



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2023-0031315
(43) 공개일자 2023년03월07일

- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)
HO4M 1/72454 (2021.01) G06F 1/16 (2006.01)
G06F 3/01 (2006.01) G06F 3/0481 (2022.01)
G06F 3/04842 (2022.01) G06F 3/04886 (2022.01)
HO4M 1/02 (2006.01)
- (52) CPC특허분류
HO4M 1/72454 (2021.01)
G06F 1/1624 (2013.01)
- (21) 출원번호 10-2023-7003000
- (22) 출원일자(국제) 2023년07월28일
심사청구일자 2023년01월26일
- (85) 번역문제출일자 2023년01월26일
- (86) 국제출원번호 PCT/KR2020/009949
- (87) 국제공개번호 WO 2022/025308
국제공개일자 2022년02월03일

- (71) 출원인
엘지전자 주식회사
서울특별시 영등포구 여의대로 128 (여의도동)
- (72) 발명자
강동완
서울특별시 서초구 양재대로11길 19 LG전자 특허센터
노경신
서울특별시 서초구 양재대로11길 19 LG전자 특허센터
이승용
서울특별시 서초구 양재대로11길 19 LG전자 특허센터
- (74) 대리인
특허법인(유한)케이비케이

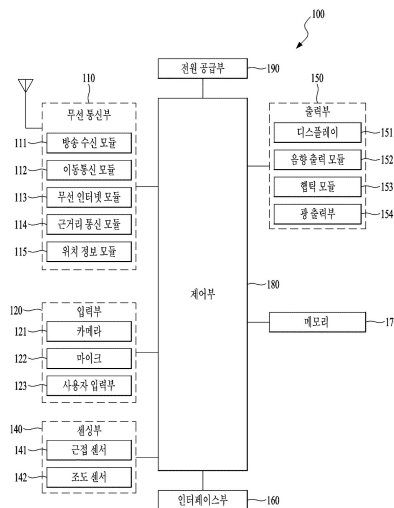
전체 청구항 수 : 총 19 항

(54) 발명의 명칭 이동 단말기 및 그 제어 방법

(57) 요약

본 발명은 이동 단말기 및 그 제어 방법에 관한 것으로서, 보다 상세하게는, 바디; 사용자 입력을 수신하는 입력부; 확장 디스플레이 모드 및 축소 디스플레이 모드 간에 전환됨에 따라 상기 바디의 전면에서 보이는 디스플레이 영역이 가변될 수 있도록 상기 바디에 결합된 디스플레이; 및 제어부를 포함하고, 상기 제어부는 상기 확장 디스플레이 모드에서 상기 디스플레이에 적어도 하나의 애플리케이션을 출력하고, 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 편집 화면을 출력하고, 상기 편집 화면의 결과에 기초하여 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는, 이동 단말기를 제공한다.

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류

G06F 1/1652 (2013.01)

G06F 3/017 (2013.01)

G06F 3/0481 (2013.01)

G06F 3/04842 (2022.01)

G06F 3/04886 (2022.01)

H04M 1/0237 (2013.01)

H04M 1/0241 (2013.01)

H04M 1/0264 (2022.01)

H04M 1/0268 (2022.02)

명세서

청구범위

청구항 1

바디;

사용자 입력을 수신하는 입력부;

확장 디스플레이 모드 및 축소 디스플레이 모드 간에 전환됨에 따라 상기 바디의 전면에서 보이는 디스플레이 영역이 가변될 수 있도록 상기 바디에 결합된 디스플레이; 및

제어부를 포함하고,

상기 제어부는

상기 확장 디스플레이 모드에서 상기 디스플레이에 적어도 하나의 애플리케이션을 출력하고,

상기 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 편집 화면을 출력하고,

상기 편집 화면의 결과에 기초하여 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 제어부는 상기 편집 화면에 레이아웃 아이콘 및 상기 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 상기 적어도 하나의 애플리케이션의 썸네일 이미지를 출력하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 3

제 2 항에 있어서,

상기 제어부는 상기 레이아웃 아이콘 및 상기 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호에 기초하여 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 4

제 3 항에 있어서,

상기 제어부는

제 1 레이아웃 아이콘 및 제 1 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호에 기초하여 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하고,

상기 제 1 썸네일 이미지에 대응하는 애플리케이션을 상기 축소된 디스플레이에 출력하도록 제어하되, 상기 제 1 레이아웃 아이콘은 상기 축소 디스플레이 모드에서 하나의 애플리케이션을 출력하는 레이아웃에 대응하는, 이동 단말기.

청구항 5

제 3 항에 있어서,

상기 제어부는

제 2 레이아웃 아이콘, 제 2 썸네일 이미지 및 제 3 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호에 기초하여 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하고,

상기 제 2 썸네일 이미지 및 상기 제 3 썸네일 이미지에 대응하는 애플리케이션들을 상기 축소된 디스플레이에 출력하도록 제어하되, 상기 제 2 레이아웃 아이콘은 상기 축소 디스플레이 모드에서 두 개의 애플리케이션을 출력하는 레이아웃에 대응하는, 이동 단말기.

청구항 6

제 2 항에 있어서,

상기 제어부는 상기 편집 화면에서 상기 레이아웃 아이콘 및 상기 썸네일 이미지를 제외한 배경 영역에 비주얼 효과를 출력하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 7

제 1 항에 있어서,

상기 제어부는 상기 편집 화면에 상기 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 상기 적어도 하나의 애플리케이션의 썸네일 이미지 및 상기 축소 디스플레이 모드에서 출력될 애플리케이션의 프리뷰 이미지를 출력하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 8

제 7 항에 있어서,

상기 제어부는

상기 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호에 기초하여 상기 프리뷰 이미지에 상기 선택된 썸네일 이미지를 추가하고,

상기 프리뷰 이미지에 따라 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 9

제 1 항에 있어서,

상기 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 적어도 하나의 애플리케이션은 제 1 애플리케이션 및 제 2 애플리케이션을 포함하고,

상기 제 1 애플리케이션이 이벤트 발생에 의해 실행된 애플리케이션인 경우,

상기 제어부는 상기 제 1 애플리케이션의 이벤트가 종료하면 상기 확장 디스플레이 모드를 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 10

제 9 항에 있어서,

상기 확장 디스플레이 모드에서 상기 제 1 애플리케이션이 상기 디스플레이가 축소되는 면에 위치하는 경우, 상기 제어부는 상기 제 1 애플리케이션과 상기 제 2 애플리케이션의 원점(origin) 좌표를 변경하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 11

제 9 항에 있어서,

상기 확장 디스플레이 모드에서 상기 제1 애플리케이션이 상기 디스플레이가 축소되는 면에 위치하는 경우, 상기 제어부는 상기 제 1 애플리케이션과 상기 제 2 애플리케이션의 위치를 변경하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 12

제 1 항에 있어서,

상기 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 적어도 하나의 애플리케이션은 제 3 애플리케이션 및 제 4 애플리케이션을 포함하고,

상기 제 3 애플리케이션이 기 설정된 애플리케이션인 경우,

상기 제어부는 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 상기 제 3 애플리케이션의 출력을

유지한 상태에서 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 13

제 12 항에 있어서,

상기 기 설정된 애플리케이션인지 여부는 사용자 설정 여부, 애플리케이션의 주(main) 화면 비율, 상기 확장 디스플레이 모드에서 포커스 된 애플리케이션인지 여부 및 상기 축소 디스플레이 모드에서 단독으로 사용되는 빈도 수 중 적어도 하나를 고려하여 결정되는, 이동 단말기.

청구항 14

제 12 항에 있어서,

상기 제어부는 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어할 때, 상기 제 3 애플리케이션의 화면 크기를 상기 축소 디스플레이 모드에 기초하여 변경하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 15

제 12 항에 있어서,

상기 제어부는 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어할 때, 상기 제 3 애플리케이션을 제외한 나머지 애플리케이션에 비주얼 효과(visual effect)를 출력하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 16

제 1 항에 있어서,

상기 바디는 제 1 프레임 및 제 2 프레임을 포함하되, 상기 제 2 프레임은 상기 제 1 프레임으로부터 확장 또는 수축 가능하고,

상기 제어부는 상기 제 2 프레임이 확장됨에 따라 상기 확장 디스플레이 모드로 동작하고, 상기 제 2 프레임이 수축됨에 따라 상기 축소 디스플레이 모드로 동작하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 17

제 16 항에 있어서,

상기 디스플레이는 상기 바디의 전면, 측면 및 후면을 감싸는 플렉서블 디스플레이를 포함하고,

상기 제어부는

상기 제 2 프레임이 확장됨에 따라 상기 바디의 측면에 위치하는 디스플레이 부분이 상기 바디의 전면으로 이동하도록 제어하고,

상기 바디의 후면에 위치하는 디스플레이 부분이 상기 바디의 측면을 거쳐 상기 바디의 전면으로 이동하도록 제어하고,

상기 제 2 프레임이 수축됨에 따라 상기 바디의 전면에 위치하는 디스플레이 부분이 상기 바디의 측면으로 이동하거나 상기 바디의 측면을 거쳐 상기 후면으로 이동하도록 제어하는, 이동 단말기.

청구항 18

제 16 항에 있어서,

상기 이동 단말기는 상기 제 2 프레임을 확장하거나 수축하는 구동부를 더 포함하는, 이동 단말기

청구항 19

이동 단말기의 제어 방법에 있어서,

상기 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드 및 축소 디스플레이 모드간에 전환됨에 따라 바디의 전면에서 보이는 디스플레이 영역이 가변될 수 있도록 상기 바디에 결합된 디스플레이를 포함하는 것을 특징으로 하되,

상기 확장 디스플레이 모드에서 상기 디스플레이에 적어도 하나의 애플리케이션을 출력하는 단계;
 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 편집 화면을 출력하는 단계; 및
 상기 편집 화면의 결과에 기초하여 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는 단계를 포함하는, 이동 단말기의 제어 방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 이동 단말기 및 그 제어 방법에 관한 것이다. 보다 상세하게는, 본 발명은 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 제어하는 이동 단말기 및 그 제어 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 단말기는 이동 가능여부에 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 mounted terminal)로 나뉠 수 있다.

[0003] 이동 단말기의 기능은 다양화 되고 있다. 예를 들면, 데이터와 음성통신, 카메라를 통한 사진촬영 및 동영상 촬영, 음성녹음, 스피커 시스템을 통한 음악파일 재생 그리고 디스플레이에 이미지나 동영상을 출력하는 기능이 있다. 일부 단말기는 전자게임 플레이 기능이 추가되거나, 멀티미디어 플단말기는 이동 가능여부에 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 mounted terminal)로 나뉠 수 있다.

[0004] 이동 단말기의 기능은 다양화 되고 있다. 예를 들면, 데이터와 음성통신, 카메라를 통한 사진촬영 및 동영상 촬영, 음성녹음, 스피커 시스템을 통한 음악파일 재생 그리고 디스플레이에 이미지나 동영상을 출력하는 기능이 있다. 일부 단말기는 전자게임 플레이 기능이 추가되거나, 멀티미디어 플레이어 기능을 수행한다. 특히 최근의 이동 단말기는 방송과 동영상이나 텔레비전 프로그램과 같은 시각적 콘텐츠를 제공하는 멀티캐스트 신호를 수신할 수 있다.

[0005] 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.

[0006] 이러한 단말기의 기능 지지 및 증대를 위해, 단말기의 구조적인 부분 및/또는 소프트웨어적인 부분을 개량하는 것이 고려될 수 있다.

[0007] 한편, 최근에는 충분한 탄성을 가져 큰 변형이 가능한 플렉서블 디스플레이가 개발되었다. 이러한 플렉서블 디스플레이의 변형하는 성질을 이용하여 이동 단말기의 크기를 가변할 수 있다.

[0008] 특히, 확장 디스플레이의 출현으로 이동 단말기의 확장된 화면을 분할하여 사용할 수 있는 기술이 개발되었으나, 확장 디스플레이 모드와 축소 디스플레이 모드 간의 전환에 관련된 UX는 많지 않은 상황이다.

[0009] 또한, 확장된 디스플레이에서 여러 개의 애플리케이션이 출력 된 후, 축소 디스플레이 모드로 전환될 경우, 축소된 디스플레이에 어떤 애플리케이션을 출력할지에 대한 문제가 존재한다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0010] 본 발명은 전술한 문제 및 다른 문제를 해결하는 것을 목적으로 한다.

[0011] 본 발명은 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는 이동 단말기 및 그 제어 방법을 제공하는 것을 목적으로 한다.

과제의 해결 수단

- [0012] 본 발명의 일 측면에 따르면, 바디; 사용자 입력을 수신하는 입력부; 확장 디스플레이 모드 및 축소 디스플레이 모드 간에 전환됨에 따라 상기 바디의 전면에서 보이는 디스플레이 영역이 가변될 수 있도록 상기 바디에 결합된 디스플레이; 및 제어부를 포함하고, 상기 제어부는 상기 확장 디스플레이 모드에서 상기 디스플레이에 적어도 하나의 애플리케이션을 출력하고, 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 편집 화면을 출력하고, 상기 편집 화면의 결과에 기초하여 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는 이동 단말기를 제공한다.
- [0013] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 제어부는 상기 편집 화면에 레이아웃 아이콘 및 상기 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 상기 적어도 하나의 애플리케이션의 썸네일 이미지를 출력하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0014] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 제어부는 상기 레이아웃 아이콘 및 상기 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호에 기초하여 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0015] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 제어부는 제 1 레이아웃 아이콘 및 제 1 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호에 기초하여 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하고, 상기 제 1 썸네일 이미지에 대응하는 애플리케이션을 상기 축소된 디스플레이에 출력하도록 제어하되, 상기 제 1 레이아웃 아이콘은 상기 축소 디스플레이 모드에서 하나의 애플리케이션을 출력하는 레이아웃에 대응하는 것을 특징으로 한다.
- [0016] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 제어부는 제 2 레이아웃 아이콘, 제 2 썸네일 이미지 및 제 3 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호에 기초하여 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하고, 상기 제 2 썸네일 이미지 및 상기 제 3 썸네일 이미지에 대응하는 애플리케이션들을 상기 축소된 디스플레이에 출력하도록 제어하되, 상기 제 2 레이아웃 아이콘은 상기 축소 디스플레이 모드에서 두 개의 애플리케이션을 출력하는 레이아웃에 대응하는 것을 특징으로 한다.
- [0017] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 제어부는 상기 편집 화면에서 상기 레이아웃 아이콘 및 상기 썸네일 이미지를 제외한 배경 영역에 비주얼 효과를 출력하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0018] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 제어부는 상기 편집 화면에 상기 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 상기 적어도 하나의 애플리케이션의 썸네일 이미지 및 상기 축소 디스플레이 모드에서 출력될 애플리케이션의 프리뷰 이미지를 출력하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0019] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 제어부는 상기 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호에 기초하여 상기 프리뷰 이미지에 상기 선택된 썸네일 이미지를 추가하고, 상기 프리뷰 이미지에 따라 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0020] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 적어도 하나의 애플리케이션은 제 1 애플리케이션 및 제 2 애플리케이션을 포함하고, 상기 제 1 애플리케이션이 이벤트 발생에 의해 실행된 애플리케이션인 경우, 상기 제어부는 상기 제 1 애플리케이션의 이벤트가 종료하면 상기 확장 디스플레이 모드를 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0021] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 확장 디스플레이 모드에서 상기 제 1 애플리케이션이 상기 디스플레이가 축소되는 면에 위치하는 경우, 상기 제어부는 상기 제 1 애플리케이션과 상기 제 2 애플리케이션의 원점(origin) 좌표를 변경하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0022] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 확장 디스플레이 모드에서 상기 제1 애플리케이션이 상기 디스플레이가 축소되는 면에 위치하는 경우, 상기 제어부는 상기 제 1 애플리케이션과 상기 제 2 애플리케이션의 위치를 변경하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0023] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 적어도 하나의 애플리케이션은 제 3 애플리케이션 및 제 4 애플리케이션을 포함하고, 상기 제 3 애플리케이션이 기 설정된 애플리케이션인 경우, 상기 제어부는 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 상기 제 3 애플리케이션의 출력을 유지한 상태에서 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0024] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 기 설정된 애플리케이션인지 여부는 사용자 설정 여부, 애플리케이션의 주(main) 화면 비율, 상기 확장 디스플레이 모드에서 포커스 된 애플리케이션인지 여부 및 상기 축소 디스플레이 모드에서 단독으로 사용되는 빈도 수 중 적어도 하나를 고려하여 결정되는 것을 특징으로 한다.
- [0025] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 제어부는 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어할 때, 상기 제 3 애플

플리케이션의 화면 크기를 상기 축소 디스플레이 모드에 기초하여 변경하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.

- [0026] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 제어부는 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어할 때, 상기 제 3 애플리케이션을 제외한 나머지 애플리케이션에 비주얼 효과(visual effect)를 출력하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0027] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 바디는 제 1 프레임 및 제 2 프레임을 포함하되, 상기 제 2 프레임은 상기 제 1 프레임으로부터 확장 또는 수축 가능하고, 상기 제 2 프레임이 확장됨에 따라 상기 확장 디스플레이 모드로 동작하고, 상기 제 2 프레임이 수축됨에 따라 상기 축소 디스플레이 모드로 동작하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0028] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 디스플레이는 상기 바디의 전면, 측면 및 후면을 감싸는 플렉서블 디스플레이를 포함하고, 상기 제어부는 상기 제 2 프레임이 확장됨에 따라 상기 바디의 측면에 위치하는 디스플레이 부분이 상기 바디의 전면으로 이동하도록 제어하고, 상기 바디의 후면에 위치하는 디스플레이 부분이 상기 바디의 측면을 거쳐 상기 바디의 전면으로 이동하도록 제어하고, 상기 제 2 프레임이 수축됨에 따라 상기 바디의 전면에 위치하는 디스플레이 부분이 상기 바디의 측면으로 이동하거나 상기 바디의 측면을 거쳐 상기 후면으로 이동하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0029] 본 발명의 일 측면에 따르면, 상기 이동 단말기는 상기 제 2 프레임을 확장하거나 수축하는 구동부를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [0030] 본 발명의 일 측면에 따르면, 이동 단말기의 제어 방법에 있어서, 상기 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드 및 축소 디스플레이 모드간에 전환됨에 따라 바디의 전면에서 보이는 디스플레이 영역이 가변될 수 있도록 상기 바디에 결합된 디스플레이를 포함하는 것을 특징으로 하되, 상기 확장 디스플레이 모드에서 상기 디스플레이에 적어도 하나의 애플리케이션을 출력하는 단계; 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 편집 화면을 출력하는 단계; 및 상기 편집 화면의 결과에 기초하여 상기 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하는 단계를 포함하는 이동 단말기의 제어 방법을 제공한다.

발명의 효과

- [0031] 본 발명에 따른 이동 단말기 및 그 제어 방법의 효과에 대해 설명하면 다음과 같다.
- [0032] 본 발명의 실시 예들 중 적어도 하나에 의하면, 확장 디스플레이 모드에서 디스플레이가 축소될 때 실행할 애플리케이션을 직접 선택하는 직관적인 UX(user experience)를 제공하는 장점이 있다.
- [0033] 본 발명의 실시 예들 중 적어도 하나에 의하면, 확장 디스플레이 모드에서 디스플레이가 축소될 때, 애플리케이션의 레이아웃이 자연스럽게 변경되는 장점이 있다.
- [0034] 본 발명의 적용 가능성의 추가적인 범위는 이하의 상세한 설명으로부터 명백해질 것이다. 그러나 본 발명의 사상 및 범위 내에서 다양한 변경 및 수정은 당업자에게 명확하게 이해될 수 있으므로, 상세한 설명 및 본 발명의 바람직한 실시 예와 같은 특정 실시 예는 단지 예시로 주어진 것으로 이해되어야 한다.

도면의 간단한 설명

- [0035] 도 1은 이동 단말기를 설명하기 위한 블록도이다.
- 도 2는 이동 단말기의 일 실시예에 따른 제1 상태와 제2 상태의 전면도이다.
- 도 3은 이동 단말기의 일 실시예에 따른 제1 상태와 제2 상태의 배면도이다.
- 도 4 및 도 5는 이동 단말기의 일 실시예에 따른 분해 사시도이다.
- 도 6은 이동 단말기를 제3 방향에서 바라본 측면도이다.
- 도 7은 이동 단말기의 이동 단말기의 일 실시예에 따른 구동부를 도시한 도면이다.
- 도 8은 도 2의 A-A 및 B-B의 단면도이다.
- 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기의 구성 모듈을 설명하는 블록도이다.
- 도 10a는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환

하는 실시예를 설명하는 도면이다.

도 10b는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 다른 실시예를 설명하는 도면이다.

도 11a는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 다른 실시예를 설명하는 도면이다.

도 11b는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 다른 실시예를 설명하는 도면이다.

도 12는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 이벤트 종료 후 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 실시예를 설명하는 도면이다.

도 13a는 애플리케이션이 디스플레이가 축소되는 면에 위치하는 경우의 문제점을 설명하는 도면이다.

도 13b는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 애플리케이션의 원점 좌표를 변경하는 실시예를 설명하는 도면이다.

도 13c는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 애플리케이션의 위치를 변경하는 실시예를 설명하는 도면이다.

도 14는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 기 설정된 애플리케이션의 출력을 유지하는 실시예를 설명하는 도면이다.

도 15는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 애플리케이션의 화면 크기를 변경하는 실시예를 설명하는 도면이다.

도 16은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 실시예를 설명하는 순서도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0036] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 명세서에 개시된 실시 예를 상세히 설명하되, 도면 부호에 관계없이 동일하거나 유사한 구성요소는 동일한 참조 번호를 부여하고 이에 대한 중복되는 설명은 생략하기로 한다. 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. 또한, 본 명세서에 개시된 실시 예를 설명함에 있어서 관련된 공지 기술에 대한 구체적인 설명이 본 명세서에 개시된 실시 예의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다. 또한, 첨부된 도면은 본 명세서에 개시된 실시 예를 쉽게 이해할 수 있도록 하기 위한 것일 뿐, 첨부된 도면에 의해 본 명세서에 개시된 기술적 사상이 제한되지 않으며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다.

[0037] 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.

[0038] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어" 있다거나 "접속되어" 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되어 있거나 또는 접속되어 있을 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어" 있다거나 "직접 접속되어" 있다고 언급된 때에는, 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다.

[0039] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다.

[0040] 본 출원에서, "포함한다" 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.

[0041] 도 1은 본 발명과 관련된 이동 단말기를 설명하기 위한 블록도이다.

[0042] 상기 이동 단말기(100)는 무선 통신부(110), 입력부(120), 센싱부(140), 출력부(150), 인터페이스부(160), 메모

리(170), 제어부(180) 및 전원 공급부(190) 등을 포함할 수 있다. 도 1에 도시된 구성요소들은 이동 단말기를 구현하는데 있어서 필수적인 것은 아니어서, 본 명세서 상에서 설명되는 이동 단말기는 위에서 열거된 구성요소들 보다 많거나, 또는 적은 구성요소들을 가질 수 있다.

- [0043] 보다 구체적으로, 상기 구성요소들 중 무선 통신부(110)는, 이동 단말기(100)와 무선 통신 시스템 사이, 이동 단말기(100)와 다른 이동 단말기(100) 사이, 또는 이동 단말기(100)와 외부서버 사이의 무선 통신을 가능하게 하는 하나 이상의 모듈을 포함할 수 있다. 또한, 상기 무선 통신부(110)는, 이동 단말기(100)를 하나 이상의 네트워크에 연결하는 하나 이상의 모듈을 포함할 수 있다.
- [0044] 이러한 무선 통신부(110)는, 방송 수신 모듈(111), 이동통신 모듈(112), 무선 인터넷 모듈(113), 근거리 통신 모듈(114), 위치정보 모듈(115) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0045] 먼저, 무선 통신부(110)에 대하여 살펴보면, 무선 통신부(110)의 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.
- [0046] 이동통신 모듈(112)은, 이동통신을 위한 기술표준들 또는 통신방식(예를 들어, GSM(Global System for Mobile communication), CDMA(Code Division Multi Access), CDMA2000(Code Division Multi Access 2000), EV-DO(Enhanced Voice-Data Optimized or Enhanced Voice-Data Only), WCDMA(Wideband CDMA), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access), HSUPA(High Speed Uplink Packet Access), LTE(Long Term Evolution), LTE-A(Long Term Evolution-Advanced) 등)에 따라 구축된 이동 통신망 상에서 기지국, 외부의 단말, 서버 중 적어도 하나와 무선 신호를 송수신한다.
- [0047] 상기 무선 신호는, 음성 호 신호, 화상 통화 호 신호 또는 문자/멀티미디어 메시지 송수신에 따른 다양한 형태의 데이터를 포함할 수 있다.
- [0048] 무선 인터넷 모듈(113)은 무선 인터넷 접속을 위한 모듈을 말하는 것으로, 이동 단말기(100)에 내장되거나 외장될 수 있다. 무선 인터넷 모듈(113)은 무선 인터넷 기술들에 따른 통신망에서 무선 신호를 송수신하도록 이루어진다.
- [0049] 무선 인터넷 기술로는, 예를 들어 WLAN(Wireless LAN), Wi-Fi(Wireless-Fidelity), Wi-Fi(Wireless Fidelity) Direct, DLNA(Digital Living Network Alliance), WiBro(Wireless Broadband), WiMAX(World Interoperability for Microwave Access), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access), HSUPA(High Speed Uplink Packet Access), LTE(Long Term Evolution), LTE-A(Long Term Evolution-Advanced) 등이 있으며, 상기 무선 인터넷 모듈(113)은 상기에서 나열되지 않은 인터넷 기술까지 포함한 범위에서 적어도 하나의 무선 인터넷 기술에 따라 데이터를 송수신하게 된다.
- [0050] WiBro, HSDPA, HSUPA, GSM, CDMA, WCDMA, LTE, LTE-A 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.
- [0051] 근거리 통신 모듈(114)은 근거리 통신(Short range communication)을 위한 것으로서, 블루투스(Bluetooth™), RFID(Radio Frequency Identification), 적외선 통신(Infrared Data Association; IrDA), UWB(Ultra Wideband), ZigBee, NFC(Near Field Communication), Wi-Fi(Wireless-Fidelity), Wi-Fi Direct, Wireless USB(Wireless Universal Serial Bus) 기술 중 적어도 하나를 이용하여, 근거리 통신을 지원할 수 있다. 이러한, 근거리 통신 모듈(114)은, 근거리 무선 통신망(Wireless Area Networks)을 통해 이동 단말기(100)와 무선 통신 시스템 사이, 이동 단말기(100)와 다른 이동 단말기(100) 사이, 또는 이동 단말기(100)와 다른 이동 단말기(100, 또는 외부서버)가 위치한 네트워크 사이의 무선 통신을 지원할 수 있다. 상기 근거리 무선 통신망은 근거리 무선 개인 통신망(Wireless Personal Area Networks)일 수 있다.
- [0052] 위치정보 모듈(115)은 이동 단말기의 위치(또는 현재 위치)를 획득하기 위한 모듈로서, 그의 대표적인 예로는 GPS(Global Positioning System) 모듈 또는 WiFi(Wireless Fidelity) 모듈이 있다. 예를 들어, 이동 단말기는 GPS모듈을 활용하면, GPS 위성에서 보내는 신호를 이용하여 이동 단말기의 위치를 획득할 수 있다. 다른 예로서, 이동 단말기는 Wi-Fi모듈을 활용하면, Wi-Fi모듈과 무선신호를 송신 또는 수신하는 무선 AP(Wireless Access Point)의 정보에 기반하여, 이동 단말기의 위치를 획득할 수 있다. 필요에 따라서, 위치정보모듈(115)은 치환 또는 부가적으로 이동 단말기의 위치에 관한 데이터를 얻기 위해 무선 통신부(110)의 다른 모듈 중 어느

기능을 수행할 수 있다. 위치정보모듈(115)은 이동 단말기의 위치(또는 현재 위치)를 획득하기 위해 이용되는 모듈로, 이동 단말기의 위치를 직접적으로 계산하거나 획득하는 모듈로 한정되지는 않는다.

- [0053] 입력부(120)는, 영상 신호 입력을 위한 카메라(121) 또는 영상 입력부, 오디오 신호 입력을 위한 마이크로폰(microphone, 122), 또는 오디오 입력부, 사용자로부터 정보를 입력받기 위한 사용자 입력부(123, 예를 들어, 터치키(touch key), 푸시키(mechanical key) 등)를 포함할 수 있다. 입력부(120)에서 수집한 음성 데이터나 이미지 데이터는 분석되어 사용자의 제어명령으로 처리될 수 있다.
- [0054] 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 표시되거나 메모리(170)에 저장될 수 있다. 한편, 이동 단말기(100)에 구비되는 복수의 카메라(121)는 매트릭스 구조를 이루도록 배치될 수 있으며, 이와 같이 매트릭스 구조를 이루는 카메라(121)를 통하여, 이동 단말기(100)에는 다양한 각도 또는 초점을 갖는 복수의 영상정보가 입력될 수 있다. 또한, 복수의 카메라(121)는 입체영상을 구현하기 위한 좌 영상 및 우 영상을 획득하도록, 스테레오 구조로 배치될 수 있다.
- [0055] 마이크로폰(122)은 외부의 음향 신호를 전기적인 음성 데이터로 처리한다. 처리된 음성 데이터는 이동 단말기(100)에서 수행 중인 기능(또는 실행 중인 응용 프로그램)에 따라 다양하게 활용될 수 있다. 한편, 마이크로폰(122)에는 외부의 음향 신호를 입력 받는 과정에서 발생하는 잡음(noise)을 제거하기 위한 다양한 잡음 제거 알고리즘이 구현될 수 있다.
- [0056] 사용자 입력부(123)는 사용자로부터 정보를 입력받기 위한 것으로서, 사용자 입력부(123)를 통해 정보가 입력되면, 제어부(180)는 입력된 정보에 대응되도록 이동 단말기(100)의 동작을 제어할 수 있다. 이러한, 사용자 입력부(123)는 기계식 (mechanical) 입력수단(또는, 메커니컬 키, 예를 들어, 이동 단말기(100)의 전·후면 또는 측면에 위치하는 버튼, 돔 스위치 (dome switch), 조그 휠, 조그 스위치 등) 및 터치식 입력수단을 포함할 수 있다. 일 예로서, 터치식 입력수단은, 소프트웨어적인 처리를 통해 터치스크린에 표시되는 가상 키(virtual key), 소프트 키(soft key) 또는 비주얼 키(visual key)로 이루어지거나, 상기 터치스크린 이외의 부분에 배치되는 터치 키(touch key)로 이루어질 수 있다. 한편, 상기 가상키 또는 비주얼 키는, 다양한 형태를 가지면서 터치스크린 상에 표시되는 것이 가능하며, 예를 들어, 그래픽(graphic), 텍스트(text), 아이콘(icon), 비디오(video) 또는 이들의 조합으로 이루어질 수 있다.
- [0057] 센싱부(140)는 이동 단말기 내 정보, 이동 단말기를 둘러싼 주변 환경 정보 및 사용자 정보 중 적어도 하나를 센싱하기 위한 하나 이상의 센서를 포함할 수 있다. 예를 들어, 센싱부(140)는 근접센서(141, proximity sensor), 조도 센서(142, illumination sensor), 터치 센서(touch sensor), 가속도 센서(acceleration sensor), 자기 센서(magnetic sensor), 중력 센서(G-sensor), 자이로스코프 센서(gyroscope sensor), 모션 센서(motion sensor), RGB 센서, 적외선 센서(IR 센서: infrared sensor), 지문인식 센서(finger scan sensor), 초음파 센서(ultrasonic sensor), 광 센서(optical sensor, 예를 들어, 카메라(121 참조)), 마이크로폰(microphone, 122 참조), 배터리 게이지(battery gauge), 환경 센서(예를 들어, 기압계, 습도계, 온도계, 방사능 감지 센서, 열 감지 센서, 가스 감지 센서 등), 화학 센서(예를 들어, 전자 코, 헬스케어 센서, 생체 인식 센서 등) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 한편, 본 명세서에 개시된 이동 단말기는, 이러한 센서들 중 적어도 둘 이상의 센서에서 센싱되는 정보들을 조합하여 활용할 수 있다.
- [0058] 출력부(150)는 시각, 청각 또는 촉각 등과 관련된 출력을 발생시키기 위한 것으로, 디스플레이부(151), 음향 출력부(152), 햅틱 모듈(153), 광 출력부(154) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 디스플레이부(151)는 터치 센서와 상호 레이어 구조를 이루거나 일체형으로 형성됨으로써, 터치 스크린을 구현할 수 있다. 이러한 터치 스크린은, 이동 단말기(100)와 사용자 사이의 입력 인터페이스를 제공하는 사용자 입력부(123)로써 기능함과 동시에, 이동 단말기(100)와 사용자 사이의 출력 인터페이스를 제공할 수 있다.
- [0059] 음향 출력부(152)는 호신호 수신, 통화모드 또는 녹음 모드, 음성인식 모드, 방송수신 모드 등에서 무선 통신부(110)로부터 수신되거나 메모리(170)에 저장된 오디오 데이터를 출력할 수 있다. 음향 출력부(152)는 이동 단말기(100)에서 수행되는 기능(예를 들어, 호신호 수신음, 메시지 수신음 등)과 관련된 음향 신호를 출력하기도 한다. 이러한 음향 출력부(152)에는 리시버(receiver), 스피커(speaker), 버저(buzzer) 등이 포함될 수 있다.
- [0060] 햅틱 모듈(haptic module)(153)은 사용자가 느낄 수 있는 다양한 촉각 효과를 발생시킨다. 햅틱 모듈(153)이 발생시키는 촉각 효과의 대표적인 예로는 진동이 될 수 있다. 햅틱 모듈(153)에서 발생하는 진동의 세기와 패턴 등은 사용자의 선택 또는 제어부의 설정에 의해 제어될 수 있다. 예를 들어, 상기 햅틱 모듈(153)은 서로 다른

진동을 합성하여 출력하거나 순차적으로 출력할 수도 있다.

- [0061] 광출력부(154)는 이동 단말기(100)의 광원의 빛을 이용하여 이벤트 발생을 알리기 위한 신호를 출력한다. 이동 단말기(100)에서 발생 되는 이벤트의 예로는 메시지 수신, 호 신호 수신, 부재중 전화, 알람, 일정 알림, 이메일 수신, 애플리케이션을 통한 정보 수신 등이 될 수 있다.
- [0062] 인터페이스부(160)는 이동 단말기(100)에 연결되는 다양한 종류의 외부 기기와의 통로 역할을 수행한다. 이러한 인터페이스부(160)는, 유/무선 헤드셋 포트(port), 외부 충전기 포트(port), 유/무선 데이터 포트(port), 메모리 카드(memory card) 포트, 식별 모듈이 구비된 장치를 연결하는 포트(port), 오디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 비디오 I/O(Input/Output) 포트(port), 이어폰 포트(port) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 이동 단말기(100)에서는, 상기 인터페이스부(160)에 외부 기기가 연결되는 것에 대응하여, 연결된 외부 기기와 관련된 적절한 제어를 수행할 수 있다.
- [0063] 또한, 메모리(170)는 이동 단말기(100)의 다양한 기능을 지원하는 데이터를 저장한다. 메모리(170)는 이동 단말기(100)에서 구동되는 다수의 응용 프로그램(application program 또는 애플리케이션(application)), 이동 단말기(100)의 동작을 위한 데이터들, 명령어들을 저장할 수 있다. 이러한 응용 프로그램 중 적어도 일부는, 무선 통신을 통해 외부 서버로부터 다운로드 될 수 있다. 또한 이러한 응용 프로그램 중 적어도 일부는, 이동 단말기(100)의 기본적인 기능(예를 들어, 전화 착신, 발신 기능, 메시지 수신, 발신 기능)을 위하여 출고 당시부터 이동 단말기(100)상에 존재할 수 있다. 한편, 응용 프로그램은, 메모리(170)에 저장되고, 이동 단말기(100) 상에 설치되어, 제어부(180)에 의하여 상기 이동 단말기의 동작(또는 기능)을 수행하도록 구동될 수 있다.
- [0064] 제어부(180)는 상기 응용 프로그램과 관련된 동작 외에도, 통상적으로 이동 단말기(100)의 전반적인 동작을 제어한다. 제어부(180)는 위에서 살펴본 구성요소들을 통해 입력 또는 출력되는 신호, 데이터, 정보 등을 처리하거나 메모리(170)에 저장된 응용 프로그램을 구동함으로써, 사용자에게 적절한 정보 또는 기능을 제공 또는 처리할 수 있다.
- [0065] 또한, 제어부(180)는 메모리(170)에 저장된 응용 프로그램을 구동하기 위하여, 도 1와 함께 살펴본 구성요소들 중 적어도 일부를 제어할 수 있다. 나아가, 제어부(180)는 상기 응용 프로그램의 구동을 위하여, 이동 단말기(100)에 포함된 구성요소들 중 적어도 둘 이상을 서로 조합하여 동작시킬 수 있다.
- [0066] 전원공급부(190)는 제어부(180)의 제어 하에서, 외부의 전원, 내부의 전원을 인가 받아 이동 단말기(100)에 포함된 각 구성요소들에 전원을 공급한다. 이러한 전원공급부(190)는 배터리(191)를 포함하며, 상기 배터리는 내장형 배터리 또는 교체가능한 형태의 배터리가 될 수 있다.
- [0067] 상기 각 구성요소들 중 적어도 일부는, 이하에서 설명되는 다양한 실시예들에 따른 이동 단말기의 동작, 제어, 또는 제어방법을 구현하기 위하여 서로 협력하여 동작할 수 있다. 또한, 상기 이동 단말기의 동작, 제어, 또는 제어방법은 상기 메모리(170)에 저장된 적어도 하나의 응용 프로그램의 구동에 의하여 이동 단말기 상에서 구현될 수 있다.
- [0068] 도 2는 이동 단말기의 일 실시예에 따른 제1 상태와 제2 상태의 전면도이고, 도 3는 이동 단말기의 일 실시예에 따른 제1 상태와 제2 상태의 배면도이다. 도 2의 (a) 및 도 3의 (a)는 이동 단말기가 축소된 제1 상태를 도시한 도면이고, 도 2의 (b) 및 도 3의 (b)는 이동 단말기가 확대된 제2 상태를 도시한 도면이다.
- [0069] 도시된 바와 같이, 제1 상태의 이동 단말기(100)는 축소된 상태이며, 제 2 상태의 이동 단말기(100)에 비해 작은 크기를 갖는다. 또한, 이동 단말기(100)의 전면에 위치되는 디스플레이(151)의 크기도 제 2 상태보다 작아진다. 제 1 상태의 이동 단말기(100)는 제 1 방향(D1)으로 확장되어 제 2 상태로 전환될 수 있다. 상기 제 2 상태에서, 도 2(b)에 도시된 바와 같이 이동 단말기(100)의 크기 및 전면에 위치하는 디스플레이부(151)의 크기가 제1 상태보다 더 커지고 도 3(b)에 도시된 바와 같이 배면에 위치하는 디스플레이부(151)의 크기는 축소된다. 즉, 제1 상태에서 이동 단말기(151)의 배면에 위치하던 디스플레이부(151) 중 일부는 제2 상태에서 이동 단말기(100)의 전면으로 이동한다.
- [0070] 다음의 설명에서, 이동 단말기(100) 및 이의 디스플레이(151)가 확장(extend or enlarge)되는 방향은 제 1 방향(D1), 제2 상태에서 제1 상태로 전환되기 위해 수축(contact or retract) 또는 축소(reduce)되는 방향은 제2 방향(D2)이라 하며, 상기 제 1 및 제 2 방향들(D1, D2)에 수직인 방향을 제3 방향이라 한다. 제1 및 제2 방향은 수평방향이고 제3 방향은 수직방향을 기준으로 설명하나, 이동 단말기(100)의 배치에 따라 제1 및 제2 방향이 수직방향이 될 수 있고, 제3 방향이 수평방향이 될 수 있다.

- [0071] 이와 같이 디스플레이부의 위치가 가변될 수 있도록 디스플레이부는 휘어지는 플렉서블 디스플레이부(151)를 이용할 수 있다. 플렉서블 디스플레이부(151)는 기존의 평판 디스플레이와 같이 평평한 상태를 유지할 수 있고, 종이와 같이 휘어짐, 구부러짐, 접힘, 비틀림 또는 말림이 가능한 디스플레이부이다. 얇고 유연한 기판 위에 제작되어, 가볍고 쉽게 깨지지 않는 튼튼한 디스플레이를 말한다. 종이와 같이 특정 방향으로 휘어질 수 있으며, 본 발명의 플렉서블 디스플레이부는 제1 방향으로 곡률이 변화할 수 있도록 배치할 수 있다.
- [0072] 또한, 전자 종이는 일반적인 잉크의 특징을 적용한 디스플레이 기술로서, 반사광을 사용하는 점이 기존의 평판 디스플레이와 다른 점일 수 있다. 전자 종이는 트위스트 볼을 이용하거나, 캡슐을 이용한 전기영동(electrophoresis)을 이용하여, 정보를 변경할 수 있다.
- [0073] 플렉서블 디스플레이부(151)가 변형되지 않는 상태(예를 들어, 무한대의 곡률반경을 가지는 상태, 이하 기본상태라 한다)에서, 플렉서블 디스플레이부(151)의 디스플레이 영역은 평면이 된다. 상기 기본상태에서 외력에 의하여 변형된 상태(예를 들어, 유한의 곡률반경을 가지는 상태, 이하, 변형상태라 한다)에서는 상기 디스플레이 영역이 곡면이 될 수 있다. 도시된 바와 같이, 상기 변형상태에서 표시되는 정보는 곡면에 출력되는 시각 정보가 될 수 있다. 이러한 시각 정보는 매트릭스 형태로 배치되는 단위 화소(sub-pixel)의 발광이 독자적으로 제어됨에 의하여 구현된다. 상기 단위 화소는 하나의 색을 구현하기 위한 최소 단위를 의미한다. 플렉서블 디스플레이부(151)에 외력이 가해지면, 플렉서블 디스플레이부(151)는 평평한 상태인 상기 기본상태에서 평평한 상태가 아닌 휘어진 상태로 변형될 수 있다.
- [0074] 한편, 플렉서블 디스플레이부(151)는 터치센서와 조합되어 플렉서블 터치 스크린을 구현할 수 있다. 플렉서블 터치 스크린에 대하여 터치가 이루어지면, 제어부(180, 도 1 참조)는 이러한 터치입력에 대응하는 제어를 수행할 수 있다. 플렉서블 터치 스크린은 상기 기본상태뿐만 아니라 상기 변형상태에서도 터치입력을 감지하도록 이루어질 수 있다.
- [0075] 터치 센서는 저항막 방식, 정전용량 방식, 적외선 방식, 초음파 방식, 자기장 방식 등 여러 가지 터치방식 중 적어도 하나를 이용하여 터치 스크린에 가해지는 터치(또는 터치입력)를 감지한다.
- [0076] 일 예로서, 터치 센서는, 터치 스크린의 특정 부위에 가해진 압력 또는 특정 부위에 발생하는 정전 용량 등의 변화를 전기적인 입력신호로 변환하도록 구성될 수 있다. 터치 센서는, 터치 스크린 상에 터치를 가하는 터치 대상체가 터치 센서 상에 터치 되는 위치, 면적, 터치 시의 압력, 터치 시의 정전 용량 등을 검출할 수 있도록 구성될 수 있다.
- [0077] 한편, 이동 단말기(100)에는 플렉서블 디스플레이부(151)의 변형을 감지할 수 있는 변형감지수단이 구비될 수 있다. 이러한 변형감지수단은 센싱부(140, 도 1 참조)에 포함될 수 있다.
- [0078] 상기 변형감지수단은 플렉서블 디스플레이부(151) 또는 케이스(후술되는 제 1 프레임 및 제2 프레임(101, 102))에 구비되어, 플렉서블 디스플레이부(151)의 변형과 관련된 정보를 감지할 수 있다. 여기에서, 변형과 관련된 정보는, 플렉서블 디스플레이부(151)가 변형된 방향, 변형된 정도, 변형된 위치, 변형된 시간 및 변형된 플렉서블 디스플레이부(151)가 복원되는 가속도 등이 될 수 있으며, 이 밖에도 플렉서블 디스플레이부(151)의 휘어짐으로 인하여 감지 가능한 다양한 정보일 수 있다.
- [0079] 또한, 제어부(180)는 상기 변형감지수단에 의하여 감지되는 플렉서블 디스플레이부(151)의 변형과 관련된 정보에 근거하여, 플렉서블 디스플레이부(151) 상에 표시되는 정보를 변경하거나, 이동 단말기(100)의 기능을 제어하기 위한 제어신호를 생성할 수 있다.
- [0080] 또한, 플렉서블 디스플레이부(151)의 변형은 제1 프레임(101) 및 제2 프레임(102)의 위치에 따라 달라질 수 있다. 도 2에 도시된 바와 같이 제1 프레임과 제2 프레임의 위치에 따라 플렉서블 디스플레이부(151)의 꺾어진 위치가 결정되므로, 플렉서블 디스플레이부(151)의 변형 감지수단 대신 제1 프레임(101)과 제2 프레임(102)의 위치에 따라 플렉서블 디스플레이부(151)의 휨변형 위치와 전면에 위치하는 면적을 산출할 수 있다.
- [0081] 플렉서블 디스플레이부(151)의 상태전환(제 1 또는 제 2 상태), 즉 이동 단말기(100)의 크기변화에 따른 디스플레이부(151)의 이동 단말기(100)의 전면 및 후면에서의 크기 변화는, 사용자에게 의해 가해지는 힘에 의해 수동으로 수행될 수 있으나, 이러한 수동적인 방식에 국한되지 않는다. 예를 들어, 이동 단말기(100) 또는 플렉서블 디스플레이부(151)가 제 1 상태를 가지고 있을 때, 사용자 혹은 애플리케이션의 명령에 의해서, 제 2 상태로 사용자에게 의해 가해지는 외력없이 변형될 수도 있다. 이와 같이 외력 없이 플렉서블 디스플레이(151)가 자동적으로 변형되기 위해서, 이동 단말기(100)는 후술되는 구동부(200)를 포함할 수 있다.

- [0082] 본 발명의 플렉서블 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)의 제1 방향의 측부를 감싸며 감겨지면서(roll) 180도 꺾어진다. 따라서, 이동 단말기(100)의 측부를 기준으로 플렉서블 디스플레이부(151)의 일부는 이동 단말기(100)의 전면에 배치되고, 플렉서블 디스플레이부(151)의 다른 부분은 이동 단말기(100)의 배면에 배치된다. 설명의 편의를 위해 전면에 위치하는 플렉서블 디스플레이부(151)를 전면부라 하고 배면에 위치하는 플렉서블 디스플레이부(151)를 배면부라 한다. 이동 단말기는 도 2에 도시된 바와 같이 제1 방향으로 확장되거나 제1 방향의 반대 방향인 제2 방향으로 수축될 수 있으며, 이 경우 전면에 위치하는 플렉서블 디스플레이부(151)의 영역이 변화한다. 즉, 전면부와 배면부의 크기는 이동 단말기의 상태 변화에 따라 달라질 수 있다.
- [0083] 이동 단말기(100)의 전면에 위치한 플렉서블 디스플레이부(151)의 일부는 상기 제1 프레임(101)의 전면에 움직이지 않게 고정될 수 있으며, 이동 단말기(100)에 배면에 위치하는 이의 다른 부분은 상기 배면에 이동 가능하게 제공될 수 있다.
- [0084] 또한, 플렉서블 디스플레이부(151)는 상기 이동 단말기의 제1 방향의 측부에서 감겨지거나 풀어질 수 있으며, 이에 따라 이의 이동 단말기(100) 배면에 배치되는 부분을 이동시켜, 플렉서블 디스플레이부(151)의 이동 단말기(100) 전면에 배치되는 영역의 크기가 조절될 수 있다. 플렉서블 디스플레이부(151)의 면적은 정해져 있고 하나의 연속적인 몸체로 이루어져 있기 때문에 전면부 면적이 늘어나면 배면부 면적이 줄어든다. 이와 같은 디스플레이부(151)는 후술되는 제 1 프레임(101)에 상대적으로 이동 가능한 제 2 프레임(102)내에, 정확하게는 상기 제 2 프레임(102)의 제1 방향의 측부에 감겨질 수 있으며, 이동 단말기(100)의 전면에서의 디스플레이부(151)의 면적을 조절하도록 제 2 프레임(102)의 이동방향에 따라 제 2 프레임(102)에 감겨지면서 상기 제 2 프레임(102)로부터 인출(withdraw or pulled out)되거나 이에 인입(insert or pushed into)될 수 있다. 이러한 작동은 이동 단말기(100)의 다른 관련 구성요소들과 함께 보다 상세하게 후술된다.
- [0085] 통상적으로 안테나는 이동 단말기(100)의 케이스 또는 하우징에 제공되나, 이동 단말기(100)의 전면을 비롯하여 배면까지 커버하는 플렉서블 디스플레이부(151)에 의해 상기 케이스 또는 하우징에 안테나가 설치되는 부위가 제한될 수 있다. 이러한 이유로, 플렉서블 디스플레이부(151)상에 안테나가 구현할 수 있다. 디스플레이 내장형 안테나(AOD: Antenna on Display)는 패턴이 새겨진 전극층과 유전층이 겹겹이 투명 필름을 구성하는 형태의 안테나이다. 디스플레이 내장형 안테나는 기존의 구리 니켈도금 방식으로 구현하는 LDS(laser Direct Structuring) 기술보다 더 얇게 구현할 수 있어 두께에 영향을 거의 미치지 않으면서 외관으로 드러나지 않는 장점이 있다. 또한, 디스플레이 내장형 안테나는 디스플레이부(151)로부터 직접적으로 신호를 송수신할 수 있다. 따라서, 본 발명과 같이 양면에 디스플레이부(151)가 위치하는 이동 단말기(100)에서는 디스플레이 내장형 안테나를 이용할 수 있다.
- [0086] 도 4 및 도 5는 이동 단말기의 일 실시예에 따른 분해사시도로서, 도 3은 전면 방향에서 바라본 분해 사시도이고, 도 5는 배면 방향에서 바라본 분해 사시도이다.
- [0087] 본 발명의 이동 단말기(100)는 부품이 실장되는 프레임(101, 102)을 포함하고, 본 발명의 프레임(101, 102)은 도 2에 도시된 바와 같이 제1 방향으로 크기가 가변될 수 있다. 적어도 하나 이상의 프레임(101, 102)이 상대적으로 움직이며 제1 방향의 크기가 달라질 수 있다. 프레임(101, 102)은 내부에 전자부품이 실장되고 외부에 플렉서블 디스플레이부(151)가 위치한다.
- [0088] 본 발명의 이동 단말기(100)는 플렉서블 디스플레이부(151)를 포함하므로 플렉서블 디스플레이부(151)는 프레임(101, 102)의 전면과 배면을 감싸는 형태로 결합할 수 있다. 프레임은 제1 프레임(101)과 제1 프레임(101)에 대해 제1 방향으로 이동하는 제2 프레임(102)을 포함할 수 있다. 제1 프레임(101)과 제2 프레임(102)은 전방부, 후방부 및 측부를 포함하며, 서로 결합된다.
- [0089] 먼저, 제 1 프레임(101)은 이동 단말기(100)의 메인 바디에 해당되며, 제1 전방부(1011)와 제1 후방부(1012) 사이에 각종 부품들을 수용하는 공간을 형성할 수 있다. 또한, 제 1 프레임(101)은 이와 같은 공간 내에 상기 제 1 프레임(101)에 이동 가능하게 결합되는 제 2 프레임(102)을 수용할 수 있다. 보다 상세하게는, 제 1 프레임(101)은 도 2 및 도 5에 잘 도시된 바와 같이, 이동 단말기(100)의 전방에 배치되어 상기 디스플레이부(151)의 전면부를 지지하는 제 1 전방부(1011) 및 이동 단말기의 후방에 배치되며 각종 부품이 실장되는 제 1 후방부(1012)를 포함할 수 있다.
- [0090] 이들 제 1 전방부(1011), 제 1 후방부(1012) 소정의 공간을 형성하도록 제 1 전방부(1011)와 제 1 후방부(1012)는 서로 소정 간격으로 이격될 수 있으며, 제1 측부(1013)에 의해 서로 연결될 수 있다. 제1 측부(1013)는 제 1 후방부(1012) 또는 제1 전방부(1011)와 일체형으로 이루어질 수도 있다. 제 1 프레임(101)내의 공간내에 이동

단말기(100)의 부품으로서 카메라(121), 음향출력부(152), 입출력 단자(161), 제어부(180) 및 전원공급부(190)가 수용될 수 있다. 예를 들어, 제어부(180)는 이동 단말기의 작동을 제어하는 프로세서 및 전자회로를 포함하는 회로기관(181)이 될 수 있으며, 전원 공급부(190)는 배터리(191) 및 관련 부품들이 될 수 있다. 또한, 후술되는 제 2 프레임(102)의 슬라이드 이동을 제어하는 구동부(200)도 제 1 프레임(101)내에 수용될 수 있다.

[0091] 앞서 설명된 바와 같이, 디스플레이부(151)는 연속적인 물체를 가지며 이동 단말기(100)내에 감기면서 이동 단말기(100)의 전면 및 후면 둘 다에 배치될 수 있다. 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)의 전면에 위치하는 전면부, 배면에 위치하는 배면부 및 전면부와 배면부 사이에 위치하며 이동 단말기의 측면을 감싸는 측면부를 포함할 수 있다. 전면부와 배면부는 평평하고 측면부는 디스플레이부(151)가 곡면을 이룰 수 있다. 각을 이루며 꺾어지는 경우 플렉서블 디스플레이부(151)가 파손될 수 있는 바, 측면부는 소정곡률을 가지고 꺾어지도록 구성할 수 있다.

[0092] 디스플레이부(151)는 고정부와 가변부로 구분할 수 있다. 고정부는 프레임에 고정된 부분을 의미한다. 프레임에 고정되어 있으므로 휨정도가 변화하지 않고 일정한 형태를 유지하는 것을 특징으로 한다. 반면 가변부는 휘어진 부분의 각도가 가변하거나 휘어진 부분의 위치가 변화하는 부분을 의미한다. 휘어지는 위치나 각도가 달라지는 가변부는 상기 변화에 상응하여 가변부의 배면을 지지하는 구조가 필요하다.

[0093] 고정부는 디스플레이부의 제1 프레임에 결합되어 항상 전면에 위치하여 전면부의 일부를 구성한다. 가변부는 이동 단말기의 측면 방향에 위치하는 측면부를 포함하고, 제2 프레임의 위치에 따라 측면부의 위치가 달라진다. 측면부를 기준으로 전면에 위치하는 영역과 배면에 위치하는 영역의 면적이 달라진다. 즉 가변부는 제1 상태 및 제2 상태에 따라 일부는 전면부가 될 수 있고, 일부는 배면부가 될 수 있다. 이동 단말기를 기준으로 고정부(151a, 151b)에 대해 제1 방향에 가변부가 위치하며, 가변부의 단부는 이동 단말기의 배면 방향으로 꺾어지며 제2 프레임의 배면에서 슬라이드 이동한다.

[0094] 디스플레이부의 가변부의 단부는 제2 프레임의 배면 상에서 슬라이드 이동하도록 가이드하는 슬라이드 프레임이 결합되며 슬라이드 프레임은 제2 프레임이 제1 방향으로 이동시 동시에 제2 프레임 상에서 제1 방향으로 이동한다. 결과적으로 슬라이드 프레임의 이동 거리는 제1 프레임에 대해 제2 프레임 대비 2배의 거리를 이동한다. 다른 한편, 도 3에 잘 도시된 바와 같이, 이동 단말기(100)의 제1 후방부(1012)는 제1 상태에서도 디스플레이부(151)가 커버하지 않고 외부로 노출되는 노출 후방부(1015)를 포함할 수 있다. 노출 후방부(1015)에는 이동 단말기(100)의 조작을 위한 다양한 각종 버튼, 스위치, 카메라(121), 플래쉬와 같은 물리적 입력부(120) 및 근접 센서(141) 나 지문센서와 같은 센서부(140)가 배치될 수 있다. 노출 후방부(1015)를 제외한 제1 후방부(1012)는 도 3의(a)에 도시된 바와 같이 제1 상태에서는 디스플레이부(151)가 커버하고 도 3의 (b)에 도시된 바와 같이 제2 상태에서는 배면 방향으로 노출될 수 있다.

[0095] 통상의 바형 단말기는 디스플레이부가 단말기의 전면에만 제공된다. 따라서, 사용자의 디스플레이부(151)를 통해 보면서 반대편의 사물을 촬영하기 위해서는 메인 카메라가 단말기의 배면에 배치된다. 다른 한편 사용자 자신을 디스플레이부를 통해 보면서 촬영하기 위해서는 추가적으로 보조 카메라가 단말기의 전면에 요구된다.

[0096] 그러나, 본 발명의 이동 단말기(100)는 이의 전면 및 배면 둘 다에 디스플레이부(151)가 위치된다. 따라서, 사용자 자신을 촬영할 때는 카메라(121)와 동일 면에 있는 디스플레이부, 즉 디스플레이부(151)의 후면부가 사용될 수 있으며, 사용자의 반대편의 사물을 촬영할 때는 카메라(121)와 반대면에 있는 디스플레이부(151)의 전면부가 사용될 수 있다. 이러한 이유로, 이동 단말기(100)는 하나의 카메라(121)를 이용해서 사용자의 반대편에 위치하는 사물을 촬영할 수도 있고 사용자를 촬영할 수도 있다. 카메라는 광각, 초광각, 망원 등 화각이 다른 카메라를 복수개 구비할 수 있다. 노출 후방부(1015)상에 카메라 이외에 근접센서 음향출력부 등이 위치할 수 있으며, 안테나(116)가 설치될 수도 있다. 노출 후방부(1015)의 카메라나 센서 등을 보호하고 외관 디자인 측면을 고려하여 노출 데코(1015)를 이용하여 부착할 수 있다. 노출 데코(1015)는 카메라(121)나 센서(140) 등에 대응되는 부분은 투명하게 구성하고 다른 부분은 내부 부품이 노출되지 않고 디자인 적인 측면을 고려하여 소정의 패턴이나 컬러를 가질 수 있다.

[0097] 제1 측부(1013)는 제 1 프레임(101)의 둘레를 감싸도록 제 1 전방부(1011)와 제 1 후방부 (1012)의 가장자리를 따라 연장될 수 있으며, 이동 단말기(100)의 외관을 형성할 수 있다. 그러나, 앞서 언급된 바와 같이, 제 2 프레임(102)이 제 1 프레임(101)에 수용되며 또한 이에 이동 가능하게 결합되므로, 이러한 제 2 프레임(102)의 제 1 프레임(101)에 대한 상대적 이동을 허용하기 위해서는 제 1 프레임(101)의 일부는 개방될 필요가 있다. 도 2에 잘 도시된 바와 같이, 일 예로서, 제 2 프레임(102)은 제 1 프레임(101)의 제1 방향에서 이동 가능하게 결합되므로, 제1 측부(1013)는 제1 방향의 측면에는 형성되지 않아 이를 개방시킬 수 있다. 제1 측부(1013)는 이동

단말기(100)의 외부로 노출되므로, 전원 포트나 이어잭이 연결되기 위한 인터페이스부(160)나 음량버튼과 같은 사용자 입력부(120) 등이 배치될 수 있다. 금속재질을 포함하는 경우 제1 측부(1013)는 안테나로서 역할을 할 수 있다.

[0098] 제 2 프레임(102)은 이동 단말기(100)의 전방에 배치되는 제 2 전방부(1021) 및 이동 단말기(100)의 후방에 배치되는 제2 후방부(1022)를 포함할 수 있다. 제 1 프레임(101)의 제 1 전방부(1011), 제 1 후방부(1012)과 마찬가지로, 제 2 전방부(1021) 및 제2 후방부(1022)은 대체적으로 평평한 판형 부재로 이루어질 수 있다. 또한, 제 2 프레임(102)도 다양한 부품을 수용하며, 이동중에 제 1 프레임(101)내에 수용된 부품들과 간섭하지 않아야 한다. 따라서, 제 2 전방부(1021) 및 제2 후방부(1022)는 소정 공간을 형성하도록 서로 이격된 상태로 결합될 수 있으며, 제 1 프레임(101)내의 부품들과 간섭하지 않는 형상을 가질 수 있다.

[0099] 도 6은 이동 단말기(100)를 제3 방향에서 바라본 측면도로서, 제1 프레임(101)의 제1 측부(1013)와 제2 프레임(102)의 제2 측부(1023)를 도시하고 있다. 제2 프레임(102)의 제1 방향의 단부는 플렉서블 디스플레이부(151)가 위치하므로 외부로 노출되지 않고, 제2 방향의 단부는 제1 프레임(101)과 간섭이 일어나지 않도록 개방되어야 한다. 제3 방향(도면상 상측 또는 하측 방향을 의미하며 혹은 상측과 하측을 모두 포함할 수 있다)에 위치하는 제2 프레임(102)의 제2 측부(1023)는 제1 상태에서는 제1 프레임의 제1 측부(1013)와 중첩되어 외부로 노출되지 않으나, 제2 상태에서는 제2 프레임(102)이 인출되므로 외부로 노출될 수 있다.

[0100] 또한, 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)의 전면 및 후면 둘 다에 배치되도록 제 2 프레임(102)내에서 감겨지면서 180도로 꺾어질 수 있다. 이러한 디스플레이(151)의 배열(arrangement)를 위해, 제 2 프레임(102)은 이의 내부에 회전 가능하게 배치되는 롤러(210)를 포함할 수 있다. 상기 롤러(210)은 제 2 프레임(102)의 내부에 임의의 위치에 배치될 수 있다. 그러나, 디스플레이(151)는 사용자에게 좋은 품질의 화면을 제공하기 위해서는 이동 단말기(100)의 전면 및 후면에서 평평하게 전개(spread)되어야 하며, 이러한 전개를 위해서는 디스플레이(151)에 적절한 장력이 제공되어야 한다. 적절한 장력을 제공하기 위해서는, 롤러(210)은 제 2 프레임(102)의 제1 방향 단부에 배치될 수 있다. 이러한 롤러(210)은 제2 방향 연장되며, 제 2 프레임(102)에 회전 가능하게 결합될 수 있다.

[0101] 디스플레이부(151)는 소정 곡률을 가지고 완만하게 휘어지면서 롤러(210)에 감길 수 있다. 플렉서블 디스플레이부(151)는 영상이 출력되고 외측으로 노출되는 제1 면과 그 반대편으로 프레임을 향하는 내면을 포함할 수 있다. 롤러(210)는 디스플레이부(151)의 내면과 접촉하면서, 제 2 프레임(102)에 자유롭게 회전하도록 설치될 수 있다. 따라서, 롤러(210)은 디스플레이부(151)를 실제적으로 이동 단말기(100)의 측방향(lateral direction), 즉, 길이방향에 수직한 방향으로 이동시킬 수 있다. 후술되는 바와 같이, 제2 프레임(102)이 슬라이드할 때, 상기 제 2 프레임(102)에 의해 가해지는 장력에 의해 디스플레이부(151)는 서로 다른 방향들(즉, 제 1 방향(D1) 또는 제 2 방향(D2))로 제 2 프레임(102)에 상대적으로 이동 단말기(100)의 전면 또는 후면으로 이동하며, 이러한 이동을 롤러(210)는 회전하면서 안내할 수 있다.

[0102] 또한, 롤러(210)은 제 2 프레임(102)의 제1 방향 단부에 인접하여 배치하며, 롤러(210)에 감긴 디스플레이부(151)의 파손을 방지하기 위해 제 2 프레임(102)의 제 1 방향 단부에 배치되는 사이드 프레임(1024)를 포함할 수 있다.

[0103] 사이드 프레임(1024)은 제 2 프레임(102)의 길이방향(제3 방향)으로 길게 연장되어, 제 1 방향의 측부를 커버할 수 있으며, 이에 따라 롤러(210) 및 이에 감긴 디스플레이부(151)를 보호할 수 있다.

[0104] 측면부는 롤러에 의해 감겨 있으므로 측면부는 소정의 곡률을 가지고 휘어지고, 사이드 프레임의 내측면은 측부의 곡률에 상응한 곡면을 포함할 수 있다.

[0105] 상기 사이드 프레임(1024)은 제 1 프레임(101)의 제1 측부(1013)와 함께 실질적으로 이동단말기(100)의 외관을 형성할 수 있다. 또한, 이동중에 제 1 프레임(101)내의 부품들과 간섭을 최소화하기 위해 제 2 프레임(102)은 제2 방향 측부는 생략할 수 있다.

[0106] 제 1 및 제 2 방향(D1, D2)으로의 확장 및 수축동안, 제 2 프레임(102)은 제 1 프레임(101)과 간섭하지 않도록 상기 제 1 프레임(101), 정확하게는 이의 제 1 전방부(1011), 제 1 후방부(1012)과 오버랩될 수 있다. 보다 상세하게는, 디스플레이부(151)는 앞서 설명된 바와 같이, 제 1 프레임(101)의 제 1 전방부(1011)에 의해 결합되어 이에 의해 지지될 수 있으며, 이에 따라 제 2 프레임(102)의 제 2 전방부(1021)에 의해 추가적으로 지지될 필요가 없다. 오히려, 제 2 전방부(1021)가 제 1 전방부(1011)과 디스플레이부(151)사이에 개재되면, 반복적으로 이동하는 제 2 전방부(1021)과의 마찰로 인해 디스플레이부(151)가 변형되거나 파손될 수 있다. 따라서, 제

2 전방부(1021)는 제 1 전방부(1011) 아래(below)에 배치되거나 두 장으로 이루어진 제1 전방부(1011) 사이에 삽입될 수 있다. 제 2 프레임(102)의 제2 후방부(1022)는 제 1 프레임(101)의 제 1 후방부(1012)의 배면 방향에 배치될 수 있다. 즉, 제2 후방부(1022)의 전면은 제 1 후방부(1012)의 배면과 마주할 수 있다. 또한, 제 2 프레임(102)의 운동을 안정적으로 지지하기 위해 제 1 후방부(1012)의 배면은 제2 후방부(1022)의 전면과 접촉할 수 있다. 이러한 배치에 의해 제2 후방부(1022)는 제 1 프레임, 정확하게는 제 1 후방부(1012)의 외부로 노출되며, 디스플레이부(151)와 결합될 수 있다.

[0107] 또한, 제 2 프레임(102)은 제 1 및 제 2 방향(D1, D2)으로의 확장 및 수축에 의해 이동 단말기(100) 자체의 크기, 특히 이동 단말기(100)의 전면을 확장 및 축소시킬 수 있으며, 디스플레이부(151)는 의도된 제 1 및 제 2 상태를 얻기 위해서는 이러한 확장 또는 축소된 전면만큼 이동하여야 한다. 그러나, 제 2 프레임(102)에 고정되면, 디스플레이부(151)는 확장 또는 축소되는 이동 단말기(100)의 전면에 맞게 원활하게 이동될 수 없다. 이러한 이유로, 디스플레이부(151)는 제 2 프레임(102)에 이동 가능하게 결합될 수 있다.

[0108] 보다 상세하게는, 디스플레이부(151)는 이동 단말기(100)의 전면에 배치되는 제 1 영역(151a)과 이동 단말기(100)의 후면에 위치하는 슬라이드 프레임(103)에 결합된 제2 영역(151b)를 포함하고, 제1 영역(151a)과 제2 영역(151b) 사이에 위치하며 상기 롤러(210)를 감싸며 꺾어지며, 이동 단말기(100)의 상태 변화에 따라 전면 또는 배면으로 이동 하는 제3 영역(151c)를 포함할 수 있다. 슬라이드 프레임(103)은 이동 단말기(100)의 길이방향(제3 방향)으로 길게 연장되는 판형 부재로 이루어질 수 있으며, 제2 후방부(1022)에 제 1 및 제 2 방향(D1, D2)로 이동 가능하게 결합될 수 있다.

[0109] 제 1-3 영역들(151a, 151b, 151c)은 서로 연결되며, 디스플레이부(151)의 연속적인 몸체를 형성할 수 있다. 또한, 앞서 설명된 바와 같이, 제 2 프레임(102)의 이동방향에 따른 제3 영역(151c)의 이동 단말기(100)의 전면 또는 후면으로의 이동을 위해, 제1 영역(151a)이 이동 단말기(100)의 전면에 이동되지 않게 고정되며, 제2 영역(151b)이 이동 단말기의 후면에 이동 가능하게 제공될 수 있다. 이러한 디스플레이부(151)의 구성이 다음에서 보다 상세하게 설명된다.

[0110] 제1 영역(151a)은 이동 단말기(100)의 전면, 보다 상세하게는 제 1 프레임(101)의 제 1 전방부(1011)의 전면에 배치될 수 있다. 제1 영역(151a)은 제 2 프레임(102)의 이동 시에도 이동되지 않도록 제 1 프레임(101), 즉 제 1 전방부(1011)의 전면에 고정되며, 이에 따라 항상 이동 단말기(100)의 전면에 노출될 수 있다.

[0111] 제3 영역(151c)은 제1 영역(151a)에 제2 단부(151e) 방향으로 인접하며, 제 2 프레임(102)내로 연장되어 들어가(extend into) 롤러(210)에 감길 수 있다. 제3 영역(151c)은 연속적으로 다시 제 2 프레임(102)로부터 연장되어 나와(extend out) 부분적으로 제2 프레임(102), 즉 제2 후방부(1022)의 배면을 커버할 수 있다. 다른 한편, 제 2 프레임(102), 즉 제2 후방부(1022)는 제 1 프레임(101), 즉 제 1 후방부(1012)에 인접하며 함께 이동 단말기(100)의 리어 케이스를 형성하므로, 제3 영역(151c)은 제 1 프레임(101)의 배면에도 배치된다고 설명될 수 있다.

[0112] 제2 영역(151b)은 제3 영역(151c)에 인접하며, 이동 단말기(100)의 배면, 보다 상세하게는, 제 2 프레임(102)의 제2 후방부(1022)의 배면에 배치될 수 있다. 제2 영역(151b)은 제2 프레임(102)에 직접 결합하지 않고 슬라이드 프레임(103)에 결합할 수 있다.

[0113] 결과적으로, 제1 영역(151a)은 이동 단말기(100)의 전면에 배치되어 제 2 프레임(102)의 이동에 상관없이 상기 전면에 항상 노출되며, 제2 영역(151b)은 이동 단말기(100)의 배면에 배치되어 제 2 프레임(102)의 이동에 상관없이 상기 배면에 항상 노출될 수 있다. 또한, 제3 영역(151c)은 제 1 및 제2 영역(151a, 151b)사이에 배치되어, 제 2 프레임(102)의 이동 방향(D1, D2)에 따라 이동 단말기(100)의 전면 또는 배면에 선택적으로 배치될 수 있다.

[0114] 이와 같은 제3 영역(151c)의 선택적인 배치로 인해, 도 4(b)에 도시된 바와 같이, 제 1 프레임(101)의 제1 후방부(1012)는 제 1 상태에서 디스플레이부(151)의 제 2 및 제3 영역(151b, 151c) 및 제2 후방부(1022)에 의해 커버되는 부분이 제 2 상태에서는 제3 영역(151c)이 이동 단말기(100)의 전면으로 이동하고, 제2 후방부(1022)도 제 1 방향(D1)으로 이동하므로, 이동 단말기(100) 외부로 노출될 수 있다. 또한, 제 2 프레임(102)의 제 2 전방부(1021)는 제 1 상태에서는 제 1 프레임(101)의 제 1 전방부(1011)에 의해 숨겨져 배치되나 제 2 상태에서는 제 1 프레임(101)으로부터 이동되어 나와 이동 단말기(100)의 전면에 배치되는 디스플레이부(151)의 제3 영역(151c)을 지지할 수 있다.

[0115] 제2 전방부(1021)이 슬라이드 이동시 내부의 부품에 영향을 미치지 않도록 제2 전방부(1021)의 배면 방향에 위

치하는 분리판(1017)을 더 구비하여 제1 전방부(1011)와 체결할 수 있다. 제2 전방부(1021)는 제2 프레임의 슬라이드 이동에 따라 제1 전방부(1011)와 분리판(1017) 사이를 이동할 수 있다.

- [0116] 그러나, 제3 영역(151c)은 제2 프레임(102)내에서 롤러(210)에 감기어 절곡될 수 있다. 제1 상태에서 제2 상태로 전환시 제3 영역(151c)은 롤러(210)에 어느 한 방향으로 감기면서 제2 프레임(102)으로부터 이동 단말기(100)의 전면으로 확장될 수 있다. 반면, 제2 상태에서 제1 상태로 전환시 제3 영역(151c)은 롤러(210)에 반대방향으로 감기면서 이동 단말기(100)의 전면으로부터 제2 프레임(102)으로 수축될 수 있으며, 동시에 제2 프레임(102)로부터 이동 단말기(100)의 배면으로 복귀할 수 있다.
- [0117] 책처럼 펼쳐지는 형태의 폴더블 이동 단말기는 특정위치만 반복적으로 접히기 때문에 상기 특정위치가 파손되기 쉽다. 반면, 플렉서블 디스플레이부(151)의 변형부위, 즉 롤러(210)에 감기는 부위는 이동 단말기(100)의 제1 및 제2 상태, 즉 제2 프레임(102)의 이동에 따라 가변될 수 있다. 따라서, 본 발명의 이동 단말기(100)는 디스플레이부(151)의 특정부위에 반복적으로 가해지는 변형 및 피로를 현저하게 감소시킬 수 있어 디스플레이부(151)의 파손을 방지할 수 있다.
- [0118] 앞서 설명된 구성(configuration)에 기초하여, 이동 단말기(100)의 전체적인 작동을 설명하면 다음과 같다. 일 예로서, 사용자에게 의해 수동으로 상태전환이 수행될 수 있으며, 이러한 수동상태 전환동안의 이동 단말기(100)의 작동이 설명된다. 그러나, 다음에서 설명되는 제1-3 프레임(101-103) 및 디스플레이부(151)의 작동은 사용자의 힘이 아닌 다른 동력원이 사용되는 경우, 예를 들어 후술되는 구동부(200)가 적용되는 경우에도 동일하게 수행될 수 있다.
- [0119] 이동 단말기(100)의 배면에 위치하는 디스플레이부의 배면부가 외부로 노출되지 않도록 제2 후방부(1022)의 배면에 후면커버(1025)를 더 구비할 수 있다. 후면 커버(1025)는 투명한 소재를 이용하면 제1 상태에서 후면부도 이용가능하고 불투명한 소재를 이용하면 슬라이드 프레임(103)이 이동하는 모습이 노출되지 않도록 커버할 수 있다. 즉, 슬라이드 프레임(103) 및 디스플레이부(151)의 제2 영역 및 제3 영역은 제2 후방부(1022)와 후면커버(1025) 사이의 이격공간 사이에서 제1 방향 및 제2 방향으로 이동할 수 있다.
- [0120] 도 7은 이동 단말기(100)의 일 실시예에 따른 구동부(200)를 도시한 도면으로 (a)는 제1 상태를 (b)는 제2 상태를 도시하고 있다. 본 발명의 이동 단말기(100)는 사용자가 수동으로 제2 프레임(102)을 제1 프레임(101)에 대해 제1 "널*"(D1)으로 당기거나 제2 방향(D2)으로 밀어 넣는 방식으로 이동 단말기(100)의 상태를 전환시킬 수 있다. 다만, 수동방식은 이동 단말기(100) 본체에 과도하게 힘을 가하는 경우 파손 우려가 있어, 뒤틀림 없이 안정적으로 제2 프레임(102)이 이동할 수 있도록 모터(201)를 이용하는 구동부(200)를 더 포함할 수 있다.
- [0121] 모터(201)는 도 7에 도시된 바와 같이 회전력을 제공하는 모터(201)를 이용할 수 있으며, 직선 운동하는 리니어 모터(201)를 이용할 수도 있다. 회전력을 제공하는 모터(201)는 큰 힘을 제공하기 위해서는 모터(201)의 지름이 커야 한다. 이동 단말기(100)의 제약된 공간에서 두께를 증가시키지 않으면서 소정 크기 이상의 구동력을 제공하기 위해 도 7에 도시된 바와 같이 2개의 모터(201)를 이용할 수 있다.
- [0122] 제2 프레임(102)의 이동속도가 너무 빠르면 파손이나 오작동 우려가 있으므로 안정적인 속도로 이동하도록 모터(201)의 속력을 감속시키기 위한 유성기어를 더 포함할 수 있다. 유성기어(202)는 톱니의 개수가 다른 복수 개의 원판 기어를 이용하여 모터(201)의 회전 수를 증폭 또는 감쇄시키는 역할을 한다. 모터(201)는 도 7의 (a)에 도시된 바와 같이 제1 프레임(101)에 고정될 수 있으며, 도 7의 (b)에 도시된 바와 같이 제2 프레임(102)이 제1 방향으로 이동하여 이동 단말기(100)가 제2 상태로 전환하더라도 위치는 고정되어 있다.
- [0123] 제2 프레임(102)은 제1 프레임(101)에 대해 제1 방향 또는 제2 방향으로 직선운동을 하기 때문에 모터(201)의 회전력을 직선운동으로 전환하는 랙 피니언 기어를 이용할 수 있다. 모터(201)의 회전력을 전달받은 피니언 기어는 제1 방향으로 연속적으로 배치된 톱니로 구성된 랙기어(205)와 맞물리도록 배치할 수 있다. 피니언 기어는 모터(201)와 함께 제1 프레임(101)에 고정되고 랙기어(205)는 제2 프레임(102)에 위치할 수 있다. 반대로 제1 프레임(101)에 랙기어(205)가 위치하고 제2 프레임(102)에 모터(201)와 피니언 기어가 배치될 수도 있다. 피니언 기어가 회전하지 않도록 모터(201)가 피니언 기어를 잡고 있으므로 제2 프레임(102)은 제1 상태 및 제2 상태를 유지할 수 있으나, 큰 외력이 가해지는 경우 피니언기어가 회전하면서 제2 프레임(102)의 위치가 어긋날 수 있다.
- [0124] 이동 단말기(100)가 제1 상태 또는 제2 상태로 고정되도록 제2 프레임(102) 또는 랙기어(205)와 제1 프레임(101) 사이의 위치를 고정하는 스톱퍼(미도시)를 더 포함할 수 있다. 스톱퍼는 모터(201)에 전류가 흘러 구동하는 경우 해제되어 제2 프레임(102)의 이동을 허용하고, 모터(201)에 전원이 인가되지 않아 모터(201)가 회전하

지 않는 경우 제2 프레임(102)과 제2 프레임(102)의 위치를 고정하도록 체결될 수 있다.

- [0125] 구동부(200)를 상하방향(제3 방향)으로 대칭으로 한 쌍 구비하는 경우 안정적으로 이동할 수 있으나, 이동 단말기(100)의 제한된 실장공간을 고려하여 배터리 등을 배치하기 위해서는 구동부(200)를 도 7의 (a)에 도시된 바와 같이 일측에 치우치게 배치해야 한다. 이와 같은 비대칭적인 구동부(200)의 위치에 따라 제2 프레임(102)이 이동 중에 상단부와 하단부의 이동속도가 달라 뒤틀려 이동하는 문제가 발생할 수 있는 바, 리니어 가이드(230)를 더 포함할 수 있다.
- [0126] 리니어 가이드(230)는 제3 방향으로 일측에 치우친 하나의 구동부(200)의 기능을 보완하기 위해 이동 단말기(100)의 제3 방향 양단, 즉 상측과 하측에 배치할 수 있다. 리니어 가이드(230)는 제1 방향으로 연장된 가이드 레일(231)과 가이드 레일(231)을 따라 이동하는 가이드 블록(232)을 포함할 수 있다. 가이드 레일(231)을 제1 프레임(101)에 배치하고 가이드 블록(232)을 제2 프레임(102)에 배치할 수 있고 그 반대도 가능하다. 본 실시예는 제2 프레임(102)에 가이드 레일(231)을 배치하여 제2 상태에서 제2 프레임(102)의 확장된 부분의 상하 측면을 커버할 수 있다.
- [0127] 가이드 블록(232)을 제1 프레임(101)에 결합하고 가이드 레일(231)을 제2 프레임(102)에 결합한 후에 가이드 블록(232)과 가이드 레일(231)을 슬라이드 체결할 수도 있으나 체결의 편의성을 위해 가이드 블록(232)과 가이드 레일(231)이 체결된 상태에서 먼저 가이드 블록(232)을 제1 프레임(101)에 고정하고 이후 제2 프레임(102)과 가이드 레일(231)을 결합할 수 있다.
- [0128] 가이드 블록(232)은 가이드 레일(231)이 삽입되는 가이드 홈이 형성될 수 있고, 반대로 가이드 레일(231)에 가이드 블록(232)의 일부가 삽입되는 레일홈이 형성될 수 있다. 가이드 레일(231)과 가이드 블록(232)의 체결부는 요철이 형성되어 이동 단말기(100)의 두께 방향으로 이탈되지 않고, 제1 방향 또는 제2 방향으로 이동할 수 있다. 가이드 블록(232)과 가이드 레일(231) 사이의 마찰력을 줄이기 위해 베어링이나 폴리옥시메틸렌(POM:Poly Oxil Metilen)과 같이 내마모성이 강하고 마찰저항이 적으며 자기윤활성이 있는 부재를 가이드 홈 내측에 부가할 수 있다.
- [0129] 도 8은 도 2의 A-A 및 B-B의 단면이다.
- [0130] 도 2에 도시된 바와 같이 제2 프레임(102)이 제1 방향으로 이동하여 제2 상태로 전환하는 경우, 배면방향에 위치하던 제3 영역(151c)이 전면방향으로 이동하고 전면으로 이동된 제3 영역(151c)의 배면을 지지하는 구조가 필요하다. 제2 프레임(102)의 전면에 위치하는 제2 전방부(1021)는 제2 상태에서 제3 영역(151c)의 배면에 위치할 수 있으나, 제1 상태에서 제1 프레임(101)의 제1 전방부(1011)와 중첩 배치되기 때문에 제1 전방부(1011)와 제2 전방부(1021)는 단차를 이루게 된다. 제1 전방부(1011)와 제2 전방부(1021)의 단차에 의해 플렉서블 디스플레이부(151)의 제1 영역(151a)과 제3 영역(151c)에 경계가 발생하게 된다. 제2 전방부(1021)와 플렉서블 디스플레이부(151)의 제3 영역(151c) 사이의 이격공간을 채우기 위한 지지구조로서 롤링 플레이트(104)를 이용할 수 있다.
- [0131] 롤링 플레이트(104)는 플렉서블 디스플레이부(151)의 배면에 위치하며, 제2 상태에서 제2 전방부(1021)와 플렉서블 디스플레이부(151) 사이의 이격 공간에 상응하는 두께를 가질 수 있다. 도 8의 (a)에 도시된 바와 같이 제1 상태에서 롤링 플레이트(104)는 롤러(210)에 감겨 이동 단말기(100)의 측면 및 배면 방향에 위치하고, 제2 프레임(102)의 제2 후방부와 디스플레이부(151)의 후면부를 커버하는 후면커버(1025) 사이에 플렉서블 디스플레이부(151)와 롤링 플레이트(104)가 위치할 수 있다. 도 8의 (b)에 도시된 바와 같이 제2 상태로 전환시 롤링 플레이트(104)는 전면으로 이동하며, 롤링 플레이트(104)는 제2 프레임(102)의 전방부에 위치할 수 있다.
- [0132] 롤링 플레이트(104)가 위치하는 디스플레이부(151)의 제3 영역(151c)은 제1 상태에서 제2 상태로 전환 시 휨변형이 일어나는 부분이므로, 롤링 플레이트(104) 또한 제3 영역(151c)의 변형에 상응하여 변형될 수 있다. 그와 동시에, 롤링 플레이트(104)는 플렉서블 디스플레이부(151)가 전면 또는 배면에 위치하는 경우 평평한 상태를 유지할 수 있도록 소정의 강성을 가질 수 있어야 한다. 즉, 롤링 플레이트(104)는 제3 방향으로서는 평평한 상태를 유지하고 제1 방향으로서는 휨 변형이 가능한 구조가 필요하다.
- [0133] 이하에서는 상기와 같이 구성된 이동 단말기에서 구현될 수 있는 제어 방법과 관련된 실시 예들에 대해 첨부된 도면을 참조하여 살펴보겠다. 본 발명은 본 발명의 정신 및 필수적 특징을 벗어나지 않는 범위에서 다른 특정한 형태로 구체화될 수 있음은 당업자에게 자명하다.
- [0134] 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기의 구성 모듈을 설명하는 블록도이다. 도 9의 블록도는 본 발명의 실시예를 보다 잘 설명하기 위함이며, 이하 후술하는 이동 단말기는 도 1 내지 도 8에 도시된 이동 단말기로

구현될 수 있다.

- [0135] 도 9를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기(900)는 바디(910), 디스플레이(920), 입력부(930) 및 제어부(940)를 포함할 수 있다.
- [0136] 바디(910)는 이동 단말기(900)를 이루고 있는 하드웨어로써, 제 1 프레임 및 제 2 프레임을 포함할 수 있다.
- [0137] 본 발명의 일 실시예에서, 제 2 프레임은 제 1 프레임으로부터 확장 또는 수축 가능할 수 있다. 여기에서, 제 1 프레임 및 제 2 프레임은 도 1 내지 도 8에서 상술한 제 1 프레임 및 제 2 프레임으로 구현될 수 있다. 즉, 상술한 구조에 의해 수동 또는 자동으로 제 2 프레임이 제 1 프레임으로부터 확장 또는 수축 가능할 수 있다.
- [0138] 이동 단말기(900)는 제 2 프레임을 확장하거나 수축할 수 있게 하는 구동부(미도시)를 더 포함할 수 있다. 여기에서, 구동부는 도 7의 구동부(200)로 구현될 수 있다.
- [0139] 이동 단말기(900)는 제 2 프레임이 확장됨에 따라 확장 디스플레이 모드로 동작하고, 제 2 프레임이 수축됨에 따라 축소 디스플레이 모드로 동작할 수 있다. 이때, 확장 디스플레이 모드는 도 2 및 도 3에서 상술한 제 1 상태에 대응할 수 있고, 축소 디스플레이 모드는 제 2 상태에 대응할 수 있다.
- [0140] 디스플레이(920)는 확장 디스플레이 모드 및 축소 디스플레이 모드 간에 전환됨에 따라 바디(910)의 전면에서 보이는 디스플레이 영역이 가변될 수 있도록 바디(910)에 결합될 수 있다. 즉, 디스플레이(920)는 바디(910)의 전면, 측면 및 후면을 감쌀 수 있다. 이때, 디스플레이(920)는 도 1의 플렉서블 디스플레이부(151)로 구현될 수 있다.
- [0141] 본 발명의 일 실시예에서, 제 2 프레임이 확장됨에 따라 바디(910)의 측면에 위치하는 디스플레이 부분이 바디(910)의 전면으로 이동할 수 있고, 바디(910)의 후면에 위치하는 디스플레이 부분이 바디(910)의 측면을 거쳐 전면으로 이동할 수 있다.
- [0142] 또한, 제 2 프레임이 수축됨에 따라 바디(910)의 전면에 위치하는 디스플레이 부분이 바디(910)의 측면으로 이동하거나 바디(910)의 측면을 거쳐 후면으로 이동할 수 있다.
- [0143] 본 발명의 일 실시예에서, 제 2 프레임이 확장되지 않은 상태, 즉, 이동 단말기(900)가 축소 디스플레이 모드인 상태를 기본(default) 상태로 정의할 수 있다.
- [0144] 디스플레이(920)는 비주얼(visual) 정보를 디스플레이할 수 있다. 여기에서, 비주얼 정보는 텍스트(text), 인디케이터(indicator), 아이콘(icon), 콘텐츠(content), 애플리케이션(application), 이미지(image) 및 동영상(video) 등을 포함할 수 있다. 또한, 디스플레이(920)는 제어부(940)의 제어 명령에 기초하여 비주얼 정보를 스크린에 출력할 수 있다.
- [0145] 특히, 디스플레이(920)는 확장 디스플레이 모드에서 영역을 분할할 수 있다. 보다 상세하게는, 디스플레이는 (920)는 분할된 영역에 각각 다른 비주얼 정보를 출력할 수 있다. 예를 들어, 디스플레이(920)는 제 1 영역에 제 1 애플리케이션을 출력하고, 제 2 영역에 제 2 애플리케이션을 출력할 수 있다.
- [0146] 또한, 디스플레이(920)는 비주얼 효과를 출력할 수 있다. 보다 상세하게는, 디스플레이(920)는 단순히 비주얼 정보를 출력하는 것이 아닌, 출력된 비주얼 정보에 효과를 부여할 수 있다. 예를 들어, 디스플레이(920)는 출력된 애플리케이션을 흑백 처리하거나, 블러(blur) 처리 또는 디밍(dimming) 처리할 수 있다.
- [0147] 특히, 디스플레이(920)는 도 1에 상술한 바와 같이 터치 센서와 상호 레이어 구조를 이루거나 일체형으로 형성됨으로써, 터치 스크린으로 구현될 수 있으나 출력 기능과 터치 기능은 각각 개별적으로 제어될 수 있다. 이에 대하여는 이하 도면에서 자세히 설명하도록 한다.
- [0148] 입력부(930)는 이동 단말기(900)에 대한 사용자의 다양한 입력을 수신하여 제어부(940)가 그에 따른 동작을 수행할 수 있도록 입력 결과를 전달할 수 있다. 예를 들어, 입력부(930)는 사용자로부터 제 1 영역을 터치하는 입력 신호를 수신할 수 있고, 제어부(940)가 제 1 영역을 선택한 것으로 결정할 수 있도록 입력 결과를 제어부(940)로 전달할 수 있다.
- [0149] 본 발명의 일 실시예에서, 입력부(930)는 디스플레이(920)에 구비되어 터치 스크린으로 구현될 수 있다. 이때, 입력부(930)는 디스플레이(920)에 구비되어 있으나 디스플레이(920)의 출력 기능과는 개별적으로 제어될 수 있다. 또한, 입력부(930)는 도 1의 입력부(120)로 구현될 수 있다.
- [0150] 입력부(930)는 사용자로부터 터치 입력을 감지할 수 있다. 이때, 입력부(930)는 터치 입력이 감지된 지점, 터치

된 면적 및 터치된 압력 등을 함께 감지할 수 있다.

- [0151] 입력부(930)는 단순히 사용자로부터 아이콘 또는 이미지를 터치하는 입력 신호를 수신할 수 있고, 입력부(930)는 아이콘 또는 이미지를 터치한 후, 다른 위치까지 드래그하는 터치 드래그 입력 신호를 수신할 수 있다.
- [0152] 제어부(940)는 데이터를 프로세싱하고, 상술한 이동 단말기(900)의 각 유닛들을 제어하며, 유닛들 간의 데이터 송/수신을 제어할 수 있다. 본 발명에서, 제어부(940)는 도 1의 제어부(180)로 구현될 수 있다.
- [0153] 이동 단말기(900)가 수행하는 동작들은 제어부(940)에 의해 제어될 수 있다. 다만, 편의를 위해, 도면 및 이하의 설명에서는 이러한 동작들을 통칭하여 이동 단말기(900)가 수행/제어하는 것으로 설명하도록 한다.
- [0154] 이하에서는 도 10 내지 도 16을 참조하여 본 발명의 실시예들을 설명하기로 한다. 이하에서 본 발명의 실시예들을 설명 및 이해함에 있어서, 도 1 내지 도 9와 관련하여 상술한 내용이 참고될 수도 있다.
- [0155] 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 디스플레이 상에 여러 개의 애플리케이션을 출력할 수 있다. 이는 디스플레이가 확장됨에 따라 여러 개의 애플리케이션을 한번에 출력해도 사용자의 불편함이 없기 때문이다.
- [0156] 그러나 여러 개의 애플리케이션이 출력된 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 경우, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드에서 어떤 애플리케이션을 출력할지 여부를 결정해야 한다.
- [0157] 예를 들어, 확장 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션, 제 2 애플리케이션 및 제 3 애플리케이션을 출력 중인 경우, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라 축소 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션만을 출력하고, 제 2 애플리케이션과 제 3 애플리케이션의 출력을 종료할 수 있다. 또한, 축소 디스플레이 모드로 전환하더라도 하나의 애플리케이션이 아닌 두 개의 애플리케이션을 출력한 상태로 유지할 수 있다.
- [0158] 이 경우, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드에서 출력되는 애플리케이션을 기 설정된 기준에 의해 결정하거나 사용자로부터 입력 받을 수 있다.
- [0159] 이하, 도면을 통하여 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 다양한 실시예들을 설명하도록 한다.
- [0160] 특히, 도 10a 및 도 10b는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환할 때, 편집 화면을 출력하여 축소 디스플레이 모드에서 출력되는 애플리케이션을 결정하는 실시예를 설명한다.
- [0161] 도 10a는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 설명하는 도면이다.
- [0162] 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 디스플레이에 적어도 하나의 애플리케이션을 출력할 수 있다. 도 10a의 첫번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1001), 제 2 애플리케이션(1002) 및 제 3 애플리케이션(1003)을 출력할 수 있다.
- [0163] 도 10a의 두번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 편집 화면(1010)을 출력할 수 있다.
- [0164] 이때, 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호로 이동 단말기는 이동 단말기에 구비된 물리적인 버튼을 입력 신호로 수신할 수 있다. 예를 들어, 이동 단말기에 확장 디스플레이 모드와 축소 디스플레이 모드 간 전환하는 물리적인 버튼이 존재하는 경우, 이동 단말기는 버튼을 입력하는 신호를 수신할 수 있다.
- [0165] 또한, 이동 단말기는 디스플레이 상에 출력되는 가상(virtual) 버튼을 입력 신호로 수신할 수 있다. 예를 들어, 이동 단말기는 디스플레이 상에 확장 디스플레이 모드와 축소 디스플레이 모드간 전환하는 전환 버튼을 출력할 수 있고, 전환 버튼을 입력하는 신호를 수신할 수 있다.
- [0166] 또한, 이동 단말기는 별도의 버튼에 대한 입력 신호가 아닌 이벤트 발생이나 특정 애플리케이션의 실행 또는 종료에 의해 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환할 수 있다. 이에 대하여는 이하 자세히 설명하도록 한다.
- [0167] 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호에 따라 편집 화면(1010)을 출력할 수 있다. 이때, 편집 화면(1010)은 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 애플리케이션 중 축소 디스플레이

모드에서 어떤 애플리케이션을 출력할지 여부를 결정하는 화면에 대응할 수 있다.

- [0168] 보다 상세하게는, 이동 단말기는 편집 화면(1010)에 레이아웃 아이콘(1020) 및 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 적어도 하나의 애플리케이션의 썸네일 이미지를 출력하도록 제어할 수 있다.
- [0169] 이때, 레이아웃 아이콘(1020)은 축소 디스플레이 모드에서 출력되는 애플리케이션의 레이아웃을 나타낼 수 있다. 예를 들어, 축소 디스플레이 모드에서 출력 가능한 애플리케이션의 레이아웃은 제 1 레이아웃 및 제 2 레이아웃을 포함할 수 있다. 제 1 레이아웃은 하나의 애플리케이션을 출력하는 레이아웃에 대응하고, 제 2 레이아웃은 두 개의 애플리케이션을 상하로 출력하는 레이아웃에 대응할 수 있다.
- [0170] 또한, 썸네일 이미지는 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 애플리케이션에 대응하는 이미지에 대응할 수 있다. 또한, 썸네일 이미지는 출력 중인 애플리케이션의 캡처 이미지에 대응할 수 있다.
- [0171] 예를 들어, 확장 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1001), 제 2 애플리케이션(1002) 및 제 3 애플리케이션(1003)이 출력되었다면, 이동 단말기는 편집 화면(1010)에 제 1 애플리케이션(1001)에 대응하는 제 1 썸네일 이미지(1031), 제 2 애플리케이션(1002)에 대응하는 제 2 썸네일 이미지(1032) 및 제 3 애플리케이션(1003)에 대응하는 제 3 썸네일 이미지(1033)를 출력할 수 있다.
- [0172] 또한, 이동 단말기는 편집 화면(1010)에 출력된 레이아웃 아이콘(1020) 및 제 1 썸네일 이미지(1031), 제 2 썸네일 이미지(1032) 및 제 3 썸네일 이미지(1033)을 제외한 배경 영역을 블러(blur) 처리함으로써 화면을 축소하는 상황의 어색함과 소프트웨어 상 렌더링(rendering) 처리의 어려움을 배제할 수 있다. 여기에서, 배경 영역을 블러 처리하는 것은 하나의 예시에 불과하며, 배경 영역에 다양한 비주얼 효과(visual effect)를 부여해 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환할 때, 렌더링 처리를 용이하게 할 수 있음은 물론이다.
- [0173] 도 10a의 세번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 레이아웃 아이콘(1020) 및 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호에 기초하여 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어할 수 있다. 이때, 이동 단말기는 편집 화면의 결과에 기초하여 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어할 수 있다.
- [0174] 보다 상세하게는, 이동 단말기는 제 1 레이아웃 아이콘 및 제 1 썸네일 이미지(1031)를 선택하는 입력 신호에 기초하여 상기 축소 디스플레이 모드로 전환할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 편집 화면(1010)에 출력 중인 제 1 레이아웃 아이콘과 제 1 썸네일 이미지(1031)를 순차적으로 터치할 수 있다.
- [0175] 이동 단말기는 사용자가 제 1 레이아웃 아이콘 및 제 1 썸네일 이미지(1031)를 터치하는 입력 신호를 수신함에 따라, 축소 디스플레이 모드로 전환하며, 축소된 디스플레이에 제 1 썸네일 이미지(1031)에 대응하는 제 1 애플리케이션(1001)을 출력할 수 있다. 이때, 제 1 레이아웃 아이콘은 축소 디스플레이 모드에서 하나의 애플리케이션을 출력하는 레이아웃에 대응할 수 있다.
- [0176] 도 10b는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 다른 실시예를 설명하는 도면이다. 이때, 도 10b의 실시예는 도 10a의 실시예를 참조할 수 있다.
- [0177] 도 10b의 첫번째 도면을 참조하면, 도 10a의 첫번째 도면과 동일하게, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1001), 제 2 애플리케이션(1002) 및 제 3 애플리케이션(1003)을 출력할 수 있다.
- [0178] 도 10b의 두번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 편집 화면(1010)을 출력할 수 있다.
- [0179] 보다 상세하게는, 이동 단말기는 편집 화면(1010)에 레이아웃 아이콘(1020) 및 확장 디스플레이에서 출력 중인 적어도 하나의 애플리케이션의 썸네일 이미지를 출력하도록 제어할 수 있다.
- [0180] 이동 단말기는 제 2 레이아웃 아이콘, 제 2 썸네일 이미지(1032) 및 제 3 썸네일 이미지(1033)를 선택하는 입력 신호에 기초하여 축소 디스플레이 모드로 전환할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 제 2 레이아웃 아이콘, 제 2 썸네일 이미지(1032) 및 제 3 썸네일 이미지(1033)를 순서에 상관 없이 터치할 수 있다.
- [0181] 이때, 제 2 레이아웃 아이콘은 축소 디스플레이 모드에서 두 개의 애플리케이션을 출력하는 레이아웃에 대응할 수 있다. 또한, 일반적으로 축소 디스플레이 모드는 가로보다 세로가 긴 모드(포트레이트 모드)에 대응하기 때문에, 제 2 레이아웃 아이콘은 두 개의 애플리케이션을 상하로 배치하는 레이아웃에 대응할 수 있다.
- [0182] 도 10b의 세번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 제 2 레이아웃 아이콘, 제 2 썸네일 이미지(1032) 및 제 3 썸네일 이미지(1033)를 선택하는 입력 신호에 따라, 축소 디스플레이 모드로 전환하며, 축소된 디스플레이에 제 2

썸네일 이미지(1032)에 대응하는 제 2 애플리케이션(1002) 및 제 3 썸네일 이미지(1033)에 대응하는 제 3 애플리케이션(1003)을 출력할 수 있다.

- [0183] 도 11a 및 도 11b는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환할 때, 도 10a 및 도 10b와는 다른 편집 화면을 출력하는 실시예를 설명한다. 마찬가지로, 도 11a 및 도 11b의 실시예는 도 10a 및 도 10b의 실시예를 참고할 수 있다.
- [0184] 도 11a는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 다른 실시예를 설명하는 도면이다.
- [0185] 도 11a의 첫번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1101), 제 2 애플리케이션(1102) 및 제 3 애플리케이션(1103)을 출력할 수 있다.
- [0186] 도 11a의 두번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 편집 화면(1110)을 출력할 수 있다.
- [0187] 이때, 편집 화면(1110)은 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 애플리케이션 중 어떤 애플리케이션을 축소 디스플레이 모드에서 출력할지 여부를 결정하는 화면에 대응할 수 있다.
- [0188] 보다 상세하게는, 이동 단말기는 편집 화면(1110)에 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 적어도 하나의 애플리케이션(1101, 1102, 1103)의 썸네일 이미지(1131, 1132, 1133) 및 축소 디스플레이 모드에서 출력될 애플리케이션의 프리뷰 이미지 인디케이터(1120)를 출력하도록 제어할 수 있다. 여기에서, 프리뷰 이미지 인디케이터(1120)는 축소 디스플레이 모드에서 출력될 애플리케이션을 미리 보여주는 인디케이터(1120)에 대응할 수 있다.
- [0189] 이동 단말기는 썸네일 이미지(1131, 1132, 1133)를 선택하는 입력 신호에 기초하여 프리뷰 이미지 인디케이터(1120)에 선택된 썸네일 이미지를 추가할 수 있고, 프리뷰 이미지(1120)에 기초하여 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어할 수 있다.
- [0190] 보다 상세하게는, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1101)에 대응하는 제 1 썸네일 이미지(1131)를 터치한 뒤 드래그하여 프리뷰 이미지 인디케이터(1120) 내부에서 터치 해제(release)하는 제 1 입력 신호(1141)를 수신하는 경우, 프리뷰 이미지 인디케이터(1120) 내부에 제 1 썸네일 이미지(1131)를 출력할 수 있다.
- [0191] 즉, 이동 단말기는 제 1 썸네일 이미지(1131)를 터치한 뒤 드래그하여 프리뷰 이미지 인디케이터(1120)로 드롭(drop)하는 제 1 입력 신호(1141)를 축소 디스플레이 모드에서 제 1 썸네일 이미지(1131)에 대응하는 제 1 애플리케이션(1101)을 출력하고자 하는 사용자의 의도(intention)로 판단할 수 있다.
- [0192] 따라서, 이동 단말기는 제 1 입력 신호(1141)에 따라 프리뷰 이미지 인디케이터(1120)에 제 1 썸네일 이미지(1131)를 출력하고, 완료 아이콘(1150)을 선택하는 제 2 입력 신호(1142)에 따라 축소 디스플레이 모드로 전환할 수 있다.
- [0193] 도 11a의 세번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 제 2 입력 신호(1142)를 수신함에 따라, 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하고, 축소된 디스플레이에 제 1 썸네일 이미지(1131)에 대응하는 제 1 애플리케이션(1101)을 출력할 수 있다.
- [0194] 즉, 도 10a 및 도 10b와 달리 레이아웃 아이콘을 선택하는 것이 아닌, 썸네일 이미지를 프리뷰 이미지 인디케이터에 삽입하여 축소 디스플레이 모드에서 출력될 애플리케이션을 결정할 수 있다. 이하, 도 11b에서는 도 11a와 달리 두 개의 썸네일 이미지를 프리뷰 이미지 인디케이터에 삽입하는 실시예에 대하여 설명하도록 한다.
- [0195] 도 11b는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 다른 실시예를 설명하는 도면이다. 도 11b의 실시예는 도 11a의 실시예를 참고할 수 있다.
- [0196] 도 11b의 첫번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1101), 제 2 애플리케이션(1102) 및 제 3 애플리케이션(1103)을 출력할 수 있다.
- [0197] 도 11b의 두번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 편집 화면(1110)을 출력할 수 있다.
- [0198] 이때, 편집 화면(1110)은 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 애플리케이션 중 어떤 애플리케이션을 축소 디스플레이 모드에서 출력할지 여부를 결정하는 화면에 대응할 수 있다.
- [0199] 보다 상세하게는, 이동 단말기는 편집 화면(1110)에 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 적어도 하나의 애플리

케이션(1101, 1102, 1103)의 썸네일 이미지(1131, 1132, 1133) 및 축소 디스플레이 모드에서 출력될 애플리케이션의 프리뷰 이미지 인디케이터(1120)를 출력하도록 제어할 수 있다.

- [0200] 이동 단말기는 제 2 썸네일 이미지(1132) 및 제 3 썸네일 이미지(1133)를 선택하는 입력 신호에 기초하여 프리뷰 이미지 인디케이터(1120)에 선택된 썸네일 이미지를 추가할 수 있다.
- [0201] 보다 상세하게는, 이동 단말기는 제 2 썸네일 이미지(1132)를 터치한 뒤 드래그하여 프리뷰 이미지 인디케이터(1120) 내부에서 터치 해제하는 제 1 입력 신호(1141)를 수신하는 경우, 프리뷰 이미지 인디케이터(1120) 내부에 제 2 썸네일 이미지(1132)를 출력할 수 있다.
- [0202] 또한, 이동 단말기는 제 2 썸네일 이미지(1132)가 프리뷰 이미지 인디케이터(1120)에 출력된 상태에서, 제 3 썸네일 이미지(1132)를 터치한 뒤 드래그하여 프리뷰 이미지 인디케이터(1120) 내부에서 터치 해제하는 제 2 입력 신호(1142)를 수신하는 경우, 프리뷰 이미지 인디케이터(1120) 내부에 제 2 썸네일 이미지(1132)와 함께 제 3 썸네일 이미지(1133)를 출력할 수 있다.
- [0203] 이때, 이동 단말기는 제 1 입력 신호(1141) 및 제 2 입력 신호(1142)의 순서에 기초하여 프리뷰 이미지 인디케이터(1120) 내부에 출력되는 썸네일 이미지의 순서를 결정할 수 있다. 예를 들어, 이동 단말기는 제 1 입력 신호(1141)에 따른 제 2 썸네일 이미지(1132)를 프리뷰 이미지 인디케이터(1120)의 위의 영역에 출력하고, 제 2 입력 신호(1142)에 따른 제 3 썸네일 이미지(1133)를 프리뷰 이미지 인디케이터(1120)의 아래 영역에 출력할 수 있다.
- [0204] 또한, 이동 단말기는 제 2 입력 신호(1142)가 수신되기 전까지는, 도 11a와 마찬가지로 프리뷰 이미지 인디케이터(1120)에 제 2 썸네일 이미지(1132)만을 출력할 수 있다.
- [0205] 이후, 이동 단말기는 제 1 입력 신호(1141) 및 제 2 입력 신호(1142)에 따라 프리뷰 이미지 인디케이터(1120)에 제 2 썸네일 이미지(1132) 및 제 3 썸네일 이미지(1133)를 출력하고, 완료 아이콘(1150)을 선택하는 제 3 입력 신호(1143)에 따라 축소 디스플레이 모드로 전환할 수 있다.
- [0206] 도 11b의 세번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 제 3 입력 신호(1143)를 수신함에 따라, 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어하고, 축소된 디스플레이에 제 2 썸네일 이미지(1132)에 대응하는 제 2 애플리케이션(1102) 및 제 3 썸네일 이미지(1133)에 대응하는 제 3 애플리케이션(1103)을 출력할 수 있다.
- [0207] 즉, 도 10a, 도 10b, 도 11a 및 도 11b의 실시예를 통하여 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환할 때, 사용자는 어떤 애플리케이션을 계속하여 실행할 것인지를 결정할 수 있다.
- [0208] 또한, 도 10a, 도 10b, 도 11a 및 도 11b와 같이 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 과정에서 출력되는 편집 화면은 사용자에 의해 디폴트(default) 값으로 설정되거나 설정되지 않을 수 있다.
- [0209] 예를 들어, 사용자가 편집 화면을 출력하는 것을 디폴트 값으로 설정한 경우, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 편집 화면을 출력 한 뒤, 편집 화면의 결과에 기초하여 최종적으로 축소 디스플레이 모드로 전환할 수 있다.
- [0210] 반면, 사용자가 편집 화면을 출력하는 것을 디폴트 값으로 설정하지 않은 경우, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 편집 화면을 출력하지 않고, 확장 디스플레이 모드에서 현재 포커스된(focused) 애플리케이션을 축소 디스플레이 모드에서 출력할 수 있다. 이에 대하여는 이하 도면을 통하여 설명하도록 한다.
- [0211] 도 12는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 이벤트 종료 후 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 실시예를 설명하는 도면이다.
- [0212] 도 12의 첫번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1201) 및 제 2 애플리케이션(1202)을 출력할 수 있다. 이때, 제 2 애플리케이션(1202)은 이벤트 발생에 의해 실행된 애플리케이션에 대응할 수 있다.
- [0213] 보다 상세하게는, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1201)을 출력하고 있는 상태에서, 이벤트 발생에 의해 확장 디스플레이 모드로 전환하며 제 2 애플리케이션(1202)을 출력할 수 있다.
- [0214] 예를 들어, 제 1 애플리케이션(1201)은 동영상 재생 애플리케이션이고, 제 2 애플리케이션(1202)은 통화 애플리

케이션에 대응할 수 있다. 이 경우, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드에서 동영상 재생 애플리케이션을 실행하던 중, 전화 수신 이벤트가 발생하는 경우, 확장 디스플레이 모드로 전환하며, 제 2 영역(1212)에 통화 애플리케이션을 실행할 수 있다.

- [0215] 이때, 제 2 영역(1212)은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기의 디스플레이가 축소되거나 확장되는 면에 가까운 영역에 대응할 수 있다. 또한, 이동 단말기는 이동 가능한 제 2 프레임을 포함하며, 제 2 프레임을 움직임으로써 디스플레이를 확장 또는 축소시킬 수 있다.
- [0216] 이에 따라, 이동 단말기가 확장 디스플레이 모드에서 두 개의 애플리케이션이 출력 가능한 영역을 두 개의 영역으로 구분하는 경우, 제 2 영역(1212)은 제 2 프레임에 상대적으로 가까운 영역에 대응할 수 있다.
- [0217] 도 12의 두번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 제 2 애플리케이션(1202)의 이벤트가 종료하면 확장 디스플레이 모드를 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어할 수 있다. 상술한 예를 들어 설명하면, 이벤트의 종료는 통화의 종료에 대응할 수 있다.
- [0218] 보다 상세하게는, 제 2 애플리케이션(1202)은 이벤트 발생에 의해 출력된 애플리케이션에 대응하기 때문에, 발생한 이벤트가 종료하면 이동 단말기는 제 2 애플리케이션(1202)의 출력을 종료할 수 있다.
- [0219] 본 발명의 일 실시예에서, 제 2 애플리케이션(1202)은 디스플레이가 축소되는 제 2 영역(1212)에 위치하고 있기 때문에, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드로 전환하며 디스플레이를 축소시키며 자연스럽게 제 2 애플리케이션(1202)의 출력을 종료할 수 있다.
- [0220] 도 12의 세번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드로 전환하며 제 2 애플리케이션(1202)의 출력을 종료하고, 제 1 애플리케이션(1201)만을 축소된 디스플레이에 출력할 수 있다.
- [0221] 따라서, 이벤트 발생으로 자동으로 디스플레이가 확장되며 제 2 애플리케이션(1202)이 실행된 경우, 발생한 이벤트가 종료함에 따라 자동으로 디스플레이가 축소되며 제 2 애플리케이션(1202)의 출력이 종료될 수 있다.
- [0222] 즉, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환할 때, 종료되는 애플리케이션이 결정되어 있는 경우(예를 들어, 이벤트 발생에 의해 애플리케이션이 실행되고, 디스플레이가 확장된 경우)에는 디스플레이를 축소하면서 자연스럽게 애플리케이션을 종료할 수 있다.
- [0223] 반면, 도 13a 내지 도 13c에서는 축소되는 디스플레이에 가까운 영역에 계속하여 출력하고자 하는 애플리케이션이 위치하는 경우의 실시예에 대하여 설명하도록 한다. 이하 도 13a 내지 도 13c의 실시예는 도 12의 실시예를 참조할 수 있다.
- [0224] 도 13a는 애플리케이션이 디스플레이가 축소되는 면에 위치하는 경우의 문제점을 설명하는 도면이다.
- [0225] 도 13a의 첫번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1301) 및 제 2 애플리케이션(1302)을 출력할 수 있다. 이때, 제 2 애플리케이션(1302)은 이벤트 발생에 의해 실행된 애플리케이션에 대응할 수 있다.
- [0226] 이때, 이벤트 발생에 의해 실행된 제 2 애플리케이션(1302)이 제 2 영역(1312)에 위치하고, 기존에 출력 중인 제 1 애플리케이션(1301)이 제 1 영역(1311)에 위치할 수 있다.
- [0227] 반면, 도 13a의 실시예에서 도 12의 실시예와 달리, 제 1 영역(1311)이 이동 단말기의 디스플레이가 축소되거나 확장되는 면에 가까운 영역에 대응할 수 있다. 즉, 제 1 영역(1311)이 제 2 프레임에 상대적으로 가까운 영역에 해당할 수 있다.
- [0228] 사용자는 이동 단말기의 방향을 자유롭게 그립(grip)할 수 있기 때문에 도 12의 실시예와 달리 계속 사용하고자 하는 제 1 애플리케이션(1301)이 제 2 프레임에 상대적으로 가까운 영역에 위치할 수 있고, 이벤트가 종료됨에 따라 종료되는 제 2 애플리케이션(1302)이 제 2 프레임에 상대적으로 먼 영역에 위치할 수 있다.
- [0229] 이 경우, 도 13a의 두번째 도면을 참조하면, 발생한 이벤트가 종료하여 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 경우, 제 1 애플리케이션(1301)이 출력된 제 1 영역(1311)의 크기(면적)가 점차 줄어들며 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1301)의 출력을 종료하게 된다. 또는, 제 1 애플리케이션(1301)의 출력이 종료하지 않더라도, 제 1 애플리케이션(1301)이 출력된 디스플레이의 전면의 면적이 줄어들고, 제 1 애플리케이션(1301)이 디스플레이의 후면에 출력되게 된다.
- [0230] 즉, 이벤트 발생에 의해 실행된 애플리케이션이 제 2 애플리케이션(1302)이고, 사용자가 계속하여 출력하고자

하는 애플리케이션이 제 1 애플리케이션(1301)인데도 불구하고, 제 1 애플리케이션(1301)이 최초로 출력된 위치가 제 2 프레임에 가까운 영역이기 때문에, 축소 디스플레이 모드로 전환하는 과정에서 전면 디스플레이에 제 1 애플리케이션(1301)의 출력이 종료될 수 있다.

- [0231] 도 13b 및 도 13c에서는 이러한 문제를 해결하기 위한 실시예를 제안한다.
- [0232] 도 13b는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 애플리케이션의 원점 좌표를 변경하는 실시예를 설명하는 도면이다.
- [0233] 도 13b의 첫번째 도면의 실시예는 도 13a의 첫번째 도면의 실시예와 동일하다. 도 13b의 첫번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1301) 및 제 2 애플리케이션(1302)을 출력할 수 있다. 이때, 제 2 애플리케이션(1302)은 이벤트 발생에 의해 실행된 애플리케이션에 대응할 수 있다. 또한, 제 1 애플리케이션(1301)은 상대적으로 제 2 프레임에 가까운 제 1 영역(1311)에 출력되고, 제 2 애플리케이션(1302)은 상대적으로 제 2 프레임에 먼 제 2 영역(1312)에 출력될 수 있다.
- [0234] 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 경우, 제 2 프레임을 움직여 전면에서 보이는 디스플레이의 크기를 줄이기 때문에, 제 2 프레임에 가까이 위치한 제 1 영역(1311)에 출력된 제 1 애플리케이션(1301)이 디스플레이의 후면으로 출력되게 된다.
- [0235] 이를 방지하기 위하여, 이동 단말기는 발생한 이벤트의 종료에 따라 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 경우, 제 1 애플리케이션(1301) 및 제 2 애플리케이션(1302)의 애플리케이션 드로잉(application drawing)의 원점 좌표(origin coordinate)를 변경할 수 있다.
- [0236] 도 13b의 두번째 도면을 참조하면, 발생한 이벤트의 종료에 따라 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환할 때, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1301)의 출력을 유지하기 위하여, 제 1 애플리케이션(1301) 및 제 2 애플리케이션(1302)의 애플리케이션 드로잉의 원점 좌표를 오른쪽으로 이동할 수 있다.
- [0237] 즉, 이동 단말기는 애플리케이션을 디스플레이에 출력할 때, 애플리케이션의 출력 위치의 기준을 결정하는 원점 좌표를 설정해야 한다. 본 발명의 일 실시예에서, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1301) 및 제 2 애플리케이션(1302)의 애플리케이션 드로잉의 원점 좌표를 오른쪽으로 이동하여 출력 위치를 전체적으로 오른쪽으로 이동시킬 수 있다.
- [0238] 또한, 이동 단말기는 디스플레이가 축소되는 속도에 기초하여 제 1 애플리케이션(1301) 및 제 2 애플리케이션(1302)의 애플리케이션의 드로잉의 원점 좌표를 오른쪽으로 이동할 수 있다.
- [0239] 이에 따라, 전면 디스플레이가 축소되는 과정에서 전면에서 보이는 물리적인 디스플레이의 면적이 줄어들게 되고, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1301)의 출력을 유지한 상태로, 제 2 애플리케이션(1302)을 전면 디스플레이에서 출력되는 부분이 줄어들도록 제어할 수 있다.
- [0240] 도 13b의 세번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드에서 오직 제 1 애플리케이션(1301)만을 출력할 수 있다. 보다 상세하게는, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1301) 및 제 2 애플리케이션(1302)의 애플리케이션 드로잉의 원점 좌표를 오른쪽으로 변경함에 따라, 디스플레이가 축소된 이후 자연스럽게 제 1 애플리케이션(1301)만을 출력한 상태로 유지할 수 있다.
- [0241] 또한, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드로 전환이 완료된 이후, 제 2 애플리케이션(1302)의 출력 또는 실행을 종료할 수 있다. 이에 따라, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드로 전환하는 과정에서 별도의 렌더링 과정을 수행하지 않아도 되고, 제 2 애플리케이션(1302)은 출력된 영역이 기구적인 제 2 프레임의 이동에 의해 줄어드는 것과 같은 효과를 가질 수 있다.
- [0242] 도 13c는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 애플리케이션의 위치를 변경하는 실시예를 설명하는 도면이다.
- [0243] 도 13c의 첫번째 도면의 실시예는 도 13b의 첫번째 도면의 실시예와 동일하다. 도 13c의 첫번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1301) 및 제 2 애플리케이션(1302)을 출력할 수 있다. 이때, 제 2 애플리케이션(1302)은 이벤트 발생에 의해 실행된 애플리케이션에 대응할 수 있다. 또한, 제 1 애플리케이션(1301)은 상대적으로 제 2 프레임에 가까운 제 1 영역(1311)에 출력되고, 제 2 애플리케이션(1302)은 제 2 영역(1312)에 출력될 수 있다.
- [0244] 이동 단말기는 발생한 이벤트의 종료에 따라 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 경우,

1 애플리케이션(1301)과 제 2 애플리케이션(1302)의 출력 위치를 변경할 수 있다.

- [0245] 보다 상세하게는, 발생한 이벤트의 종료에 따라 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환할 때, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1301)의 출력을 유지하기 위하여, 제 1 애플리케이션(1301)이 출력된 위치와 제 2 애플리케이션(1302)이 출력된 위치를 스위칭(switching)할 수 있다.
- [0246] 도 13c의 두번째 도면을 참조하면, 제 1 애플리케이션(1301)이 제 1 영역(1311)에 출력되고, 제 2 애플리케이션(1302)이 제 2 영역(1312)에 출력된 상태에서, 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신하는 경우, 이동 단말기는 제 1 영역(1311)에 제 2 애플리케이션(1302)을 출력하고, 제 2 영역(1312)에 제 1 애플리케이션(1301)을 출력할 수 있다.
- [0247] 즉, 이동 단말기는 계속 출력하고자 하는 제 1 애플리케이션(1301)의 위치를 제 2 프레임으로부터 상대적으로 먼 거리에 위치하는 제 2 영역(1312)에 출력할 수 있다. 또한, 이동 단말기는 발생한 이벤트의 종료로 출력을 종료할 제 2 애플리케이션(1302)의 위치를 제 2 프레임으로부터 상대적으로 가까운 거리에 위치하는 제 1 영역(1311)에 출력할 수 있다.
- [0248] 도 13c의 세번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1301)을 제 2 영역(1312)에, 제 2 애플리케이션(1302)을 제 1 영역(1311)에 출력한 상태로, 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환할 수 있다. 이때, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드로 전환하는 과정에서 기구적으로 제 2 애플리케이션(1302)이 전면 디스플레이에서 보이는 크기를 줄일 수 있다.
- [0249] 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드로 전환된 이후, 제 1 애플리케이션(1301)만을 축소된 디스플레이에 출력할 수 있다. 따라서, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드로 전환된 이후, 제 2 애플리케이션(1302)의 출력 또는 실행을 종료할 수 있다.
- [0250] 도 14는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 기 설정된 애플리케이션의 출력을 유지하는 실시예를 설명하는 도면이다. 이하, 도 14의 실시예에서는 도 12, 도 13b 및 도 13c의 실시예가 적용 가능하다.
- [0251] 도 14의 첫번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1401) 및 제 2 애플리케이션(1402)을 출력할 수 있다. 이때, 제 1 애플리케이션(1401)이 기 설정된 애플리케이션에 대응할 수 있다.
- [0252] 본 발명의 일 실시예에서, 기 설정된 애플리케이션인지 여부는 사용자 설정 여부, 애플리케이션의 주(main) 화면 비율, 상기 확장 디스플레이 모드에서 포커스 된 애플리케이션인지 여부 및 상기 축소 디스플레이 모드에서 단독으로 사용되는 빈도 수 중 적어도 하나를 고려하여 결정될 수 있다.
- [0253] 도 14의 두번째 및 세번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신하는 경우, 축소된 디스플레이에 기 설정된 애플리케이션을 출력하도록 제어할 수 있다.
- [0254] 제 1 애플리케이션(1401)이 기 설정된 애플리케이션에 대응하는 경우, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1401)을 출력하고, 제 2 애플리케이션(1402)의 출력을 종료하도록 제어할 수 있다. 이때, 이동 단말기가 축소 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1401)을 출력하는 방법은 상술한 도 12, 도 13b 및 도 13c의 실시예가 적용될 수 있다.
- [0255] 보다 상세하게는, 이동 단말기는 사용자로부터 기 설정된 애플리케이션을 설정 받을 수 있다. 예를 들어, 사용자는 제 1 애플리케이션(1401)을 축소 디스플레이 모드에서 우선적으로 출력되는 애플리케이션으로 설정할 수 있다. 이에 따라, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1401) 및 제 2 애플리케이션(1402)이 출력된 상태에서, 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신하는 경우, 축소된 디스플레이에 제 1 애플리케이션(1401)만을 출력할 수 있다.
- [0256] 또한, 이동 단말기는 애플리케이션의 주 화면 비율을 고려하여 기 설정된 애플리케이션 여부를 결정할 수 있다. 예를 들어, 제 1 애플리케이션(1401)의 주 화면 비율이 축소된 디스플레이의 화면 비율과 동일한 경우, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1401)을 기 설정된 애플리케이션으로 설정할 수 있다.
- [0257] 또한, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 최근(recent) 포커스된(focused) 애플리케이션인지 여부를 고려하여 기 설정된 애플리케이션 여부를 결정할 수 있다. 예를 들어, 확장 디스플레이 모드에서 사용자가 제 1 애플리케이션(1401)을 마지막으로 터치한 경우, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1401)을 최근 포커스된 애플리케이션으로 판단할 수 있다. 이에 따라, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1401)을 기 설정된 애플리케이션으로

설정할 수 있다.

- [0258] 또한, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드에서 단독으로 사용되는 빈도수에 기초하여 기 설정된 애플리케이션 인지 여부를 결정할 수 있다. 예를 들어, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1401)이 축소된 디스플레이에서 사용된 빈도수와 제 2 애플리케이션(1402)이 축소된 디스플레이에서 사용된 빈도수를 비교할 수 있다. 축소 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1401)이 제 2 애플리케이션(1402)보다 더 자주 사용된 경우, 이동 단말기는 제 1 애플리케이션(1401)을 기 설정된 애플리케이션으로 설정할 수 있다.
- [0259] 도 15는 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 애플리케이션의 화면 크기를 변경하는 실시예를 설명하는 도면이다.
- [0260] 도 15의 첫번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 제 1 애플리케이션(1501), 제 2 애플리케이션(1502) 및 제 3 애플리케이션(1503)을 출력할 수 있다. 이때, 제 2 애플리케이션(1502)이 최근 포커스된 애플리케이션에 대응할 수 있다. 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신할 수 있다.
- [0261] 도 15의 두번째 도면을 참조하면, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드로 전환할 때, 제 2 애플리케이션(1502)의 화면 크기를 축소 디스플레이 모드에 기초하여 변경하도록 제어할 수 있다.
- [0262] 보다 상세하게는, 이동 단말기는 제 2 애플리케이션(1502)을 기 설정된 애플리케이션으로 판단한 경우, 제 2 애플리케이션(1502)의 크기를 축소 디스플레이 모드에서의 디스플레이의 크기에 기초하여 변경할 수 있다.
- [0263] 이동 단말기는 제 2 애플리케이션(1502)을 확장 디스플레이 모드에서 이동 단말기의 전면 디스플레이의 오른쪽 위 제 1 영역(1511)에 출력할 수 있다. 여기에서, 제 1 영역(1511)의 크기는 확장 디스플레이 모드에서 전면 디스플레이의 전체 영역 중 1/4에 대응할 수 있다. 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신하는 경우, 제 2 애플리케이션(1502)을 제 2 영역에 출력할 수 있다. 여기에서, 제 2 영역(1512)의 크기는 도 15의 세번째 도면에 도시된 바와 같이, 축소된 디스플레이의 전면 디스플레이의 전체 영역에 대응할 수 있다.
- [0264] 특히, 이동 단말기는 제 2 애플리케이션(1502)을 제 1 영역(1511)에서 제 2 영역(1512)으로 점진적으로 확대하며 크기를 변경할 수 있다. 이때, 이동 단말기는 제 2 애플리케이션(1502)이 제 1 영역(1511)에서 제 2 영역(1512)으로 확장되는 속도를 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 속도에 기초하여 결정할 수 있다. 예를 들어, 이동 단말기가 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드까지 t시간이 걸리는 경우, 이동 단말기는 제 2 애플리케이션(1502)의 크기를 제 1 영역(1511)에서 제 2 영역(1512)까지 t시간동안 확장할 수 있다.
- [0265] 또한, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어할 때, 제 2 애플리케이션(1502)을 제외한 나머지 애플리케이션에 비주얼 효과(visual effect)를 출력하도록 제어할 수 있다.
- [0266] 보다 상세하게는, 이동 단말기는 제2 애플리케이션(1502)을 제 1 영역(1511)에서 제 2 영역(1512)으로 확장하는 동안, 나머지 애플리케이션인 제 1 애플리케이션(1501) 및 제 3 애플리케이션(1503)에 비주얼 효과를 출력할 수 있다. 이때, 적용 가능한 비주얼 효과로는 블러(blur) 처리를 예로 들 수 있다. 이에 따라, 이동 단말기는 제 2 애플리케이션(1502)을 축소 디스플레이 모드에 출력하기 위하여 확장하는 동안 나머지 애플리케이션에 블러 효과를 적용할 수 있다.
- [0267] 뿐만 아니라, 이동 단말기는 제 2 애플리케이션(1502)을 축소 디스플레이 모드에 출력하기 위하여 확장하는 동안 나머지 애플리케이션에 터치 기능을 비활성화(disable)할 수 있다.
- [0268] 이에 따라, 이동 단말기는 제 2 애플리케이션(1502)을 제외한 나머지 애플리케이션에 대한 다른 렌더링 처리를 하지 않을 수 있다. 또한, 이동 단말기는 제 2 애플리케이션(1502)을 제외한 다른 애플리케이션에 대한 터치 오동작을 방지할 수 있다.
- [0269] 나아가, 설명의 편의를 위하여 각 도면을 나누어 설명하였으나, 각 도면에 서술되어 있는 실시예들을 병합하여 새로운 실시예를 구현하도록 설계하는 것도 가능하다.
- [0270] 도 16은 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말기에서 확장 디스플레이 모드에서 축소 디스플레이 모드로 전환하는 실시예를 설명하는 순서도이다. 이하 설명되는 도 16의 각 단계는 도 1의 제어부에 의해 제어될 수 있다.
- [0271] 도 16의 제어 방법을 수행하는 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드 및 축소 디스플레이 모드 간에 전환됨에 따라 바디의 전면에서 보이는 디스플레이 영역이 가변될 수 있도록 바디에 결합된 디스플레이를 포함하는 것을 특

정으로 한다.

- [0272] 단계(S1610)에서, 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 디스플레이에 적어도 하나의 애플리케이션을 출력할 수 있다. 이동 단말기는 확장 디스플레이 모드에서 두 개의 애플리케이션 또는 세 개의 애플리케이션을 출력할 수 있다. 이때, 확장 디스플레이 모드에서 출력된 두 개 또는 세 개의 애플리케이션 중 하나의 애플리케이션은 이벤트 발생에 의해 실행된 애플리케이션에 대응할 수 있다.
- [0273] 또한, 확장 디스플레이 모드에서 출력된 적어도 하나의 애플리케이션 중 하나의 애플리케이션은 기 설정된 애플리케이션에 대응할 수 있다. 본 발명의 일 실시예에서, 이동 단말기는 기 설정된 애플리케이션인지 여부를 사용자 설정 여부, 애플리케이션의 주 화면 비율, 확장 디스플레이 모드에서 포커스된 애플리케이션인지 여부 및 축소 디스플레이 모드에서 단독으로 사용되는 빈도 수 중 적어도 하나를 고려하여 결정할 수 있다.
- [0274] 단계(S1620)에서, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신함에 따라, 편집 화면을 출력할 수 있다. 이동 단말기는 편집 화면에 레이아웃 아이콘 및 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 적어도 하나의 애플리케이션 썸네일 이미지를 출력할 수 있다. 또한, 이동 단말기는 편집 화면에 출력된 레이아웃 아이콘 및 썸네일 이미지를 제외한 배경 영역에 비주얼 효과를 출력하도록 제어할 수 있다.
- [0275] 본 발명의 다른 일 실시예에서, 이동 단말기는 편집 화면에 확장 디스플레이 모드에서 출력 중인 적어도 하나의 애플리케이션의 썸네일 이미지 및 축소 디스플레이 모드에서 출력될 애플리케이션의 프리뷰 이미지를 출력할 수 있다. 이때, 이동 단말기는 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호에 기초하여 프리뷰 이미지에 선택된 썸네일 이미지를 출력할 수 있다.
- [0276] 본 발명의 다른 일 실시예에서, 이동 단말기는 발생한 이벤트가 종료하는 경우, 축소 디스플레이 모드를 전환하는 신호를 수신한 것으로 판단할 수 있다. 즉, 이동 단말기는 발생한 이벤트가 종료하는 경우, 축소 디스플레이 모드로 전환하는 신호를 수신한 것으로 판단하여, 편집 화면을 출력할 수 있다.
- [0277] 본 발명의 다른 일 실시예에서, 이동 단말기는 축소 디스플레이 모드로 전환하는 과정에서 기 설정된 애플리케이션의 화면 크기를 축소 디스플레이 모드에 기초하여 변경하도록 제어할 수 있다. 이때, 이동 단말기는 기 설정된 애플리케이션을 제외한 나머지 애플리케이션에 비주얼 효과를 출력하도록 제어할 수 있다.
- [0278] 단계(S1630)에서, 이동 단말기는 편집 화면의 결과에 기초하여 축소 디스플레이 모드로 전환하도록 제어할 수 있다. 이동 단말기는 편집 화면의 레이아웃 아이콘 및 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호에 기초하여 축소 디스플레이 모드로 전환할 수 있다.
- [0279] 특히, 이동 단말기는 편집 화면의 제 1 레이아웃 아이콘 및 제 1 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호를 수신함에 따라, 제 1 썸네일 이미지에 대응하는 애플리케이션을 축소된 디스플레이에 출력하도록 제어할 수 있다. 이때, 제 1 레이아웃 아이콘은 축소 디스플레이 모드에서 하나의 애플리케이션을 출력하는 레이아웃에 대응할 수 있다.
- [0280] 또한, 이동 단말기는 편집 화면의 제 2 레이아웃 아이콘, 제 2 썸네일 이미지 및 제 3 썸네일 이미지를 선택하는 입력 신호를 수신함에 따라, 제 2 썸네일 이미지에 대응하는 제 2 애플리케이션 및 제 3 썸네일 이미지에 대응하는 제 3 애플리케이션을 축소된 디스플레이에 출력하도록 제어할 수 있다. 이때, 제 2 레이아웃 아이콘은 축소 디스플레이 모드에서 두 개의 애플리케이션을 출력하는 레이아웃에 대응할 수 있다.
- [0281] 본 발명의 다른 일 실시예에서, 이동 단말기는 편집 화면에 출력된 제 1 애플리케이션 및 제 2 애플리케이션의 원점 좌표를 변경할 수 있다. 또한, 이동 단말기는 편집 화면에 출력된 제 1 애플리케이션 및 제 2 애플리케이션이 출력된 위치를 변경하도록 제어할 수 있다.
- [0282] 이상 도 10 내지 도 15를 통해 상술한 실시예들은 도 16과 같이 이동 단말기의 제어 방법으로서 실시될 수 있음은 물론이다.
- [0283] 전술한 본 발명은, 프로그램이 기록된 매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현하는 것이 가능하다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체는, 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체의 예로는, HDD(Hard Disk Drive), SSD(Solid State Disk), SDD(Silicon Disk Drive), ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피 디스크, 광 데이터 저장 장치 등이 있으며, 또한 캐리어 웨이브(예를 들어, 인터넷을 통한 전송)의 형태로 구현되는 것도 포함한다. 또한, 상기 컴퓨터는 단말기의 제어부(180)를 포함할 수도 있다. 따라서, 상기의 상세한 설명은 모든 면에서 제한적으로 해석되어서는 아니되고 예시적인 것으로 고려되어야 한다. 본 발명의 범위는 첨부된 청구항의 합리적 해석에 의해 결정되어야 하고, 본

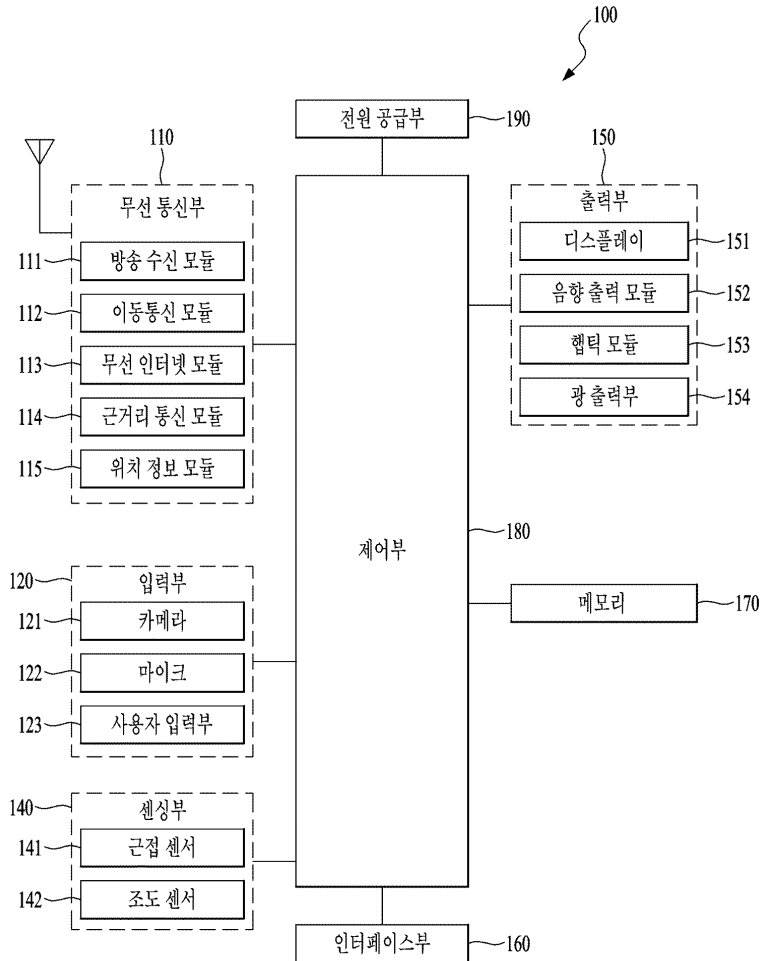
발명의 등가적 범위 내에서의 모든 변경은 본 발명의 범위에 포함된다.

산업상 이용가능성

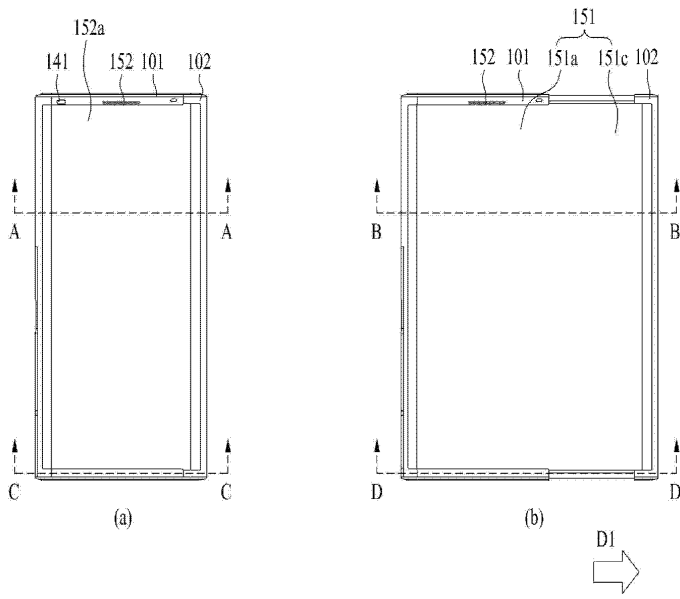
[0284] 본 발명은 이동 단말기에 있어서 산업상 이용 가능성이 있으며, 반복적으로 적용가능하다.

도면

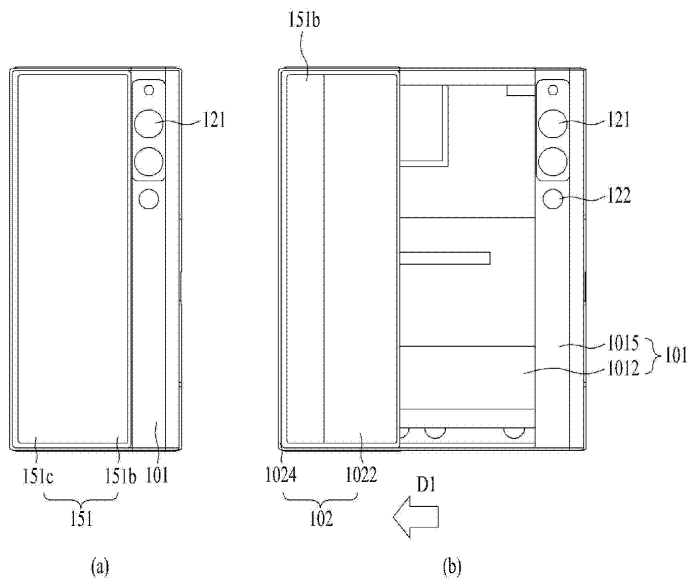
도면1



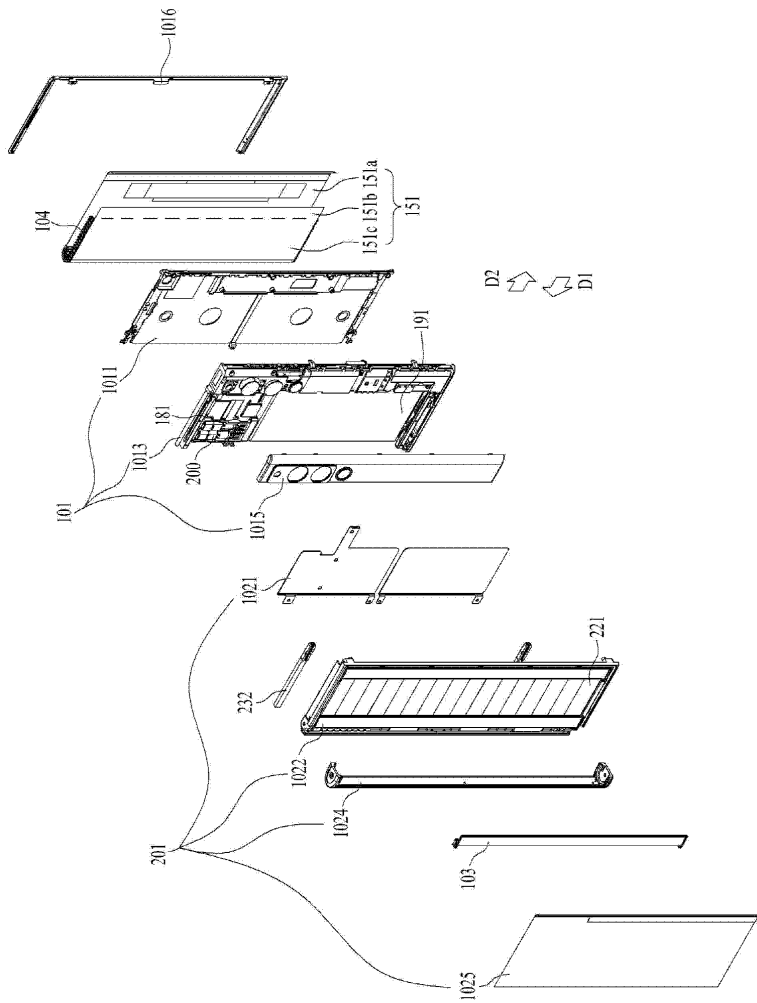
도면2



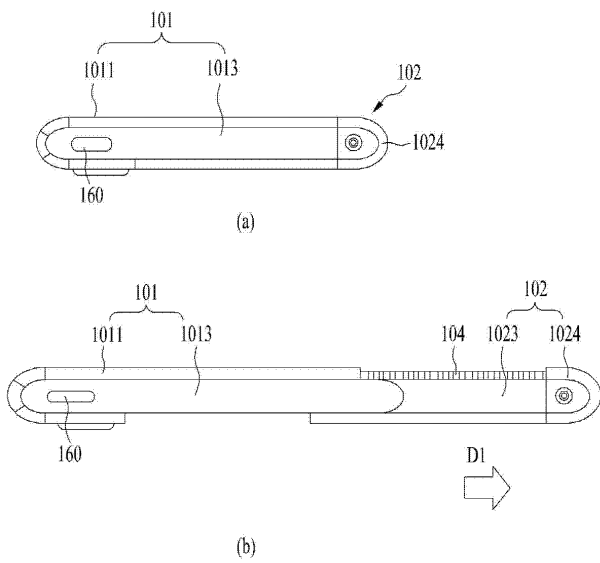
도면3



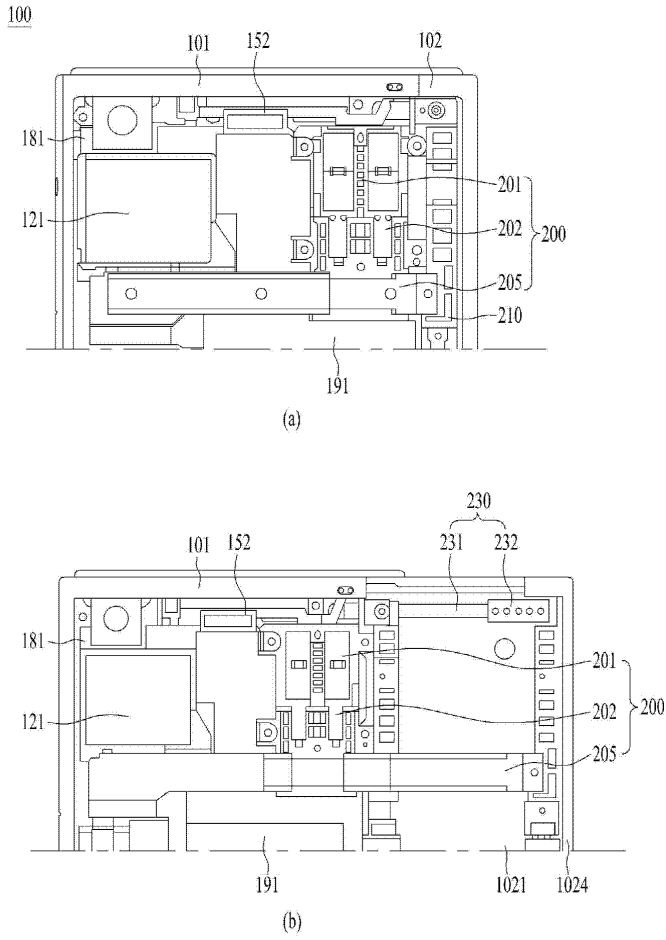
도면5



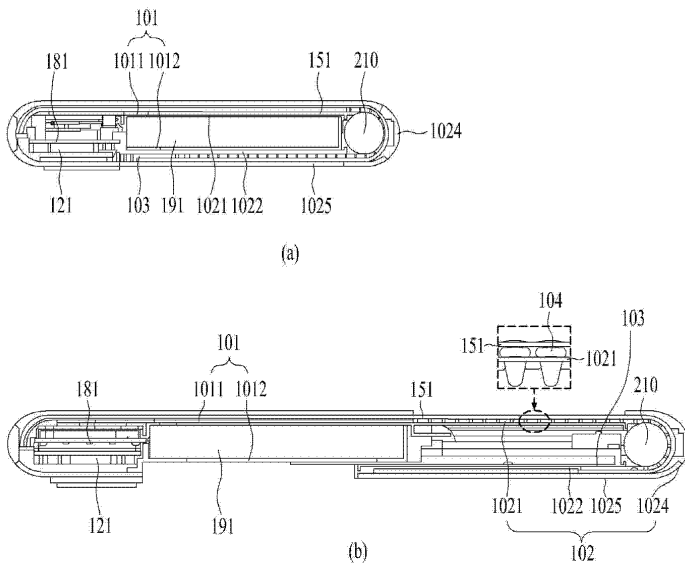
도면6



도면7

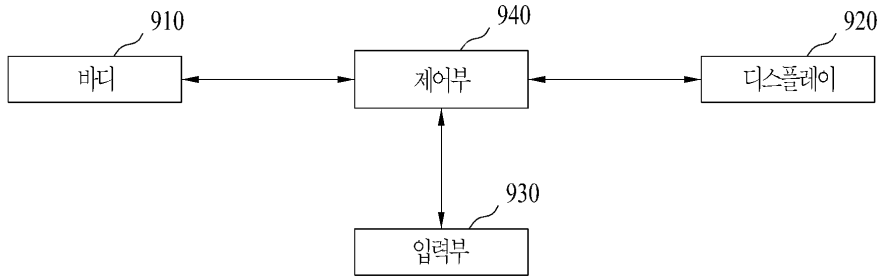


도면8

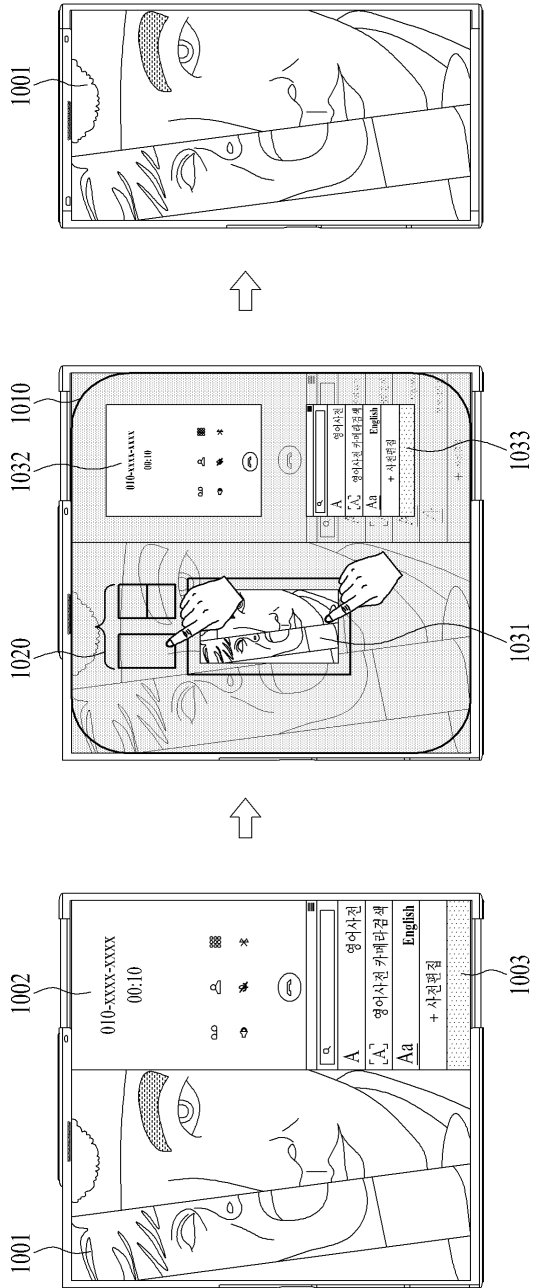


도면9

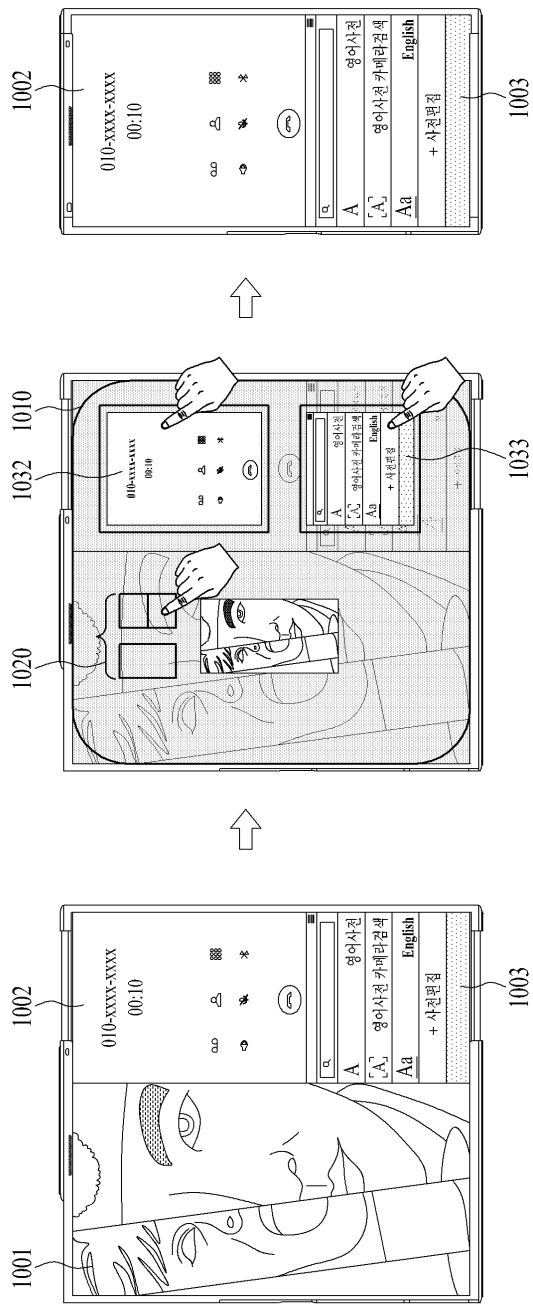
900



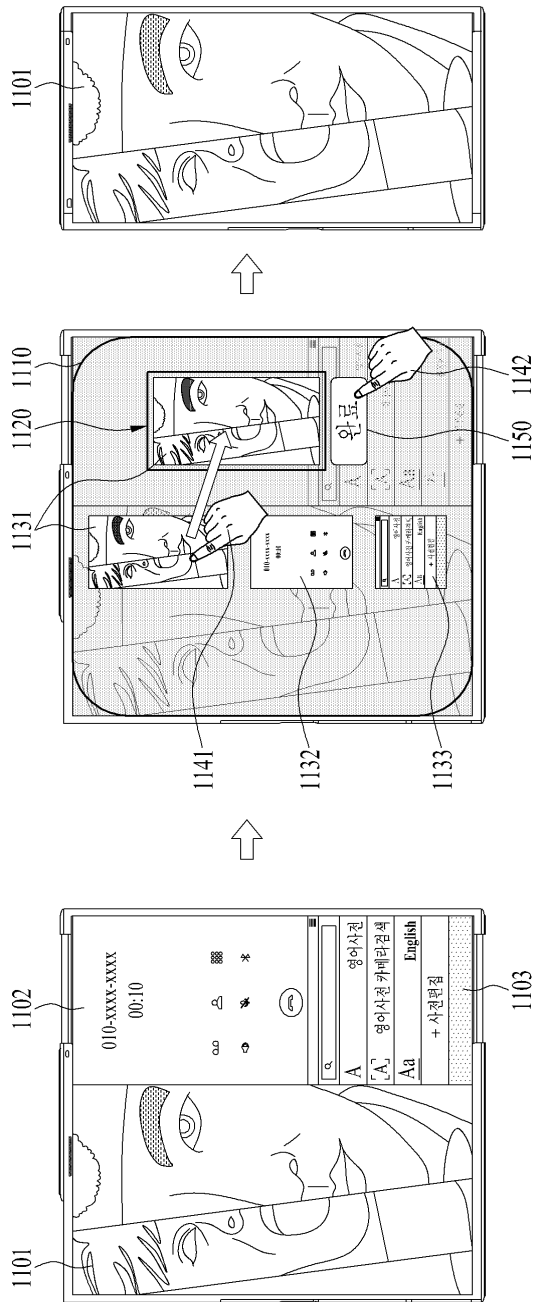
도면10a



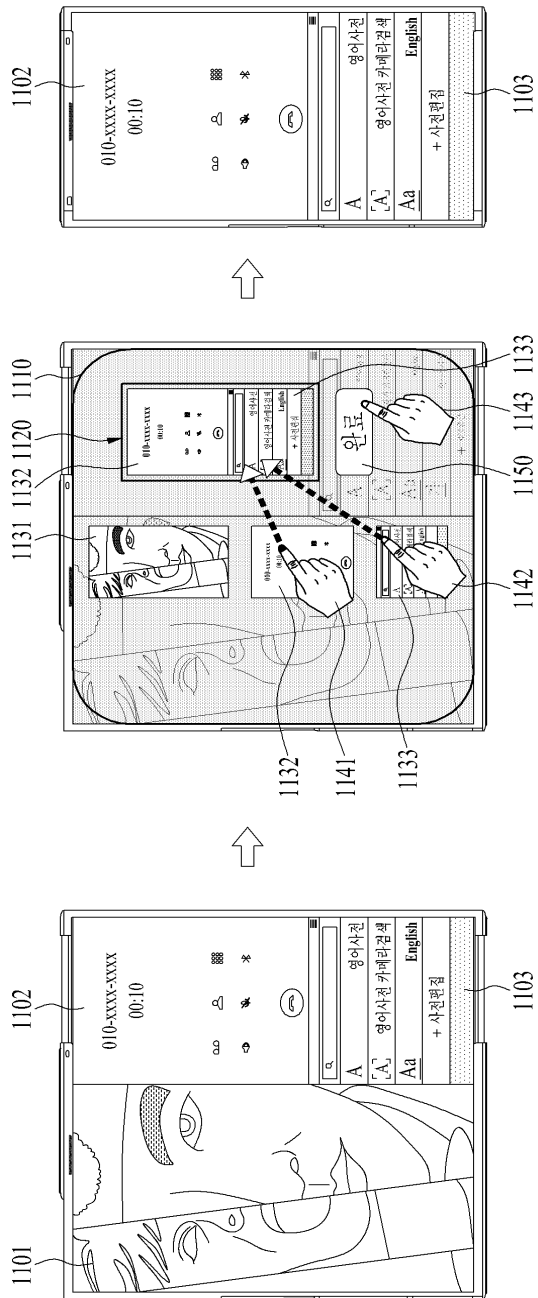
도면10b



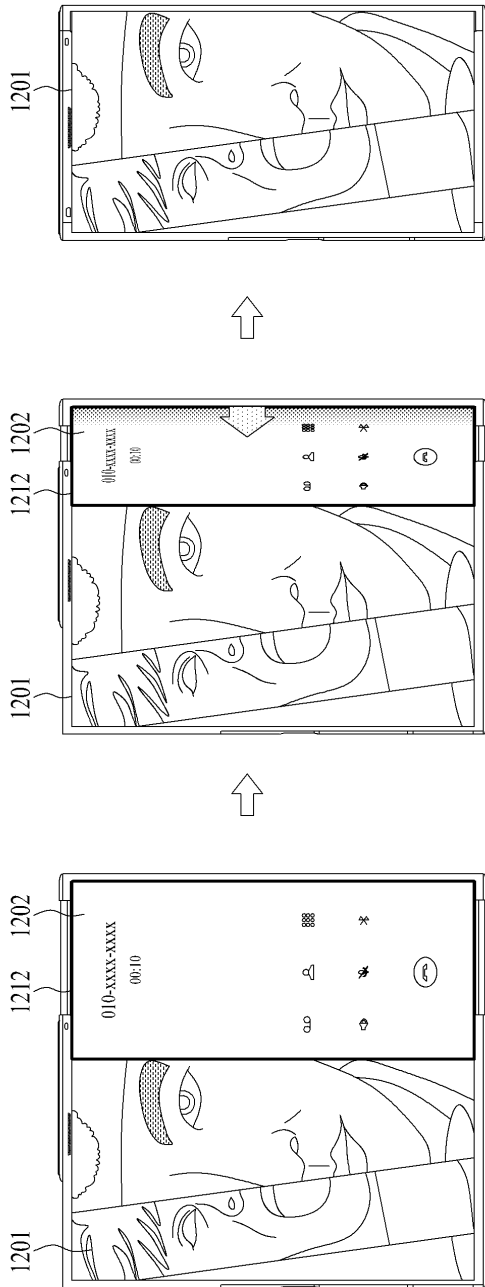
도면11a



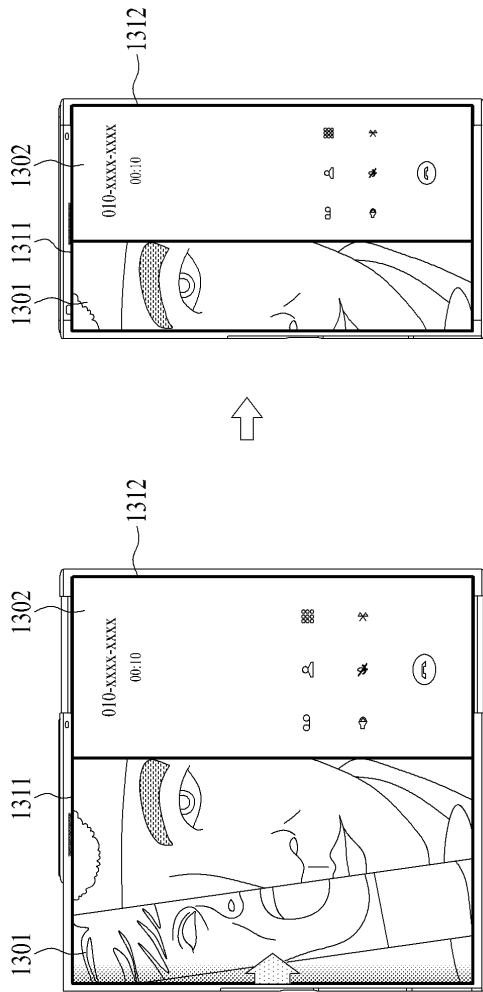
도면11b



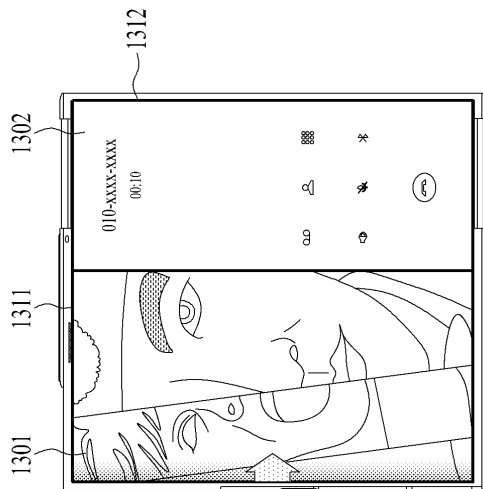
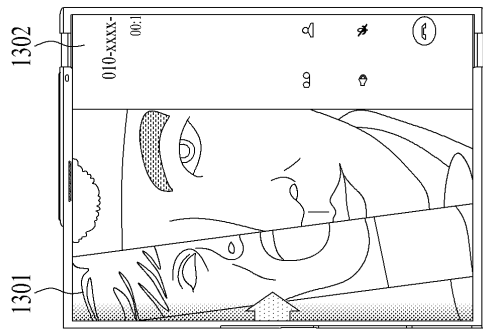
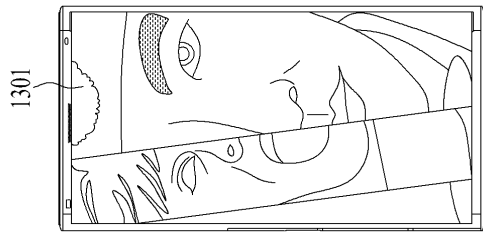
도면12



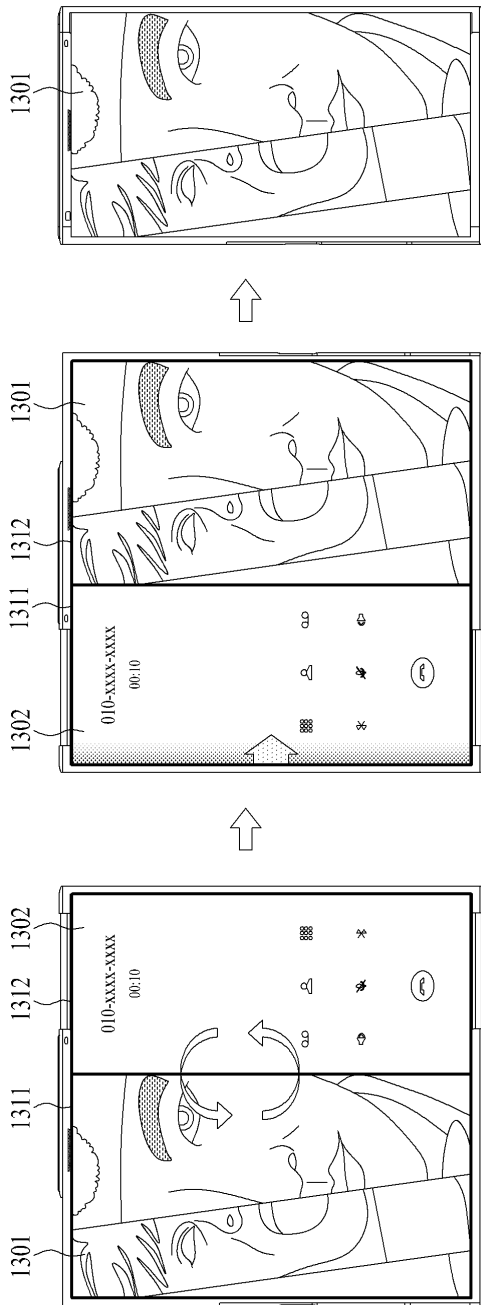
도면13a



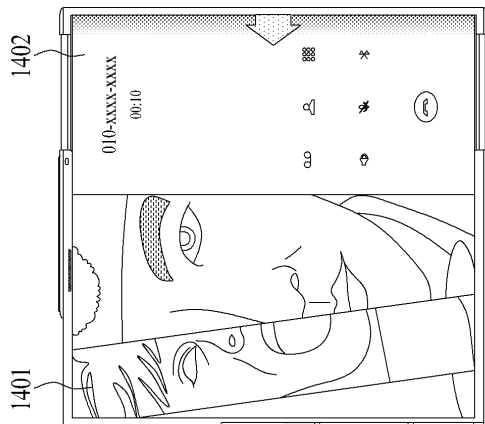
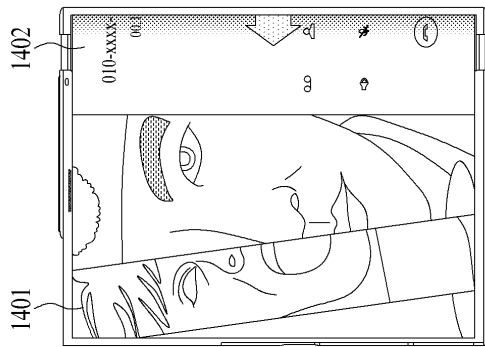
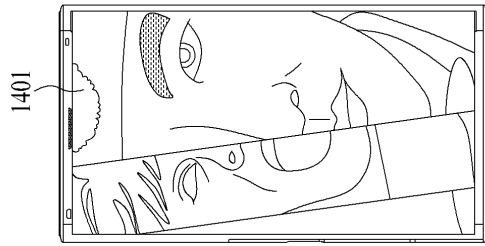
도면13b



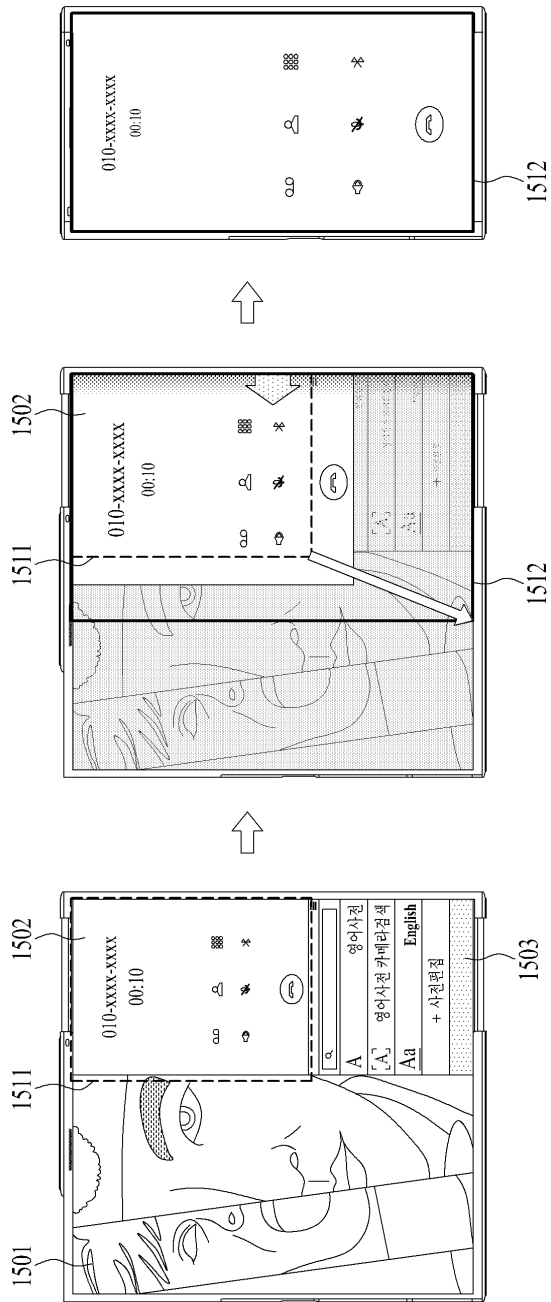
도면13c



도면14



도면15



도면16

