



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公告本

(11)證書號數：TW I566165 B

(45)公告日：中華民國 106 (2017) 年 01 月 11 日

(21)申請案號：103142429

(22)申請日：中華民國 103 (2014) 年 12 月 05 日

(51)Int. Cl. : G06F3/0482 (2013.01)

G06F9/44 (2006.01)

(71)申請人：宏碁股份有限公司 (中華民國) ACER INCORPORATED (TW)

新北市汐止區新台五路 1 段 88 號 8 樓

(72)發明人：連翰文 LIAN, HAN WEN (TW)

(74)代理人：葉璟宗；詹東穎；劉亞君

(56)參考文獻：

TW 201407458A

CN 104091125A

ITWALKER, Android 預設程式的變更, 2011/2/21, <http://walker-a.com/archives/740>。

審查人員：謝進忠

申請專利範圍項數：12 項 圖式數：11 共 36 頁

(54)名稱

適應性呼叫應用程式的方法及其電子裝置

METHOD FOR ADAPTIVELY INVOKING APPLICATIONS AND ELECTRONIC APPARATUS USING THE SAME

(57)摘要

一種適應性呼叫應用程式的方法，適於具有使用者介面單元的電子裝置。所述方法包括下列步驟：建立記錄多個資料組合的資料庫，其中資料組合中的第一資料組合對應於第一應用程式、第一物件以及當使用者介面單元顯示包括第一物件的第一應用程式時，電子裝置因應於施加在第一物件上的第一動作所呼叫的第二應用程式；當使用者介面單元顯示包括第二物件的第一應用程式時，控制使用者介面單元接收施加於第二物件的第二動作；以及當第二物件以及第二動作個別對應於第一物件以及第一動作時，存取資料庫，並依據第一資料組合呼叫第二應用程式。

A method for adaptively invoking applications and electronic apparatus using the same are provided. The method includes the following steps: establishing a database recording a plurality of data combinations, wherein a first data combination among the data combinations is corresponding to a first application, a first object, and a second application invoked by the electronic apparatus in response to a first action applied to the first object included in the first application; controlling the user interface unit to receive a second action applied to the second object when the user interface unit displays the first application including the second object; and accessing the database, and invoking the second application according to the first data combination when the second object and the second action respectively correspond to the first object and the first action.

指定代表圖：

符號簡單說明：

S410~S430 . . . 步

驟

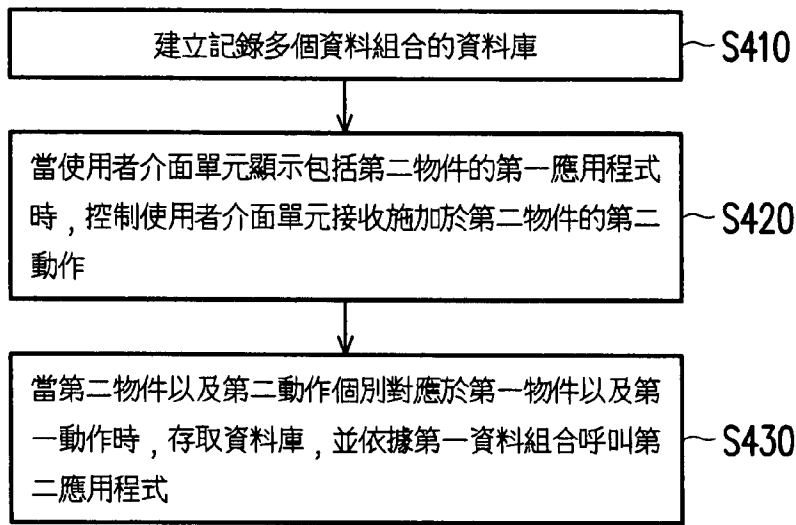


圖 4

發明摘要

※ 申請案號： 103142429

※ 申請日： 103.12.05

※ IPC 分類： G06F 3/0482 (2013.01)

G06F 9/44 (2006.01)

【發明名稱】

適應性呼叫應用程式的方法及其電子裝置

METHOD FOR ADAPTIVELY INVOKING APPLICATIONS AND
ELECTRONIC APPARATUS USING THE SAME

【中文】

一種適應性呼叫應用程式的方法，適於具有使用者介面單元的電子裝置。所述方法包括下列步驟：建立記錄多個資料組合的資料庫，其中資料組合中的第一資料組合對應於第一應用程式、第一物件以及當使用者介面單元顯示包括第一物件的第一應用程式時，電子裝置因應於施加在第一物件上的第一動作所呼叫的第二應用程式；當使用者介面單元顯示包括第二物件的第一應用程式時，控制使用者介面單元接收施加於第二物件的第二動作；以及當第二物件以及第二動作個別對應於第一物件以及第一動作時，存取資料庫，並依據第一資料組合呼叫第二應用程式。

【英文】

A method for adaptively invoking applications and electronic apparatus using the same are provided. The method includes the following steps: establishing a database recording a plurality of data

combinations, wherein a first data combination among the data combinations is corresponding to a first application, a first object, and a second application invoked by the electronic apparatus in response to a first action applied to the first object included in the first application; controlling the user interface unit to receive a second action applied to the second object when the user interface unit displays the first application including the second object; and accessing the database, and invoking the second application according to the first data combination when the second object and the second action respectively correspond to the first object and the first action.

【代表圖】

【本案指定代表圖】：圖 4。

【本代表圖之符號簡單說明】：

S410~S430：步驟

【本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式】：

無。

發明專利說明書

(本說明書格式、順序，請勿任意更動)

【發明名稱】

適應性呼叫應用程式的方法及其電子裝置

METHOD FOR ADAPTIVELY INVOKING APPLICATIONS AND
ELECTRONIC APPARATUS USING THE SAME

【技術領域】

【0001】 本發明是有關於一種啓動應用程式的方法及其電子裝置，且特別是有關於一種適應性呼叫應用程式的方法及其電子裝置。

【先前技術】

【0002】 在現代社會中，智慧型手機、個人數位助理 (Personal Digital Assistant, PDA)、平板電腦等智慧型電子裝置已然成爲人們生活中不可或缺的一部分。爲了讓使用者更易於在不同的應用程式之間切換，目前已有許多的智慧型電子裝置支援浮動瀏覽器 (float user interface, float UI) 的功能。

【0003】 請參照圖 1A~1B，圖 1A~1B 是習知的使用浮動瀏覽器的示意圖。當使用者欲在電子裝置的應用程式 100 中開啓物件 110 (即，外部連結) 時，電子裝置可直接以浮動瀏覽器 120 的形式 (例如視窗) 來顯示物件 110 的內容。也就是說，電子裝置可節省將應用程式 100 切換至背景，並呼叫額外的應用程式 (例如浮

動瀏覽器 120) 來顯示物件 110 的操作。並且，當使用者欲關閉浮動瀏覽器 120 時，使用者僅需點擊其右上方的「X」即可關閉浮動瀏覽器 120，並接續使用應用程式 100。

【0004】 請參照圖 2，圖 2 繪示電子裝置開啓其他應用程式時習知的詢問對話框示意圖。在習知技術當中，在某些電子裝置的系統（例如，安卓或 iOS 系統）開啓外部連結之前，電子裝置預設會主動跳出詢問對話框 200(其包括應用程式 212~214 以及執行選項 221~222)，以供使用者選擇欲用來開啓外部連結的應用程式。當使用者選擇應用程式 214 以及執行選項 221 時，電子裝置以後可直接使用應用程式 214 來開啓外部連結，而不再顯示詢問對話框 200。

【0005】 雖然上述情況可以免去屢次詢問的麻煩，但同時將導致浮動瀏覽器 120 往後被使用的機率大幅降低，進而無法發揮浮動瀏覽器 120 的功能。並且，一旦使用者欲使用其他應用程式來開啓外部連結時，使用者也較難進行調整。另一方面，若電子裝置在每次開啓外部連結都顯示詢問對話框 200 的話，使用者在操作上也可能感到相當不便及不直覺。

【發明內容】

【0006】 有鑑於此，本發明提供一種適應性呼叫應用程式的方法及其電子裝置，其可依照不同的操作情境呼叫適當的應用程式。

【0007】 本發明提供一種適應性呼叫應用程式的方法及其電子裝

置。所述方法包括下列步驟：建立記錄多個資料組合的資料庫，其中資料組合中的第一資料組合對應於第一應用程式、第一物件以及當使用者介面單元顯示包括第一物件的第一應用程式時，電子裝置因應於施加在第一物件上的第一動作所呼叫的第二應用程式；當使用者介面單元顯示包括第二物件的第一應用程式時，控制使用者介面單元接收施加於第二物件的第二動作；以及當第二物件以及第二動作個別對應於第一物件以及第一動作時，存取資料庫，並依據第一資料組合呼叫第二應用程式。

【0008】 本發明提供一種電子裝置，其包括使用者介面單元、儲存單元以及處理單元。儲存單元儲存多個模組。處理單元耦接使用者介面單元以及儲存單元，存取並執行儲存單元儲存的所述多個模組。所述多個模組包括建立模組、控制模組以及呼叫模組。建立模組建立記錄多個資料組合的資料庫，其中資料組合中的第一資料組合對應於第一應用程式、第一物件以及當使用者介面單元顯示包括第一物件的第一應用程式時，電子裝置因應於施加在第一物件上的第一動作所呼叫的第二應用程式。控制模組為當使用者介面單元顯示包括第二物件的第一應用程式時，控制使用者介面單元接收施加於第二物件的第二動作。呼叫模組為當第二物件以及第二動作個別對應於第一物件以及第一動作時，存取資料庫，並依據第一資料組合呼叫第二應用程式。

【0009】 基於上述，本發明實施例提出的適應性呼叫應用程式的方法及其電子裝置可依據各種不同的操作情境在資料庫中建立對

應的資料組合，並記錄在各個操作情境下使用者欲使用的第二應用程式。之後，當某個操作情境再次出現時，電子裝置可自動地呼叫對應的第二應用程式。

【0010】 為讓本發明的上述特徵和優點能更明顯易懂，下文特舉實施例，並配合所附圖式作詳細說明如下。

【圖式簡單說明】

【0011】

圖 1A~1B 是習知的使用浮動瀏覽器的示意圖。

圖 2 繪示電子裝置開啓其他應用程式時的詢問對話框示意圖。

圖 3 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置示意圖。

圖 4 是依據本發明之一實施例繪示的適應性呼叫應用程式的方法流程圖。

圖 5A~5C 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置執行應用程式的示意圖。

圖 6A~6B 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置執行應用程式的示意圖。

圖 7A~7C 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置執行應用程式的示意圖。

圖 8A~8B 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置執行應用程式的示意圖。

圖 9A~9C 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置執行應用程式的示意圖。

圖 10A~10D 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置執行應用程式的示意圖。

圖 11 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置欲執行應用程式的示意圖。

【實施方式】

【0012】 圖 3 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置示意圖。在本實施例中，電子裝置 300 包括使用者介面單元 310、儲存單元 320 以及處理單元 330。電子裝置 300 例如是智慧型手機、平板電腦、個人數位助理、筆記型電腦（Notebook PC）或其他類似的裝置。使用者介面單元 310 例如是觸控面板、觸控螢幕或是其他可顯示資訊或是讓使用者輸入資訊的元件。儲存單元 320 例如是記憶體、硬碟或是其他任何可用於儲存資料的元件，而可用以記錄多個模組。

【0013】 處理單元 330 耦接使用者介面單元 310 以及儲存單元 320。處理單元 330 可為一般用途處理器、特殊用途處理器、傳統的處理器、數位訊號處理器、多個微處理器（microprocessor）、一個或多個結合數位訊號處理器核心的微處理器、控制器、微控制器、特殊應用集成電路（Application Specific Integrated Circuit，ASIC）、場可程式閘陣列電路（Field Programmable Gate Array，

FPGA)、任何其他種類的積體電路、狀態機、基於進階精簡指令集機器 (Advanced RISC Machine, ARM) 的處理器以及類似品。

【0014】 在本實施例中，處理單元 330 可存取儲存單元 320 所儲存的建立模組 320_1、控制模組 320_2 以及呼叫模組 320_3 以執行本發明提出的適應性呼叫應用程式方法的各個步驟。

【0015】 圖 4 是依據本發明之一實施例繪示的適應性呼叫應用程式的方法流程圖。本實施例提出的方法可由圖 3 的電子裝置 300 執行，以下即搭配圖 3 的各個元件來說明本方法的詳細步驟。

【0016】 在步驟 S410 中，建立模組 320_1 可建立記錄多個資料組合的資料庫。

【0017】 在一實施例中，當使用者介面單元 310 顯示包括第一物件的第一應用程式並接收到施加於第一物件上的第一動作時，建立模組 320_1 可顯示包括多個應用程式以及多個執行選項的第一詢問對話框。

【0018】 請參照圖 5A~5C，圖 5A~5C 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置執行應用程式的示意圖。在本實施例中，當使用者對第一應用程式 500 中的第一物件 510 施加第一動作 (例如點擊) 時，建立模組 320_1 可顯示第一詢問對話框 D1。第一詢問對話框 D1 包括應用程式 A1~A2 以及執行選項 B1~B3，其中執行選項 B2 例如是內容為「智慧選擇」的特定選項，如圖 5B 所示。本發明特定選項的功能是將上述正在執行的第一應用程式類型、第一物件、第一動作以及相對應的第二應用程式 (即，應用程式 A1~A2

其中之一)類型儲存，以建立用於記錄使用者操作習慣的資料庫。

【0019】 假設使用者選取應用程式 A1 (即，第二應用程式) 及執行選項 B2，則建立模組 320_1 可新增一第一資料組合至資料庫，並呼叫應用程式 A1 以浮動瀏覽器 520 來開啓第一物件 510。所述第一資料組合可對應於第一應用程式 500、第一物件 510 以及當使用者介面單元 310 顯示包括第一物件 510 的第一應用程式 500 時，電子裝置 300 因應於施加在第一物件 510 上的第一動作所呼叫的應用程式 A1。所述第一資料組合例如可實現為表 1 的形式，但本發明的可實施方式不限於此。

表 1

資料組合	第一應用程式	物件	動作	第二應用程式
第一資料組合	社群網站	文章連結	點擊	浮動瀏覽器

【0020】 為了便於說明，以下稱第一應用程式、第一物件及第一動作為使用者的操作情境。在此情況下，資料庫中的各個資料組合則可視為是用於記錄電子裝置 300 因應於此操作情境所呼叫的應用程式 (即，第二應用程式)。以表 1 的第一資料組合為例，社群網站、文章連結以及點擊即為第一資料組合所記錄的操作情境，而浮動瀏覽器 520 即為電子裝置 300 因應於此操作情境所呼叫的第二應用程式。

【0021】 在其他實施例中，建立模組 320_1 亦可直接匯入包括所述多個資料組合的可擴展標記語言（ Extensible Markup Language， XML）檔案來建立所述資料庫。也就是說，建立模組 320_1 可將使用者習慣使用的所述多個資料組合以 XML 檔案來呈現，並可進一步透過網路等媒介來分享至其他的電子裝置。因此，即便是由不同的製造商所製造的電子裝置也可以使用相同的資料庫，而不需再重新設定及重建使用者習慣的資料庫。另一方面，在其他實施例中，儲存單元 320 還可包括匯出模組 320_4，用以將建立模組 320_1 所建立的資料庫匯出為所述 XML 檔案。如此一來，其他電子裝置即可匯入所述 XML 檔案，進而與電子裝置 300 共用此資料庫。值得注意的是，使用者習慣使用的資料庫亦可以其他檔案格式輸出，例如其他純文字格式、結構化查詢語言（ Structured Query Language, SQL）、MySQL 格式等，但本發明不限於此。

【0022】 接著，在步驟 S420 中，當使用者介面單元 310 顯示包括第二物件的第一應用程式時，控制模組 320_2 可控制使用者介面單元 310 接收施加於第二物件的第二動作。之後，在步驟 S430 中，當第二物件以及第二動作個別對應於第一物件以及第一動作時，呼叫模組 320_3 可存取資料庫並依據第一資料組合呼叫第二應用程式。

【0023】 簡言之，在資料庫中已新增例如表 1 所示的第一資料組合之後，當電子裝置 300 判斷與第一資料組合所記錄的操作情境

相同或相似的其他操作情境出現時，電子裝置 300 可依據第一資料組合而呼叫第二應用程式。

【0024】請參照圖 6A~6B，圖 6A~6B 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置執行應用程式的示意圖。在本實施例中，使用者介面單元 310 顯示包括第二物件 610 的第一應用程式 500，如圖 6A 所示。當使用者對第一應用程式 500 中的第二物件 610 施加第二動作（例如點擊）時，則控制模組 320_2 可控制使用者介面單元 310 接收施加於第二物件 610 的第二動作。當第二物件 610 以及第二動作個別對應於第一物件 510 以及第一動作時，呼叫模組 320_3 可存取資料庫並依據第一資料組合呼叫第二應用程式。其中，由於圖 5A 所示的第一物件 510 與圖 6A 所示的第二物件 610 皆為文章連結，因此可判別為同一類型的物件。另外，對於所述多個物件接收的第一動作與第二動作亦皆為點擊的動作。基於以上比對結果，呼叫模組 320_3 可存取資料庫並依據第一資料組合呼叫第二應用程式。因此，如圖 6B 所示，即為透過第二應用程式（即，浮動瀏覽器 620，如表 1 所示）所開啓的視窗。

【0025】簡言之，由於圖 6A 所示的操作情境與圖 5A 相似，因此電子裝置 300 可基於表 1 的第一資料組合來呼叫第二應用程式（即，浮動瀏覽器 620），以開啓第二物件 610（即，文章連結）。

【0026】在另一實施例中，請參照圖 7A~7C，圖 7A~7C 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置執行應用程式的示意圖。在本實施例中，使用者介面單元 310 顯示包括第三物件 710 的第一應用

程式 500。由於所述資料庫未含有第三物件 710 的物件類型紀錄，當使用者對第一應用程式 500 中的第三物件 710 施加第三動作(例如點擊)時，建立模組 320_1 可顯示第一詢問對話框 D1。同樣地，第一詢問對話框 D1 可包括應用程式 A1~A2 以及執行選項 B1~B3，如圖 7B 所示。

【0027】 接著，若使用者選取應用程式 A2 (即，一般瀏覽器)及執行選項 B2，則建立模組 320_1 可新增第二資料組合至資料庫(如表 2 所示)，並呼叫應用程式 A2 來開啓第三物件 710。所述第二資料組合可對應於第一應用程式 500、第三物件 710 以及當使用者介面單元 310 顯示包括第三物件 710 的第一應用程式 500 時，電子裝置 300 因應於施加在第三物件 710 上的第三動作呼叫的應用程式 A2。如圖 7C 所示，應用程式 A2 可開啓視窗 720 以顯示第三物件 710 的內容。

表 2

資料組合	第一應用程式	物件	動作	第二應用程式
第一資料組合	社群網站	文章連結	點擊	浮動瀏覽器
第二資料組合	社群網站	影片連結	點擊	一般瀏覽器

【0028】 也就是說，當電子裝置 300 發現圖 6A 的操作情境與圖

5A 不同時（即，物件類型不同），電子裝置 300 可在資料庫中新增所述第二資料組合，以記錄圖 6A 的操作情境及其對應的第二應用程式（即，一般瀏覽器）。

【0029】 在又一實施例中，請參照圖 8A~8B，圖 8A~8B 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置執行應用程式的示意圖。在本實施例中，使用者介面單元 310 顯示包括第四物件 810 的第一應用程式 500，如圖 8A 所示。當使用者對第一應用程式 500 中的第四物件 810 施加第四動作（例如點擊）時，則控制模組 320_2 控制使用者介面單元 310 接收施加於第四物件 810 的第四動作。當第四物件 810 以及第四動作個別對應於第三物件 710 以及第三動作時，呼叫模組 320_3 可存取資料庫並依據第二資料組合呼叫第二應用程式。由於圖 7A 所示的第三物件 710 與圖 8A 所示的第四物件 810 皆為影片連結，因此可判別為同一類型的物件。另外，對於所述多個物件接收的第三動作與第四動作亦皆為點擊的動作。基於以上比對結果，呼叫模組 320_3 可存取資料庫並依據第二資料組合呼叫第二應用程式（即，一般瀏覽器，如表 2 所示）。因此，如圖 8B 所示，即為透過第二應用程式所開啓的視窗 820。

【0030】 在另一實施例中，請參照圖 9A~9C，圖 9A~9C 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置執行應用程式的示意圖。在本實施例中，使用者介面單元 310 顯示包括第五物件 910 的第一應用程式 900（例如郵件應用程式）。由於所述資料庫未含有第一應用程式 900 的應用程式類型紀錄，因此當使用者對第一應用程式 900

中的第五物件 910 施加第五動作（例如點擊）時，建立模組 320_1 可顯示第一詢問對話框 D1，並依照上述方法新增第三資料組合至資料庫，如表 3 所示。建立模組 320_1 接下來呼叫選取的應用程式 A2 來開啓第五物件 910。如圖 9C 所示，應用程式 A2 可開啓視窗 920 以顯示第五物件 910 的內容。

表 3

資料組合	第一應用程式	物件	動作	第二應用程式
第一資料組合	社群網站	文章連結	點擊	浮動瀏覽器
第二資料組合	社群網站	影片連結	點擊	一般瀏覽器
第三資料組合	郵件應用程式	資料連結	點擊	一般瀏覽器

【0031】 接下來，當使用者在相同類型的第一應用程式當中再次點選到同一類型的物件及相同的動作時，亦可按照上述方法以呼叫第二應用程式來開啓物件，在此不再贅述。

【0032】 在其他實施例中，儲存單元 320 還可包括判斷模組 320_5，其可在某操作情境再次出現時判斷此操作情境是否已出現過一定的次數（也就是此操作情境的資料組合的使用次數）。若否，則判斷模組 320_5 可持續累計此操作情境出現的次數；若是，

則判斷模組 320_5 可不再藉由前述的第一詢問對話框 D1 來詢問使用者欲使用的應用程式，而直接依據所述資料組合執行此操作情境對應的第二應用程式。以圖 9A 為例，假設圖 9A 所示的操作情境再次出現時，判斷模組 320_5 可判斷此操作情境對應的第三資料組合的使用次數是否超過預設門限值，其中預設門限值的次數可為大於 1 的任意次數。

【0033】 若第三資料組合的使用次數未超過預設門限值時，建立模組 320_1 可控制使用者介面單元 310 顯示第一詢問對話框 D1，如圖 9B 所示。當使用者再次選取應用程式 A2 以及特定選項 B2 時，建立模組 320_1 可累加第三資料組合的使用次數。接下來，呼叫模組 320_3 可呼叫一般瀏覽器來開啓使用者所點擊的物件。

【0034】 另一方面，當第三資料組合的使用次數超過預設門限值時，使用者介面單元 310 可不顯示第一詢問對話框 D1，而呼叫模組 320_3 可直接依據第三資料組合呼叫一般瀏覽器來開啓使用者所點擊的物件。

【0035】 在其他實施例中，儲存單元 320 還可包括詢問模組 320_6，如圖 3 所示。在本實施例中，在建立模組 320_1 因應於使用者對於第一詢問對話框的選取而記錄當下的操作情境和所呼叫的第二應用程式之後，詢問模組 320_6 可進一步顯示第二詢問對話框，用於詢問往後是否皆在此操作情境發生時呼叫所選取的第二應用程式。

【0036】 圖 10A~10D 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置執

行應用程式的示意圖。在本實施例中，當使用者介面單元 310 顯示包括物件 1010 的第一應用程式 1000（如圖 10A 所示）並接收到施加於物件 1010 上的動作時，除了會顯示包括應用程式 A1'~A2'以及執行選項 B1'~B3'的第一詢問對話框 D1'（如圖 10B 所示）之外，在應用程式 A1'（即，浮動瀏覽器 1020）以及執行選項 B2'被選取之後，詢問模組 320_6 可顯示第二詢問對話框 D2'（如圖 10C 所示），用以詢問使用者往後是否皆在此操作情境發生時呼叫浮動瀏覽器 1020。若使用者選擇選項「是」的話，則當相似於圖 10A 的操作情境再次出現時，呼叫模組 320_3 可直接呼叫浮動瀏覽器 1020，而不再顯示任何詢問對話框。另一方面，若使用者選擇選項「否」的話，則當相似於圖 10A 的操作情境再次出現時，電子裝置可再次以相似於圖 10B~圖 10D 所示的機制來運作，在此不再贅述。

【0037】 本領域具通常知識者應可了解，先前實施例中所使用的各個應用程式、物件及動作僅用以舉例，並非用以限定本發明的可實施方式。也就是說，第一應用程式的型態並不僅限於先前實施例中所使用的社群網站以及郵件應用程式，且第二應用程式的型態亦不僅限於浮動瀏覽器以及一般瀏覽器。

【0038】 在其他實施例中，由於一般的電子裝置上常儲存有相當多同性質的應用程式，因此電子裝置同樣可透過本發明實施例提出的方法來記錄使用者在不同的操作情境下所使用的第二應用程式。

【0039】 以圖 11 為例，圖 11 是依據本發明之一實施例繪示的電子裝置欲執行應用程式的示意圖。在本實施例中，假設第一應用程式 1100 為具有可上傳所拍攝照片功能的文章編輯程式，則當使用者在第一應用程式 1100 中點擊例如「拍照」的按鈕時，電子裝置 300 可顯示詢問對話框 D3 以供使用者選擇。詢問對話框 D3 可包括應用程式 E1~E3 以及執行選項 B1~B3。應用程式 E1~E3 可分別對應至不同的相機應用程式。執行選項 B2 為先前實施例中所提及的特定選項。因此，使用者可透過執行選項 B2 來建立資料庫，以記錄使用者在此操作情境下所使用的第二應用程式。如此一來，當圖 11 所示的操作情境再次出現時，電子裝置 300 就能夠依據資料庫來呼叫適當的第二應用程式，進而提升了使用者體驗。

【0040】 綜上所述，本發明實施例提出的適應性呼叫應用程式的方法及其電子裝置可依據各種不同的操作情境在資料庫中建立對應的資料組合，並記錄在各個操作情境下使用者欲使用的第二應用程式。如此一來，當這些操作情境再次出現時，電子裝置即可根據資料庫自動選擇適當的第二應用程式。從另一觀點而言，當使用者在選擇欲使用的應用程式時不會再受限於習知的「僅限一次」以及「一律使用」的選項，而可以有更直覺且智慧的選擇。

【0041】 雖然本發明已以實施例揭露如上，然其並非用以限定本發明，任何所屬技術領域中具有通常知識者，在不脫離本發明的精神和範圍內，當可作些許的更動與潤飾，故本發明的保護範圍當視後附的申請專利範圍所界定者為準。

【符號說明】

【0042】

100：應用程式

110、1010：物件

120、520、620、1020：浮動瀏覽器

200、D3：詢問對話框

212~214：應用程式

221~222：執行選項

300：電子裝置

310：使用者介面單元

320：儲存單元

320_1：建立模組

320_2：控制模組

320_3：呼叫模組

320_4：匯出模組

320_5：判斷模組

320_6：詢問模組

330：處理單元

S410~S430：步驟

500、900、1000、1100：第一應用程式

510：第一物件

610：第二物件

710：第三物件

810：第四物件

910：第五物件

720、820、920：視窗

A1~A2、A1'~A2'、E1~E3：應用程式

B1~B3、B1'~B3'：執行選項

D1、D1'：第一詢問對話框

D2'：第二詢問對話框

申請專利範圍

1. 一種適應性呼叫應用程式的方法，適於具有一使用者介面單元的一電子裝置，包括：

建立記錄多個資料組合的一資料庫，其中該些資料組合中的一第一資料組合對應於一第一應用程式、一第一物件以及當該使用者介面單元顯示包括該第一物件的該第一應用程式時，該電子裝置因應於施加在該第一物件上的一第一動作所呼叫的一第二應用程式；

當該使用者介面單元顯示包括一第二物件的該第一應用程式時，控制該使用者介面單元接收施加於該第二物件的一第二動作；

當該第二物件以及該第二動作個別對應於該第一物件以及該第一動作時，存取該資料庫，並依據該第一資料組合呼叫該第二應用程式；以及

當該第二物件以及該第二動作非個別對應於該第一物件以及該第一動作時，新增一第二資料組合至該資料庫，其中建立記錄該些資料組合的該資料庫的步驟包括：

當該使用者介面單元在顯示包括該第一物件的該第一應用程式時接收到施加於該第一物件上的該第一動作時，顯示包括多個應用程式以及多個執行選項的一第一詢問對話框，其中該些執行選項包括一特定選項，且該些應用程式包括該第二應用程式；

當該第二應用程式以及該特定選項被選取時，新增該第一資料組合至該資料庫。

2. 如申請專利範圍第 1 項所述的方法，其中在依據該第一資料組合呼叫該第二應用程式的步驟之前，更包括：

判斷該第一資料組合的一使用次數是否超過一預設門限值；

若否，顯示該第一詢問對話框，並且在該第二應用程式以及該特定選項被選取時，累加該第一資料組合的該使用次數；

若是，不顯示該第一詢問對話框而直接呼叫該第二應用程式。

3. 如申請專利範圍第 1 項所述的方法，其中在新增該第一資料組合至該資料庫的步驟之後，更包括：

顯示一第二詢問對話框，其中該第二詢問對話框用於詢問往後是否在顯示包括該第一物件的該第一應用程式時接收到施加於該第一物件上的該第一動作時皆呼叫該第二應用程式。

4. 如申請專利範圍第 1 項所述的方法，更包括：

將該資料庫匯出為一可擴展標記語言檔案。

5. 如申請專利範圍第 1 項所述的方法，其中建立記錄該些資料組合的該資料庫的步驟包括：

匯入包括該些資料組合的一可擴展標記語言檔案。

6. 如申請專利範圍第 1 項所述的方法，其中該第一物件與該第二物件具有相同的一物件類型。

7. 一種電子裝置，包括：

一使用者介面單元；

一儲存單元，儲存多個模組；以及

一處理單元，耦接該使用者介面單元以及該儲存單元，存取

並執行該儲存單元儲存的該些模組，該些模組包括：

一建立模組，建立記錄多個資料組合的一資料庫，其中該些資料組合中的一第一資料組合對應於一第一應用程式、一第一物件以及當該使用者介面單元顯示包括該第一物件的該第一應用程式時，該電子裝置因應於施加在該第一物件上的一第一動作所呼叫的一第二應用程式；

一控制模組，當該使用者介面單元顯示包括一第二物件的該第一應用程式時，控制該使用者介面單元接收施加於該第二物件的一第二動作；以及

一呼叫模組，當該第二物件以及該第二動作個別對應於該第一物件以及該第一動作時，存取該資料庫，並依據該第一資料組合呼叫該第二應用程式，

其中該建立模組更用以當該第二物件以及該第二動作非個別對應於該第一物件以及該第一動作時，新增一第二資料組合至該資料庫，

其中該建立模組經配置以：

當該使用者介面單元在顯示包括該第一物件的該第一應用程式時接收到施加於該第一物件上的該第一動作時，顯示包括多個應用程式以及多個執行選項的第一詢問對話框，其中該些執行選項包括一特定選項，且該些應用程式包括該第二應用程式；

當該第二應用程式以及該特定選項被選取時，新增該第一資料組合至該資料庫。

8. 如申請專利範圍第 7 項所述的電子裝置，其中該些模組更包括一判斷模組，經配置以：

判斷該第一資料組合的一使用次數是否超過一預設門限值；

若否，控制該使用者介面單元顯示該第一詢問對話框，並且在該第二應用程式以及該特定選項被選取時，累加該第一資料組合的一使用次數；

若是，控制該使用者介面單元不顯示該第一詢問對話框而直接呼叫該第二應用程式。

9. 如申請專利範圍第 7 項所述的電子裝置，其中該些模組更包括一詢問模組，經配置以：

顯示一第二詢問對話框，其中該第二詢問對話框用於詢問往後是否在顯示包括該第一物件的該第一應用程式時接收到施加於該第一物件上的該第一動作時皆呼叫該第二應用程式。

10. 如申請專利範圍第 7 項所述的電子裝置，其中該些模組更包括一匯出模組，經配置以將該資料庫匯出為一可擴展標記語言檔案。

11. 如申請專利範圍第 7 項所述的電子裝置，其中該建立模組匯入包括該些資料組合的一可擴展標記語言檔案以建立該資料庫

12. 如申請專利範圍第 7 項所述的電子裝置，其中該第一物件與該第二物件具有相同的一物件類型。

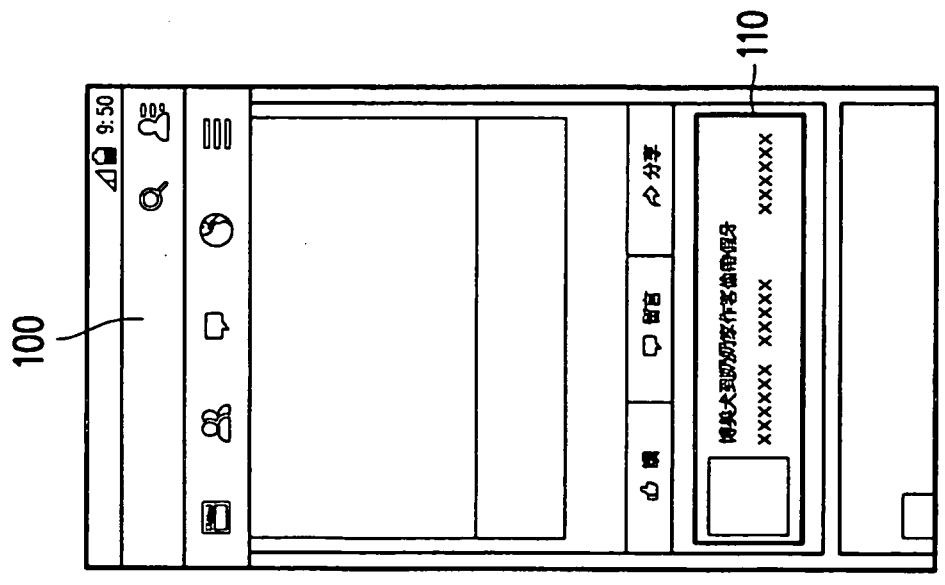
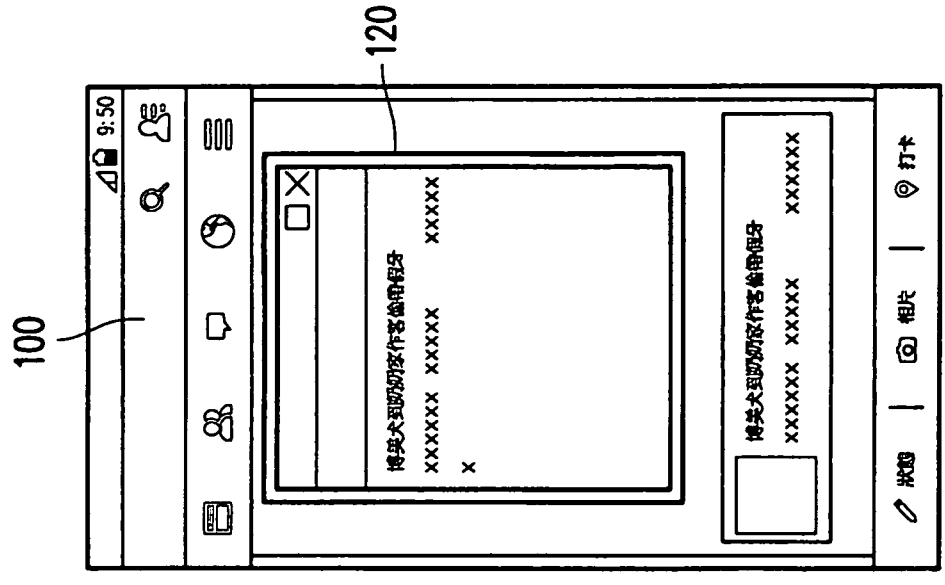
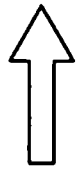


圖1A



圖式

圖1B

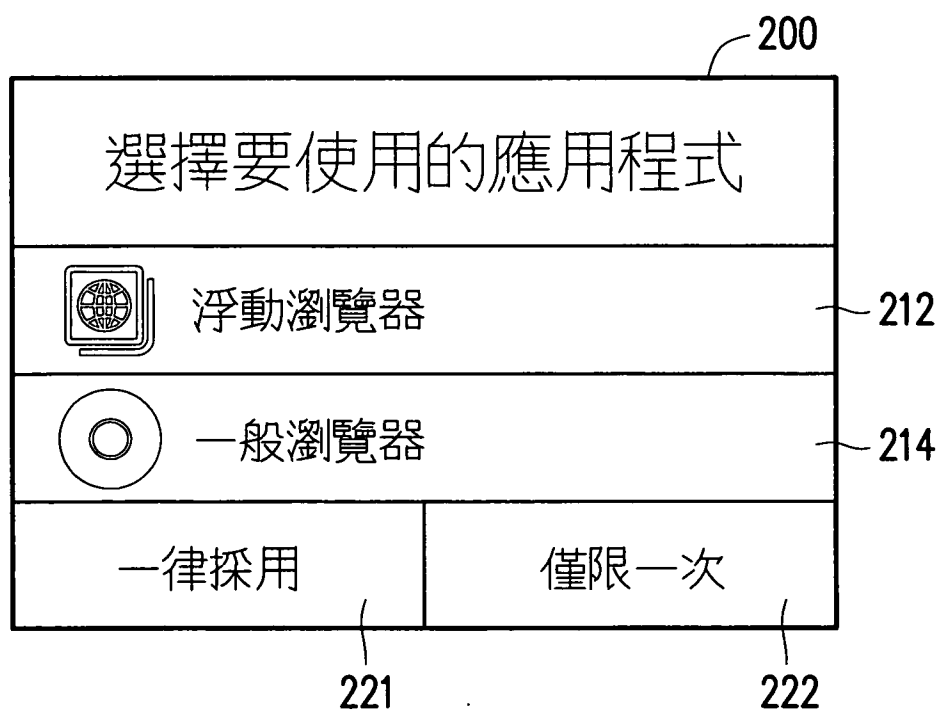


圖2

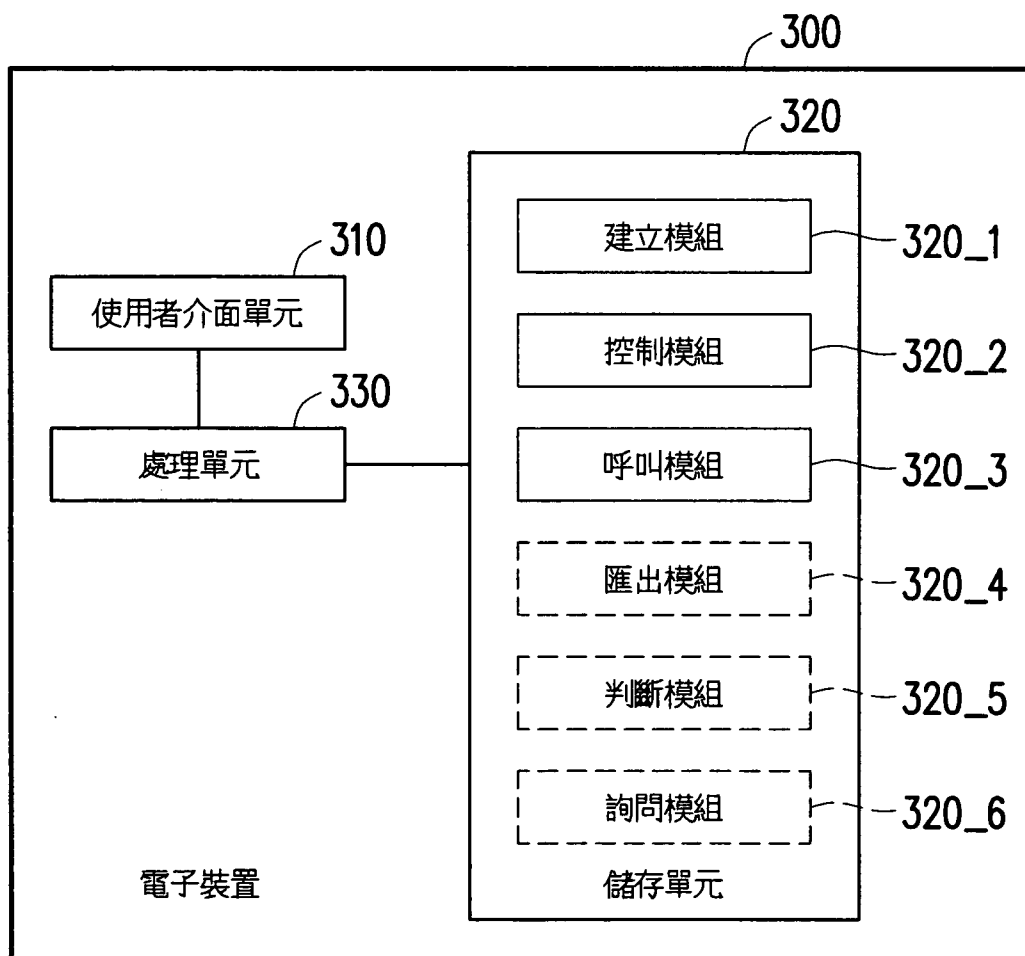


圖 3

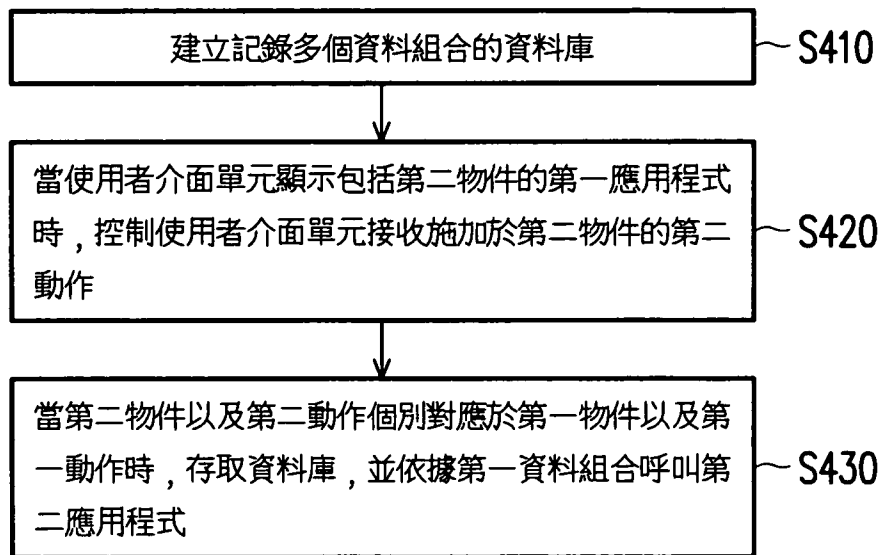


圖 4

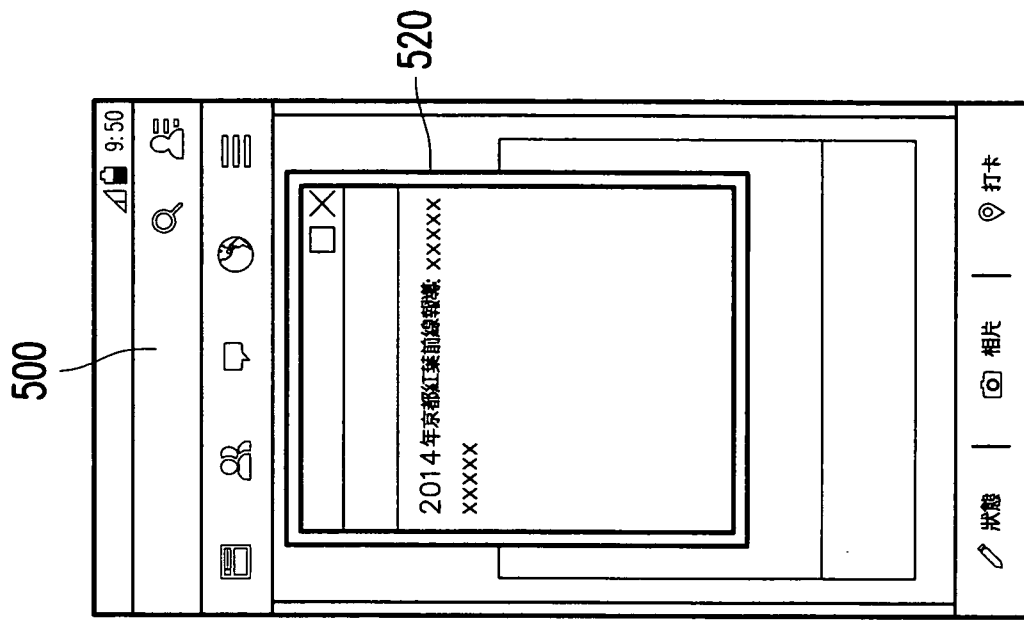


圖 5A

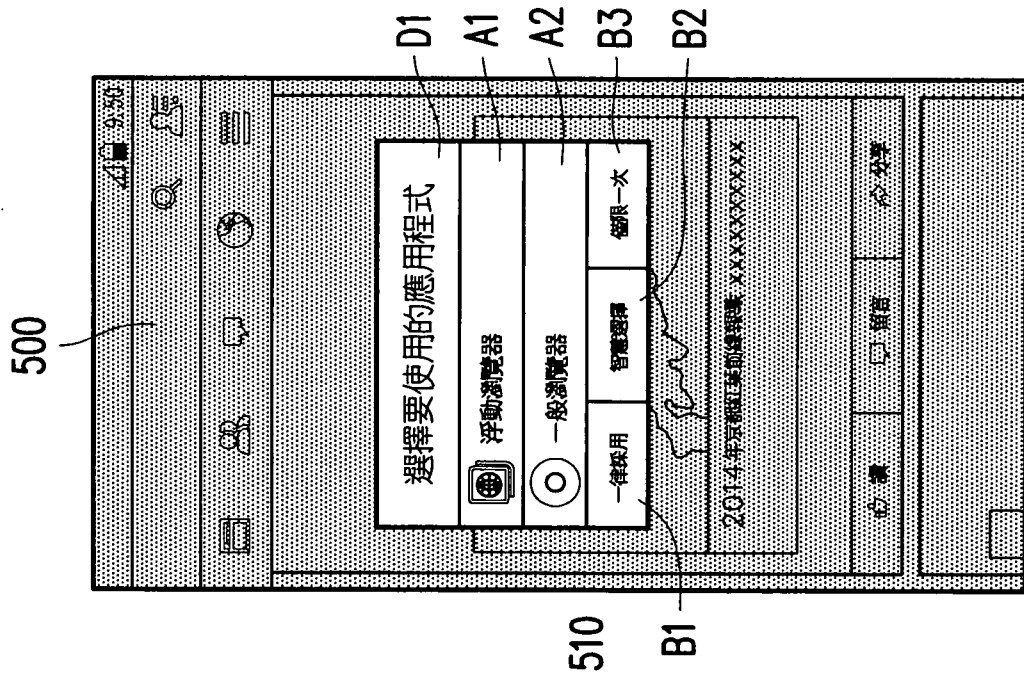


圖 5B

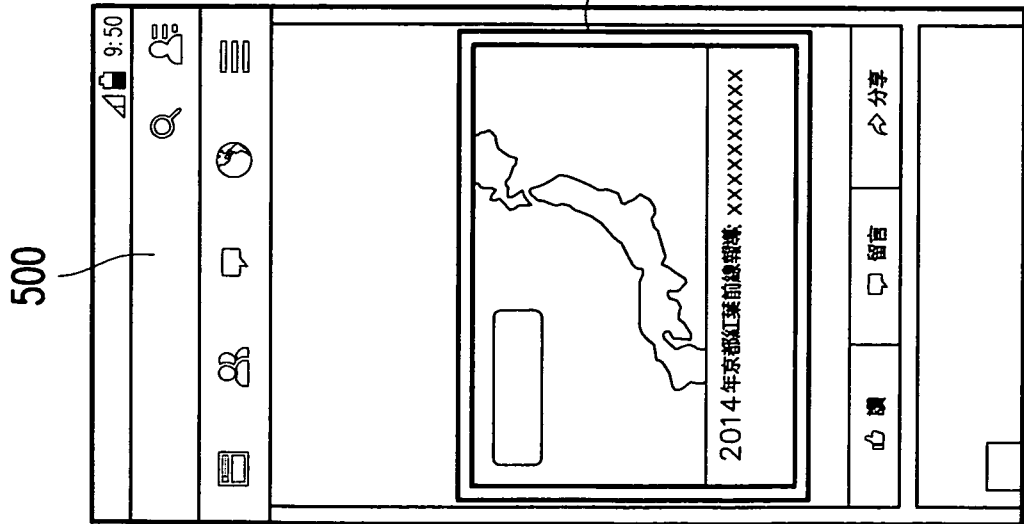


圖 5C

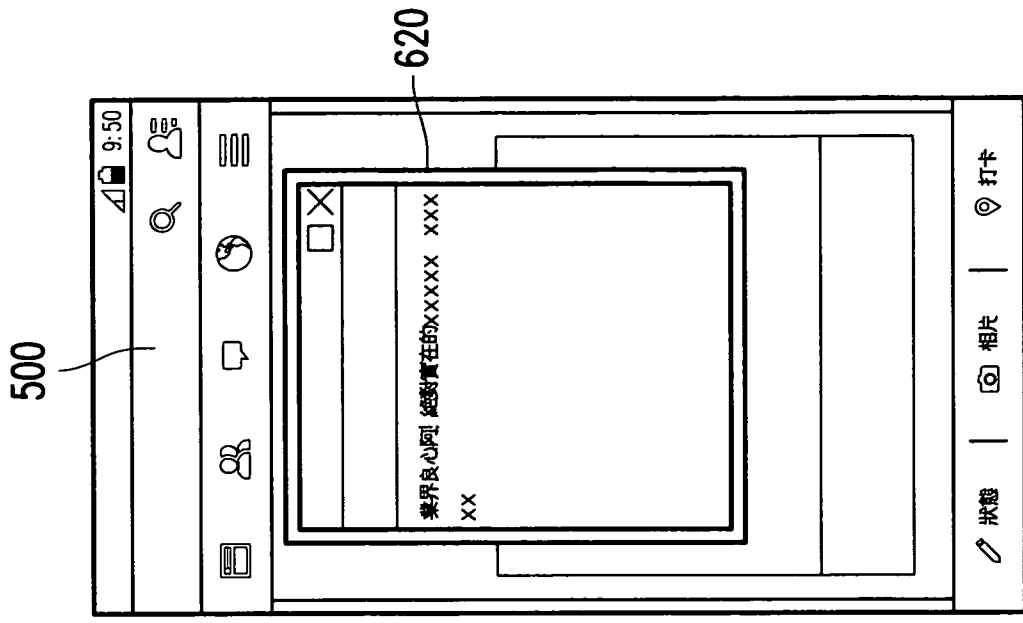


圖 6B

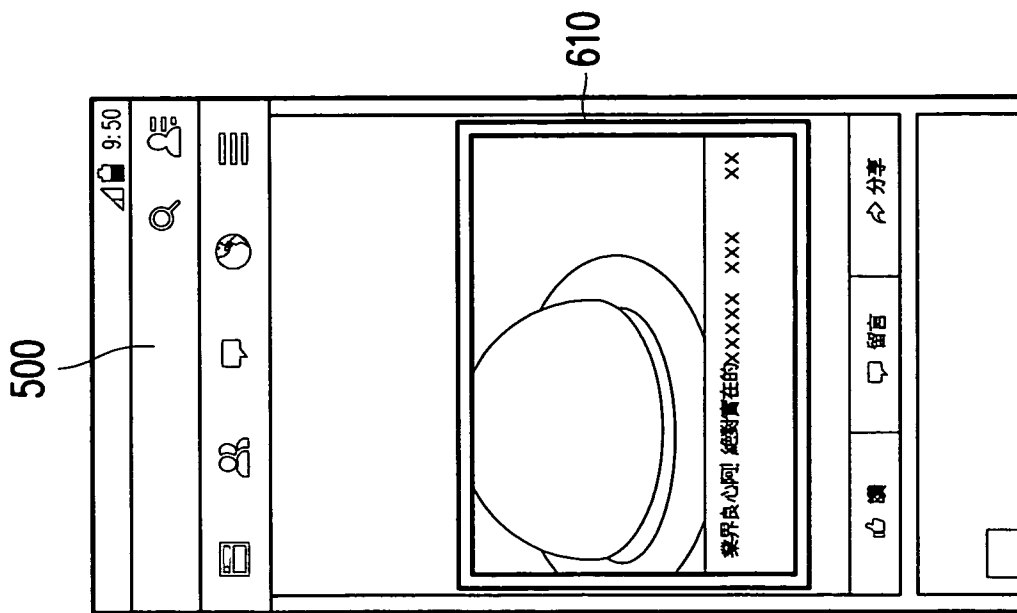


圖 6A

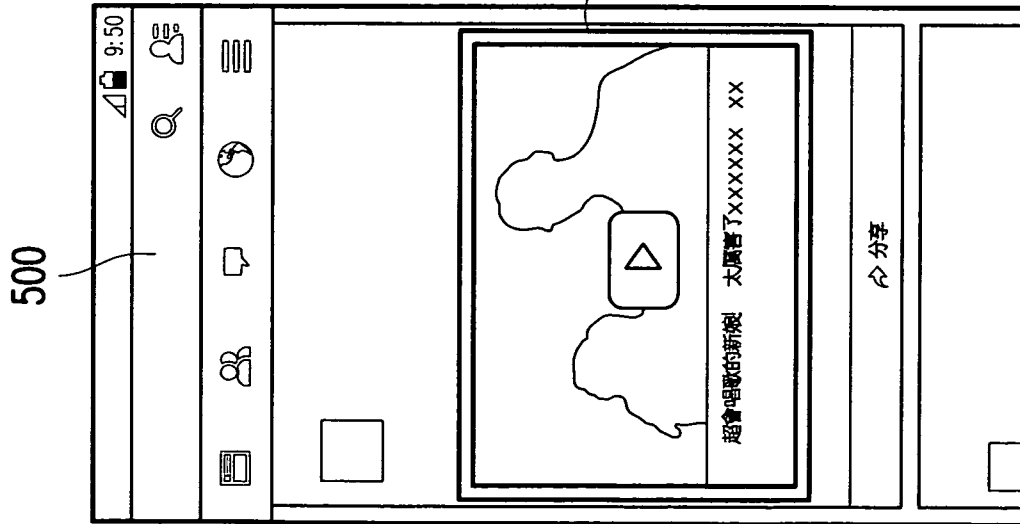


圖7A

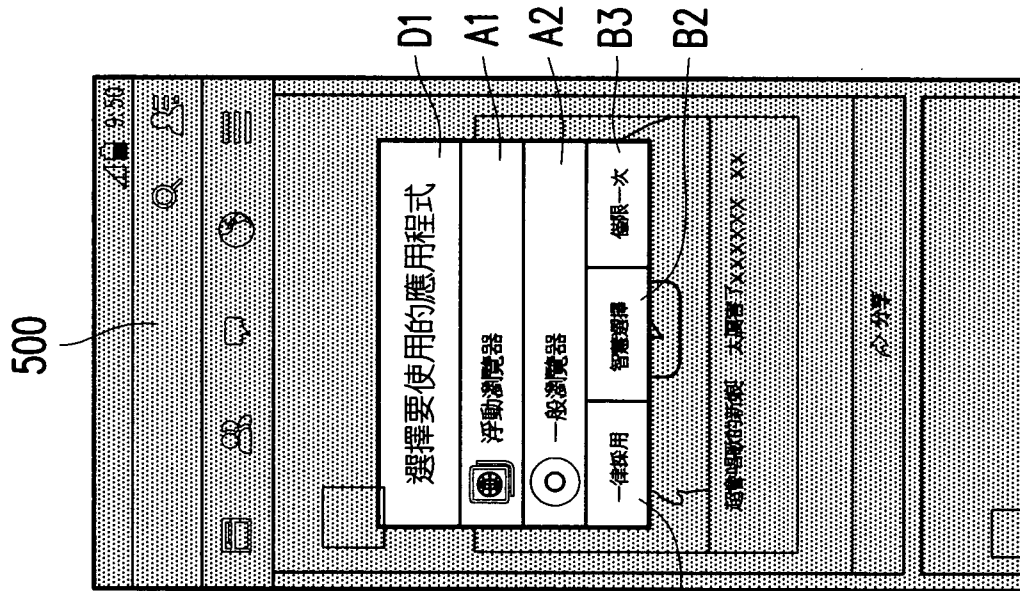


圖7B

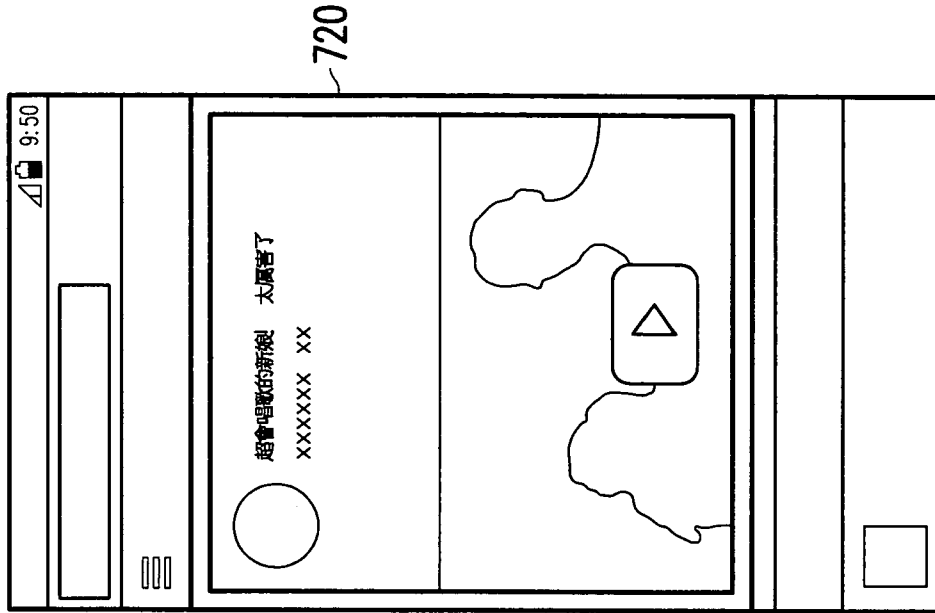


圖7C

500

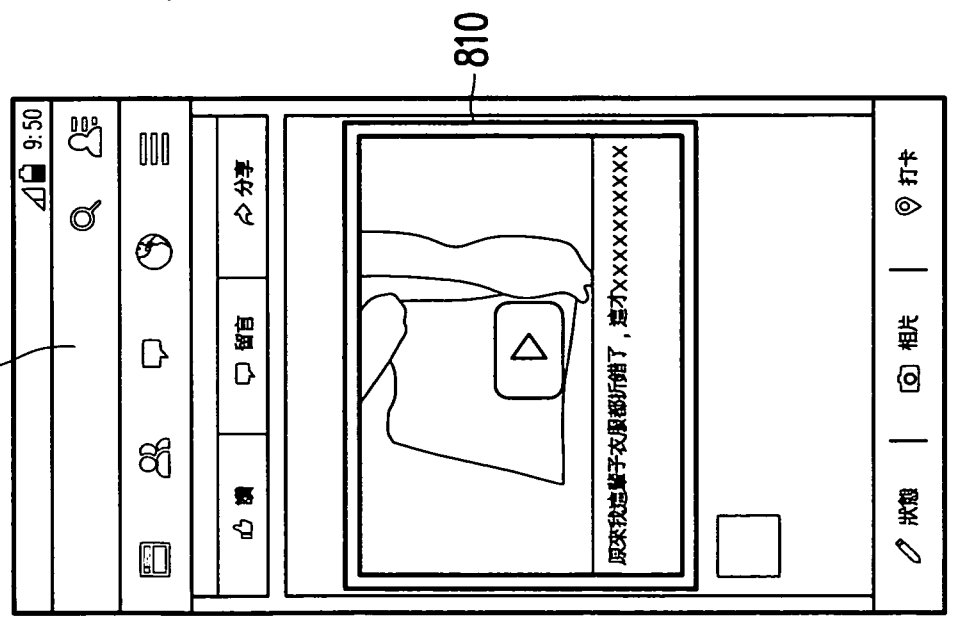


圖 8A

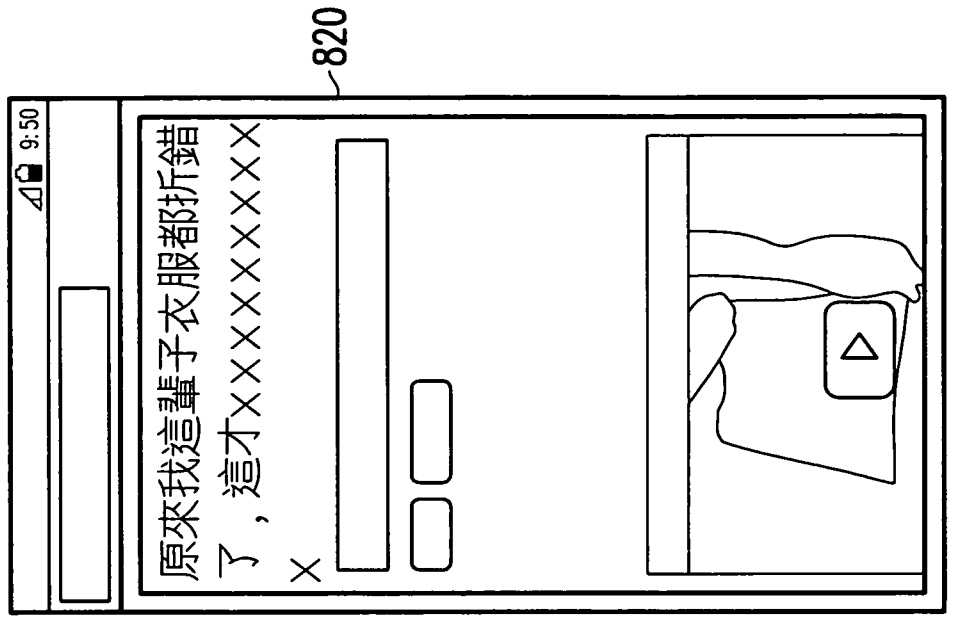


圖 8B

900

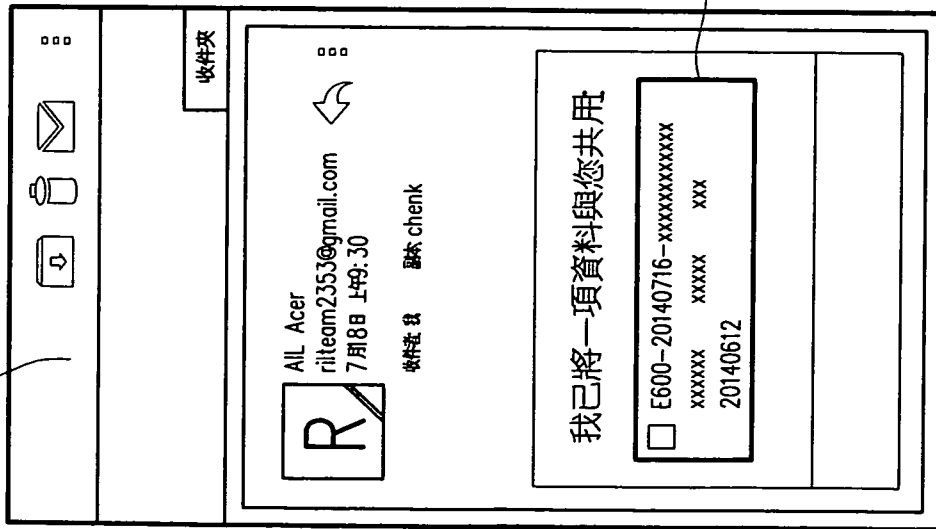


圖9A

900

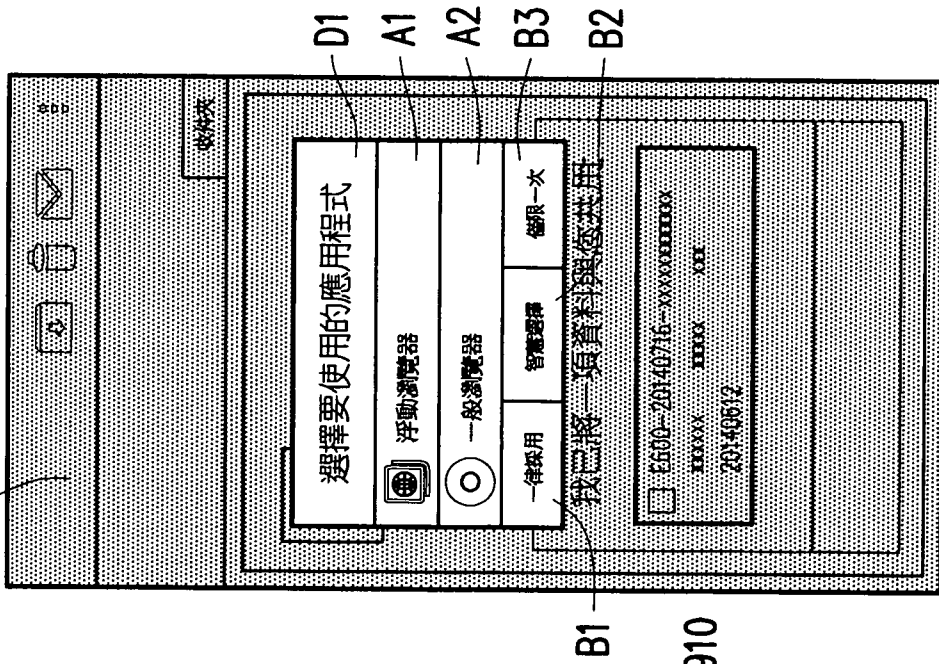


圖9B

920

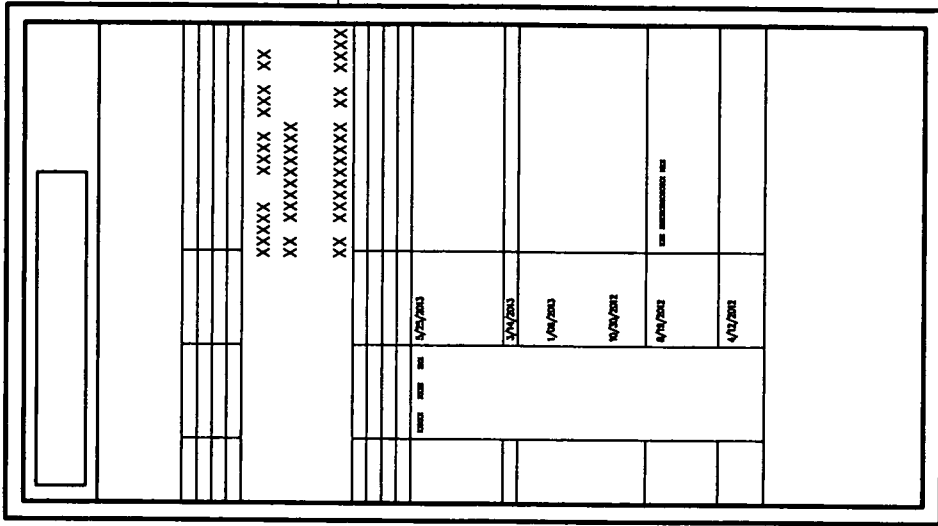


圖9C

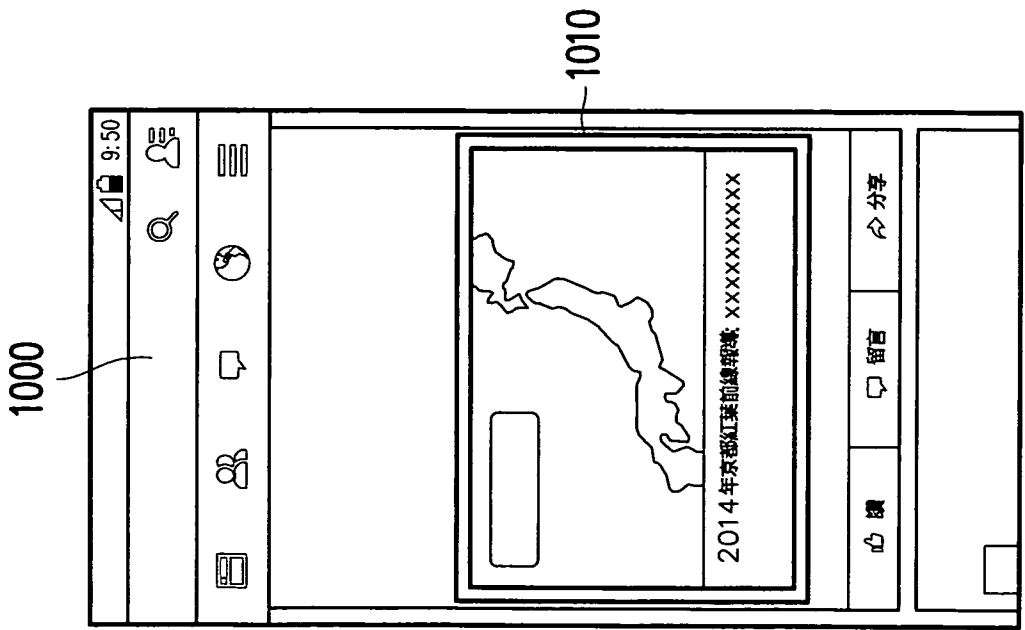


圖 10A

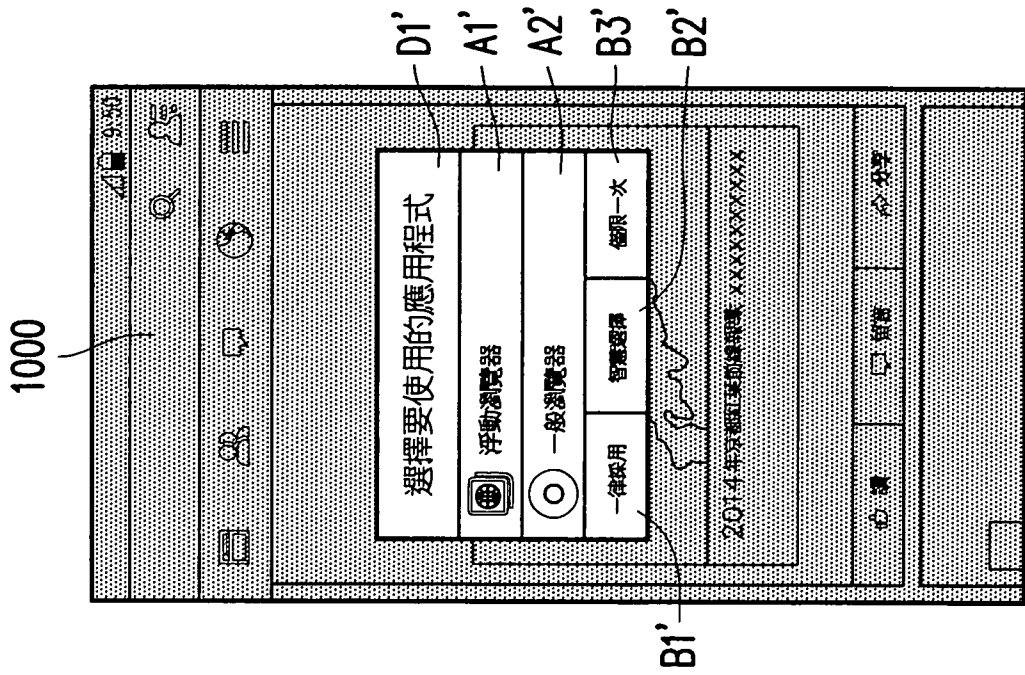


圖 10B

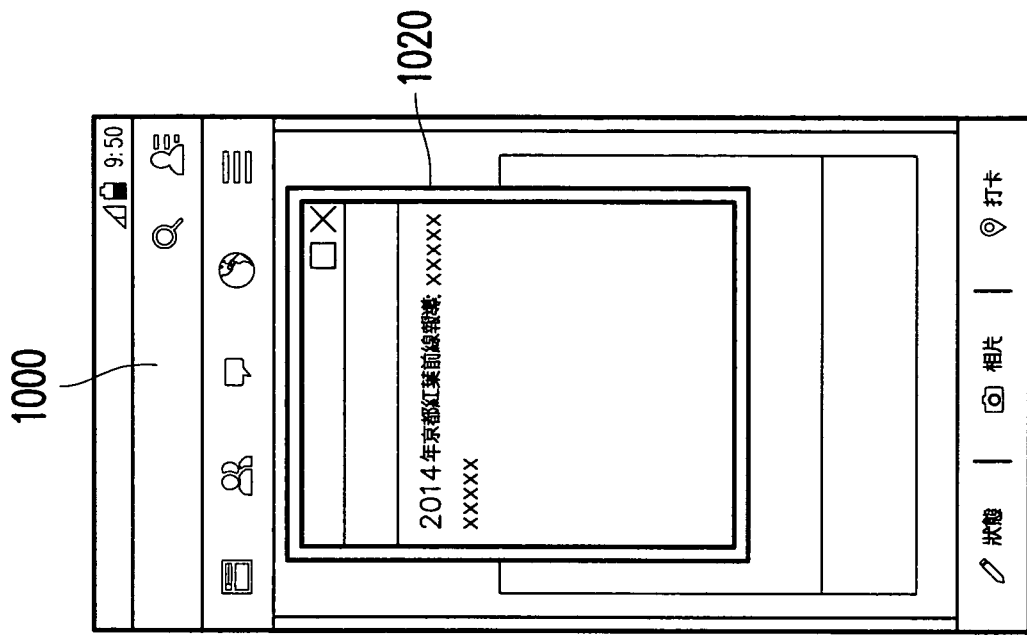


圖10C

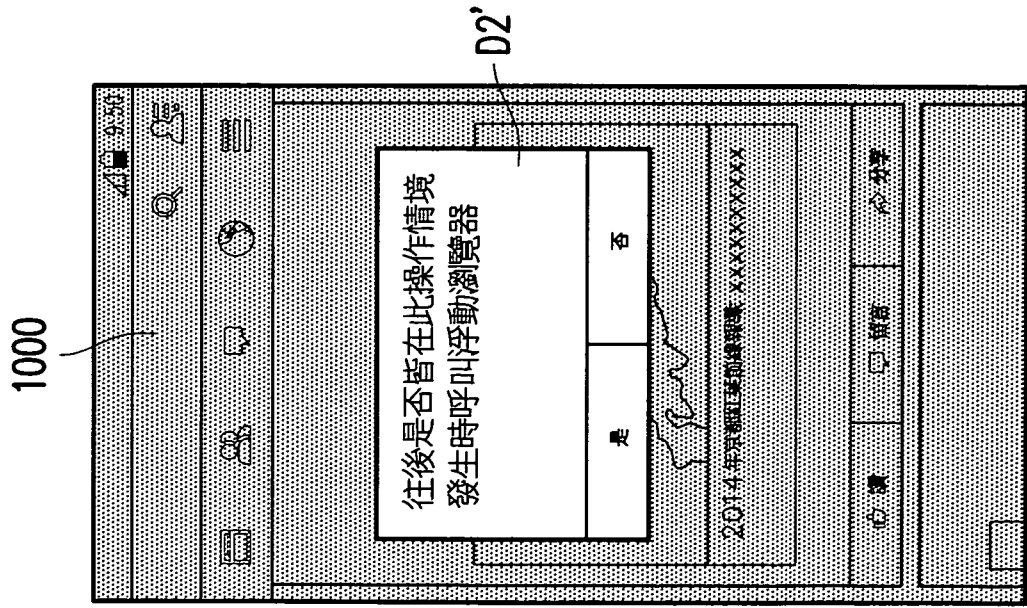


圖10D

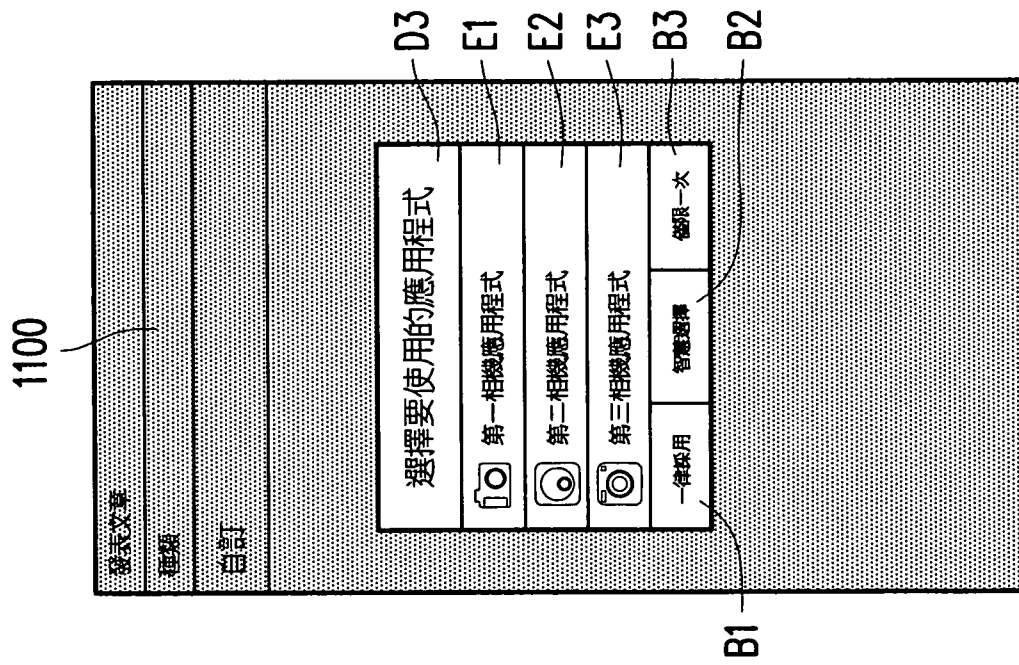


圖11