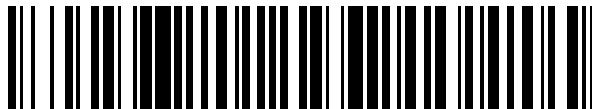


19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 530 513**

51 Int. Cl.:

**G06F 3/048** (2013.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **30.03.2007 E 10012606 (9)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **14.01.2015 EP 2284670**

54 Título: **Procedimiento para visualizar un objeto y terminal capaz de implementar el mismo**

30 Prioridad:

**30.03.2006 KR 20060028933**

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

**03.03.2015**

73 Titular/es:

**OPTIS CELLULAR TECHNOLOGY, LLC (100.0%)  
P.O. Box 250649  
Plano, TX 75025, US**

72 Inventor/es:

**KIM, TAE HUN;  
WOO, BOEM YOUNG;  
YOON, JEONG HYUK;  
AHN, HYUN JU;  
HAN, SEUNG SOOK;  
PARK, JUN SERK y  
CHEON, HO SANG**

74 Agente/Representante:

**MILTENYI, Peter**

**ES 2 530 513 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

Procedimiento para visualizar un objeto y terminal capaz de implementar el mismo.

5 Esta solicitud reivindica prioridad de la solicitud de patente coreana nº 10-2006-0028933, presentada el 30 de marzo de 2006.

### ANTECEDENTES DE LA INVENCION

#### 10 Campo de la invención

La presente invención se refiere a un terminal, y más concretamente, a un procedimiento para visualizar un objeto y un terminal capaz de implementar el mismo. Aunque la presente invención es adecuada para una amplia gama de aplicaciones, es particularmente adecuada para visualizar un objeto tal como un archivo de vídeo, un archivo de audio, un mensaje y similares, en un terminal móvil.

#### Exposición de la técnica relacionada

En general, el notable desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones provocan rápidas transiciones de entornos de la información y las comunicaciones. Un terminal de comunicación móvil se considera una necesidad en una sociedad moderna para utilizarse a nivel mundial.

Con el fin de satisfacer la demanda de los usuarios de acuerdo con la expansión de base de los terminales de comunicación móvil, el terminal de comunicación móvil incorpora diversas funciones que incluyen una función de servicio de mensajes cortos (SMS), una función MMS (sistema de mensajería multimedia), una función de conexión a Internet así como un servicio de llamadas general.

Además, dado que la tendencia a la convergencia para proporcionar diversas funciones a un dispositivo se expande, en el terminal de comunicación móvil, tal como un teléfono móvil, se incorporan diversas funciones adicionales que incluyen una función de reproducción multimedia, una función de cámara de fotos, una función de juegos y similares, así como una función de comunicación básica.

Para ejecutar estas funciones, un objeto, tal como un número de teléfono, una lista de comunicación, un mensaje de texto/voz/multimedia, un archivo de vídeo y un archivo de audio y similares se representa con frecuencia como un icono que se muestra en una pantalla del terminal.

Sin embargo, dado que los tipos y números de los objetos tienden a aumentar en proporción con la diversidad de funciones, la demanda de un procedimiento para visualizar los objetos de una manera más eficiente para comodidad de los usuarios de los terminales aumenta.

El documento US 2002/0191029 A1 describe una interfaz gráfica de usuario en un dispositivo informático que tiene un procesador que ejecuta un sistema operativo y una pantalla. La interfaz gráfica de usuario comprende una pantalla táctil y un controlador que conecta la pantalla táctil al sistema operativo. El controlador puede visualizar una pluralidad de iconos en la pantalla táctil, o una pluralidad de imágenes en pantalla que tienen por lo menos un icono, estando asociado cada uno de los iconos a operaciones en la pantalla y/o la pantalla táctil. La pantalla táctil tiene estados desactivado y activado, y existe una interfaz de programación de la aplicación que permite que una aplicación muestre por lo menos una imagen en la pantalla táctil.

El documento US 5.844.547 describe un aparato y un procedimiento de funcionamiento para manipular la visualización de un objeto en la superficie de una pantalla de un dispositivo de visualización de acuerdo con la detección del contacto en un panel táctil, superpuesto sobre la superficie de la pantalla y la simulación del movimiento del objeto visualizado de acuerdo con las características del contacto del panel táctil adyacente a la imagen del objeto visualizado. Además, datos del objeto que definen la visualización del objeto para cada uno de una pluralidad de estados diferentes del objeto, información de visualización que especifica la forma y las propiedades físicas del objeto y su posición de visualización actual e información de archivo relativa a los datos guardados se almacenan y se acceden para interpretar la manipulación simulada del objeto por las características del contacto con el mismo, para manipular y visualizar consecuentemente la imagen del objeto así manipulada.

### DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

60 Por consiguiente, la presente invención va dirigida a un procedimiento para visualizar un objeto y un terminal capaz de implementar el mismo que obvia sustancialmente uno o más problemas debidos a limitaciones e inconvenientes

de la técnica relacionada. De acuerdo con la invención, se dispone un procedimiento y un terminal de acuerdo con las reivindicaciones independientes. En las reivindicaciones dependientes se exponen desarrollos.

Preferiblemente, pueden visualizarse varios objetos atribuidos a varias funciones proporcionadas en el terminal para maximizar la facilitación y la comodidad del usuario del terminal.

De acuerdo con la invención, un objeto visualizado en una pantalla del terminal puede fijarse a una posición particular de la pantalla en respuesta a una acción táctil de un usuario del terminal.

10 Preferiblemente, se permite que un usuario del terminal fije una posición visualizada de un objeto de varias maneras convenientes.

Otras ventajas, objetivos y características de la invención se expondrán en parte en la siguiente descripción y en parte serán claras para los expertos en la materia tras examinar lo siguiente o pueden derivarse al poner en práctica la invención. Los objetivos y otras ventajas de la invención pueden conseguirse y alcanzarse mediante la estructura que se indica particularmente en la descripción escrita y sus reivindicaciones así como en los dibujos adjuntos.

De acuerdo con la invención, un procedimiento para visualizar un objeto en un terminal que tiene una pantalla táctil de acuerdo con una realización de la presente invención incluye una etapa de visualización del objeto para visualizar el objeto móvil en la pantalla táctil en una primera posición en la pantalla táctil, y una etapa de fijación de la posición del objeto si se realiza una primera acción táctil sobre el objeto, fijando una posición del objeto en la primera posición.

De acuerdo con la invención, un terminal incluye una pantalla táctil y una unidad de control que controla un objeto móvil que se muestra en una primera posición en la pantalla táctil, controlando la unidad de control el objeto visualizado que se encuentra fijo en la primera posición si se realiza una primera acción táctil sobre el objeto visualizado.

Se entiende que tanto la descripción general anterior como la siguiente descripción detallada de la presente invención se dan a modo de ejemplo y explicación y pretenden proporcionar una explicación adicional de la invención tal como se reivindica.

#### **BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS**

35 Los dibujos adjuntos, que se incluyen para proporcionar una mejor comprensión de la invención y se incorporan en esta solicitud y constituyen parte de la misma, ilustran una(s) realización(es) de la invención y, junto con la descripción, sirven para explicar el principio de la invención. En los dibujos:

La figura 1 es un diagrama de bloques esquemático de un terminal móvil de acuerdo con una realización de la presente invención;

La figura 2 es un diagrama de flujo de un procedimiento para visualizar un objeto de acuerdo con una realización de la presente invención; y

Las figuras 3 a 9 son diagramas de imágenes de una pantalla táctil de un terminal para ilustrar un procedimiento para visualizar un objeto de acuerdo con una realización de la presente invención.

#### **DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS REALIZACIONES PREFERIDAS**

Se hará referencia en detalle ahora a las realizaciones preferidas de la presente invención, cuyos ejemplos se ilustran en los dibujos que se acompañan. Siempre que sea posible, los mismos números de referencia se utilizarán en todos los dibujos para referirse a elementos iguales o similares.

La presente invención es aplicable a un puesto terminal tal como un ATM (cajero automático) y similares, así como un terminal móvil, tal como un teléfono móvil, un PDA (asistente personal digital), un PMP (reproductor multimedia portátil), un reproductor de juegos, y similares. De hecho, la presente invención es aplicable a cualquier terminal/pantalla que tenga una pantalla táctil que visualice un objeto. Sin embargo, por conveniencia y simplicidad en la explicación en la siguiente descripción, y únicamente a modo de ejemplo, se describe a continuación la presente invención tal como se aplica a un terminal móvil, tal como un teléfono móvil, en referencia a las figuras. Sin embargo, debe entenderse que la presente invención no se limita a la siguiente descripción y realizaciones.

En primer lugar, se explica con referencia a la figura 1 una configuración de un terminal móvil de acuerdo con la presente invención tal como sigue.

La figura 1 es un diagrama de bloques esquemático de un terminal móvil 100 de acuerdo con una realización de la presente invención.

Haciendo referencia a la figura 1, el terminal móvil 100 de acuerdo con la presente invención incluye preferiblemente una unidad de comunicación 110, una unidad de procesamiento multimedia 120, una pantalla táctil 140, una unidad de memoria 160, una unidad de entrada 150, una unidad de emisión de alarma 130, y una unidad de control 170. Todos los componentes del terminal móvil 100 están conectados y configurados operativamente.

Es evidente que el terminal móvil de acuerdo con la presente invención puede ir provisto de otros elementos adicionales diversos (por ejemplo, una cámara, etc.), así como los elementos mencionados anteriormente. Sin embargo, dado que los elementos adicionales no están relacionados directamente con la presente invención, en la siguiente descripción se omitirán las explicaciones de los elementos adicionales con el fin de proporcionar una explicación más concisa de la presente invención. Y los elementos respectivos se explican tal como sigue.

En primer lugar, la unidad de comunicación 110 es responsable del acceso a una red de comunicaciones móviles y transmisión/recepción de señales de RF. Y la unidad de comunicación 110 permite que el terminal móvil 100 realice comunicación de voz, comunicación por SMS (servicio de mensajes cortos), comunicación por MMS (servicio de mensajería multimedia) con un tercero a través de una red de comunicaciones móviles. Si no es necesaria una función de comunicación para el terminal móvil 100 (por ejemplo, en el caso de que el terminal 100 no sea un teléfono móvil), la unidad de comunicación 110 puede eliminarse (u omitirse) del terminal móvil 100. Es decir, uno o más componentes del terminal móvil 100 que se muestra en la figura 1 pueden ser componentes de otros tipos de terminales tales como puestos terminales de acuerdo con la presente invención.

La unidad de procesamiento multimedia 120 permite que el terminal móvil 100 reproduzca contenidos multimedia tales como archivos de audio, archivos de imágenes, archivos de imágenes en movimiento, y similares. Si la función de reproducción de contenidos multimedia no es necesaria para el terminal móvil 100, la unidad de procesamiento multimedia 120 puede eliminarse u omitirse del terminal móvil 100.

La unidad de memoria 160 almacena software informático (por ejemplo, programas de ordenador) para activar diversas funciones proporcionadas por el terminal móvil 100 y diversos tipos de datos asociados al software. Y la unidad de memoria 160 es capaz de almacenar contenido multimedia, tal como archivos de audio, archivos de imágenes, archivos de imágenes en movimiento, y similares, para reproducirlo por medio de la unidad de procesamiento multimedia 120. La unidad de memoria 160 puede ser la memoria interna y/o una memoria extraíble, tal como un cartucho o una tarjeta de memoria.

La pantalla táctil 140 desempeña la función de unidad de visualización para visualizar una situación operativa en tiempo real del terminal móvil 100 e imágenes de acuerdo con las distintas funciones proporcionadas por el terminal móvil 100. Y la pantalla táctil 140 también puede desempeñar la función de unidad de entrada para recibir diversos comandos táctiles o información introducida por un usuario del terminal. Además, la pantalla táctil 140 puede configurarse con uno de tipo de contacto capacitivo electrostático, de tipo de superposición resistiva de presión, de tipo de control de haz de infrarrojos, de tipo de onda acústica de superficie, de tipo de calibración de tensión integral, de tipo piezoeléctrico, y similares.

Además de la pantalla táctil 140, la unidad de entrada 150 (por ejemplo, teclados, botones, etc.) permite que el usuario del terminal introduzca varios comandos e información. Si solamente es suficiente la pantalla táctil 140 para recibir órdenes e información del usuario, la unidad de entrada 150 o parte de la misma puede omitirse del terminal móvil 100 para simplificar el terminal móvil 100.

La unidad de emisión de alarma 130 incluye preferiblemente por lo menos uno de un altavoz y un motor de vibración. La unidad de emisión de alarma 130 emite sonido y/o vibración para proporcionar una alarma a un usuario si es necesario.

La unidad de control 170 controla la unidad de comunicación 110, la unidad de procesamiento multimedia 120, la pantalla táctil 140, la unidad de memoria 160, la unidad de entrada 150, y la unidad de emisión de alarma 130 para permitir ejecutar, en el terminal móvil 100 u otros tipos de terminales, un procedimiento para visualizar un objeto de acuerdo con la presente invención, el cual se explicará en la siguiente descripción. La unidad de control 170 controla el funcionamiento del terminal móvil 100.

Con referencia a las figuras 2 a 9 se explica un procedimiento para visualizar un objeto en el terminal móvil configurado anterior 100 u otros tipos de terminales de acuerdo con una realización de la presente invención, tal como sigue.

- En particular, la figura 2 es un diagrama de flujo de un procedimiento para visualizar un objeto de acuerdo con una realización de la presente invención, y las figuras 3 a 9 son ejemplos de imágenes de una pantalla táctil de un terminal para ejecutar un procedimiento para visualizar un objeto de acuerdo con una realización de la presente invención. Por comodidad en la explicación de las figuras 3 a 9, se supone que solamente se muestra un objeto a la
- 5 vez en la pantalla táctil. Sin embargo, la presente invención no está limitada a ello y puede aplicarse cuando se muestran múltiples objetos en la pantalla táctil del terminal en un momento determinado. El procedimiento de las figuras 2-9 puede implementarse mediante el terminal móvil 100 de la figura 1 u otro terminal adecuado. Aquí, un objeto comprende un icono
- 10 En primer lugar, se visualiza un objeto 141, tal como se muestra en la figura 3, en la pantalla táctil 140 del terminal (S21). El objeto 141 es móvil hacia una posición aleatoria en la pantalla táctil 140 según lo desee el usuario. El objeto 141 puede moverse de varias maneras. Preferiblemente, se toca el objeto 141 y después se arrastra y se suelta en una posición aleatoria (o posición deseada) en la pantalla táctil 140.
- 15 Por ejemplo, el objeto visualizado 141 se mueve desde la posición que se visualiza inicialmente (tal como se muestra en la figura 3) a una posición A especificada por un usuario del terminal (tal como se muestra en la figura 4), por ejemplo, tocando el objeto 141 en la posición inicial, arrastrando el objeto 141 desde la posición inicial a la nueva posición A, y soltando el objeto 141 en la nueva posición A (S23). Todo esto se realiza por medio de la acción táctil del usuario, por ejemplo, mediante un dedo del usuario.
- 20 Aquí, en este ejemplo, supóngase que la posición especificada A es una posición en la que el usuario del terminal desea fijar el objeto 141 en la pantalla táctil 140. Es decir, se trata de la posición en la pantalla táctil 140 en la que el objeto 141 se visualizará de manera fija, de manera que, tras esta fijación del objeto 141 en la posición A, el usuario no puede mover el objeto 141 tocando y arrastrando el objeto 141 alejándolo de la posición fija A. La fijación de la
- 25 posición de acuerdo con la presente invención se explicará más adelante. Si la fijación de la posición deseada especificada por el usuario del terminal corresponde a una posición de la pantalla original (o una posición de la pantalla inicial/por defecto) y el usuario no desea en absoluto mover el objeto, entonces la etapa S23 puede omitirse. La etapa de mover el objeto en la etapa S23 puede realizarse cualquier número de veces según lo desee el usuario, antes de que el objeto se fije en una posición particular en la etapa S25 que se describe más adelante.
- 30 Posteriormente, una de las acciones táctiles del usuario del terminal, tal como se muestra en las figuras 5A a 5D, se lleva a cabo en el objeto que se visualiza actualmente 141, con el fin de realizar la fijación de la posición del objeto 141 en el lugar deseado de la pantalla táctil 140 (S25). Con referencia a las figuras 5A a 5D se explican diversos ejemplos de las acciones táctiles tal como sigue. Y para los expertos en la materia será claro que los ejemplos de las
- 35 acciones táctiles no se limitan a los que se muestran en las figuras 5A a 5D.
- En un ejemplo, la figura 5A muestra que el objeto 141 puede fijarse en la posición especificada en la pantalla táctil 140 si el usuario del terminal sigue tocando el objeto 141 durante por lo menos un tiempo prescrito (por ejemplo, durante 3 segundos).
- 40 En otro ejemplo, la figura 5B muestra que el objeto 141 puede fijarse en la posición especificada en la pantalla táctil 140 si el usuario del terminal pasa por el objeto 141 por lo menos un número prescrito de veces o durante una determinada duración de tiempo.
- 45 En otro ejemplo, la figura 5C muestra que el objeto 141 puede fijarse en la posición especificada en la pantalla táctil 140 si el usuario del terminal toca simultáneamente una pluralidad de puntos en el objeto 141. Por ejemplo, si el usuario toca el objeto 141 utilizando dos dedos simultáneamente, entonces el objeto 141 puede fijarse en la posición en la pantalla táctil 140.
- 50 En otro ejemplo, la figura 5D muestra que el objeto 141 puede fijarse en la posición especificada en la pantalla táctil 140 si el usuario del terminal toca un icono o un elemento de menú de 'fijación de la posición' 143 dispuesto de manera independiente en la pantalla táctil 140 mientras se selecciona el objeto.
- Una vez que el objeto 141 se encuentra fijo en la posición específica en la pantalla táctil, tal como se muestra en las
- 55 figuras 5A-5D, se proporciona una indicación que informa al usuario de que el objeto 141 se ha fijado en la posición específica en la pantalla táctil. Por ejemplo, puede variarse una forma y/o color del objeto fijo 141 en la pantalla táctil 140, tal como se muestra en la figura 6, para informar visualmente al usuario del terminal de que el objeto 141 está fijo en esa posición. En una realización de la presente invención, la forma puede incluir un texto. En otro ejemplo, puede visualizarse un icono o una indicación gráfica junto al objeto fijo o unido al mismo. Dicha indicación puede
- 60 mostrarse de manera continua al usuario o puede ser una visualización de tipo emergente. En el ejemplo de la figura 6, puede mostrarse un icono marcado como "Fix" como unido al objeto fijo, de modo que el usuario pueda saber que el objeto está fijo. Además, o como alternativa, la unidad de emisión de alarma 130 puede emitir un sonido y/o

vibración de alarma para informar de manera audible y/o táctil al usuario del terminal de que el objeto se ha fijado en la posición en la pantalla táctil.

5 El objeto fijo 141, tal como se muestra en la figura 7, no se mueve y no puede moverse, incluso si el usuario del terminal toca y arrastra y suelta el objeto. Si el usuario del terminal intenta involuntariamente mover el objeto fijo 141 en la pantalla táctil 140, el objeto 141 no se mueve. Como consecuencia, el usuario del terminal es capaz de encontrar fácilmente el objeto 141 en una posición preestablecida (por ejemplo, la posición especificada A) en la pantalla táctil 140, siempre que el usuario quiera utilizar el objeto 141.

10 Mientras tanto, si lo desea, el usuario del terminal puede realizar una acción táctil para liberar la fijación de la posición del objeto en el objeto fijo en posición 141, de modo que el objeto ya no está fijo en esa posición y, una vez más, puede ser móvil en la pantalla táctil (S27).

15 La acción táctil para liberar la fijación de la posición del objeto es idéntica o similar a las acciones táctiles mencionadas anteriormente que se muestran en las figuras 5A a 5D. Por ejemplo, la acción táctil para liberar la fijación de la posición del objeto puede ser una acción de mantener tocando continuamente el objeto fijo durante por lo menos un tiempo prescrito, una acción de pasar por el objeto fijo, una acción de tocar una pluralidad de puntos en el objeto fijo simultáneamente, o una acción de tocar un icono de 'liberación de la fijación de la posición' 145 (figura 5D), mientras que se selecciona el objeto fijo, y similares. De acuerdo con una realización de la invención, puede regularse el tiempo de contacto, el recuento de pasadas, el número de puntos que se tocan simultáneamente en las acciones táctiles y otros asociados a estas acciones táctiles para liberar el objeto fijo, con el fin variarlos de las acciones táctiles mencionadas anteriormente para la fijación de la posición (o para que sean idénticos a éstas). Estas acciones táctiles para la liberación de la fijación del objeto son claras para los expertos en la materia a partir de las figuras 5A a 5D, de las cuales se omiten los detalles.

25 Una vez que se libera la fijación de posición del objeto 141, al usuario se le muestra una indicación que le informa de que la fijación de la posición del objeto 141 se ha liberado. Por ejemplo, una forma y/o color del objeto, tal como se muestra en la figura 8, puede recuperarse a la forma y/o el color original (u otra forma y/o color) para informar visualmente al usuario del terminal de que se ha liberado la fijación de la posición del objeto. En otro ejemplo, puede mostrarse un icono o indicación gráfica visualizado adyacente al objeto liberado o unido al mismo. Dicha indicación puede incluir un mensaje de texto y puede ser una visualización de tipo emergente. Por ejemplo, puede visualizarse un icono marcado como "no fijo" o "móvil" junto al objeto liberado. Además, o como alternativa, la unidad de emisión de alarma 130 puede emitir el sonido y/o vibración de alarma para informar de manera audible y táctil al usuario del terminal de que la fijación de la posición del objeto se ha liberado.

35 Una vez que se libera la fijación de la posición del objeto 141, el objeto 141, tal como se muestra en la figura 9, puede moverse a otra posición a partir de la posición especificada A, según desee el usuario (S29).

40 Por consiguiente, la presente invención proporciona los siguientes efectos o ventajas.

45 En primer lugar, puede fijarse una posición de un objeto visualizado en una pantalla táctil de acuerdo con un solo toque (o acción táctil) en la pantalla táctil por un usuario del terminal (por ejemplo, utilizando un dedo). Una vez que se ha fijado la posición del objeto, incluso si el usuario del terminal intenta involuntariamente mover el objeto arrastrando y soltando el objeto en la pantalla táctil, el objeto no se mueve. Por lo tanto, el usuario del terminal puede fijar fácilmente y de manera conveniente la posición de la visualización de cualquier objeto deseado en la pantalla táctil, con lo cual el usuario puede localizar fácilmente el objeto deseado en la pantalla táctil posteriormente, si se desea.

50 Para los expertos en la materia será evidente que pueden introducirse diversas modificaciones y variaciones en la presente invención sin apartarse del alcance de las reivindicaciones que se adjuntan. Por ejemplo, en un terminal se dispone un dispositivo emisor de luz (LED) para emitir luz si una posición de un objeto es fija. De este modo, el terminal puede configurarse para informar a un usuario del terminal de la fijación de la posición del objeto.

55 Por lo tanto, se pretende que la presente invención cubra las modificaciones y las variaciones de esta invención siempre que éstas caigan dentro del alcance de las reivindicaciones adjuntas.

**REIVINDICACIONES**

1. Procedimiento para visualizar y fijar un objeto (141) que comprende un icono para ejecutar una función en un terminal (100) que tiene una pantalla táctil (140), incluyendo el procedimiento:
- 5       visualizar (S21) el objeto móvil en una primera posición en la pantalla táctil de manera que el objeto puede alejarse de la primera posición a una segunda posición aleatoria en la pantalla táctil según desee el usuario, mediante una acción de tocar y arrastrar;
- en el que:
- se dispone un icono (143) para la fijación de la posición de manera independiente del objeto en la
- 10   pantalla táctil; y
- en respuesta a la manipulación del icono para la fijación de la posición mientras el objeto se selecciona, fijar (S25) el objeto en la primera posición para utilizarlo el usuario de manera que el objeto no puede alejarse de la primera posición por una acción de tocar y arrastrar.
- 15 2. Procedimiento según la reivindicación 1, en el que el objeto móvil se distingue visualmente del objeto fijo.
3. Procedimiento según la reivindicación 2, en el que una forma del objeto móvil es diferente de la del objeto fijo cuando el objeto móvil se convierte en el objeto fijo en respuesta a la manipulación del icono para la fijación de la posición.
- 20 4. Procedimiento según la reivindicación 2, que incluye, además:
- indicar si el objeto está fijo o no visualizando por lo menos uno de un icono, una indicación gráfica, una animación, y un mensaje de texto.
- 25 5. Procedimiento según la reivindicación 2, que incluye, además:
- indicar si el objeto está fijo o no alterando una forma de una parte superior izquierda del objeto movido cuando se ve el objeto de manera que se altera una forma del contorno de la parte superior izquierda del objeto movido.
- 30 6. Procedimiento según la reivindicación 2, que indica, además, si el objeto está fijo o no visualizando un icono en un lado del objeto.
7. Procedimiento según la reivindicación 6, en el que el lado es una parte superior izquierda del objeto cuando se ve el objeto.
- 35 8. Procedimiento según cualquiera de las reivindicaciones 1 a 7, que incluye, además:
- emitir por lo menos un sonido y una vibración para informar de manera audible o táctil de que el objeto está fijo en la primera posición.
- 40 9. Terminal que comprende:
- una pantalla táctil (140) configurada para visualizar en la misma un objeto (141) que comprende un icono para ejecutar una función; y
- una unidad de control (170) configurada para visualizar el objeto móvil en una primera posición en la
- 45   pantalla táctil de manera que el objeto puede alejarse de la primera posición a una segunda posición aleatoria en la pantalla táctil según desee el usuario mediante una acción de tocar y arrastrar;
- en el que:
- se dispone un icono (143) para la fijación de la posición de manera independiente del objeto en la
- pantalla táctil; y
- la unidad de control está configurada además, para, en respuesta a la manipulación del icono para la
- 50   fijación de la posición mientras el objeto se selecciona, fijar el objeto en la primera posición para utilizarlo el usuario de manera que el objeto no puede alejarse de la primera posición por una acción de tocar y arrastrar.
10. Terminal según la reivindicación 9, en el que el objeto móvil se distingue visualmente del objeto fijo.
- 55 11. Terminal según la reivindicación 10, en el que una forma del objeto móvil es diferente de la del objeto fijo cuando el objeto móvil se convierte en el objeto fijo en respuesta a la manipulación del icono para la fijación de la posición.
12. Terminal según la reivindicación 10, en el que la unidad de control está configurada, además, para indicar si el objeto está fijo o no visualizando por lo menos uno de un icono, una indicación gráfica, una animación, y un mensaje
- 60   de texto.

13. Terminal según la reivindicación 10, en el que la unidad de control está configurada, además, para indicar si el objeto está fijo o no alterando la forma de una parte superior izquierda del objeto movido cuando se ve el objeto de manera que se altera una forma del contorno de la parte superior izquierda del objeto movido.

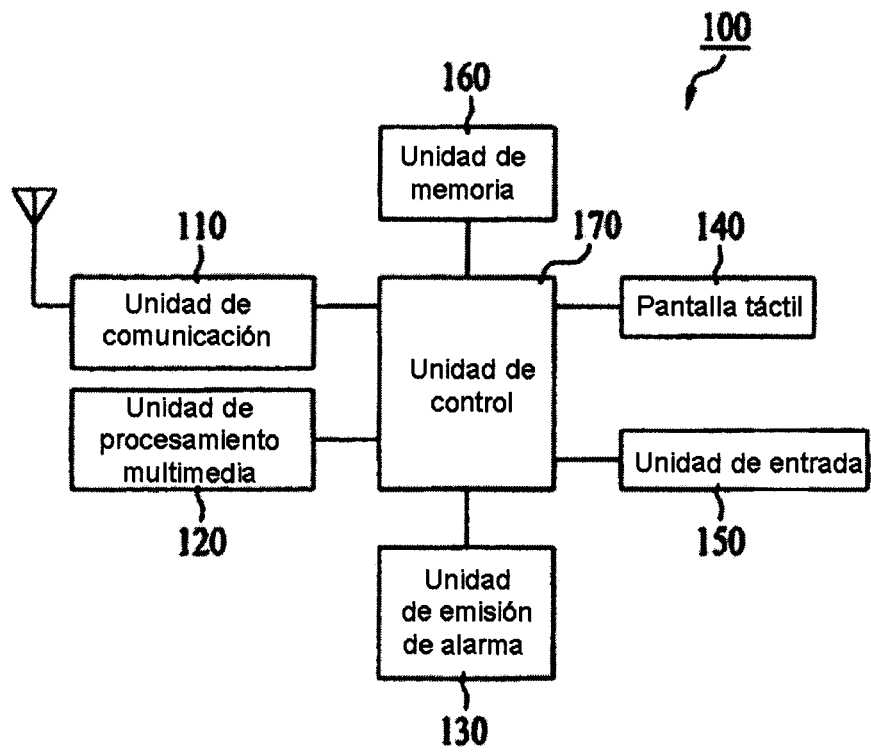
5 14. Terminal según la reivindicación 10, en el que la unidad de control está configurada, además, para indicar si el objeto está fijo o no mostrando un icono en un lado del objeto.

15. Terminal según la reivindicación 14, en el que el lado es una parte superior izquierda del objeto cuando se ve el objeto.

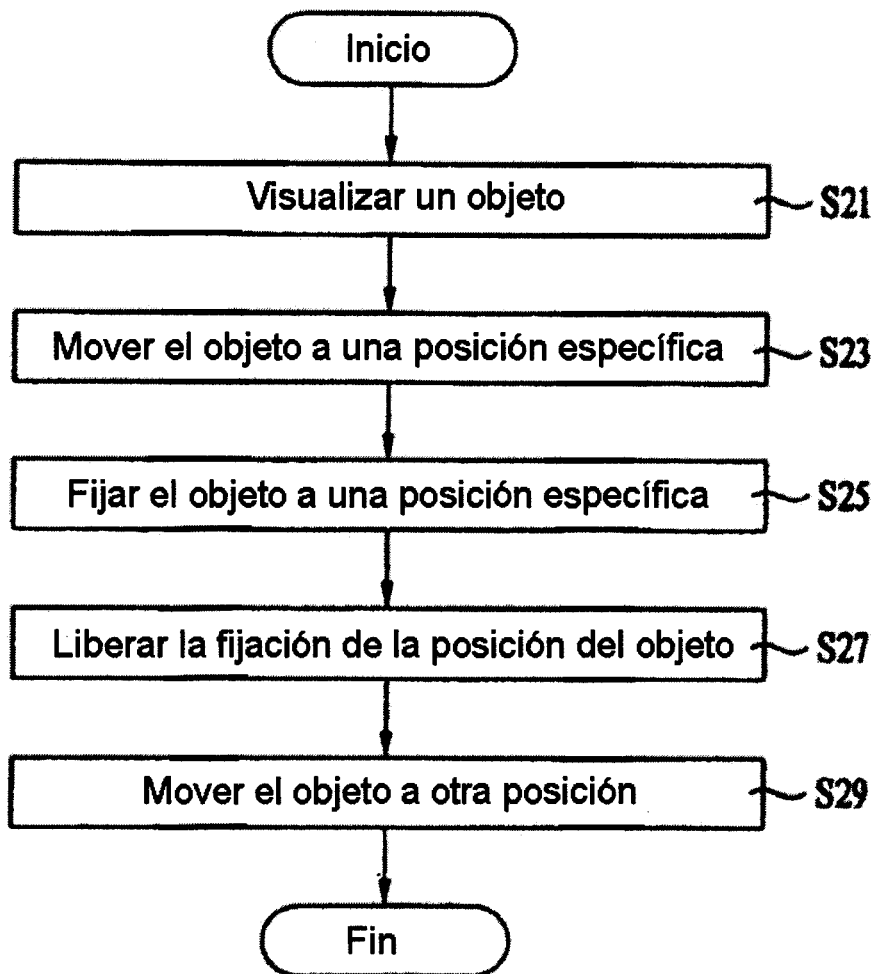
10



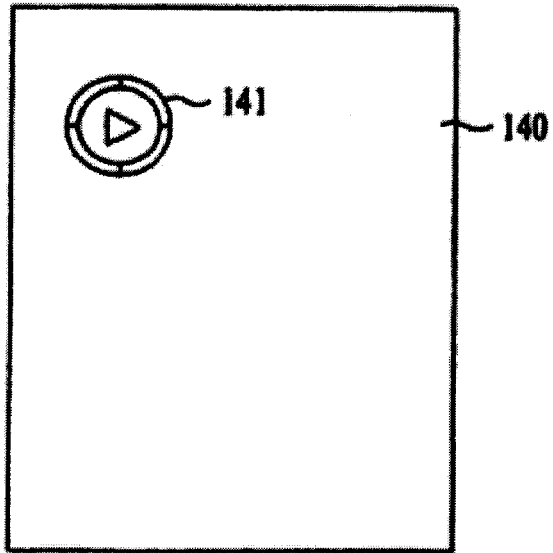
**FIG. 1**



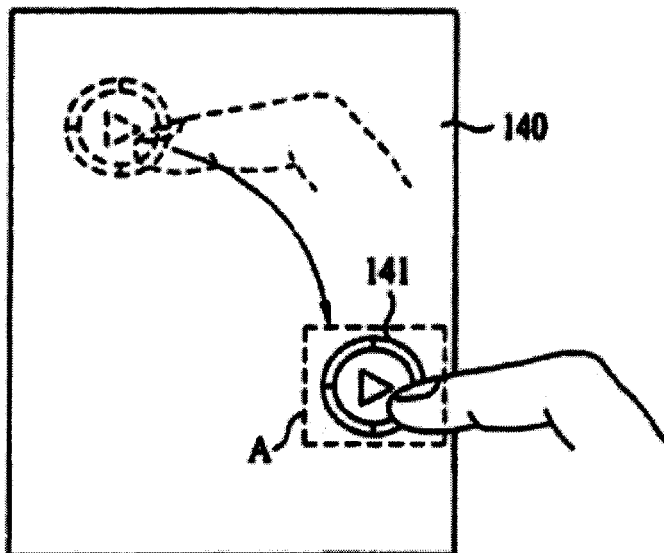
**FIG. 2**



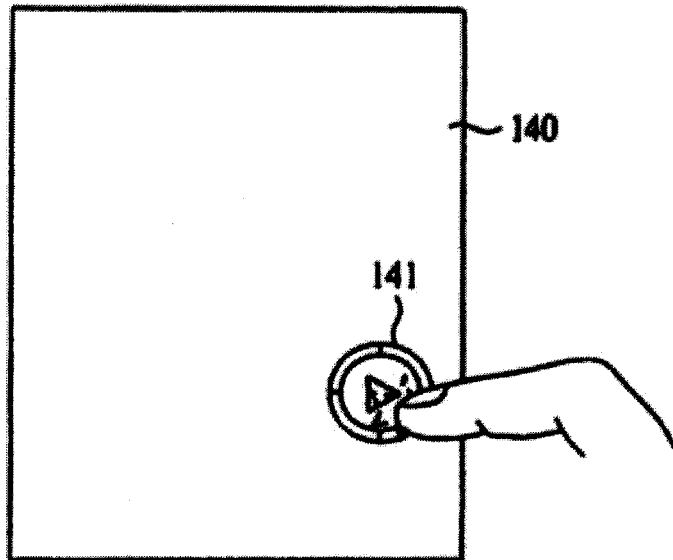
**FIG. 3**



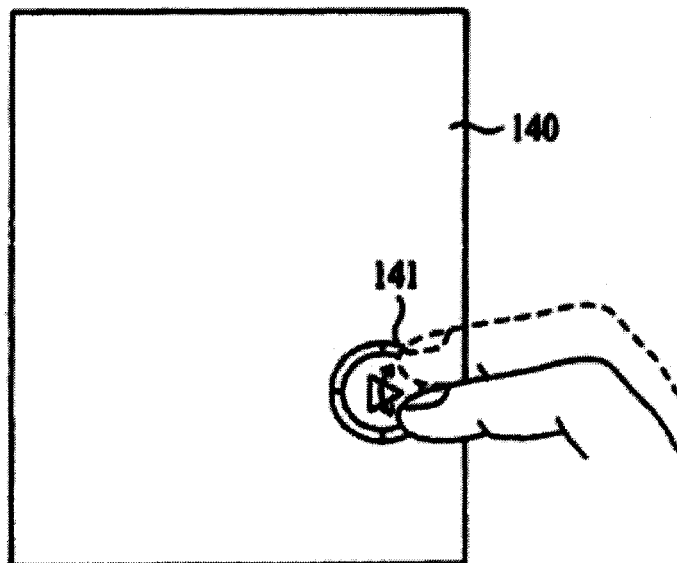
**FIG. 4**



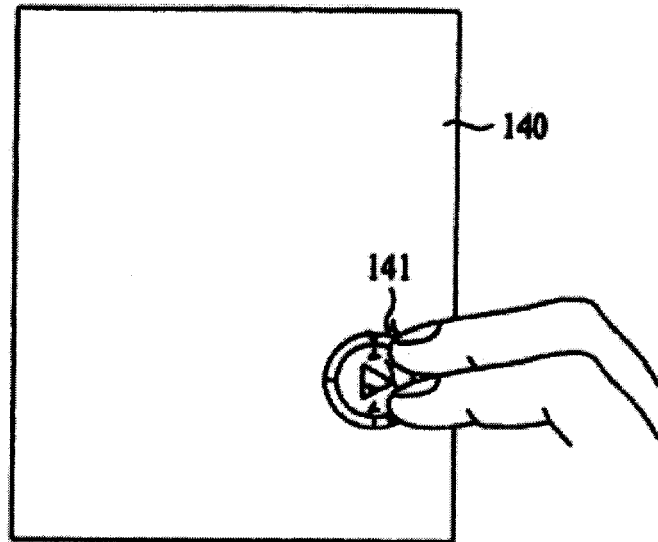
**FIG. 5A**



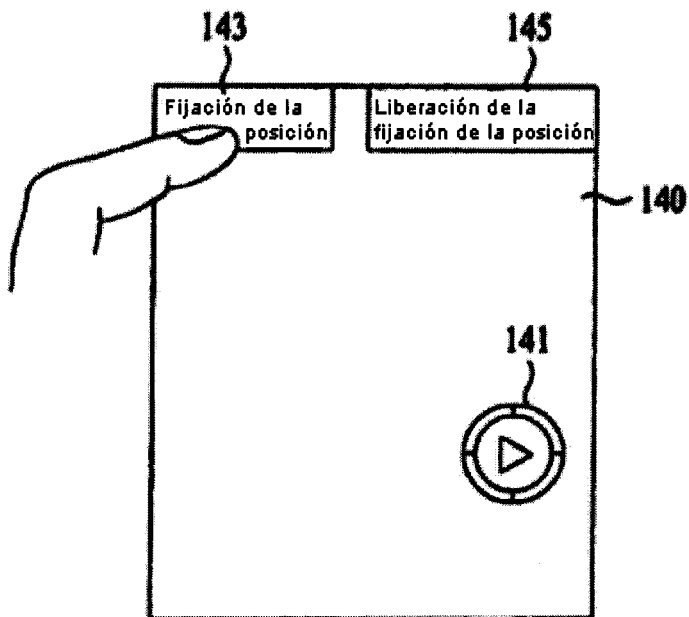
**FIG. 5B**



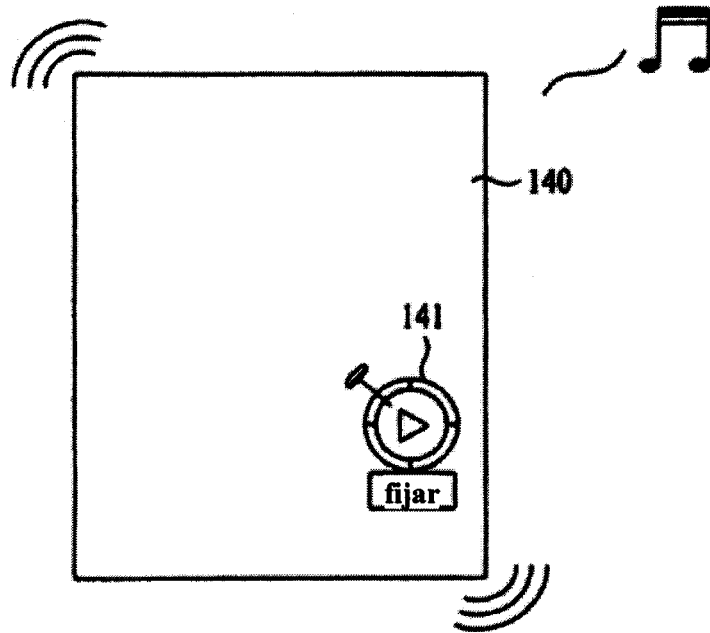
**FIG. 5C**



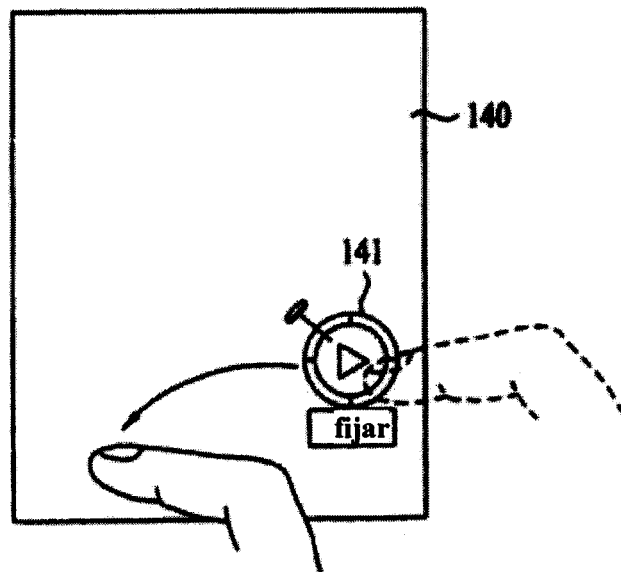
**FIG. 5D**



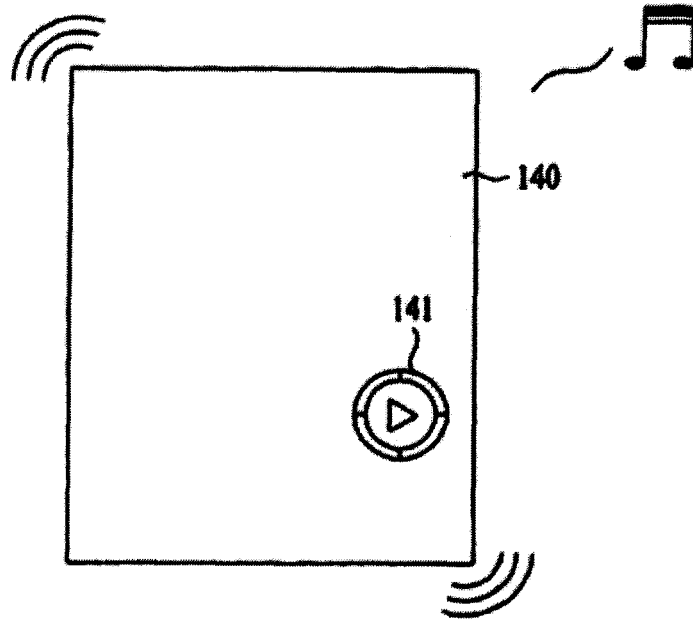
**FIG. 6**



**FIG. 7**



**FIG. 8**



**FIG. 9**

