포함할 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 도 5d와 같이 상기 슛컷 아이콘(210)의 노트 이미지(212)는 동일하게 유지할 수 있다. 그리고 상기 제어부(110)는 상기 슛컷 아이콘의 텍스트(216)를 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 변경할 수 있다. 예를 들어, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 도 5a 내지 도 5d의 전개 상황에서는 상기 애플리케이션의 최종 상태는 'Note A'(216)의 작성 상태일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 슛컷 아이콘의 텍스트(216)를 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 'Note A'(216)로 변경할 수 있다. 따라서 사용자는 상기 변경된 엔트리 포인트가 반영된 상기 텍스트를 인식함으로써, 이후 상기 슛컷 아이콘이 실행되었을 때 어떠한 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션이 실행되는지를 즉시 인식할 수 있다. 즉, 사용자는 도 5d에서 'Note A'(216)와 같은 상기 슛컷 아이콘의 텍스트(216)를 인식함으로써, 상기 슛컷 아이콘(210)이 이후 실행되었을 때, 'Note A'로 상기 노트 애플리케이션이 실행됨을 즉시 인식할 수 있다.

[0114] 다음으로, 상기 슛컷 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출한다(1340). 상기 제어부(110)는 상기 슛컷 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출할 수 있다.

[0115] 예를 들어, 상기 실행 제스처는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 도 5d와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘(210)에 대한 터치를 검출할 수 있다.

[0116] 다음으로, 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행한다(1350). 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행할 수 있다.

[0117] 예를 들어, 도 5d에서 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 노트 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 이때, 상기 변경된 엔트리 포인트는 도 5d와 같이 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 도 5c와 같이 실행할 수 있다. 즉, 상기 제어부(110)는 도 5d에서 상기 슛컷 아이콘이 실행되면 바로 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 실행시킬 수 있다.

[0118] 따라서, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 모바일 장치의 상태에 따라 변경된 엔트리 포인트에 대응하여 형상이 변경된 슛컷 아이콘을 표시부에 표시할 수 있는 이점이 있다. 즉, 사용자는 상기 변경된 엔트리 포인트에 대응하여 형상이 변경된 슛컷 아이콘을 인식할 수 있다. 따라서 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 사용자는 형상이 변경된 슛컷 아이콘을 인식함으로써, 상기 슛컷 아이콘을 실행하였을 때 어떠한 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션이 실행되는지 미리 인식할 수 있는 장점이 있다.

[0119] 도 8은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 슛컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다. 도 9와 도 10은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 슛컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.

[0120] 도 8을 참조하면, 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 슛컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법은, 먼저, 모바일 장치에서 애플리케이션을 실행시키는 슛컷 아이콘을 표시부에 표시한다(1410). 상기 모바일 장치(100)의 제어부(110)는 애플리케이션(Application)을 실행시키는 슛컷 아이콘(Short-cut Icon)을 표시부에 표시할 수 있다. 도 9a를 참고하면, 상기 제어부(110)는 비디오(Video) 애플리케이션을 실행시키는 슛컷 아이콘(220)을 터치스크린(190)으로 형성된 표시부에 표시할 수 있다. 이때 상기 제어

부(110)는 상기 비디오 애플리케이션을 실행시키는 쏘켓 아이콘(220)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다. 그리고, 상기 쏘켓 아이콘(220)은 이미지(222)와 텍스트(224)를 포함할 수 있다. 예를 들어, 도 9a와 같이, 상기 제어부(110)는 비디오 이미지(222)와 'Video'와 같은 텍스트(224)를 포함하는 상기 쏘켓 아이콘(220)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다.

[0121] 아울러 다른 예에 해당하는 도 10a를 참고하면, 상기 제어부(110)는 비디오(Video) 애플리케이션을 실행시키는 쏘켓 아이콘(220)을 터치스크린(190)으로 형성된 표시부에 표시할 수 있다. 이때 상기 제어부(110)는 상기 비디오 애플리케이션을 실행시키는 쏘켓 아이콘(220)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다. 그리고, 상기 쏘켓 아이콘(220)은 비디오 콘텐츠가 파일(Pile, 더미) 형태로 바닥에 쌓여있는 모습으로 형성될 수 있다. 이때, 상기 쏘켓 아이콘(220)은 비디오 콘텐츠가 파일(Pile) 형태로 바닥에 쌓여있는 모습에 해당하는 이미지와 텍스트를 포함할 수 있다. 예를 들어, 도 10a와 같이, 상기 제어부(110)는 비디오 콘텐츠(242-2, 242-3, 242-4)가 파일 형태로 바닥에 쌓여있는 모습에 해당하는 이미지(242)와 'Popular clips on Video'와 같은 텍스트(244)를 포함하는 상기 쏘켓 아이콘(240)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다.

[0122] 다음으로, 상기 모바일 장치의 상태를 인지한다(1420). 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치(100)의 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 애플리케이션의 최종 상태, 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯의 상태, 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태, 외부 장치와의 연결 상태, 손가락 입력 상태 또는 전자펜 입력 상태, 또는 센서 기반 상태 중에서 적어도 하나일 수 있다.

[0123] 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치의 상태에 해당하는 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯의 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 이웃한 애플리케이션 또는 상기 이웃한 위젯의 상태는 상기 이웃한 애플리케이션 또는 상기 이웃한 위젯의 실행 상태를 의미할 수 있다. 상기 이웃한 애플리케이션 또는 상기 이웃한 위젯의 실행 상태는 예를 들어, 재생 상태일 수 있다.

[0124] 도 9a를 참조하면, 상기 제어부(110)는 상기 이웃한 위젯(226)을 표시부(190)에 표시할 수 있다. 이때, 상기 이웃한 위젯은 예를 들어 뮤직 위젯(226)일 수 있다. 그리고, 도 9a에서 재생 아이콘(227)에 대한 선택이 검출되면, 도 9b에서 상기 뮤직 위젯(226)은 뮤직을 재생할 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 상기 이웃한 위젯(226)의 실행 상태에 해당하는 재생 상태를 감지할 수 있다. 아울러 다른 예에 해당하는 도 10a와 도 10b에서도, 상기 제어부(110)는 상기 이웃한 위젯(226)의 실행 상태에 해당하는 재생 상태를 감지할 수 있다.

[0125] 다음으로, 상기 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯에서 실행중인 액션을 검출한다(1425). 상기 제어부(110)는 상기 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯에서 실행중인 액션을 검출할 수 있다. 예를 들어, 상기 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯에서 실행중인 액션은 콘텐츠의 재생일 수 있다.

[0126] 도 9b를 참조하면, 상기 이웃한 위젯에 해당하는 뮤직 위젯(226)에서 실행중인 액션은 Singer B의 뮤직의 재생일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 상기 이웃한 위젯에서 실행중인 액션으로서, Singer B의 뮤직의 재생을 검출할 수 있다. 아울러 다른 예에 해당하는 도 10a와 도 10b에서도, 상기 제어부(110)는 상기 이웃한 위젯에서 실행중인 액션으로서, Singer B의 뮤직의 재생을 검출할 수 있다.

[0127] 다음으로, 상기 액션에 대응하여 상기 쏘켓 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경한다(1430). 상기 제어부(110)는 상기 액션에 대응하여 상기 쏘켓 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.

[0128] 상기 엔트리 포인트는 상기 쏘켓 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 액션일 수 있다. 그리고, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 쏘켓 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 예를 들어, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 쏘켓 아이콘(220, 240)이 선택됨에 따라 실행되는 상기 비디오 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다.

[0129] 이때, 상기 제어부(110)는 상기 액션에 대응하여 상기 쏘켓 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 예를 들어, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯에서 실행중인 액션일 수 있다. 예를 들어, 도 9c 또는 도 10c와 같이, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯에서 실행중인 액션에 해당하는 Singer B의 비디오의 재생일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 액션에 대응하여 상기 쏘켓 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 상기 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯에서 실행중인 액션에 해당하는 Singer B의 비디오의 재생에 해당하는 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.

[0130] 그리고, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트에 대응하여 형상이 변경된 쏘켓 아이콘을 표시부에 표

시할 수 있다.

- [0131] 예를 들어, 도 9a와 같이, 상기 쏘트 아이콘(220)은 비디오 이미지(222)와 'Video'와 같은 텍스트(224)를 포함할 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 도 9c와 같이 상기 쏘트 아이콘(220)의 비디오 이미지(222)는 동일하게 유지할 수 있다. 그리고 상기 제어부(110)는 상기 쏘트 아이콘의 텍스트(226)를 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 변경할 수 있다. 예를 들어, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯에서 실행중인 액션일 수 있다. 도 9a 내지 도 9c의 전개 상황에서는 상기 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯에서 실행중인 액션은 Singer B의 비디오의 재생일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 쏘트 아이콘의 텍스트를 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 'Video'(224)와 'Singer B'(226)로 변경할 수 있다. 따라서 사용자는 상기 변경된 엔트리 포인트가 반영된 상기 텍스트를 인식함으로써, 이후 상기 쏘트 아이콘이 실행되었을 때 어떠한 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션이 실행되는 지를 즉시 인식할 수 있다. 즉, 사용자는 도 9c에서 'Video'(224)와 'Singer B'(226)와 같은 상기 쏘트 아이콘의 텍스트를 인식함으로써, 상기 쏘트 아이콘(220)이 이후 실행되었을 때, 'Singer B'에 대하여 상기 비디오 애플리케이션이 실행됨을 즉시 인식할 수 있다.
- [0132] 다른 예에 해당하는 도 10a와 같이, 상기 쏘트 아이콘(240)은 비디오 콘텐츠(242-2, 242-3, 242-4)가 파일 형태로 바닥에 쌓여있는 모습에 해당하는 이미지(242)와 'Popular clips on Video'와 같은 텍스트(244)를 포함할 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 도 9c와 같이 상기 쏘트 아이콘(220)의 비디오 이미지(222)와 상기 쏘트 아이콘의 텍스트(226)를 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 변경할 수 있다. 예를 들어, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯에서 실행중인 액션일 수 있다. 도 10a 내지 도 10c의 전개 상황에서는 상기 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯에서 실행중인 액션은 Singer B의 비디오의 재생일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 쏘트 아이콘(220)의 비디오 이미지(243)를 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 Singer B Video 라는 텍스트를 삽입하여 변경할 수 있다. 그리고 상기 제어부(110)는 상기 쏘트 아이콘의 텍스트를 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 'Singer B on Video'(246)로 변경할 수 있다. 따라서 사용자는 상기 변경된 엔트리 포인트가 반영된 상기 텍스트를 인식함으로써, 이후 상기 쏘트 아이콘이 실행되었을 때 어떠한 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션이 실행되는 지를 즉시 인식할 수 있다. 즉, 사용자는 도 10c에서 Singer B Video 라는 텍스트가 삽입된 비디오 이미지(243)와 'Singer B on Video'(246)로 변경된 상기 쏘트 아이콘의 텍스트를 인식함으로써, 상기 쏘트 아이콘(240)이 이후 실행되었을 때, 'Singer B'에 대하여 상기 비디오 애플리케이션이 실행됨을 즉시 인식할 수 있다.
- [0133] 다음으로, 상기 쏘트 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출한다(1440). 상기 제어부(110)는 상기 쏘트 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출할 수 있다.
- [0134] 예를 들어, 상기 실행 제스처는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘트 아이콘에 대한 터치일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘트 아이콘에 대한 터치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 도 9c와 도 10c와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘트 아이콘(220,240)에 대한 터치를 검출할 수 있다.
- [0135] 다음으로, 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행한다(1450). 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행할 수 있다.
- [0136] 예를 들어, 도 9c와 도 10c에서 상기 쏘트 아이콘에 대한 터치가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 비디오 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 이때, 상기 변경된 엔트리 포인트는 도 9d 또는 도 10d와 같이 'Singer B'에 대하여 상기 비디오 애플리케이션이 실행하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 'Singer B'에 대하여 상기 비디오 애플리케이션을 도 9d 또는 도 10d와 같이 실행할 수 있다. 즉, 상기 제어부(110)는 도 9c와 도 10c에서 상기 쏘트 아이콘이 실행되면 바로 'Singer B'에 대하여 상기 비디오 애플리케이션을 실행시킬 수 있다.
- [0137] 따라서, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 모바일 장치의 상태에 대응하여 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다. 즉, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면 모바일 장치의 상태에 해당하는 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯의 상태에 대응하는 변경된 엔트리 포인트로 곧바로 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다.
- [0138] 도 11은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘트 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.

- [0139] 다시 도 7의 순서도를 참조하면, 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 숏컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법은, 먼저, 모바일 장치에서 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘을 표시부에 표시한다(1310). 상기 모바일 장치(100)의 제어부(110)는 애플리케이션(Application)을 실행시키는 숏컷 아이콘(Short-cut Icon)을 표시부에 표시할 수 있다. 도 11a를 참고하면, 상기 제어부(110)는 영화 티켓 구매 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(250)을 터치스크린(190)으로 형성된 표시부에 표시할 수 있다. 이때 상기 제어부(110)는 상기 영화 티켓 구매 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(250)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다. 그리고, 상기 숏컷 아이콘(250)은 이미지(252)와 텍스트(254)를 포함할 수 있다. 예를 들어, 도 11a와 같이, 상기 제어부(110)는 영화 이미지(252)와 'Theater'와 같은 텍스트(254)를 포함하는 상기 숏컷 아이콘(250)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다.
- [0140] 다음으로, 상기 모바일 장치의 상태를 인지한다(1320). 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치(100)의 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 애플리케이션의 최종 상태, 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯의 상태, 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태, 외부 장치와의 연결 상태, 손가락 입력 상태 또는 전자펜 입력 상태, 또는 센서 기반 상태 중에서 적어도 하나일 수 있다.
- [0141] 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치의 상태에 해당하는 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 시간과 위치는 상기 모바일 장치(100)의 현재 시간과 현재 위치일 수 있다. 예를 들어, 도 11a에서 상기 시간과 위치에 해당하는 상기 모바일 장치(100)의 현재 시간은 5월 30일 수요일 08:30이고 현재 위치는 '강남'일 수 있다.
- [0142] 따라서 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치의 상태에 해당하는 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태로서, 상기 모바일 장치(100)의 현재 시간인 5월 30일 수요일 08:30 과 현재 위치인 '강남'을 인지할 수 있다.
- [0143] 다음으로, 상기 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경한다(1330). 상기 제어부(110)는 상기 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.
- [0144] 상기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 액션일 수 있다. 그리고, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 예를 들어, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘(250)이 선택됨에 따라 실행되는 상기 영화 티켓 구매 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다.
- [0145] 이때, 상기 제어부(110)는 상기 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 예를 들어, 상기 모바일 장치의 상태는 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태일 수 있다. 따라서, 상기 변경된 엔트리 포인트는 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태에 관련된 액션일 수 있다. 예를 들어, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 모바일 장치(100)의 현재 시간인 5월 30일 수요일 08:30 과 현재 위치인 '강남'에 관련된 영화 티켓을 표시하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치(100)의 현재 시간인 5월 30일 수요일 08:30 과 현재 위치인 '강남'에 관련된 영화 티켓을 표시하는 액션으로 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.
- [0146] 다음으로, 상기 변경된 엔트리 포인트에 대응하여 형상이 변경된 숏컷 아이콘을 표시부에 표시한다(1335). 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트에 대응하여 형상이 변경된 숏컷 아이콘을 표시부에 표시할 수 있다. 이때, 상기 변경된 숏컷 아이콘은 상기 숏컷 아이콘의 이미지를 동일하게 유지되고, 상기 숏컷 아이콘의 텍스트는 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 변경될 수 있다.
- [0147] 이때 상기 숏컷 아이콘(250)은 영화 이미지(252)와 'Theater'와 같은 텍스트(254)를 포함할 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 도 11b와 같이 상기 숏컷 아이콘(250)의 영화 이미지(252)는 동일하게 유지할 수 있다. 그리고 상기 제어부(110)는 상기 숏컷 아이콘의 텍스트(256)를 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 변경할 수 있다. 예를 들어, 상기 변경된 엔트리 포인트는 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태에 관련된 액션일 수 있다. 도 11b에서는 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태에 관련된 액션은 현재 시간인 5월 30일 수요일 08:30 과 현재 위치인 '강남'에 관련된 영화 티켓을 표시하는 액션일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 숏컷 아이콘의 텍스트(256)를 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 현재 시간인 5월 30일 수요일 08:30 과 현재 위치인 '강남'에 관련된 영화 티켓인 'Ticket 1'(25

6)로 변경할 수 있다. 따라서 사용자는 상기 변경된 엔트리 포인트가 반영된 상기 텍스트를 인식함으로써, 이후 상기 슛컷 아이콘이 실행되었을 때 어떠한 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션이 실행되는 지를 즉시 인식할 수 있다. 즉, 사용자는 도 11b에서 'Ticket 1'(256)과 같은 상기 슛컷 아이콘의 텍스트(256)를 인식함으로써, 상기 슛컷 아이콘(250)이 이후 실행되었을 때, 현재 시간인 5월 30일 수요일 08:30 과 현재 위치인 '강남'에 관련된 영화 티켓을 표시하는 상기 영화 티켓 구매 애플리케이션이 실행됨을 즉시 인식할 수 있다.

[0148] 다음으로, 상기 슛컷 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출한다(1340). 상기 제어부(110)는 상기 슛컷 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출할 수 있다.

[0149] 예를 들어, 상기 실행 제스처는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 도 11b와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘(250)에 대한 터치를 검출할 수 있다.

[0150] 다음으로, 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행한다(1350). 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행할 수 있다.

[0151] 예를 들어, 도 11b에서 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 영화 티켓 구매 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 이때, 상기 변경된 엔트리 포인트는 현재 시간인 5월 30일 수요일 08:30 과 현재 위치인 '강남'에 관련된 영화 티켓을 표시하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 현재 시간인 5월 30일 수요일 08:30 과 현재 위치인 '강남'에 관련된 영화 티켓을 표시하는 액션으로 상기 영화 티켓 구매 애플리케이션을 도 11c와 같이 실행할 수 있다. 즉, 상기 제어부(110)는 도 11c에서 현재 시간인 5월 30일 수요일 08:30 과 현재 위치인 '강남'에 관련된 영화 티켓인 'Ticket 1'(256)을 표시할 수 있다.

[0152] 따라서, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 모바일 장치의 상태에 대응하여 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다. 즉, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면 모바일 장치의 상태에 해당하는 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태에 대응하는 변경된 엔트리 포인트로 곧바로 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다.

[0153] 도 12는 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 슛컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다. 도 13은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 슛컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.

[0154] 도 12를 참조하면, 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 슛컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법은, 먼저, 모바일 장치에서 애플리케이션을 실행시키는 슛컷 아이콘을 표시부에 표시한다(1510). 상기 모바일 장치(100)의 제어부(110)는 애플리케이션(Application)을 실행시키는 슛컷 아이콘(Short-cut Icon)을 표시부에 표시할 수 있다. 도 12a를 참고하면, 상기 제어부(110)는 뮤직 애플리케이션을 실행시키는 슛컷 아이콘(260)을 터치스크린(190)으로 형성된 표시부에 표시할 수 있다. 이때 상기 제어부(110)는 상기 뮤직 애플리케이션을 실행시키는 슛컷 아이콘(260)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다. 그리고, 상기 슛컷 아이콘(260)은 이미지(262)와 텍스트(264)를 포함할 수 있다. 예를 들어, 도 13a와 같이, 상기 제어부(110)는 뮤직 이미지(262)와 'Music'와 같은 텍스트(264)를 포함하는 상기 슛컷 아이콘(260)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다.

[0155] 다음으로, 상기 모바일 장치의 상태를 인지한다(1520). 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치(100)의 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 애플리케이션의 최종 상태, 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯의 상태, 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태, 외부 장치와의 연결 상태, 손가락 입력 상태 또는 전자펜 입력 상태, 또는 센서 기반 상태 중에서 적어도 하나일 수 있다.

[0156] 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치의 상태에 해당하는 외부 장치와의 연결 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 외부 장치는 예를 들어, 도 12b와 같이 이어폰(167-2)일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 상기 이어폰(167-2)이 이어폰 연결잭(167)에 연결됨을 인지할 수 있다.

[0157] 다음으로, 상기 외부 장치가 연결되었을 때의 사용자 로그 정보를 추출한다(1525). 상기 제어부(110)는 상기 외부 장치가 연결되었을 때의 사용자 로그 정보를 추출할 수 있다. 예를 들어, 상기 외부 장치가 연결되었을 때의

사용자 로그 정보는 상기 외부 장치가 연결되었을 때에 자주 사용된 정보일 수 있다.

- [0158] 예를 들어, 도 13b와 같이, 상기 모바일 장치(100)에 상기 이어폰(167-2)이 연결되었을 때의 사용자 로그 정보는 상기 이어폰이 연결되었을 때에 자주 사용된 플레이 리스트(Play list) A일 수 있다.
- [0159] 다음으로, 상기 사용자 로그 정보를 이용하여 상기 쏘킷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경한다(1530). 상기 제어부(110)는 상기 사용자 로그 정보를 이용하여 상기 쏘킷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.
- [0160] 상기 엔트리 포인트는 상기 쏘킷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 액션일 수 있다. 그리고, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 쏘킷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 예를 들어, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 쏘킷 아이콘(260)이 선택됨에 따라 실행되는 상기 뮤직 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다.
- [0161] 이때, 상기 제어부(110)는 상기 사용자 로그 정보를 이용하여 상기 쏘킷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 따라서, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 사용자 로그 정보에 관련된 액션일 수 있다. 예를 들어, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 이어폰(167-2)이 연결되었을 때의 사용자 로그 정보에 해당하는 상기 이어폰이 연결되었을 때에 자주 사용된 플레이 리스트(Play list) A를 실행하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 상기 이어폰이 연결되었을 때에 자주 사용된 플레이 리스트(Play list) A를 실행하는 액션으로 상기 쏘킷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.
- [0162] 그리고, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트에 대응하여 형상이 변경된 쏘킷 아이콘을 표시부에 표시할 수 있다. 이때, 상기 변경된 쏘킷 아이콘은 상기 쏘킷 아이콘의 이미지를 동일하게 유지되고, 상기 쏘킷 아이콘의 텍스트는 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 변경될 수 있다.
- [0163] 이때 상기 쏘킷 아이콘(260)은 뮤직 이미지(262)와 'Music'와 같은 텍스트(264)를 포함할 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 도 13c와 같이 상기 쏘킷 아이콘(260)의 뮤직 이미지(262)는 동일하게 유지할 수 있다. 그리고 상기 제어부(110)는 상기 쏘킷 아이콘의 텍스트(266)를 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 변경할 수 있다. 예를 들어, 도 13c에서는 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 이어폰이 연결되었을 때에 자주 사용된 플레이 리스트(Play list) A를 실행하는 액션일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 쏘킷 아이콘의 텍스트(266)를 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 'Play list A'(266)로 변경할 수 있다. 따라서 사용자는 상기 변경된 엔트리 포인트가 반영된 상기 텍스트를 인식함으로써, 이후 상기 쏘킷 아이콘이 실행되었을 때 어떠한 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션이 실행되는 지를 즉시 인식할 수 있다. 즉, 사용자는 도 13c에서 'Play list A'(266)과 같은 상기 쏘킷 아이콘의 텍스트(266)를 인식함으로써, 상기 쏘킷 아이콘(260)이 이후 실행되었을 때, Play list A로 상기 뮤직 애플리케이션이 실행됨을 즉시 인식할 수 있다.
- [0164] 다음으로, 상기 쏘킷 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출한다(1540). 상기 제어부(110)는 상기 쏘킷 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출할 수 있다.
- [0165] 예를 들어, 상기 실행 제스처는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘킷 아이콘에 대한 터치일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘킷 아이콘에 대한 터치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 도 13c와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘킷 아이콘(260)에 대한 터치를 검출할 수 있다.
- [0166] 다음으로, 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행한다(1550). 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행할 수 있다.
- [0167] 예를 들어, 도 13c에서 상기 쏘킷 아이콘에 대한 터치가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 뮤직 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 이때, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 이어폰이 연결되었을 때에 자주 사용된 플레이 리스트(Play list) A를 실행하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 상기 이어폰이 연결되었을 때에 자주 사용된 플레이 리스트(Play list) A를 실행하는 액션으로 상기 뮤직 애플리케이션을 도 13d와 같이 실행할 수 있다.
- [0168] 따라서, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 모바일 장치의 상태에 대응하여 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다. 즉, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면 모바일 장치의 상태에 해당하는 외부 장치와의 연결 상태에 대응하는 변경된 엔트리 포인트로 곧바로 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있

다.

- [0169] 도 14는 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 숏컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다. 도 15 와 도 16은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 숏컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.
- [0170] 도 14를 참조하면, 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 숏컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법은, 먼저, 모바일 장치에서 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘을 표시부에 표시한다(1610). 상기 모바일 장치(100)의 제어부(110)는 애플리케이션(Application)을 실행시키는 숏컷 아이콘(Short-cut Icon)을 표시부에 표시할 수 있다. 도 15a 와 도 16a를 참고하면, 상기 제어부(110)는 노트(Note) 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(210)을 터치스크린(190)으로 형성된 표시부에 표시할 수 있다. 이때 상기 제어부(110)는 상기 노트 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(210)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다. 그리고, 상기 숏컷 아이콘(210)은 이미지(212)와 텍스트(214)를 포함할 수 있다. 예를 들어, 도 15a 와 도 16a와 같이, 상기 제어부(110)는 노트 이미지(212)와 'S-note'와 같은 텍스트(214)를 포함하는 상기 숏컷 아이콘(210)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다.
- [0171] 다음으로, 상기 모바일 장치의 상태를 인지한다(1620). 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치(100)의 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 애플리케이션의 최종 상태, 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯의 상태, 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태, 외부 장치와의 연결 상태, 손가락 입력 상태 또는 전자펜 입력 상태, 또는 센서 기반 상태 중에서 적어도 하나일 수 있다.
- [0172] 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치의 상태에 해당하는 손가락 입력 상태 또는 전자펜 입력 상태를 인지할 수 있다. 상기 제어부(110)는 도 15b와 같이 손가락 입력 상태를 인지할 수 있고, 또한 도 16b와 같이 전자펜(200) 입력 상태를 인지할 수도 있다.
- [0173] 이때 상기 제어부(110)는 상기 손가락 입력 상태 또는 상기 전자펜 입력 각각에 대응하여, 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 각각 변경할 수 있다.
- [0174] 다음으로, 상기 제어부(110)는 상기 손가락 입력 상태인지를 검출한다(1632). 이때, 상기 손가락 입력 상태의 경우에는, 상기 손가락 입력 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경한다(1634). 상기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 액션일 수 있다. 그리고, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 예를 들어, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다.
- [0175] 이때, 상기 제어부(110)는 상기 손가락 입력 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 예를 들어, 상기 손가락 입력 상태에 대응한 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션에 해당하는 상기 손가락 입력 상태에 대응한 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 초기 엔트리 포인트를 변경할 수 있다.
- [0176] 또는, 다른 예를 들면, 상기 손가락 입력 상태에 대응한 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 터치스크린 상에서 손가락에 의한 터치 입력이 가능하도록 설정하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 상기 터치스크린 상에서 손가락에 의한 터치 입력이 가능하도록 설정하는 액션에 해당하는 상기 손가락 입력 상태에 대응한 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 초기 엔트리 포인트를 변경할 수 있다.
- [0177] 반대로, 상기 손가락 입력 상태가 아닌 경우에는, 상기 제어부(110)는 상기 전자펜 입력 상태인지를 검출한다(1636). 그리고, 상기 전자펜 입력 상태의 경우에는, 상기 전자펜 입력 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경한다(1638). 반대로 상기 전자펜 입력 상태가 아닌 경우에는 종료한다.
- [0178] 상기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 액션일 수 있다. 그리고, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 예를 들어, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다.
- [0179] 이때, 상기 제어부(110)는 상기 전자펜 입력 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된

엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 예를 들어, 상기 전자펜 입력 상태에 대응한 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 상기 노트 애플리케이션의 경우, 상기 노트 애플리케이션의 최종 상태는 예를 들어, 'Note A'의 작성 상태일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 'Note A'의 작성 상태에 대응하여 상기 슛컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 즉 상기 제어부(110)는 'Note A'(216)의 작성 상태를 실행하는 액션에 해당하는 상기 전자펜 입력 상태에 대응한 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 초기 엔트리 포인트를 변경할 수 있다.

- [0180] 또는, 다른 예를 들면, 상기 전자펜 입력 상태에 대응한 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 터치스크린 상에서 손가락에 의한 터치 입력이 불가능하도록 설정하면서 전자펜에 의한 입력은 가능하도록 설정하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 상기 터치스크린 상에서 손가락에 의한 터치 입력이 불가능하도록 설정하면서 전자펜에 의한 입력은 가능하도록 설정하는 액션에 해당하는 상기 전자펜 입력 상태에 대응한 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 초기 엔트리 포인트를 변경할 수 있다.
- [0181] 다음으로, 상기 슛컷 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출한다(1640). 상기 제어부(110)는 상기 슛컷 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출할 수 있다.
- [0182] 예를 들어, 상기 실행 제스처는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 도 15b 또는 16b와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘(210)에 대한 손가락 또는 전자펜에 의한 터치를 검출할 수 있다.
- [0183] 다음으로, 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행한다(1650). 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행할 수 있다.
- [0184] 예를 들어, 도 15b에서 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 노트 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 이때, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 도 15c와 같이 실행할 수 있다. 즉, 상기 제어부(110)는 도 15b에서 상기 슛컷 아이콘이 실행되면 상기 노트 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 실행시킬 수 있다.
- [0185] 또한, 다른 예를 들면, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 터치스크린 상에서 손가락에 의한 터치 입력이 가능하도록 설정하는 액션일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 터치스크린 상에서 손가락에 의한 터치 입력이 가능하도록 설정하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 실행할 수도 있다.
- [0186] 또한, 다른 예를 들면, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 애플리케이션의 종료 시의 최종 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 이때, 상기 노트 애플리케이션의 경우, 상기 노트 애플리케이션의 최종 상태는 예를 들어, 'Note A'의 작성 상태일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 'Note A'의 작성 상태를 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 도 16c와 같이 실행할 수 있다.
- [0187] 또한, 다른 예를 들면, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 터치스크린 상에서 손가락에 의한 터치 입력이 불가능하도록 설정하면서 전자펜에 의한 입력은 가능하도록 설정하는 액션일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 터치스크린 상에서 손가락에 의한 터치 입력이 불가능하도록 설정하면서 전자펜에 의한 입력은 가능하도록 설정하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 실행할 수도 있다.
- [0188] 따라서, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 손가락 입력 상태 또는 전자펜 입력 각각에 대응하여, 슛컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 각각 변경할 수 있는 이점이 있다. 즉, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 슛컷 아이콘을 실행시키는 실행 제스처가 검출되면, 손가락 입력 상태 또는 전자펜 입력 각각에 대응하여 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다.
- [0189] 도 17과 도 18은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 슛컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.
- [0190] 다시 도 7의 순서도를 참조하면, 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 슛컷 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법은, 먼저, 모바일 장치에서 애플리케이션을 실행시키는 슛컷 아이콘을 표시부에 표시한다(1310). 상기 모바일 장치(100)의 제어부(110)는 애플리케이션(Application)을 실행시키는 슛

컷 아이콘(Short-cut Icon)을 표시부에 표시할 수 있다. 도 17a 와 도 18a를 참고하면, 상기 제어부(110)는 밝기 조절 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(270)을 터치스크린(190)으로 형성된 표시부에 표시할 수 있다. 이때 상기 제어부(110)는 상기 밝기 조절 애플리케이션을 실행시키는 숏컷 아이콘(270)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다. 그리고, 상기 숏컷 아이콘(270)은 이미지와 텍스트를 포함할 수 있다. 예를 들어, 도 17a 또는 도 18a와 같이, 상기 제어부(110)는 'Auto adjust' 라는 텍스트가 표시된 이미지와 'Brightness'와 같은 텍스트를 포함하는 상기 숏컷 아이콘(270)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다.

- [0191] 다음으로, 상기 모바일 장치의 상태를 인지한다(1320). 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치(100)의 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 애플리케이션의 최종 상태, 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯의 상태, 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태, 외부 장치와의 연결 상태, 손가락 입력 상태 또는 전자펜 입력 상태, 또는 센서 기반 상태 중에서 적어도 하나일 수 있다.
- [0192] 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치의 상태에 해당하는 센서 기반 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 센서 기반 상태는 조도를 센싱하는 상태일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는, 도 17a 또는 도 18a와 같이, 상기 모바일 장치(100)에 포함된 조도 센서(170a)를 이용하여 조도를 센싱하는 상기 센서 기반 상태를 인지할 수 있다.
- [0193] 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 조도 센서(170a)를 이용하여 미리 정해진 임계치보다 낮은 조도가 검출되었는지를 인지할 수 있다. 반대로, 상기 제어부(110)는 상기 조도 센서(170a)를 이용하여 미리 정해진 임계치보다 높은 조도가 검출되었는지를 인지할 수 있다.
- [0194] 다음으로, 상기 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경한다(1330). 상기 제어부(110)는 상기 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.
- [0195] 상기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 액션일 수 있다. 그리고, 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 숏컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 예를 들어, 상기 초기 엔트리 포인트는 도 17a 또는 도 18a 상기 숏컷 아이콘(270)이 선택됨에 따라 실행되는 상기 밝기 조절 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다.
- [0196] 이때, 상기 제어부(110)는 상기 상태에 대응하여 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 예를 들어, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 센서 기반 상태에 해당하는 조도를 센싱하는 상태일 수 있다. 따라서, 상기 변경된 엔트리 포인트는 조도를 센싱하는 상태에 관련된 액션일 수 있다.
- [0197] 예를 들어, 미리 정해진 임계치보다 높은 조도가 검출된 경우에는, 상기 제어부(110)는 밝기를 감소시켜 상기 밝기 조절 애플리케이션을 실행하는 액션으로 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 반대로, 미리 정해진 임계치보다 낮은 조도가 검출된 경우에는, 상기 제어부(110)는 밝기를 증가시켜 상기 밝기 조절 애플리케이션을 실행하는 액션으로 상기 숏컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.
- [0198] 다음으로, 상기 변경된 엔트리 포인트에 대응하여 형상이 변경된 숏컷 아이콘을 표시부에 표시한다(1335). 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트에 대응하여 형상이 변경된 숏컷 아이콘을 표시부에 표시할 수 있다.
- [0199] 이때, 상기 숏컷 아이콘(270)은 이미지와 텍스트를 포함할 수 있다. 예를 들어, 도 17a 또는 도 18a와 같이, 상기 제어부(110)는 'Auto adjust' 라는 텍스트가 표시된 이미지와 'Brightness'와 같은 텍스트를 포함하는 상기 숏컷 아이콘(270)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다.
- [0200] 그리고, 상기 제어부(110)는 상기 숏컷 아이콘(270)의 형상을 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여 변경할 수 있다. 예를 들어, 미리 정해진 임계치보다 높은 조도가 검출된 경우에는, 상기 변경된 엔트리 포인트는 밝기를 감소시켜 상기 밝기 조절 애플리케이션을 실행하는 액션일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트를 반영하여, 상기 숏컷 아이콘(270)의 이미지에 포함된 텍스트를 'Auto adjust' 에서 'Decrease'(272)로 변경할 수 있다. 따라서 도 17b와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 숏컷 아이콘(270)의 이미지에 포함된 텍스트가 'Decrease'(272)로 형상이 변경된 숏컷 아이콘을 표시부에 표시할 수 있다.
- [0201] 반대인 예를 들면, 미리 정해진 임계치보다 낮은 조도가 검출된 경우에는, 상기 변경된 엔트리 포인트는 밝기를 증가시켜 상기 밝기 조절 애플리케이션을 실행하는 액션일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 변경된

엔트리 포인트를 반영하여, 상기 쏘켓 아이콘(270)의 이미지에 포함된 텍스트를 'Auto adjust' 에서 'Increase'(275)로 변경할 수 있다. 따라서 도 18b와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 쏘켓 아이콘(270)의 이미지에 포함된 텍스트가 'Increase'(275)로 형상이 변경된 쏘켓 아이콘을 표시부에 표시할 수 있다.

[0202] 다음으로, 상기 쏘켓 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출한다(1340). 상기 제어부(110)는 상기 쏘켓 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출할 수 있다.

[0203] 예를 들어, 상기 실행 제스처는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 도 17b 또는 도 18b와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 쏘켓 아이콘(272, 275)에 대한 터치를 검출할 수 있다.

[0204] 다음으로, 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행한다(1350). 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행할 수 있다.

[0205] 예를 들어, 도 17b에서 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 밝기 조절 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 이때, 상기 변경된 엔트리 포인트는 밝기를 감소시켜 상기 밝기 조절 애플리케이션을 실행하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 도 17c와 같이, 밝기를 감소시켜(273에서 274로) 상기 밝기 조절 애플리케이션을 실행할 수 있다. 즉, 상기 제어부(110)는 도 17c의 밝기 조절 바(bar)의 좌측 방향(우측단이 최대 밝기이고, 좌측단이 최소 밝기)으로 밝기 조절 탭을 이동시켜(273에서 274로) 밝기를 감소시킬 수 있다.

[0206] 반대의 예를 들어, 도 18b에서 상기 쏘켓 아이콘에 대한 터치가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 밝기 조절 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 이때, 상기 변경된 엔트리 포인트는 밝기를 증가시켜 상기 밝기 조절 애플리케이션을 실행하는 액션일 수 있다. 따라서 상기 제어부(110)는 도 18c와 같이, 밝기를 증가시켜(276에서 277로) 상기 밝기 조절 애플리케이션을 실행할 수 있다. 즉, 상기 제어부(110)는 도 18c의 밝기 조절 바(bar)의 우측 방향(우측단이 최대 밝기이고, 좌측단이 최소 밝기)으로 밝기 조절 탭을 이동시켜(276에서 277로) 밝기를 감소시킬 수 있다.

[0207] 따라서, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 모바일 장치의 상태에 대응하여 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다. 즉, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면 모바일 장치의 상태에 해당하는 센서 기반 상태에 대응하는 변경된 엔트리 포인트로 곧바로 애플리케이션을 실행할 수 있는 이점이 있다. 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면 조도를 센싱하는 센서 기반 상태에 대응하여 밝기를 증가 또는 감소시키는 변경된 엔트리 포인트로 곧바로 밝기 조절 애플리케이션을 실행할 수 있는 장점이 있다.

[0208] 도 19는 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 대한 순서도이다. 도 20은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법에 따른 화면을 나타내는 도면이다.

[0209] 도 19를 참조하면, 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 모바일 장치의 상태에 대응하는 변경된 쏘켓 아이콘을 제공하는 모바일 장치 제어 방법은, 먼저, 모바일 장치에서 애플리케이션을 실행시키는 쏘켓 아이콘을 표시부에 표시한다(1710). 상기 모바일 장치(100)의 제어부(110)는 애플리케이션(Application)을 실행시키는 쏘켓 아이콘(Short-cut Icon)을 표시부에 표시할 수 있다. 이때, 상기 애플리케이션은 미리 정해진 업무를 수행하기 위해 고안된 응용 프로그램을 의미할 수 있다. 그리고 상기 쏘켓 아이콘은 상기 애플리케이션을 실행하기 위하여 표시되는 아이콘을 의미할 수 있다. 예를 들어, 상기 쏘켓 아이콘은 상기 애플리케이션을 실행하기 위하여 홈 화면 상에 표시되는 아이콘일 수 있다. 도 20a를 참고하면, 상기 제어부(110)는 노트(Note) 애플리케이션을 실행시키는 쏘켓 아이콘(280)을 터치스크린(190)으로 형성된 표시부에 표시할 수 있다. 이때 상기 제어부(110)는 상기 노트 애플리케이션을 실행시키는 쏘켓 아이콘(280)을 상기 터치스크린(190) 상의 홈 화면에 표시할 수 있다. 그리고 상기 쏘켓 아이콘(280)은 이미지(282)와 텍스트(284)를 포함할 수 있다.

[0210] 다음으로, 상기 모바일 장치의 상태를 인지한다(1720). 상기 제어부(110)는 상기 모바일 장치(100)의 상태를 인지할 수 있다. 이때, 상기 모바일 장치의 상태는 상기 애플리케이션의 최종 상태, 이웃한 애플리케이션 또는 이웃한 위젯의 상태, 시간, 위치, 또는 사용자 로그 정보 중 적어도 하나를 포함하는 상태, 외부 장치와의 연결 상태, 손가락 입력 상태 또는 전자펜 입력 상태, 또는 센서 기반 상태 중에서 적어도 하나일 수 있다.

[0211] 다음으로, 상기 쏘켓 아이콘을 변경시키는 변경 제스처를 검출한다(1722). 상기 제어부(110)는 상기 쏘켓 아이

콘을 변경시키는 변경 제스처를 검출할 수 있다.

- [0212] 예를 들어, 상기 변경 제스처는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 변경 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 도 20a와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 변경 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘(280)에 대한 터치(300)를 검출할 수 있다.
- [0213] 다음으로, 상기 변경 제스처가 검출되면, 상기 상태에 대응한 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트를 추출한다(1724). 상기 제어부(110)는 상기 변경 제스처가 검출되면, 상기 상태에 대응한 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트를 추출할 수 있다.
- [0214] 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 애플리케이션의 메뉴 상태와 같은 상기 상태에 대응한 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트를 추출할 수 있다. 상기 애플리케이션의 메뉴 상태는 상기 애플리케이션의 메뉴 항목에 관한 상태일 수 있다. 예를 들어, 상기 노트 애플리케이션의 경우의 상기 메뉴 항목은 검색 항목, 새로운 노트 생성 항목, 또는 미리 작성된 노트 실행 항목을 포함할 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 노트 애플리케이션의 메뉴 상태에 대응한 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트로 검색 항목을 실행하는 액션, 새로운 노트 생성을 실행하는 액션, 또는 미리 작성된 노트(예를 들어, 노트 A, 노트 B)를 실행하는 액션을 추출할 수 있다.
- [0215] 다음으로, 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트에 대한 선택을 입력받는다(1726). 상기 제어부(110)는 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트에 대한 선택을 입력받을 수 있다.
- [0216] 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 상태에 대응하여 추출된 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트를 터치스크린(190)에 표시할 수 있다. 그리고, 상기 제어부(110)는 표시된 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트에 대한 선택을 입력받을 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트에 대한 터치를 감지하여 상기 선택을 입력받을 수 있다.
- [0217] 도 20b를 참조하면, 상기 제어부(110)는 상기 상태에 대응하여 추출된 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트를 터치스크린(190)에 표시할 수 있다. 예를 들어, 상기 제어부(110)는 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트에 해당하는 검색(Search) 항목을 실행하는 액션(287), 새로운 노트 생성(Create New)을 실행하는 액션(286), 미리 작성된 노트(Note) A를 실행하는 액션(288), 또는 미리 작성된 노트(Note) B를 실행하는 액션(289)을 상기 터치스크린에 표시할 수 있다. 그리고, 상기 제어부(110)는 표시된 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트에 대한 선택을 입력받을 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트에 대한 터치(예를 들어, 드래그)를 감지하여 상기 선택을 입력받을 수 있다. 즉, 도 20b와 같이 상기 제어부(110)는 상기 새로운 노트 생성(Create New)을 실행하는 액션(286)에 대한 드래그(302)를 감지할 수 있다. 이때, 상기 새로운 노트 생성(Create New)을 실행하는 액션(286)에 대한 드래그(302)가 감지되면, 상기 제어부(110)는 상기 새로운 노트 생성(Create New)을 실행하는 액션(286)에 대한 선택을 입력받을 수 있다.
- [0218] 다음으로, 상기 선택된 추천 엔트리 포인트로, 상기 슛컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경한다(1728). 상기 제어부(110)는 상기 선택된 추천 엔트리 포인트로, 상기 슛컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.
- [0219] 상기 초기 엔트리 포인트는 상기 슛컷 아이콘이 선택됨에 따라 실행되는 상기 애플리케이션의 초기 상태를 실행하는 액션일 수 있다. 이때, 상기 제어부(110)는 상기 선택된 추천 엔트리 포인트로, 상기 슛컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.
- [0220] 예를 들어, 도 20b와 같이, 상기 새로운 노트 생성을 실행하는 액션(286)에 대한 선택을 입력받은 경우, 상기 제어부(110)는 상기 새로운 노트 생성을 실행하는 액션으로 상기 초기 엔트리 포인트를 상기 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다.
- [0221] 이때, 상기 제어부(110)는 상기 선택된 추천 엔트리 포인트에 대응하여, 상기 슛컷 아이콘의 형상을 변경할 수 있다. 예를 들어 도 20와 같이, 상기 선택된 추천 엔트리 포인트인 상기 새로운 노트 생성을 실행하는 액션(286)에 대응하여, 상기 슛컷 아이콘(280)의 이미지(282)는 그대로 유지하고, 텍스트(286)를 'S-note'(284)에서 'Create New'(286)으로 변경하여 터치스크린에 표시할 수 있다. 그리고, 상기 제어부(110)는 도 20d와 같이, 상기 선택된 추천 엔트리 포인트 이외의 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트(284, 287, 288, 289)는 상기 터치스크린에서 제거할 수도 있다.
- [0222] 다음으로, 상기 슛컷 아이콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출한다(1740). 상기 제어부(110)는 상기 슛컷 아이

콘을 실행시키는 실행 제스처를 검출할 수 있다.

- [0223] 예를 들어, 상기 실행 제스처는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치를 검출할 수 있다. 예를 들어, 도 20d와 같이, 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처에 해당하는 상기 터치스크린(190) 상의 상기 슛컷 아이콘(280)에 대한 터치를 검출할 수 있다.
- [0224] 다음으로, 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행한다(1750). 상기 제어부(110)는 상기 실행 제스처가 검출되면, 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 애플리케이션을 실행할 수 있다.
- [0225] 예를 들어, 도 20d에서 상기 슛컷 아이콘에 대한 터치가 검출되면, 상기 제어부(110)는 상기 변경된 엔트리 포인트로 상기 노트 애플리케이션을 실행시킬 수 있다. 이때, 상기 변경된 엔트리 포인트는 상기 새로운 노트 생성을 실행하는 액션일 수 있다. 따라서, 상기 제어부(110)는 상기 새로운 노트 생성을 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 실행할 수 있다. 즉, 상기 제어부(110)는 도 20d에서 상기 슛컷 아이콘이 실행되면 바로 상기 새로운 노트 생성을 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 실행시킬 수 있다.
- [0226] 그러므로, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 예를 들어, 노트 애플리케이션의 경우에 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트를 터치스크린 상에 표시할 수 있다. 그리고 상기 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트에 대한 선택을 입력받아, 예를 들어, 새로운 노트 생성을 실행하는 액션으로 슛컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있다. 그리고 상기 슛컷 아이콘이 실행되면, 곧바로 상기 변경된 엔트리 포인트인 새로운 노트 생성을 실행하는 액션으로 상기 노트 애플리케이션을 실행할 수 있다. 따라서 슛컷 아이콘의 실행 시에 항상 초기 엔트리 포인트로 애플리케이션이 실행되는 것이 아니라, 사용자가 선택한 변경된 엔트리 포인트로 애플리케이션을 실행할 수 있다.
- [0227] 따라서, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 모바일 장치의 상태에 대응한 적어도 하나의 추천 엔트리 포인트에 대한 선택을 입력받아, 선택된 추천 엔트리 포인트로 슛컷 아이콘의 초기 엔트리 포인트를 변경된 엔트리 포인트로 변경할 수 있는 이점이 있다. 그러므로 사용자는 간단한 제스처를 통해 슛컷 아이콘의 엔트리 포인트를 자유롭게 변경할 수 있다. 그리고 변경된 엔트리 포인트로 곧바로 애플리케이션을 실행시킬 수 있다.
- [0228] 본 발명의 실시예들은 하드웨어, 소프트웨어, 또는 하드웨어 및 소프트웨어의 조합의 형태로 실현 가능하다는 것을 알 수 있을 것이다. 이러한 임의의 소프트웨어는 예를 들어, 삭제 가능 또는 재기록 가능 여부와 상관없이, ROM 등의 저장 장치와 같은 휘발성 또는 비휘발성 저장 장치, 또는 예를 들어, RAM, 메모리 칩, 장치 또는 집적 회로와 같은 메모리, 또는 예를 들어 CD, DVD, 자기 디스크 또는 자기 테이프 등과 같은 광학 또는 자기적으로 기록 가능함과 동시에 기계(예를 들어, 컴퓨터)로 읽을 수 있는 저장 매체에 저장될 수 있다. 또한 본 발명의 실시예들은 제어부 및 메모리를 포함하는 컴퓨터 또는 휴대 단말에 의해 구현될 수 있고, 상기 메모리는 본 발명의 실시예들을 구현하는 지시들을 포함하는 프로그램 또는 프로그램들을 저장하기에 적합한 기계로 읽을 수 있는 저장 매체의 한 예임을 알 수 있을 것이다. 따라서, 본 발명은 본 명세서의 임의의 청구항에 기재된 장치 또는 방법을 구현하기 위한 코드를 포함하는 프로그램 및 이러한 프로그램을 저장하는 기계(컴퓨터 등)로 읽을 수 있는 저장 매체를 포함한다. 또한, 이러한 프로그램은 유선 또는 무선 연결을 통해 전달되는 통신 신호와 같은 임의의 매체를 통해 전자적으로 이송될 수 있고, 본 발명은 이와 균등한 것을 적절하게 포함한다.
- [0229] 또한, 상기 모바일 장치는 유선 또는 무선으로 연결되는 프로그램 제공 장치로부터 상기 프로그램을 수신하여 저장할 수 있다. 상기 프로그램 제공 장치는 본 발명의 실시예들을 수행하도록 하는 지시들을 포함하는 프로그램, 본 발명의 실시예들에 필요한 정보 등을 저장하기 위한 메모리와, 상기 모바일 장치와의 유선 또는 무선 통신을 수행하기 위한 통신부와, 상기 모바일 장치의 요청 또는 자동으로 해당 프로그램을 상기 송수신 장치로 전송하는 제어부를 포함할 수 있다.

부호의 설명

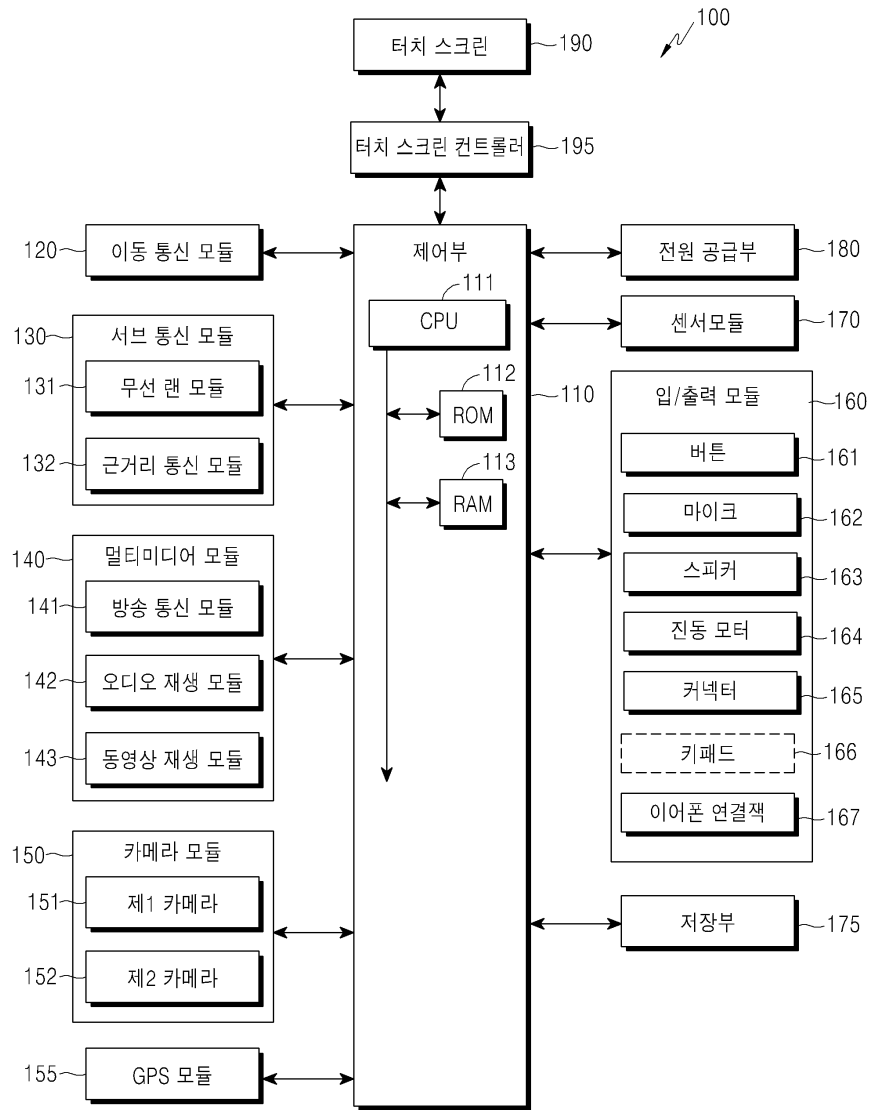
- [0230] 100 : 모바일 장치
- 110 : 제어부

175 : 저장부

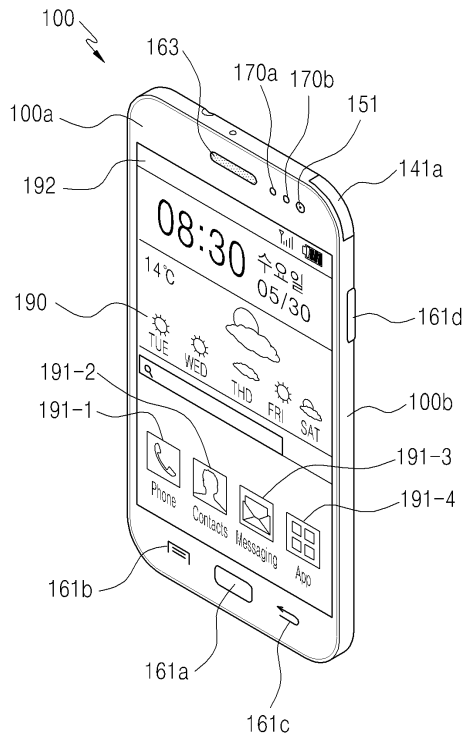
190 : 터치스크린

도면

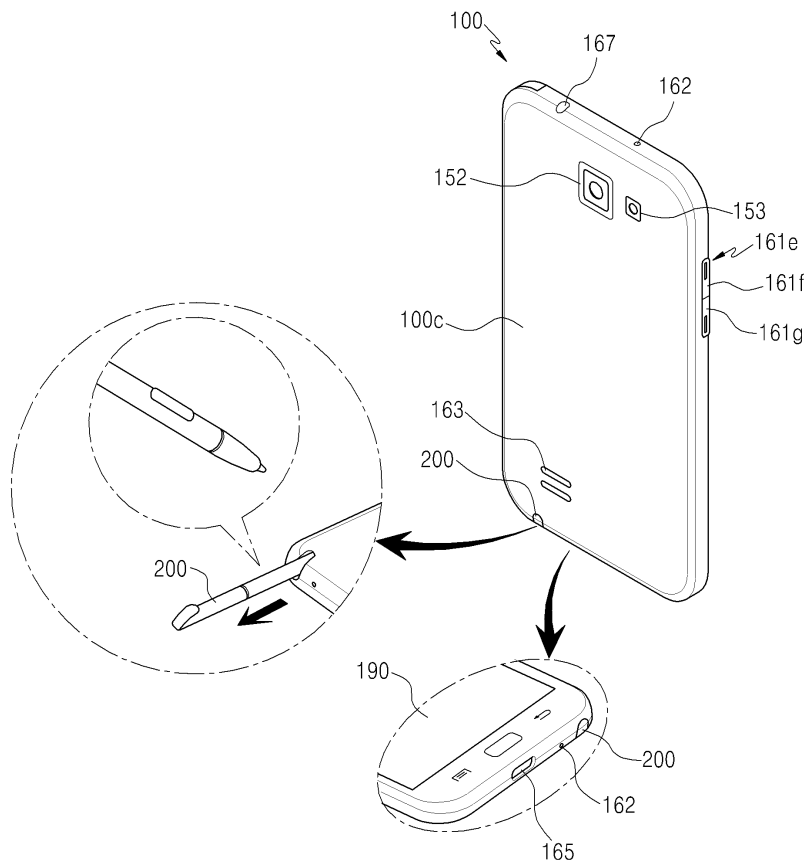
도면1



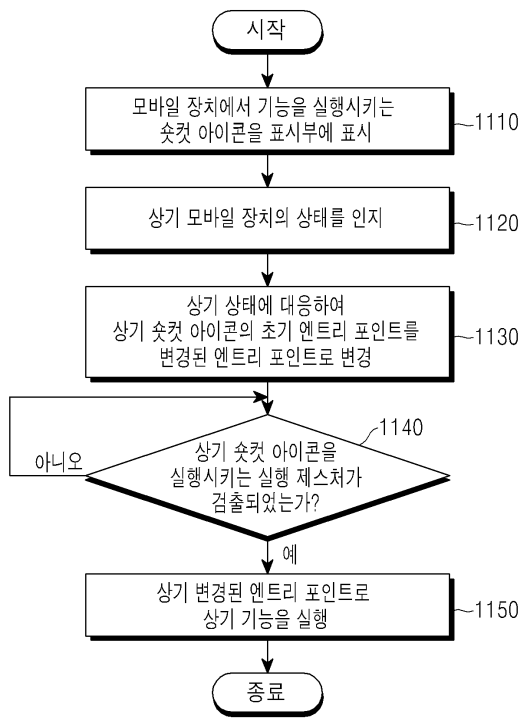
도면2



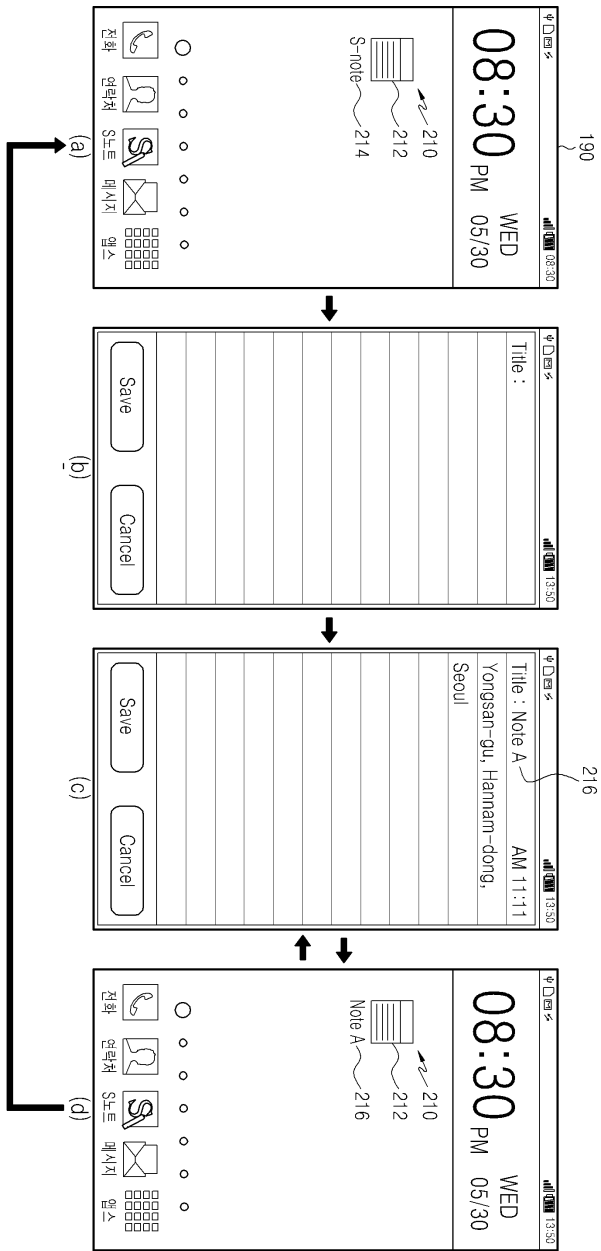
도면3



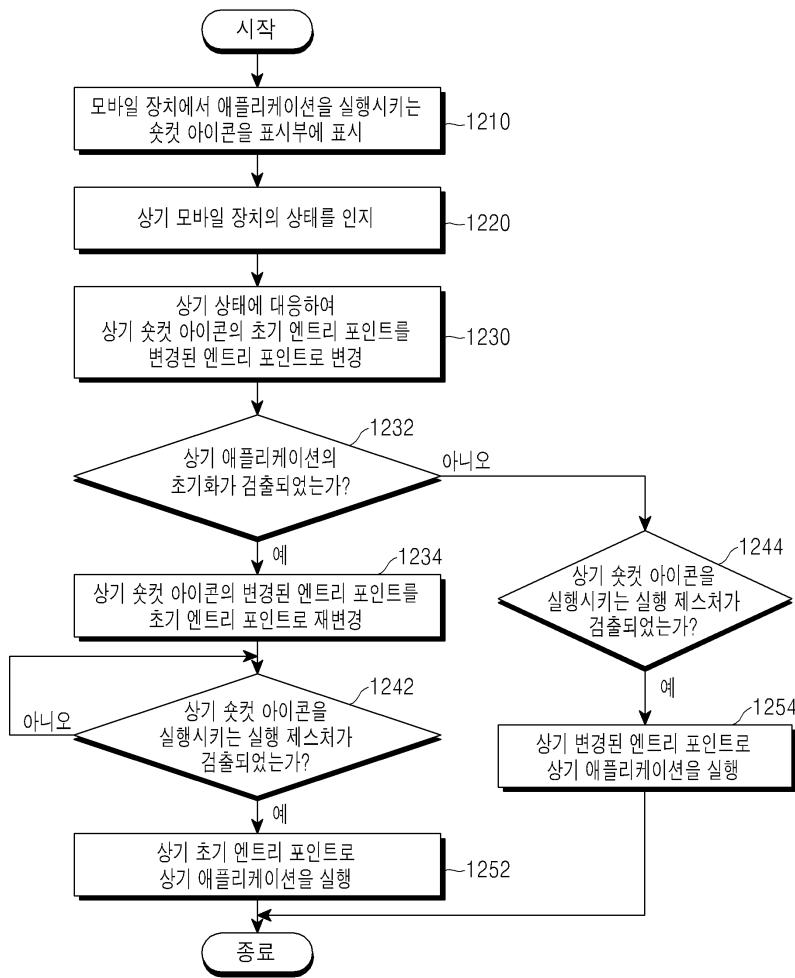
도면4



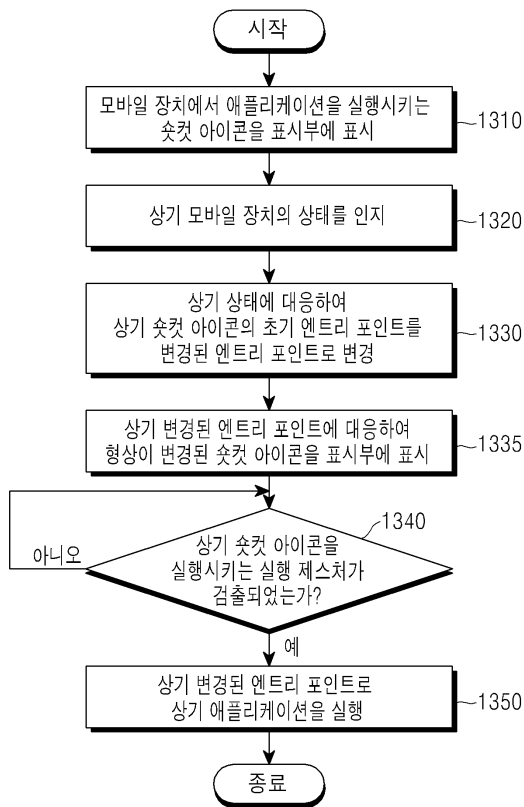
도면5



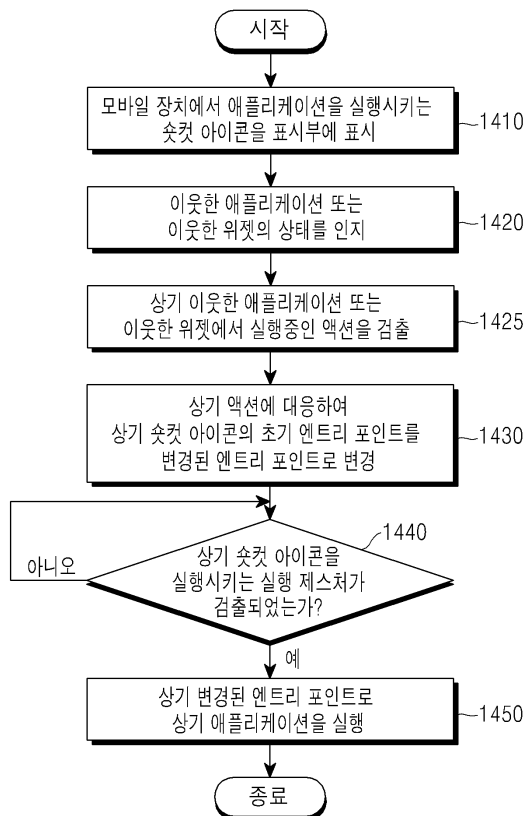
도면6



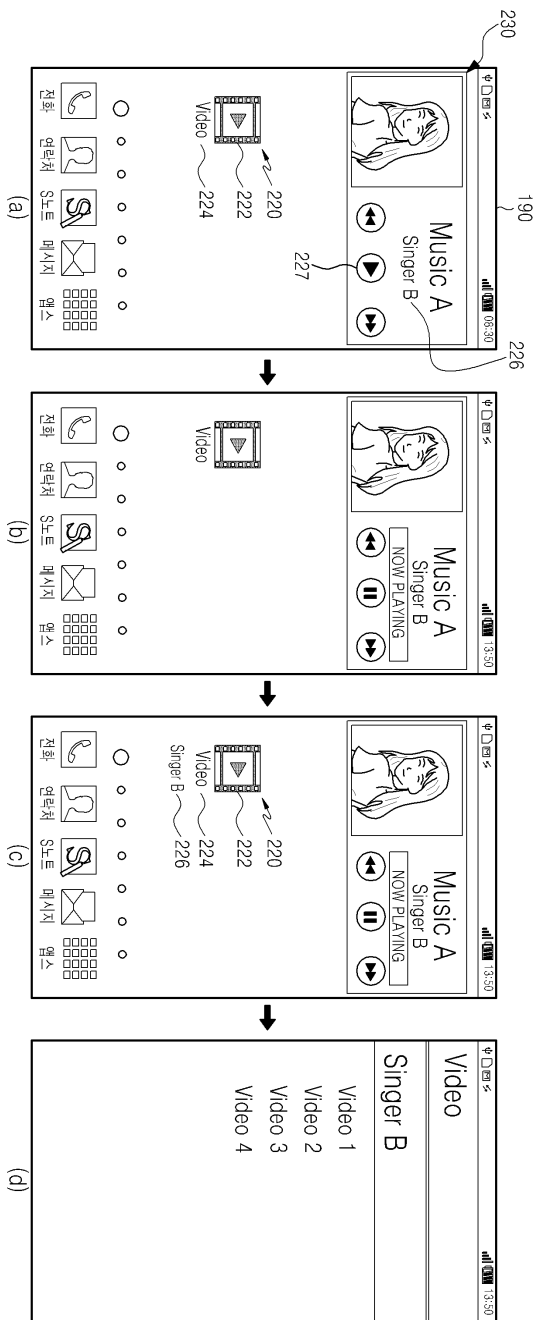
도면7



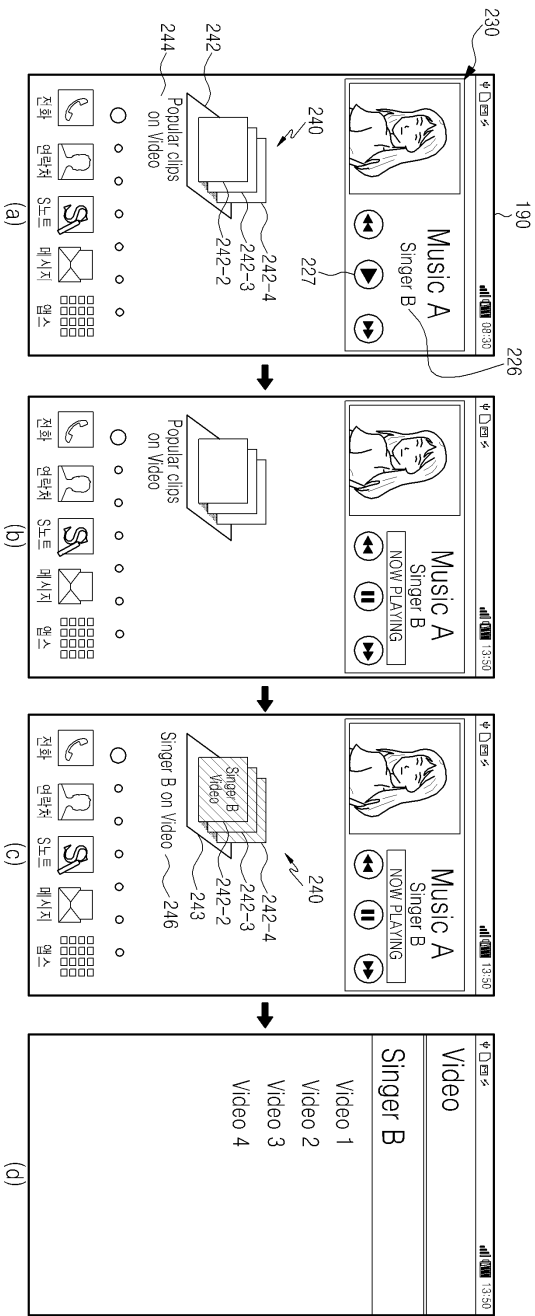
도면8



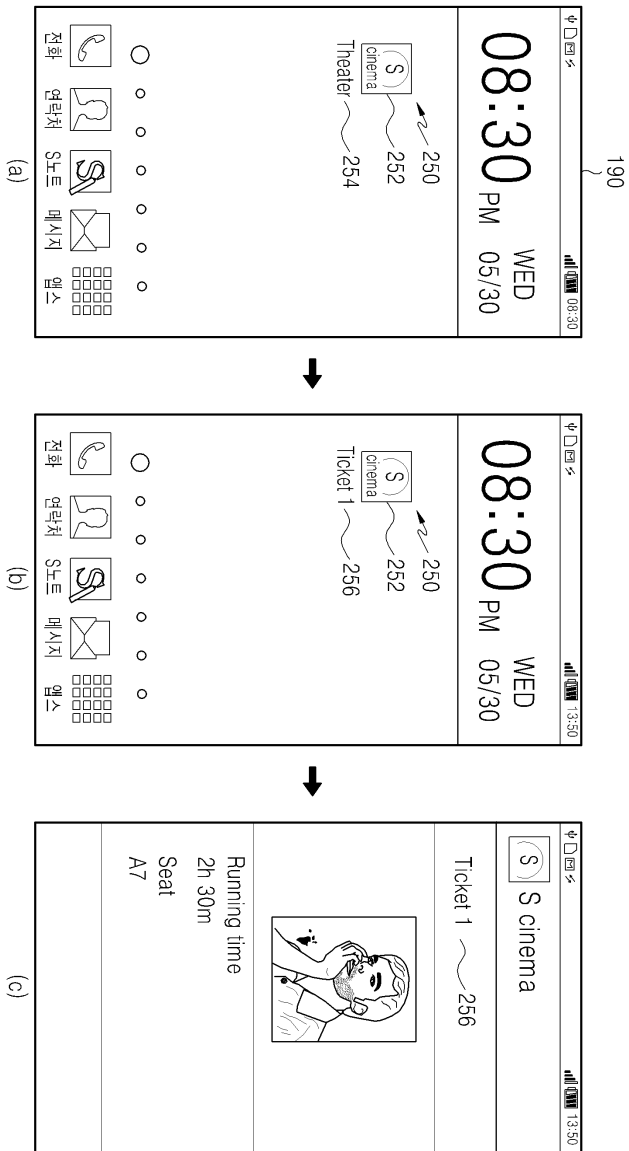
도면9



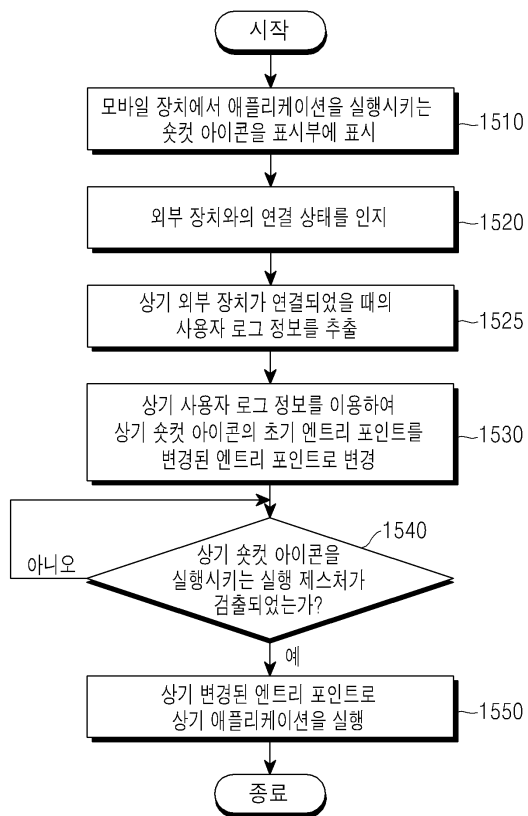
도면10



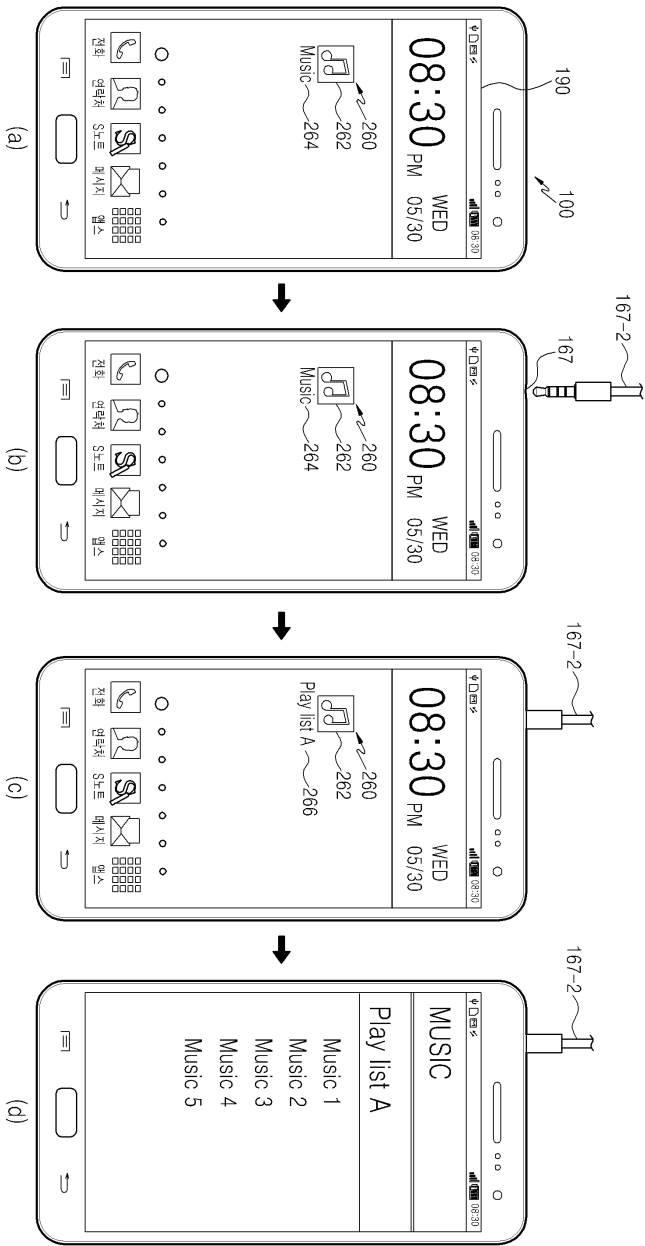
도면11



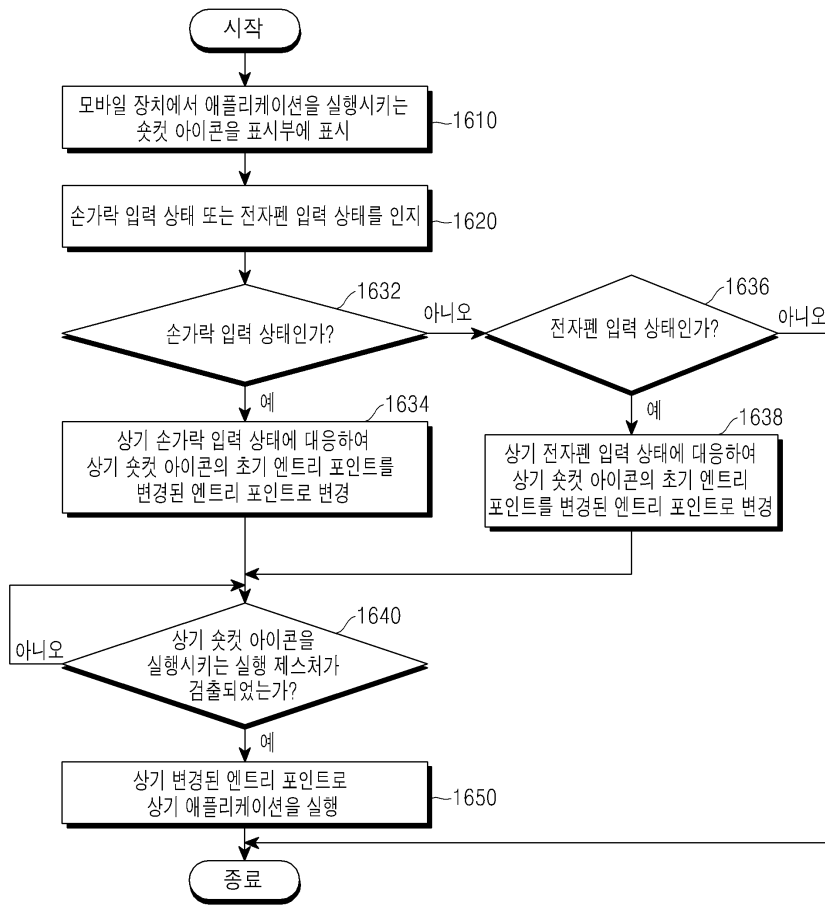
도면12



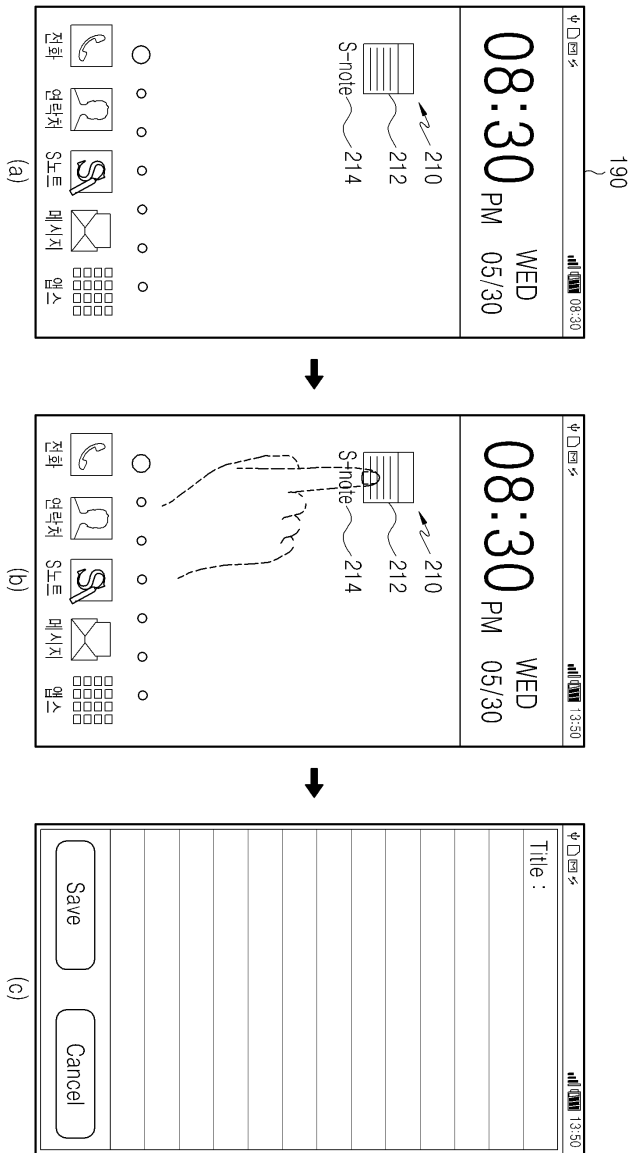
도면13



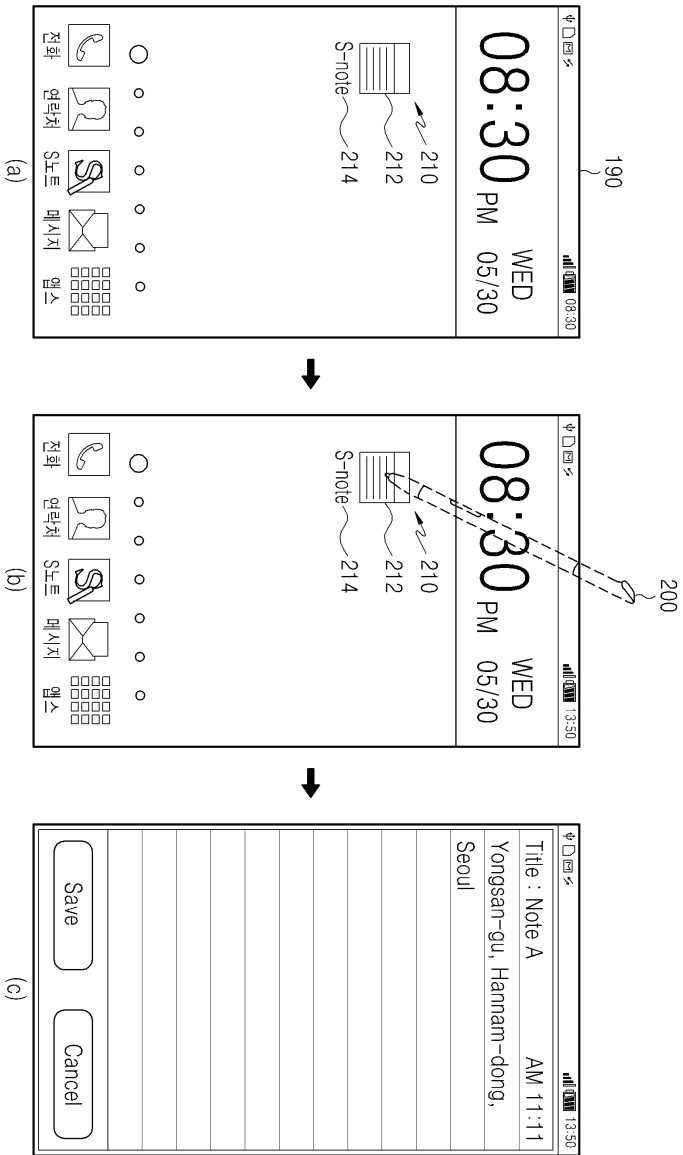
도면14



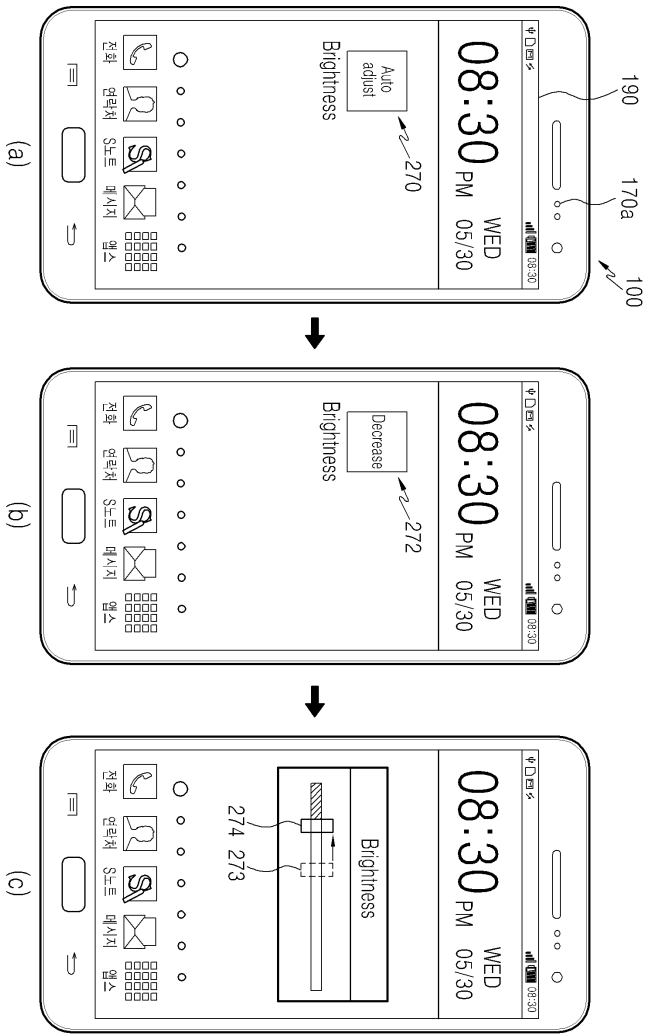
도면15



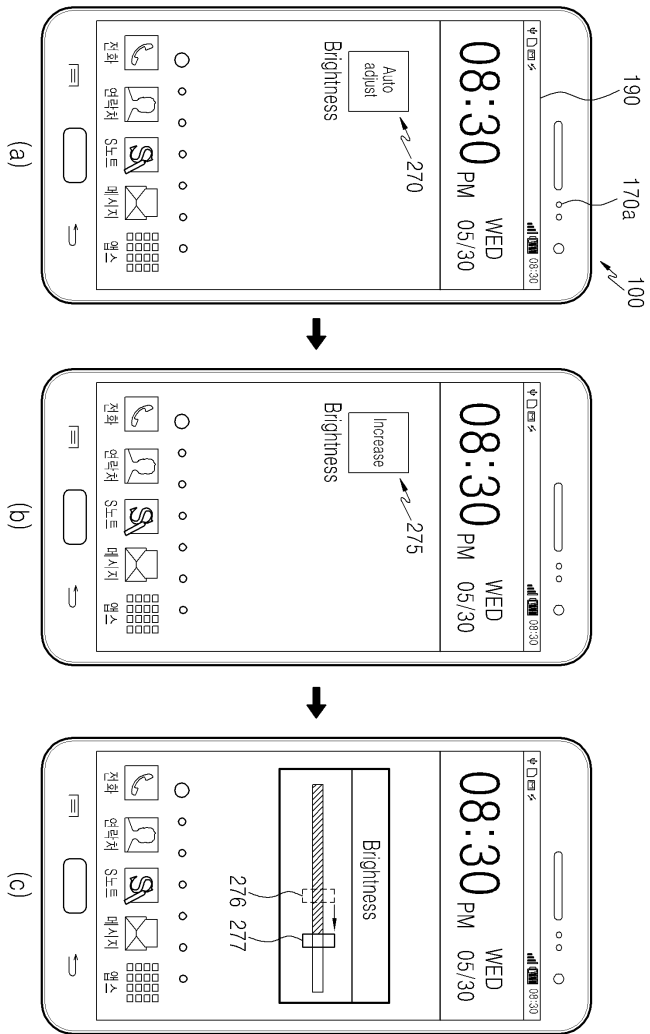
도면16



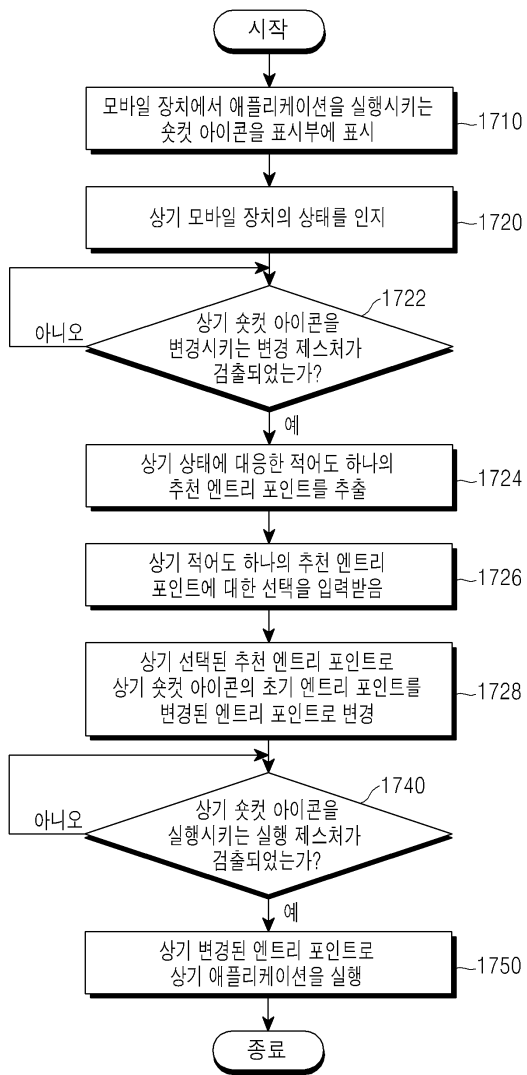
도면17



도면18



도면19



도면20

