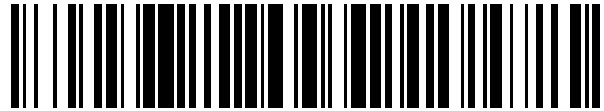


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 396 973**

51 Int. Cl.:

H04L 29/06

(2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **14.04.2005 E 05386008 (6)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **10.10.2012 EP 1713228**

54 Título: **Servidor y procedimiento para la comunicación por ordenador para llevar a cabo y administrar automáticamente una comparación**

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:
01.03.2013

73 Titular/es:

**INTRALOT S.A. INTEGRATED INFORMATION
SYSTEMS AND LOTTERY SERVICES (100.0%)
64, Kifissias Avenue & 3 Premetis Street
15125 Maroussi Athens , GR**

72 Inventor/es:

**LIALIAMOY, ELENI;
ANAPLIOTIS, MARIOS y
PACHNIS, SPYRIDON**

74 Agente/Representante:

ROEB DÍAZ-ÁLVAREZ, María

ES 2 396 973 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Servidor y procedimiento para la comunicación por ordenador para llevar a cabo y administrar automáticamente una comparación

5

La presente invención se refiere a un servidor de comunicaciones y a un procedimiento de comunicación por ordenador.

Antecedentes

10

La comunicación entre las personas ha constituido un acontecimiento social de primer orden desde que la invención del teléfono eliminara los límites espaciales de la comunicación, que experimentó un enorme impulso debido a la posterior aparición de Internet. Mientras que la comunicación por vía telefónica, por lo general, sigue limitándose a un contacto de persona a persona, los medios técnicos para Internet y las redes relacionadas crearon plataformas para la comunicación abierta entre grupos de personas e incluso un número casi ilimitado de participantes. Y, a diferencia de la técnica tradicional de difusión (radio, televisión y similares), la comunicación a través de las redes modernas funciona de manera bidireccional. Se conoce una herramienta general para ofrecer la posibilidad técnica de establecer dicha comunicación multidireccional entre múltiples participantes, denominada comúnmente «sala de chat».

20

Volviendo a un nivel histórico, más general, uno de los objetivos primordiales de la comunicación fue y aún es el de establecer comparaciones, en el más amplio sentido de la palabra. En épocas antiguas, los hombres bien podrían haberse dirigido los unos a los otros diciendo: «cuidado, mi hacha es mejor que la tuya», mientras que, en los tiempos modernos, podrían decir: «mi coche es más rápido que el tuyo»; a modo de ejemplo, en un contexto técnico específico, «los medios de almacenamiento de energía A son más eficientes que los medios de almacenamiento de energía B y, por tanto, son más apropiados para el suministro de energía de la máquina que tienes en construcción».

25

En la actualidad, es tan fácil acceder a la información, que resulta imposible pasarla por alto. Hoy en día, esta frase puede parecer una perogrullada y un tópico, pero también tiene un sentido más amplio en el presente contexto que resulta muy interesante: Mientras que, en las fases anteriores de la comunicación, la información solo podía pasar de persona a persona, actualmente la información (almacenada en cualquier tipo de medio de almacenamiento de datos) está disponible de forma automática. La disponibilidad y la facilidad de acceso varían enormemente según sus respectivas finalidades. Pero contando con el permiso correspondiente, la frase anterior no significa más que lo siguiente: la comunicación en las redes modernas no solo es posible de manera multidireccional, sino que en ella también participan seres humanos además de máquinas.

35

En el documento EP1415691 se describe un sistema para gestionar, en una red de comunicaciones, juegos basados en un desafío entre usuarios de la red, en el que cada usuario de la red abonado a un servicio de juegos lanza un desafío, a través de su terminal móvil, a otro usuario o a una pluralidad de usuarios de la red para jugar a uno o varios juegos puestos a su disposición por el servicio, y el sistema comprende unos medios de administración del juego que gestionan la evolución del para los usuarios que participan en el mismo desafío, comparando los logros de dichos usuarios y determinando el resultado del desafío.

40

En el documento US2005/0050151, se describe una arquitectura de software y un procedimiento para implementar comunicaciones escalables y portátiles community motivated, en los que los usuarios del servicio de mensajería instantánea cuentan con la capacidad de involucrar a un gran número de usuarios en diversos entornos interactivos al tiempo que se mantiene el nivel de respuesta entre usuarios. La característica de escalabilidad utiliza interfaces de mensajería escalables y programación orientada a objetos.

50

En la patente WO02/05114, se describe un procedimiento para guiar a un niño pequeño en un entorno virtual controlado. El entorno virtual controlado se construye mediante un software que se ejecuta en un ordenador. Existe un supervisor que establece ciertos parámetros y, a continuación, se le ofrece al usuario el entorno controlado que se rige, en parte, por los parámetros que proporciona el supervisor. Se acumulan datos relativos a las interacciones y los movimientos del dispositivo selector del usuario dentro del entorno controlado. El usuario recibe orientación, basada en los datos acumulados, dentro de los límites de los parámetros que proporciona el supervisor. El supervisor puede recibir informes relativos a al menos una parte de los datos acumulados, por ejemplo, mediante correo electrónico. El usuario puede escoger un entorno virtual para visualizarlo en el entorno controlado, y se puede usar un «amigo» visible para proporcionar la orientación mencionada comunicándolo al usuario.

55

La patente US2003/0087652 describe un sistema y un procedimiento para crear grupos de afinidad entre usuarios de dispositivos de comunicación portátiles y para distribuir contenidos dirigidos específicamente a dichos usuarios. Los grupos de afinidad de usuarios se pueden formar comparando perfiles de usuario entre sí o con una definición de perfil de grupo de afinidad predefinida.

Resumen

10 Frente a estos antecedentes, el servidor y el procedimiento de acuerdo con la presente invención hacen posible realiza y administrar de forma automática una comparación de datos de cualquier tipo, del resultado de la comparación y de datos correlacionados con el resultado por medio de un servidor de comunicaciones por ordenador que comprende las características de la reivindicación 1 o por medio de un procedimiento de comunicación por ordenador que comprende las características de la reivindicación 11. En las reivindicaciones dependientes se desvelan formas de realización preferidas de la invención.

15 Un aspecto de la presente invención consiste en que un servidor de comunicaciones para realizar y administrar de forma automática una comparación, su resultado y los datos correlacionados con el resultado se puede conectar a una red. A través de la red, pueden acceder al menos dos usuarios al servidor de la invención.

20 El servidor de la invención comprende un programa de plataforma al que pueden acceder los usuarios y que permite la comunicación entre los usuarios. Preferentemente, los usuarios entran en la plataforma a través de la red por medio de sus teléfonos móviles, en los que, preferentemente, solo se requiere una aplicación en los respectivos teléfonos móviles para que el servicio esté disponible de forma sencilla e inmediata en cualquier lugar. La comunicación se puede llevar a cabo en tiempo real y de forma interactiva, o bien por etapas, por ejemplo remitiendo
25 la comunicación a los buzones de los interlocutores o incluso a zonas de almacenamiento de mayor accesibilidad; en cierto modo, algo similar a los tableros de mensajes utilizados en la comunicación tradicional.

El programa de plataforma de la invención también está programado para solicitar la disponibilidad de ciertos datos ("primeros datos") a los usuarios, en el que se puede establecer una correlación entre los primeros datos y el
30 resultado de una comparación de unos segundos datos. Dicho de otro modo, si, por ejemplo, se va a llevar a cabo la citada comparación entre los parámetros de eficiencia (segundos datos) de dispositivos técnicos como las mencionadas unidades de almacenamiento de energía, se solicita la disponibilidad de datos relativos a sus otras especificaciones técnicas (primeros datos: dimensiones espaciales, peso...).

35 El servidor de la invención también comprende un programa de correlación que permite a los usuarios establecer una correlación entre los primeros datos y el resultado de una comparación antes de comenzar la comparación. Si en el citado ejemplo, al menos uno de los usuarios es un ingeniero de un equipo de investigación y desarrollo que desea comunicar la eficiencia de una unidad de almacenamiento de energía que acaba de desarrollar, a través de la intranet del equipo, el programa de correlación le permite establecer una correlación entre dichos primeros datos (la
40 especificación técnica del almacenamiento) y el resultado de una comparación de los segundos datos antes de que comience la comparación. Puede tratarse, por ejemplo, de unos primeros datos que desea remitir a sus colegas en el caso de que una comparación con los resultados de otra unidad de almacenamiento de energía (desarrollada, por ejemplo, por otro colega) determine que su propia solución es más eficiente.

45 El servidor de la invención también comprende un programa de comparación, que está programado para realizar esta comparación automáticamente, tras la correlación entre los primeros datos y el resultado de la comparación, comparando unos segundos datos introducidos por los usuarios, por ejemplo, los parámetros de eficiencia de las unidades de almacenamiento de energía A y B desarrolladas por dos miembros distintos del equipo de investigación y desarrollo.

50 El servidor de la invención también comprende un programa de evaluación que distribuye automáticamente los primeros datos, que se han correlacionado con el resultado de la comparación de los segundos datos, de acuerdo con el resultado de la comparación de los segundos datos y de acuerdo con la correlación. En nuestro ejemplo, el programa de evaluación dirige y envía automáticamente los datos de las especificaciones técnicas (primeros datos
55 de la unidad de almacenamiento de energía más eficiente) a los dos desarrolladores (y también, preferentemente, a los demás miembros del equipo) si el respectivo desarrollador había correlacionado los primeros datos en consecuencia.

En un segundo aspecto de la invención, un procedimiento de comunicación por ordenador para administrar y realizar

- automáticamente una comparación y para administrar automáticamente su resultado y datos correlacionados con el resultado comprende la etapa en la que, por medio de un servidor, al menos dos usuarios, respectivamente, se comunican en tiempo real e introducen unos segundos datos en un programa, los cuales se comparan después automáticamente por medio de un programa. El procedimiento también comprende la etapa en la que los usuarios establecen una correlación, respectivamente, entre unos primeros datos y el resultado de la comparación antes del comienzo de la comparación a través de una red, y en la que los primeros datos se distribuyen a los usuarios automáticamente por medio de un programa de acuerdo con el resultado de la comparación y de acuerdo con la correlación.
- 10 En otro aspecto de la invención, la comunicación por ordenador comprende la etapa en la que un servidor recibe en tiempo real unos primeros datos enviados por al menos dos usuarios y se establece una correlación entre estos datos y el resultado de una comparación, a través de una red.

- Preferentemente, la red en cuestión comprende una red de telefonía móvil como, al menos, parte de la red. Los ejemplos de redes de comunicación inalámbrica (móvil) incluyen, aunque no exclusivamente, los siguientes: GSM (sistema global de comunicaciones móviles) o diversos sistemas basados en GSM (tales como GPRS: servicio general de radiocomunicaciones por paquetes), AMPS (sistema americano de telefonía móvil), DAMPS (AMPS digital), WCDMA (acceso múltiple por división de código de banda ancha) o TD / CDMA en UMTS (acceso múltiple por división de código / división del tiempo en el sistema universal de telecomunicaciones móviles) e IMT 2000, entre otros. La red también puede consistir en o comprender la ya citada Internet y/o una red de área local. Como ya se ha señalado, es preferible usar una red de telefonía móvil en el lado de los usuarios de la red para entrar en el programa de plataforma a través de del teléfono móvil.

- En un aspecto opcional de la invención, los usuarios pueden introducir los segundos datos no solo en momentos diferentes, sino al mismo tiempo. Dicho de otro modo, la comparación se realiza en tiempo real en los casos en los que resulte apropiado. Por ejemplo, si los usuarios están jugando a un videojuego -en el que los segundos datos sean, por ejemplo, señales de dirección procedentes de un mando de control-, los usuarios introducen estos segundos datos de manera simultánea para llevar a cabo una competición, que se evalúa automáticamente de acuerdo con la invención. Con este ejemplo, se puede entender que la comparación de los segundos datos de acuerdo con la invención se puede realizar no solo de manera directa sino también indirecta, comparando un resultado intermedio producido, por ejemplo, por el programa del videojuego afectado por las señales de dirección. También se puede entender con este ejemplo que la introducción de los segundos datos puede depender de la habilidad física y/o intelectual del usuario, y/o verse afectada por esta. En el contexto de los juegos de entretenimiento, el resultado de la comparación también se puede ver afectado por parámetros aleatorios, que pueden ser comunicados por un programa a los usuarios en forma de "tiques instantáneos" de antemano, antes de comenzar la partida. Asimismo, supone un nuevo concepto de juegos de ordenador de entretenimiento en general. El jugador recibe un tique instantáneo que define, por ejemplo, la potencia, velocidad y neumáticos de coche en un programa de carreras de fórmula 1. Esos parámetros (por ejemplo, que sean peores que aquellos que ha recibido su adversario con su tique instantáneo) afectan al resultado de la carrera, al igual que lo hace la habilidad de los dos jugadores.

- En cierto modo, tratándose de una nueva forma de comunicación, la invención permite técnicamente a los usuarios entrar en contacto unos con otros de forma fiable para realizar cualquier tipo de comparación de hechos, objetos, información, experiencia, conocimiento, o -solo a modo de ejemplo para otro posible contenido de esta comunicación- para jugar entre ellos, tanto en tiempo real como, incluso, si existe un lapso de tiempo entre los momentos en los que introducen respectivamente los segundos datos. De acuerdo con la invención, todo esto se puede llevar a cabo en plataformas multiusuario y/o en una relación a distancia de escala mundial y permite el intercambio automático y fiable de los (primeros) datos que se correlacionaron antes de comenzar la comparación.

50 Breve descripción de los dibujos

- A continuación se describen estas características ya citadas, así como otras características de la invención, amo de ejemplo y sin que supongan limitación alguna a la descripción de las formas de realización preferidas que se ilustran en las figuras adjuntas.

- 55 **La figura 1** muestra un diagrama de flujo que comprende las etapas generales de un procedimiento de comunicación por ordenador de acuerdo con la invención en el que se utilizan teléfonos móviles como terminal de acceso de usuarios;

la figura 2 muestra detalles de la arquitectura de los mensajes de protocolo enviados entre los teléfonos móviles y el servidor (1) de acuerdo con la figura 1; y

la figura 3 muestra de manera esquemática una arquitectura de sistema general de acuerdo con la invención.

5 La forma de realización preferida de la invención descrita específicamente (y particularmente el servidor (1) incluido en la misma) es capaz de recibir sucesos en tiempo real procedentes de los clientes de la red conectados a una "sesión", por ejemplo, de acuerdo con la figura 1. Dicho de otro modo, toda la información que se requiere en un momento determinado acerca del "suceso" está comprendida en un mensaje (por ejemplo, usando pilas de
10 protocolos de acuerdo con la figura 2. Los sucesos se envían en tiempo real directamente al servidor (1). Los sucesos se refieren a una sesión, por ejemplo (como en el ejemplo que se propone más arriba), a un equipo de diseño de unidades de almacenamiento de energía conectado en red o a una comunidad de juegos de entretenimiento (3) que se conecta a través del teléfono móvil (2) y/o PC. Los sucesos son generados por varios clientes diferentes conectados a la red, por ejemplo, los colegas diseñadores o los miembros de la comunidad del
15 juego (3).

En este sistema de comunicación por teléfono móvil, no es necesario que el usuario utilice más aplicaciones, que establezca más conexiones de red o que conozca previamente a los otros usuarios del sistema. Además, no es necesario desvelar datos personales del usuario final (como, por ejemplo el MSISDN, correo electrónico) para utilizar
20 la mensajería instantánea y la mensajería fuera de línea (*offline*), sino que los usuarios finales se identifican mediante un "alias" exclusivo.

Sin la invención, los usuarios de teléfono móvil necesitarían una serie de mecanismos y herramientas diferentes para localizar al usuario con quien se quieren comunicar, por ejemplo usar un navegador WAP para encontrar otros
25 usuarios finales basándose en ciertos criterios de búsqueda pertinentes. La comunicación también requeriría aplicaciones como la mensajería instantánea móvil (MIM) para permitir el intercambio de mensajes entre los usuarios finales seleccionados. Pero, entre otras ventajas, la invención elimina la necesidad de distribuir y acceder a datos personales de usuarios finales tales como el MSISDN o el correo electrónico para localizar a los usuarios y dirigirse a ellos a través de servicios de voz convencionales, correo electrónico o SMS móvil para permitir la comunicación
30 entre usuarios finales y acordar los primeros datos (6). En caso contrario, los usuarios finales necesitarían disponer de un conjunto de parámetros sincronizados para el intercambio de la información que se requiera, es decir, hora / fecha exacta en la que se comenzó a jugar una partida concreta (3), iniciar la sesión de comunicación multiusuario, proporcionar la información de autenticación requerida e introducir unos segundos datos (7), por ejemplo. Además, los usuarios requerirían un mecanismo que les permitiera localizar más usuarios finales para establecer unos nuevos
35 primeros datos (6), y repetir el proceso descrito anteriormente.

Una sesión de una aplicación, de acuerdo con la invención, es una muestra de una aplicación que se inicia en un momento determinado. Los clientes entran y salen del mundo virtual y la sesión de la aplicación se acaba cerrando bajo algunas condiciones predefinidas. Durante la sesión, el servidor (1) (nodo multiusuario) recibe información
40 (datos) directamente de las unidades del cliente, que contiene toda la información necesaria en de las pilas de protocolos de un mensaje (mensaje de protocolo multiusuario). La unidad del servidor (1) almacena información de estados recibida de cada una de las unidades del cliente. El servidor (1) también transmite al menos parte de la información almacenada a los clientes que está conectados. De este modo, se puede mantener el estado completo de una aplicación se puede mantener incluso en una unidad de la red. Esto impide que cada cliente tenga que
45 almacenar todo el estado, y reduce los requisitos de memoria y ancho de banda para cada cliente.

Asimismo, existe una gran preferencia por la incorporación de funciones de seguridad y prevención de fraudes en el sistema de comunicación.

50 De acuerdo con la figura 2, una forma de realización de la invención para comunicaciones y juegos a través de teléfono móvil (2) comprende aplicaciones de cliente y un servidor (1) que incorpora una pila de protocolos que comprende las siguientes capas de protocolos:

55 Protocolo de vestíbulo ILOT / Protocolo de juego ILOT

Protocolo de seguridad ILOT

Protocolo multiusuario

Protocolo TCP

Protocolo IP

5 Una pila de protocolos es un conjunto de capas de protocolos que colaboran para proporcionar un conjunto de funciones de red. Cada capa de protocolo intermedia usa la capa situada bajo la misma para proporcionar un servicio a la capa superior.

10 Una capa de protocolo es el entorno de software y/o hardware de dos o más dispositivos de comunicación u ordenadores en los que actúa un protocolo de red concreto. Una conexión de red se puede concebir como un conjunto de protocolos más menos independientes, cada uno de ellos en una capa o nivel. La capa más baja regula la comunicación directa de ordenador a ordenador (*host-to-host*) entre el hardware de diferentes ordenadores; la más alta está constituida por programas de aplicaciones de usuario. Cada capa usa la capa situada justo por debajo y proporciona un servicio para la capa situada por encima. Cada componente de hardware o software de red en un
15 ordenador usa protocolos apropiados para su capa a fin de comunicarse con el componente correspondiente (su "par") en otro ordenador. Este tipo de protocolos en capas a veces se conocen como protocolos "entre pares" (*peer-to-peer*).

20 Las ventajas de los protocolos en capas se hallan en que los procedimientos para pasar información desde una capa a otra se especifican claramente como parte de la sucesión de protocolo, y se evita que los cambios producidos dentro de una capa de protocolo afecten a las otras capas. Esto simplifica enormemente la tarea de diseñar y mantener los sistemas de comunicaciones.

25 Entre los ejemplos de protocolos en capas se encuentran la pila de protocolos de cinco capas del TCP / IP y el modelo de siete capas del protocolo OSI.

30 El objetivo de esta forma de realización es el de permitir a los usuarios con dispositivos móviles ejecutar aplicaciones de cliente que tengan una "huella pequeña" (es decir, la cantidad de espacio en disco que requiere una aplicación), con una única conexión a red y, a través de una única pila de protocolos con requisitos de memoria y ancho de banda reducidos para efectuar operaciones para las siguientes funciones: chat entre clientes, por ejemplo, acerca de juegos de entretenimiento (3) y los resultados que obtuvieron en ellos, mensajería instantánea o mensajería fuera de línea para invitar a adversarios, búsqueda automática de partidas (coincidiendo en los primeros datos (6)), incluso, por ejemplo, para negociar la cantidad de una apuesta y registrar una apuesta entre pares (para establecer una correlación entre (4) los primeros datos (6) y el resultado de la comparación de los segundos datos (7), en la que los
35 primeros datos (6) se pueden incluso correlacionar con dinero), jugar la partida multijugador (3) (para introducir los segundos datos (7) en tiempo real), evaluar el resultado, incluida la distribución automática y protegida ante fraudes de los primeros datos (6) (para evaluar y administrar el resultado de la comparación de los segundos datos (7)), así como solicitar y, por tanto, asegurar la disponibilidad (8) de los primeros datos (6) y la integridad de todo el procedimiento.

40 La aplicación de cliente posee una huella pequeña, como se explica anteriormente, para que pueda ejecutarse en dispositivos móviles de gama baja. La aplicación del cliente solo necesita establecer una conexión de red y se envía / recibe una mínima cantidad de datos a través de la conexión de red de datos única.

45 La figura 3 ilustra de manera esquemática una arquitectura de sistema general de acuerdo con la invención con los componentes imprescindibles, que incluyen el servidor *Intralot* ("ILOT") (1), una infraestructura de partidas multijugador, y protocolos ILOT, así como componentes opcionales del sistema tales como una infraestructura de portal WEB / WAP que permita a los usuarios navegar mediante sus navegadores WEB de PC / móvil y WAP móvil, así como una infraestructura de mensajería que permita enviar SMS y avisos por correo electrónico.

50 Como puede observarse en la figura 3, terminales como los móviles, las PDA o los PC constituyen el equipo necesario para que el usuario final pueda acceder al servidor ILOT (1). El cliente de juego es un software que incorpora la necesaria lógica de juego y el protocolo ILOT y que se ejecuta en el dispositivo terminal. Además, el equipo terminal permite establecer una conexión de red de datos a través de una red fija o móvil.

55 Los terminales pueden ser, por ejemplo, uno cualquiera de los siguientes tipos:

- dispositivos móviles que admitan una o más de las siguientes tecnologías: (WAP, XHTML, J2ME, GPRS),

- PC compatible con Windows,
- consolas PlayStation 2 y Microsoft XBOX con conexión a Internet,

5 - aparato de iTV.

De acuerdo con la figura 3, la infraestructura de portal WAP en el servidor ILOT (1) es la responsable de adaptar la disposición y el contenido que se va a presentar de acuerdo con las capacidades del dispositivo del usuario, por ejemplo, el tamaño de pantalla y los colores admitidos.

10

De acuerdo con la figura 3, la infraestructura de portal WEB en el servidor ILOT (1) es la responsable de alojar las páginas WEB / WAP y permitir que los usuarios las visualicen.

De acuerdo con la figura 3, la infraestructura de partidas multijugador en el servidor ILOT (1) es la responsable de comunicarse con los clientes del juego y de coordinar el intercambio de datos entre los múltiples jugadores que participen en la sesión.

De acuerdo con la figura 3, la infraestructura de mensajería en el servidor ILOT (1) gestiona las suscripciones a alertas y avisos, es decir, permite crear alertas / avisos para sucesos generados dentro del sistema y permite a los usuarios seleccionar qué alertas / avisos desean recibir, comprobando si se generan sucesos pertinentes, a qué usuarios se deberían enviar y cómo.

De acuerdo con la figura 3, el servidor ILOT (1) es el "cerebro" del sistema. Contiene todos los datos de usuario, datos de configuración de juego, comunidades de jugadores, servicios, y al mismo tiempo organiza todos los procesos para proporcionar el servicio de usuario final. El servidor ILOT (1) incorpora el protocolo ILOT y se comunica con clientes conectados, a través de la infraestructura de juegos para móviles.

La siguiente tabla explica las relaciones correspondientes a la figura 3:

Componentes	Finalidad	Tecnología
Infraestructura de portal WEB / WAP - servidor ILOT (1)	y procedimientos de registro, descarga de contenido digital, acceso HTTP a servidor ILOT (1)	API basados en JAVA
Cliente de juego - infraestructura de partidas multijugador	Iniciar / abandonar sesión Enviar / recibir datos	Protocolo multiusuario
Cliente de juego - Servidor ILOT (1)	Funcionalidad de vestíbulo para móvil (búsqueda automática de partidas, mensajería instantánea, negociación de primeros datos (6))	Protocolo ILOT
Infraestructura de partidas multijugador - servidor ILOT (1)	Acceso, unirse a sesión / crear sesión, ver sesiones activas	Interfaz de partidas multijugador
Infraestructura de mensajería - servidor ILOT (1)	Enviar alertas / avisos a usuario(s) usando SMS, correo electrónico	API basados en JAVA
Terminal - infraestructura de portal WEB / WAP	Permite navegar por páginas WEB / WAP usando el navegador WEB / WAP del terminal en el terminal	Protocolo HTTP / WAP
SMS, correo electrónico - infraestructura de mensajería	Permite que la infraestructura de mensajería efectúe envíos masivos de SMS / correos electrónicos a clientes usando diferentes protocolos de mensajería de terceras partes	Diferentes protocolos de mensajería

30

REIVINDICACIONES

1. Servidor de comunicaciones (1) para realizar automáticamente una comparación, su resultado y datos correlacionados con el resultado, en el que el servidor (1) se puede conectar a una red y al menos dos usuarios pueden acceder al mismo a través de la red, en el que el servidor (1) comprende:
- 5 un programa de plataforma al que pueden acceder los usuarios y que está adaptado para recibir unos primeros datos (6) procedentes de los usuarios y que está adaptado para llevar a cabo una comunicación entre los usuarios en tiempo real,
- 10 un programa de correlación al que pueden acceder los usuarios y que está adaptado de manera que los usuarios establezcan una correlación (4) entre los primeros datos (6) y el resultado de la comparación,
- un programa de comparación configurado para llevar a cabo automáticamente la comparación (5), comparando los
- 15 segundos datos (7) introducidos por los usuarios,
- un programa de evaluación configurado para distribuir automáticamente los primeros datos (6) a los usuarios de acuerdo con el resultado de la comparación y de acuerdo con la correlación (9).
- 20 2. El servidor (1) de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en el que la red comprende una red de telefonía móvil (2) o Internet o una red de área local.
3. El servidor (1) de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en el que los usuarios entran en la red respectivamente a través de un teléfono móvil (2).
- 25 4. El servidor (1) de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en el que los segundos datos (7) comprenden información personal del usuario.
5. El servidor (1) de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en el que los primeros datos
- 30 (6) comprenden información personal del usuario.
6. El servidor (1) de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en el que la comparación de los segundos datos (7) se lleva cabo de manera indirecta comparando (5) un resultado intermedio por medio de un programa.
- 35 7. El servidor (1) de acuerdo con la reivindicación precedente, en el que la comparación de los segundos datos (7) se lleva cabo comparando (5) el transcurso y/o el resultado de un juego de entretenimiento para ordenador / móvil (3), que se produce a partir de los segundos datos (7).
- 40 8. El servidor (1) de acuerdo con la reivindicación precedente, en el que el juego (3) se produce mediante señales de dirección procedentes de un mando de control y que constituyen los segundos datos (7) introducidos por los usuarios.
9. El servidor (1) de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en el que los usuarios
- 45 introducen los segundos datos (7) al mismo tiempo.
10. El servidor (1) de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en el que los primeros datos (6) se almacenan en una tarjeta de almacenamiento precargada o en un banco de datos en línea o en una cuenta de crédito en línea representadas por un código personal similar a un número telefónico.
- 50 11. Procedimiento de comunicación por ordenador para realizar automáticamente una comparación, su resultado y datos correlacionados con el resultado, que comprende las siguientes etapas:
- 55 un servidor (1) recibe de al menos dos usuarios respectivamente unas señales de comunicación en tiempo real y unos primeros datos (6) que se correlacionarán con un resultado de una comparación a través de una red,
- los al menos dos usuarios establecen una correlación (4) entre los primeros datos (6) y el resultado de la comparación por medio de un programa de correlación del servidor (1),

el servidor (1) recibe de al menos dos usuarios respectivamente unos segundos datos (7) que se introducirán en un programa,

5 comparación automática (5) de los segundos datos (7) por medio de un programa de comparación del servidor (1), distribución automática de los primeros datos (6) a los usuarios de acuerdo con el resultado de la comparación y de acuerdo con la correlación (9) por medio de un programa del servidor (1).

12. El procedimiento de acuerdo con la reivindicación precedente, en el que la red comprende una red de
10 telefonía móvil (2) e Internet o una red de área local.

13. El procedimiento de acuerdo con una de las dos reivindicaciones precedentes, en el que los usuarios entran en la red respectivamente a través de un teléfono móvil (2).

15 14. El procedimiento de acuerdo con una de las tres reivindicaciones precedentes, en el que los segundos datos (7) comprenden información personal del usuario.

15. El procedimiento de acuerdo con una de las cuatro reivindicaciones precedentes, en el que los primeros datos (6) comprenden información personal del usuario.

20

16. El procedimiento de acuerdo con una de las cinco reivindicaciones precedentes, en el que la comparación de los segundos datos (7) se lleva cabo de manera indirecta comparando (5) un resultado intermedio por medio de un programa.

25 17. El procedimiento de acuerdo con la reivindicación precedente, en el que la comparación de los segundos datos (7) se lleva cabo comparando (5) el transcurso y/o el resultado de un juego de entretenimiento para ordenador / móvil (3), que se produce a partir de los segundos datos (7).

18. El procedimiento de acuerdo con la reivindicación precedente, en el que el juego (3) se produce
30 mediante señales de dirección procedentes de un mando de control y que constituyen los segundos datos (7) introducidos por los usuarios.

19. El procedimiento de acuerdo con una de las ocho reivindicaciones precedentes, en el que los usuarios introducen los segundos datos (7) al mismo tiempo.

35

20. El procedimiento de acuerdo con una de las nueve reivindicaciones precedentes, en el que los primeros datos (6) se almacenan en una tarjeta de almacenamiento precargada o en un banco de datos en línea o en una cuenta de crédito en línea representada por un código personal similar a un número de teléfono.

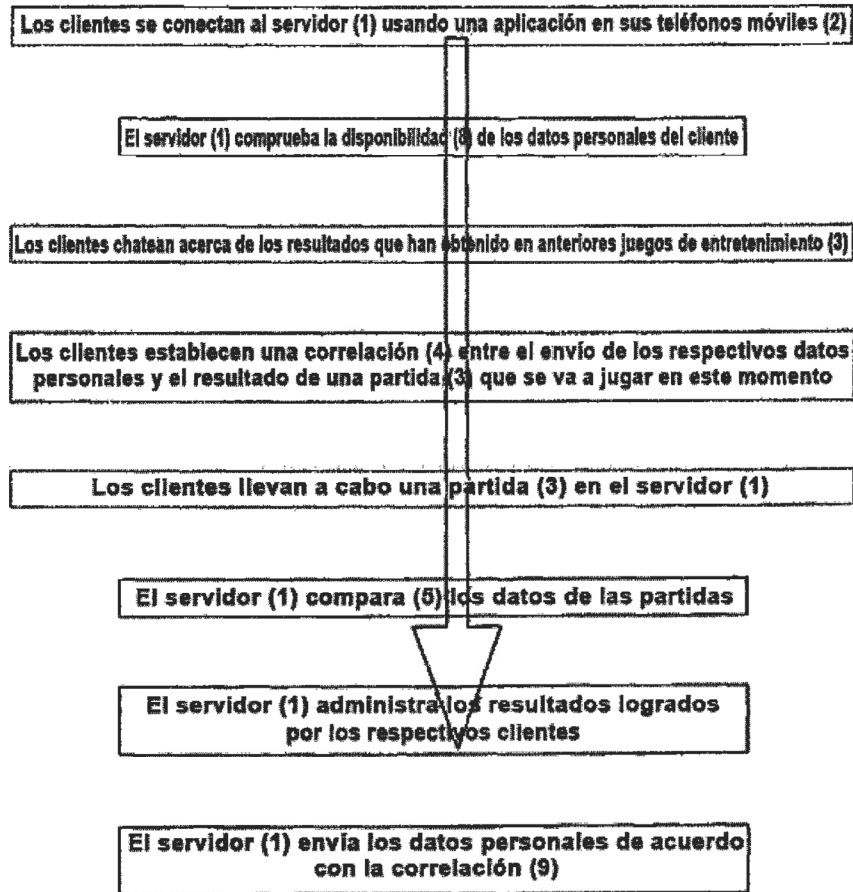


Fig. 1

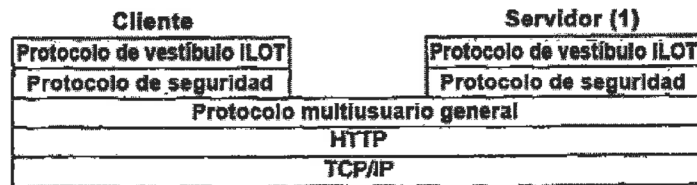


Fig. 2

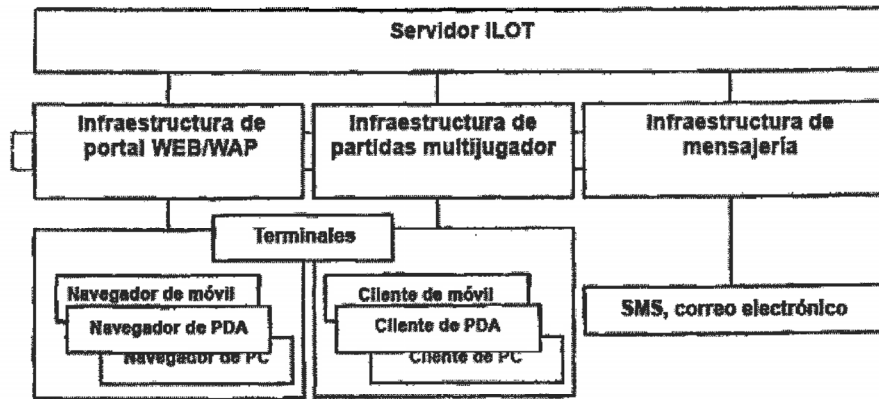


Fig. 3