(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2021-0027199
(43) 공개일자 2021년03월10일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
*G06Q 50/12* (2012.01) *G06Q 20/32* (2012.01)
*G06Q 30/06* (2012.01) *H04W 4/80* (2018.01)
(52) CPC특허분류
*G06Q 50/12* (2013.01)
*G06Q 20/325* (2013.01)
(21) 출원번호 10-2020-0109929
(22) 출원일자 2020년08월31일
심사청구일자 없음
(30) 우선권주장
1020190107028 2019년08월30일 대한민국(KR)

(71) 출원인
**김시환**
경기도 광주시 초월읍 대쌍령길 22
(72) 발명자
**김시환**
경기도 광주시 초월읍 대쌍령길 22

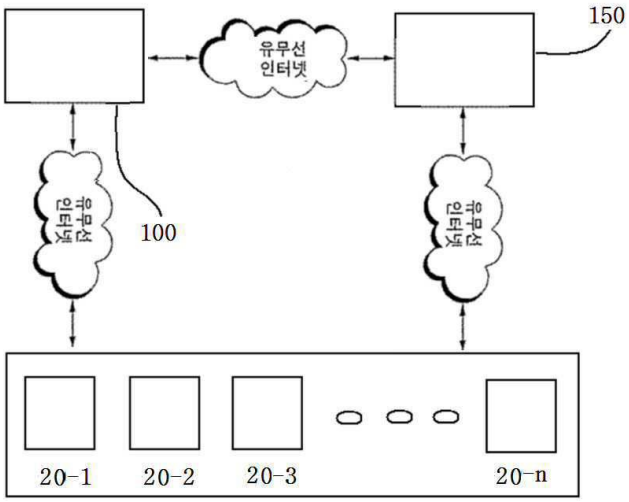
전체 청구항 수 : 총 2 항

(54) 발명의 명칭 **숙박 업소에서의 컨텐츠 제공 시스템**

## (57) 요 약

본원발명은, 휴대용 단말기(20)는 "URL 정보 문자(14)"에 의하여 서버와 연결되고, 서버에는 "URL 정보 문자(14)"와 함께, 구분 문자(15), 가맹점 식별 문자(16) 및 테이블 식별 문자(17) 정보도 전송되고, 구분 문자(15) 뒤의 문자는 서버(10)가 정보로 인식하고, 서버(100)는 구분 문자(15) 뒤에 위치한 가맹점 식별 문자(16)에 의하여 휴대용 단말기(20)가 위치한 가맹점을 확인하고, 상기 가맹점의 메뉴나 상품 정보를 상기 휴대용 단말기(20)에 전송하므로서, 식당의 사용자가 별도로 어플리케이션을 다운로드 받지 않고 서버와 연결되어, 상품 주문 및 결재가 가능하고, 상기 연결된 서버는 주문 혹은 결재된 정보를 식당 운영자에게 제공하므로서, 주문과 결재과정 종래와는 다르게 훨신 편리하게 진행될 수 있게 된다.

*대 표 도* - 도5



(52) CPC특허분류
*G06Q 30/06* (2013.01)
*H04W 4/80* (2018.02)

# 명 세 서

## 청구범위

### 청구항 1

휴대용 단말기(20)는 “URL 정보 문자(14)”에 의하여 서버와 연결되고,

서버에는 “URL 정보 문자(14)”와 함께, 구분 문자(15), 가맹점 식별 문자(16) 및 테이블 식별 문자(17) 정보도 전송되고,

구분 문자(15) 뒤의 문자는 서버(10)가 정보로 인식하고, 서버(100)는 구분 문자(15) 뒤에 위치한 가맹점 식별 문자(16)에 의하여 휴대용 단말기(20)가 위치한 가맹점을 확인하고, 상기 가맹점의 메뉴나 상품 정보를 상기 휴대용 단말기(20)에 전송하는 것을 특징으로 하는 근거리 통신을 이용한 주문 시스템.

### 청구항 2

제 1항에 있어, 상기 휴대용 단말기(20)의 입력장치를 통하여 선택된 메뉴나 상품의 결재가 선택되면, 서버(100)의 제어부(101)는 결재가 가능한 별도 서버(150)에 휴대용 단말기(20)가 연결되도록 하고, 휴대용 단말기(20)는 별도 서버(150)를 통하여 결재를 실시하는 것을 특징으로 하는 근거리 통신을 이용한 주문 시스템.

## 발명의 설명

### 기 술 분 야

[0001] 본 발명은 숙박 업소에서의 컨텐츠 제공 시스템에 관한 것으로서, 더 자세하게는 수십 ㎝ 이내의 거리에서 초근거리 통신망과 휴대용 단말기를 사용하여 숙박업소 등에에서 컨텐츠를 사용할 수 있으며, 경우에 따라서는 콘텐츠 사용에 대한 결재도 가능하도록 하는 숙박 업소에서의 컨텐츠 제공 시스템에 관한 것이다.

### 배 경 기 술

[0002] 최근 들어, 스마트폰이 대중화되면서 우리 일상이 과거와 많이 달라졌다. 점심이나 저녁 때 팀원들끼리 식당에 가면 음식 주문을 한 후 서로 말을 하지 않고 고개를 숙인 채 스마트폰만 들여다 본다. 즉, 스마트폰은 일상을 바꿔놓았다. 학교 앱을 실행해 편리하게 수강신청을 하고 ‘도서관’을 눌러 열람실을 예약하며 식당 메뉴를 스마트폰으로 확인한다.

[0003] 결과적으로 스마트폰 시대에 스마트폰의 기능을 활용한다면, 식당이나 가게 등에서 주문과 결재를 할 때 상당히 편리한 기능을 제공할 수 있을 것이다. 즉, 스마트폰의 사용이 보편화되고 스마트폰 애플리케이션이 널리 사용됨에 따라 스마트폰을 이용하여 직접 매장에 방문하지 않고 영화 예약을 하거나 음식을 주문하는 사용자가 증가하고 있다. 또한, 식당을 방문하여야 하는 입장에서는 스마트폰으로 주문하고 결재까지 할 수 있다면 훨씬 편리한 여가 생활을 제공할 수 있을 것이다.

[0004] 즉, 종래에는 대한민국 공개 특허 제10-2014-0134152호에서는 “예약자 단말로부터 예약정보를 수신 함에 따라, 상기 예약정보에 의해 지정되는 식당으로 이동하는, 상기 예약자 단말의 이동속도를 계산하는 이동속도 계산부; 상기 계산된 이동속도에 따른, 상기 식당에 상기 예약자 단말이 도착하는 도착예정시각을 예측하는 도착예정시각 예측부; 상기 도착예정시각을 고려하여, 상기 예약정보에 의해 지정되는 메뉴의 조리 개시 시점을 결정하는 조리 개시시점 결정부; 및 상기 결정된 조리 개시 시점을 상기 식당과 관련되는 식당 단말에 제공하는 조리 개시 시점 제공부를 포함하는 위치기반 예약주문 관리 시스템.”을 제공하고,

[0005] 대한민국 등록 특허 제10-1417870호에서는 “식당의 관리 단말기로 예약 관련 데이터를 전송하며, 식당에서는 상기 관리 단말기를 통해 주문이 수신되면 주방으로 전송된 주문이 바로 연결되어 대기 주문 수에 포함되며, 상기 대기 주문 수에 포함된 정보는 웹서버를 통해 사용자의 스마트폰에 내장된 상기 음식 주문 앱에 제공되며, 상기 예약 단계에서 음식 주문이 완료된 이후에는 상기 주문된 음식이 제공될 때까지 광고 동영상, 게임 또는 음악이 제공되며, 상기 식당의 관리 단말기로부터 웹서버로 전송되는 데이터는 식당 관리자에 의해 직접 업데이트 되는 테이블 현황, 결제 상황, 식당의 위치와 메뉴 데이터 또는 관리 단말기에서 자동으로 업데이트 되는 주

문, 예약 현황 데이터인 것을 특징으로 하는 스마트폰을 이용한 음식 주문 방법.” 을 제공한다.

[0006] 그러나, 종래의 주문이나 결재 시스템은 어플리케이션을 다운로드 받아야 하며, 더구나 식당의 종류가 여러개일 경우에는 모든 식장 종류마다 어플리케이션을 다운로드 받아야 하는 단점이 존재하게 된다.

[0007] 따라서, 식당 등의 사용자가 어플리케이션을 다운로드 받지 않고도 주문 할 수 있고, 좌석에 대한 정보도 바로 알 수 있어, 음식을 제공하는 식당의 운영자도 훨씬 편리하게 음식을 제공할 수 있도록 하는 근거리 통신을 이용한 주문 시스템의 개발이 절실한 실정이다.

[0008] 선행기술문헌

[0009] 인용문헌 1: 대한민국공개특허 10-2014-0134152, 공개일(2014년11월21일)

[0010] 인용문헌 2: 대한민국등록특허 10-1417870, 등록일(2014년07월03일)

## 발명의 내용

### 해결하려는 과제

[0011] 본 발명의 목적은, 숙박업소의 사용자가 별도로 어플리케이션을 다운로드 받지 않고, 근거리 통신 망 혹은 QR 코드를 사용하여 영업장 정보와 좌석 정보를 얻고, 서버와 연결하여 컨텐츠 사용이 가능하도록 하고, 상기 서버는 컨텐츠 사용 혹은 결재된 정보를 영업장 운영자에게 제공할 수 있도록 하는 숙박 업소에서의 컨텐츠 제공 시스템을 제공하고자 한다.

### 과제의 해결 수단

[0012] 상기 목적은, 휴대용 단말기(20)는 “URL 정보 문자(14)” 에 의하여 서버와 연결되고, 서버에는 “URL 정보 문자(14)” 와 함께, 구분 문자(15), 가맹점 식별 문자(16) 및 테이블 식별 문자(17) 정보도 전송되고, 구분 문자(15) 뒤의 문자는 서버(10)가 정보로 인식하고, 서버(100)는 구분 문자(15) 뒤에 위치한 가맹점 식별 문자(16)에 의하여 휴대용 단말기(20)가 위치한 가맹점을 확인하고, 상기 가맹점의 메뉴나 상품 정보를 상기 휴대용 단말기(20)에 전송하므로서 달성된다.

[0013] 그리고,상기 휴대용 단말기(20)의 입력장치를 통하여 선택된 메뉴나 상품의 결재가 선택되면, 서버(100)의 제어부(101)는 결재가 가능한 별도 서버(150)에 휴대용 단말기(20)가 연결되도록 하고, 휴대용 단말기(20)는 별도 서버(150)를 통하여 결재를 실시한다,

### 발명의 효과

[0014] 본 발명에 따르면, 숙박업소의 사용자가 별도로 어플리케이션을 다운로드 받지 않고 서버와 연결되어, 컨텐츠 사용 및 결재가 가능하고, 상기 연결된 서버는 컨텐츠 사용 혹은 결재된 정보를 영업장 운영자에게 제공하므로서, 콘텐츠 사용을 종래와는 다르게 훨신 편리하게 진행될 수 있게 된다.

### 도면의 간단한 설명

[0015] 도 1내지 도 3은 본원 발명이 실시되는 방법을 나타내는 실시예의 도면이다.

도 4내지 도 8은 본원 발명을 구성하는 시스템의 구성을 나타낸 실시예의 도면이다.

도 9와 도 10은 서버의 데이터 베이스에 정보를 저장하는 방법을 나타낸 실시예의 도면이다.

도 11내지 도 14는 본원 발명이 실행되는 과정에서 디스플레이에 표시되는 방법을 나타내는 실시예의 도면이다.

도 15는 본원 발명의 근거리 통신칩의 구성을 나타낸 실시예의 도면이다.

도 16은 QR 코드를 이용한 실시간 알고리즘의 생성 방법을 나타낸 실시예의 도면이다.

도 17은 코드 생성기의  블럭도를 나타낸 도면이다.

도 18내지 도 22는 근거리 통신칩이 무선충전 시스템에 적용되는 실시예를 나타낸 도면이다.

도 23은 무선충전 시스템의 동작 실시예를 나타낸 도면이다.

도 24는 근거리 통신칩의 사용 실시예를 나타낸 실시예의 도면이다.

도 25는 무선충전 시스템의 사용 실시예를 나타낸 실시예의 도면이다.

도 26은 식당이나 커피숍에 적용되는 경우의 구성도를 나타낸 실시예의 도면이다.

도 27은 운영자 단말기의 디스플레이에 표시되는 실시예를 나타낸 도면이다.

도 28내지 도 30은 숙박 업소에서 적용되는 방법을 나타내는 실시예의 도면이다.

도 31은 배달점 운영자 단말기의 디스플레이에 표시되는 방법을 나타낸 실시예의 도면이다.

도 32는 배달점 운영자 단말기와 숙박업소 운영자 단말기의 연결 방법을 나타낸 실시예의 도면이다.

도 33은 쿠폰 발행 리스트가 디스플레이에 표시된 실시예의 도면이다.

도 34는 상기 전달 창(181)이 입력장치를 통하여 선택되었을 때, “문자 전송 창(181a)”가 디스플레이에 표시되는 실시예의 도면이다.

도 35와도 36은 문자를 통하여 쿠폰이 전달된 실시예의 도면이다.

## *발명을 실시하기 위한 구체적인 내용*

[0016] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명에 따른 실시 예를 상세하게 설명한다. 본 발명의 구성 및 그에 따른 작용 효과는 이하의 상세한 설명을 통해 명확하게 이해될 것이다.

[0017] 또한, 공지된 기술 구성에 대해서는 구체적인 설명은 생략할 수도 있다.

[0018] 도 1내지 도 3은 본원 발명이 실시되는 방법을 나타내는 실시예의 도면이다.

[0019] 도 1의 도면에서처럼, 본원 발명의 사용자는 테이블(5) 상단에 구비된 근거리 통신칩(10) 상단에 휴대용 단말기(20)(스마트 폰)를 올려 놓으므로서, 주문 및 결재가 가능하게 된다.

[0020] 그리고, 도 2의 도면은 근거리 통신칩의 개요도를 나타낸 실시예의 도면이다, 본원 발명에서 근거리 통신 칩(10)은 수십 cm 이내로 통신이 가능한 통신 수단을 의미한다. 그리고, 또한 본원 발명에서는 근거리 통신칩(10)으로 NFC(Near Field Communication) 태그 형태의 근거리 통신 수단을 사용한다.

[0021] 즉, 도 2의(B)에 도시된 바와 같이, 상기 근거리 통신칩(10)은, 맨 아래에 접착제가 코팅된 필름 형태의 부착 필름(11)이 구비되어 근거리 통신칩(10)을 테이블 등에 부착하고, 상기 부착 필름 위에 NFC 태그 부품(12)이 구비되며, 다시 맨 위에 보호필름(13)(상기 보호 필름에 QR 코드가 인쇄될 수 있다.)이 구비되어, NFC 태그 부품을 보호한다.

[0022] 또한, 도 2의(A)에 도시된 바와 같이 가운데 중심에는 NFC 태그 부품(12)(메모리, CPU 등 부품이 포함된다)이 구비되고, 가장자리에는 NFC 태그 안테나(12a)가 구비된다.

[0023] 그리고, 본원 발명의 NFC 태그는 휴대용 표시장치(20)인 스마트폰을 통하여 정보가 읽혀질 수 있도록 만들어지는 것이 전제된다. 따라서, NFC 태그의 크기도 스마트폰으로 읽혀지지 쉽도록 만들어져야 한다. 도 2의(A)는 NFC 태그의 크기를 나타낸 실시예의 도면이다.

[0024] - 본원 발명의 NFC 태그는 직사각형의 모양이며, 세로의 길이(도 2의 (A)에서 A)가 가로의 길이(도 2의 (A)에서 B)보다 더 길다.

[0025] - 스마트폰의 주력 모델의 화면이 6 인치까지 커지고 있으므로, 도 2의 (A)에서 B(NFC 태그의 가로 길이)의 길이도 3cm 이상은 되어야 한다. 그리고 도 2의 (A)에서 A(NFC 태그의 세로 길이)의 길이도 4cm 이상은 되어야 한다. 즉, NFC 태그가 어느정도 크기를 가져야 스마트폰으로 NFC 태그의 위치를 확인하여 쉽게 정보를 받아 들일 수 있게 된다. 그리고, 너무 클 필요는 없으므로 상기 B 의 길이는 7 cm 이하, 상기 A의 길이는 9 cm 이하면 적당하다.

[0026] 본원 발명의 특징은 어플리케이션을 다운로드 받지 않고, 주문 혹은 결재가 가능하도록 하는 방법을 제공한다. 띠라서, 근거리 통신칩(10)에 휴대용 단말기(20)가 접속될 때, 근거리 통신칩(10)으로부터 휴대용 단말기(20)에 주문 결제에 필요한 데이터가 전송된다.

[0027] 즉, 휴대용 단말기(20)는 근거리 통신칩(10)으로부터, 서버(100)와 연결될 수 있는 URL 정보, 가맹점(식당이나 커피숍 혹은 판매점) 정보, 및 테이블(5) 위치 정보를 수신 받는다.

[0028] 도 3은 근거리 통신칩(10)으로부터 상기 정보를 수신 받을 수 있는 방법을 나타낸 실시예의 도면이다.

[0029] 이때, 서버와 연결되고, 가맹점 정보와 테이블 정보를 수신 받는 단계는 아래와 같다.

[0030] - 도 3의 실시예의 방법으로 수신 받은 “URL 정보 문자(14)”에 의하여 서버와 연결된다.(이때, 휴대 단말기(20)의 입력장치를 통하여 “확인 혹은 동의”와 같은 선택이 입력되어야 할 수도 있다.)

[0031] - 서버에는 “URL 정보 문자(14)”와 함께, 구분 문자(15), 가맹점 식별 문자(16) 및 테이블 식별 문자(17) 정보도 전송된다.

[0032] - 도 3의 실시예에서 “??”로 예시된 구분 문자(15) 뒤의 문자는 서버(10)가 정보로 인식한다. 따라서, 가맹점 식별 문자(16)와 테이블 식별 문자(17)는 서버(100)가 정보로 인식한다.

[0033] 한편, 도 3의 실시예에서는 가맹점 식별 문자(16)와 테이블 식별 문자(17)를 “0000”와 “000”의 형태로 했으나, 미리 정해진 식별 코드로 만들 수 있음은 당연하다. 예를들어 가맹점 식별 문자(16)가 "KA01"이면 서버(100)가 강남구 제 1번 가맹점으로 인식할 수 있고, 테이블 식별 문자(17)가 “002”이면 서버(100)가 2 번째 테이블로 인식할 수 있다. 또한, “--”이면 서버는 가맹점 식별 문자(16)와 테이블 식별 문자(17)를 구분하는 문자로 인식할 수 있다.

[0034] 아울러, 본원 발명의 또 다른 특징은 도 3의 실시예에 도시된 정보를 QR 코드를 통하여서도 얻을 수 있다. 따라서 본원 발명의 근거리 통신칩(10)의 상단에 구비된, NFC 태그 부품(12)을 보호하는 보호 필름(13)에 QR 코드가 인쇄될 수 있다.

[0035] 따라서, 본원 발명의 휴대용 단말기(20) 사용자의 선택에 의하여 도 3의 정보가 근거리 통신칩(10)으로부터 수신 받을 수 있고, 또한 QR 코드로부터 인식될 수도 있다. 물론, QR 코드 이외에 정보를 저장하는 코드를 통하여 인식될 수도 있으므로, QR 코드 이외에 정보를 자장할 수 있는 코드는 본원 발명의 실시예에 포함된다고 할 수 있다.

[0036] 도 4내지 도 8은 본원 발명을 구성하는 시스템의 구성을 나타낸 실시예의 도면이다.

[0037] 도 4에 도시된 바와 같이 본원 발명의 기본 구성은, 휴대용 단말기(스마트폰)(10), 서버(100) 및 운영자 단말기(30)이다. 즉, 휴대용 단말기(20)를 통하여 서버(100)와 정보를 주고 받고 정보가 선택되며, 그리고, 상기 서버(100)는 상기 주고 받은 정보와 선택된 정보를 운영자 단말기(30)에 전송한다.

[0038] 도 5에 도시된 바와 같이, 임의의 가맹점 내에서 제 1 테이블(5)의 근거리 통신칩(10)과 연결된 휴대용 단말기를 20-1이라 하고, 제 2 테이블(5)의 근거리 통신칩(10)과 연결된 휴대용 단말기를 20-2이라 하고, 마찬가지로 제 n 테이블의 근거리 통신칩(10)과 연결된 휴대용 단말기를 20-n이라 하면, 상기 휴대용 단말기는 서버(100)와 각각 연결된다.

[0039] 이때, 상기 휴대용 단말기가 연결되는 방법은 도 3의 실시예에 준하게 된다.

[0040] 물론, 상기의 표현을 달리하면, 제 1 테이블(5)의 NFC 태그에 저장된 정보(혹은 정보가 저장된 코드, 예를들면 QR 코드)를 인식한 휴대용 단말기를 20-1이라 하고, 제 2 테이블(5)의 NFC 태그에 저장된 정보(혹은 정보가 저장된 코드, 예를들면 QR 코드)를 인식한 휴대용 단말기를 20-2이라 하고, 마찬가지로 제 n 테이블(5)의 NFC 태그에 저장된 정보(혹은 정보가 저장된 코드, 예를들면 QR 코드)를 인식한 휴대용 단말기를 20-n이라 할 수 있다.

[0041] 또한, 본원 발명의 휴대용 단말기(20)는 별도 서버(150)와도 접속가능하며, 이 경우는 최초로 접속된 서버(100)에 의하여, 별도 서버(150)의 URL 정보틀 얻게 되어 접속된다.

[0042] 이때, 별도 서버(150)는 광고를 제공하거나 결재 기능을 제공하는 적어도 2 개 이상의 서버일 수 있다.

[0043] 도 6은 가맹점 운영자 단말기(30)의 연결을 나타낸 실시예의 도면이다. 고객이 사용하는 휴대용 단말기(20)는 근거리 통신칩(10) 혹은 근거리 통신칩(10) 상단에 인쇄된 정보를 저장하는 코드를 통하여 서버(100)에 연결된다. 그러나, 가맹점 운영자 단말기(30)는 가맹점 운영자 단말기(30)에 저장된 어플리케이션의 실행으로 서버(100)와 연결된다.

[0044] 이때 가맹점 운영자 단말기(30)도 별도 서버(150)와 연결된 수 있다.

[0045] 따라서, 운영자 단말기(30)에는 운영자 단말기(30)가 관리하는 영업장에 구비된 n개의 근거리 통신칩(10)에 대

한 리스트가 저장된다.

[0046] 즉, 상기 운영자 단말기(30)에는 어플리케이션 프로그램이 저장되어 운영되며, 상기 운영자 단말기(30)에는 상기 운영자 단말기(30) 관리하는 근거리 통신칩(10)에 대한 리스트가 저장된다. 따라서, 상기 근거리 통신칩(10)을 통하여 휴대용 단말기(스마트폰)(20)에서 콘텐츠 실행이 이루워지면, 상기 서버(100)는 상기 운영자 단말기(30)에 상기 콘텐츠 실행 기록에 대한 정보를 전송한다.

[0047] 도 7은 서버(100)와 휴대용 단말기(20)의 구성을 나타낸 블록도이다. 유무선 인터넷 통신 시스템 내에서의 서버(100)는 유무선 인터넷을 통하여 각종 정보를 제공하여 서비스를 운영하기 위한 시스템을 구성하고 있는 장치이다. 상기 서버(100)의 관리자 혹은 운영자들이 정보를 입력 관리하는 입력부(103), 정보를 출력하거나 디스플레이 할 수 있는 출력부(105), 각종 정보와 서비스 운영에 관한 정보를 저장하는 데이터 베이스부(104), 정보를 제어하고 통제하며 출력하는 것을 관장하는 제어부(101), 및 인터넷을 통하여 통신을 가능하게 하는 통신부(102)가 구성된다.

[0048] 그리고 정보는, 이미지, 동영상, 텍스트 등 모든 정보 파일을 의미한다.

[0049] 그리고, 휴대용 단말기(혹은 휴대용 컴퓨터 혹은 스마트폰)(20)는 다양한 정보를 유무선 인터넷(혹은 통신망)을 통하여 송 수신할 수 있고, 필요한 정보를 디스플레이에 표시할 수 있는 기기이다.

[0050] 그러므로 상기 휴대용 단말기(20)에는 중앙처리장치의 역할을 하는 CPU(21)(중앙처리장치), 동영상을 표시하는 디스플레이부(23), 각종 정보를 저장하는 메모리부(22), 정보를 입력하는 입력장치(24)가 구성된다. 그리고, 유무선 통신 시스템 모듈과 스피커 진동 혹은 키 버튼 등의 기능이 다양하게 도 부과될 수 있음은 당연하다.

[0051] 이때, 상기 도 7에서는 휴대용 단말기와 서버와 연결될 때, 1 개의 서버를 제시했지만, 실제로는 1 개 이상의 별도 서버(150)가 더 연결될 수 있다. 즉, 광고를 제공하는 서버 혹은 소식이나 정보를 제공하는 서버, 혹은 결재가 가능한 서버가 더 구비될 수 있으며, 상기 추가 서버의 구비는 통상의 서버 연결 시스템을 활용할 수 있게 된다.

[0052] 도 8은 휴대용 단말기(20)의 구성을 나타낸 실시예의 도면이다. 도면에서 중앙처리장치(21)(CPU)는 본 발명의 실시예에 사용되는 휴대용 단말기 전체 동작을 제어하는 제어수단이다. 메모리(22)는 정보를 저장한다. 또한 상기 메모리 내에는 롬이 구비되어 표시장치의 수행 프로그램이 제어되고, 램이 구비되어 프로그램 수행시에 발생하는 데이타가 저장되며, 이이피롬이 구비되어 사용자가 필요로 하는 데이터 및 이를 처리하는 데에 필요한 데이타가 보관된다.

[0053] 통신모듈(25)는 무선주파수(Radio Frequency)로서, RF 채널에 동조하고, 입력되는 음성신호를 증폭하며, 안테나에서 수신된 RF 신호를 중간주파수 신호로 변경한다. 입출력부(26)는 각종 입력장치 및 숫자키와 메뉴키와 선택키를 포함하여 나타낸 것이며, 여기에는 스피카와 센서 등도 포함된다.

[0054] 중앙처리장치(21)의 출력에 의하여 디스플레이를 구동하는 디스플레이 구동회로(23a)가 있으며, 구동회로의 출력신호에 따라 정보를 화면에 표시하는 디스플레이(23)가 있다.

[0055] 아울러 중앙처리장치는 입력장치 구동부(24a)를 통해서 입력장치(24)를 제어한다.

[0056] 한편, 본 발명에서는 실시예로서 휴대용 단말기를 예로 들었으나, 실질적으로는 태블릿 PC, 스마트폰 등 휴대용 표시장치는 본원 발명의 실시예에 적용 가능하다.

[0057] 도 9와 도 10은 서버의 데이터 베이스에 정보를 저장하는 방법을 나타낸 실시예의 도면이다.

[0058] 도 9에 도시된 바와 같이 서버의 데이터 베이스(104)에는 가맹점(영업점) 정보 데이터 베이스, 주문 정보 데이터 베이스, 회원 정보 데이터 베이스 및 결재 정보 데이터 베이스가 존재한다.

[0059] 가맹정 정보 데이터 베이스에는 가맹점에 대한 정보가 저장된다. 가맹점에 대한 정보는 가맹점에서 판매하는 메뉴나 상품, 가맹점 위치, 가맹점 내에 존재하는 테이블에 대한 정보가 저장된다. 그리고, 상기 테이블 정보는 제 1 테이블, 제 2 테이블처럼 가맹점 내에 존재하는 테이블의 수이다.

[0060] 주문 정보 데이터 베이스에는 상기 가맹점에서 휴대용 단말기를 통하여 주문이 발생될 경우 주문 기록에 대한 정보가 저장된다.

[0061] 회원 정보 데이터 베이스에는 가맹점을 운영하는 운영자로서, 주방에 있는 사람, 카운터에 있는 사람 및 가맹점 주인에 대한 정보가 저장된다. 그리고, 상기 가맹점을 운영하는 운영자가 사용하는 단말기가 운영자 단말기(3

0)이다.

[0062] 결재 정보 데이터 베이스에는 상기 가맹점에서 휴대용 단말기를 통하여 결재가 발생될 경우 결재 기록에 대한 정보가 저장된다.

[0063] 도 9는 가맹점 데이터 베이스를 나타낸 실시예의 도면이다. 도9에서처럼 가맹점 데이터 베이스에는, 가맹점 명칭, 가맹점 아이다(회원 번호), 가맹점이 위치하는 위치 정보 등이 저장된다. 그리고, 가맹점이 취급하는 물품이나 매출 동향등 가맹점의 특징도 저장된다, 또한, 상기 가맹점에서 취급하는 상품이나 메뉴에 대한 정보도 저당된다.

[0064] 아울러, 상기 가맹점 내의 테이블에서 주문 혹은 결재가 일어난 내역에 대한 정보도 저장된다.

[0065] - 프렌차이즈 -

[0066] 가맹점(영업점)이 플렌차이즈 형태라면, 가맹점을 구룹화할 수 있다. 예를들어 스타박스 커피숍이라면, 스타박스 커피숍 내에 가맹점에 식별 부호를 부여할 수 있다. 예를들어, "스타박스 제 1호점, 스타박스 제 2호점, 스타박스 제 n호점"처럼이다.

[0067] - 작동 단계 -

[0068] 지금까지의 실시예에서 설명된 각각의 구성으로 만들어진 본원 발명의 시스템이 실행되는 단계는 아래와 같다.

[0069] - 도 3의 실시예의 방법으로 수신 받은 “URL 정보 문자(14)”에 의하여 서버와 연결된다.(이때, 휴대 단말기(20)의 입력장치를 통하여 “확인" 혹은 "동의”와 같은 선택이 입력되어야 할 수도 있다.)

[0070] - 서버에는 “URL 정보 문자(14)”와 함께, 구분 문자(15), 가맹점 식별 문자(16) 및 테이블 식별 문자(17) 정보도 전송된다.

[0071] - 도 3의 실시예에서 “??”로 예시된 구분 문자(15) 뒤의 문자는 서버(10)가 정보로 인식한다. 따라서, 가맹점 식별 문자(16)와 테이블 식별 문자(17)는 서버(100)가 정보로 인식한다.

[0072] - 서버(100)는 구분 문자(15) 뒤에 위치한 가맹점 식별 문자(16)에 의하여 휴대용 단말기(20)가 위치한 가맹점을 확인하고, 도 8과 도 9의 정보 저장 방법에 의하여 저장된 상기 휴대용 단말기(20)가 위치한 가맹점의 메뉴나 상품 정보를 서버의 웹페이지 상에 표시한다.

[0073] 이때, 상기 서버의 웹페이지는 상기 휴대용 단말기(20)가 접속하여, 상기 휴대용 단말기의 디스플레이(23)로 표시될 수 있는 웹페이지이다.

[0074] 따라서, 상기 서버(100)는 상기 상기 휴대용 단말기(20)가 위치한 가맹점의 메뉴나 상품 정보가, 상기 휴대용 단말기(20)의 디스플레이에 표시되도록 한다. 결과적으로, 휴대용 단말기(20)의 중앙처리장치가 상기 가맹점의 메뉴나 상품 정보를 디스플레이(23)에 표시하는 것이다.

[0075] - 상기 휴대용 단말기(20)의 디스플레이부(23)에는 메뉴나 상품 정보가 표시되고, 상기 휴대용 단말기(20)의 입력장치를 통하여 메뉴나 상품이 선택되면, 상기 선택된 메뉴나 상품에 대한 정보를, 상기 가맹점의 운영자 단말기(30)에 전송하게 된다.

[0076] - 상기 휴대용 단말기(20)의 입력장치를 통하여 선택된 메뉴나 상품의 결제가 선택되면, 서버(100)의 제어부(101)는 결제가 가능한 별도 서버(150)에 휴대용 단말기(20)가 연결되도록 하고, 휴대용 단말기(20)는 별도 서버(150)를 통하여 결제를 실시한다. 그리고, 상기 서버(!00)는 결재 정보를, 상기 가맹점의 운영자 단말기(30)에 전송하게 된다.

[0077] 이때, 운영자 단말기(30)에는 어플리케이션이 다운로드된 상태이므로, 상기 어플리케이션 프로그램을 통하여, 상기 서버(100)가 "휴대용 단말기(20)에 의하여 선택된 상품이나, 결제 정보"를 상기 운영자 단말기(30)에 전송하게 된다.

[0078] 도 11내지 도 14는 본원 발명이 실행되는 과정에서 디스플레이에 표시되는 방법을 나타내는 실시예의 도면이다.

[0079] 도 11에서와 같이, 근거리 통신칩(10)(본원 발명의 실시예에서는 NFC 태크)에 휴대용 단말기(20)를 올려 놓게 되면, 휴대용 단말기(20)의 디스플레이부(23)에는 가맹점 정보(50), 서버 유알엘 정보(51), 및 확인(52) 이 표시된다. 그리고 상기 확인(52)을 선택하면, 상기 휴대용 단말기는 서버(100)에 연결되게 된다, 이때, 본원 발명의 시스템에 연결된 경험이 있는 휴대용 단말기(20)의 경우에는 상기 확인(52) 선택이 생략될 수 있다.

[0080] 물론, 도 11의 실시예의 단계는 실제 구현 과정에서는 생략될 수 있다. 즉, 근거리 통신칩(10)에서 정보를 수신받은 휴대용 단말기(20) 혹은 큐알 코드의 정보를 인식한 휴대용 단말기(20)의 디스플레이(23)에는, 상기 휴대용 단말기(20)가 위치한 가맹점(영업장)의 메뉴나 상품 정보가 표시된다.

[0081] 도 12는 서버(100)에 연결된 휴대용 단말기(20) 디스플레이부(23)에 표시되는 방법을 나타내는 실시예의 도면으로, 휴대용 단말기(20)가 연결된 테이블(5)이 위치한 가맹점의 상품이나 메뉴(60)가 표시된다.

[0082] 그리고, 상기 메뉴창(60)에는 상품이나 음식명등 메뉴(61)가 표시되고, 선택된 메뉴(62a)와 선택되지 않은 메뉴(62b)를 구별하는 표시가 존재하고, 메뉴 화면을 위 혹은 아래로 이동 시키는 마크(64)가 존재하고, 주문 수량(63)이 표시된다.

[0083] 또한, 결재창(70)에는 주문한 음식의 총 가격(71)이 표시되고, 결재 확인 버튼(73)도 표시된다. 이때, 결재 확인 버튼을 누르게 되면, 결재가 실행된다. 한편, 본원 발명에서 실행되는 결재 방법은 휴대용 단말기를 사용하여 결재할 수 있는 통상의 결재 방법이 적용된다.

[0084] 이때, 통상의 결제 방법은, 스마트 페이가 될 수 있다. 예를들어, 구글 페이, 애플 페이, 삼성 페이, 카카오 페이등, 스마트폰 결제가 가능한 스마트 페이(pay) 어플리케이션이 상기 휴대용 단말기(20)에 다운로드 되었고, 상기 결제 어플리케이션이 다운로드된 스마트 페이에 의하여 결제가 가능하게 된다.

[0085] 예를들어 휴대용 단말기(20)에서 입력장치(24)를 통하여 결제가 선택(도 12의 실시예의 화면에서 선택)되면, 애플 페이, 삼성 페이, 카카오 페이 등이 목차(혹은 리스트) 형태로 표시되고, 그중에 하나(여러개의 페이 중에서 하나의 페이)가 선택되면, 선택된 페이로 결제가 진행되게 된다.

[0086] 물론, 결재 진행은 본원 발명의 서버(100)에서 진행할 수도 있고, 결재가 진행가능한 별도 서버(150)에서 진행할 수 있고, 휴대용 단말기(20)가 자체적으로 실행 가능한 결재 방법을 사용할 수가 있다.

[0087] 아울러, 광고창(73)이 구비되어 상기 광고창(73)에는 광고가 표시될 수 있다. 이때, 광고는 광고 서버(150)(다른 서버)에서 제공되는 광고가 표시되는 통상의 방법이 사용수도 있고, 본원 발명의 서버(100)에서 광고가 제공될 수도 있다.

[0088] 도 13은 운영자 단말기를 나타낸 실시예의 도면이다. 고객이 사용되는 휴대용 단말기(20)는 근거리 통신칩(10)에 의하여 서버 주소를 전달 받아 서버에 접속된다. 반면, 운영자 단말기의 메모리부 저장된 어플리케이션을 운영자 단말기(30)의 제어부가 실행하여 운영자 단말기(30)가 서버(100)에 접속된다.

[0089] 운영자가 운영하는 가맹점의 테이블(5)과 관련된 휴대용 단말기(20)를 통하여 주문 혹은 결제가 발생되면, 서버(100)는 운영자 단말기(30)에 주문창(85) 혹은 결재창(80)의 형태로 주문 정보와 결제 정보를 전송한다,

[0090] 그러면, 운영자 단말기(30)는 어플리케이션에 의하여 정해진 방법대로 주문창과 결재창이 표시된다. 각각의 테이블 별(81)(86)로 주문 정보와 결재 정보가 표시될 수 있고, 음식이 만들어 진 경우에 대한 구별(83)(88)도 표시되고, 위 혹은 아래로 화면 이동이 가능하도록 하는 마크(84)(89)도 표시된다.

[0091] 아울러, 광고창(90)도 표시되어 광고가 표시될 수 있다.

[0092] 도 14는 결제 진행의 실시예를 나타낸 도면이다.

[0093] 도 12의 실시예의 결제창(70)에서 결제(72)를 선택하면 도 14에 도시된 것처험 결제 내용(80)이 디스플레이(23)에 표시되고, 또한 결제 진행창(85)이 디스플레이에 표시된다.

[0094] 이때, 상기 결제 진행 창(85)에는 스마트폰을 통하여 결제할 수 있는 스마트 페이(Pay), 신용 카드 결제 어플리케이션, 혹은 기타 결제 방법 등이 결제 항목(86)으로 표시된다. 이때, 휴대용 단말기(20)의 입력장치(24)를 통하여 상기 결제 항목(86) 중에서 하나가 선택되면 선택된 결제 항목(86)을 통하여 결제가 가능하다.

[0095] 도 15는 본원 발명의 근거리 통신칩의 구성을 나타낸 실시예의 도면이다.

[0096] 도 15에는 근거리 통신칩(10)인 NFC 태그 부품(12)에 대한 구성을 나타내었다. 종래의 NFC 태그 부품(반도체 칩과 안테나)과 사실상 동일한 구성을 가진다. 즉, NFC 태그의 기능을 수행하고 제어하는 제어부(125), 필요한 정보나 데이터를 저장하는 메모리부(126), 근거리 통신 기능을 수행하는 근거리 통신 모듈(129), 필요한 통신 데이터를 수신 받도록 선택하는 매칭부(120)가 NFC 태그 부품을 구성한다. 그리고, 상기 NFC 태그 부품(12)에 안테나(12a)가 더 구비되어서, NFC 태그(근거리 통신칩)(10)이 만들어진다.

[0098] - 테이블 내에 근거리 통신 칩이 2 개 이상 존재하는 경우 -

[0099] 테이블(5) 마다 근거리 통신칩(10)이 2 개 이상 존재할 수 있다. 이 경우 테이블 식별 문자(17)는 아래와 같게 된다,

[0100] 즉 도 3의 실시예에서 테이블 식별 문자(코드)(17)는 테이블 순서에 따라, 매장(가게)내에 각각의 테이블(5)은 001, 002, 003, 00N 으로 구별될 수 있는데, 동일한 테이블 내에 근거리 통신칩이 2 개 이상 존재한닥 할 때, 제 1 번 테이블에서는 근거리 통신칩(10)을 식별하는 코드를 “001-01” “001-02”, “001-03” 처럼 구별할 수 있다. 즉, “001-01”는 제 001번 테이블에서 제 1 근거리 통신칩(10)이고, “001-02”는 제 001번 테이블에서 제 2 근거리 통신칩(10)이고, “001-03” 는 제 001번 테이블에서 제 3 근거리 통신칩(10)이라는 것이다.

[0102] - 본원 발명의 앞의 실시예에서 설명된 "테이블"의 의미 -

[0103] 본원 발명의 적용 분야가 골프 연습장이면, 매장은 골프 연습장이고, "상기 테이블"은 골프 연습장의 방 안에 근거리 통신 칩(혹은 큐알 코드)이 설치될 수 있는 장소 혹은 테이블이다.

[0104] 본원 발명의 적용 분야가 노래방이면, 매장은 노래방이고, "상기 테이블"은 노래방 내의 방안에 근거리 통신 칩(혹은 큐알 코드)이 설치될 수 있는 장소 혹은 테이블이다.

[0105] 본원 발명의 적용 분야가 게임매장이면, 매장은 게임 매장이고, "상기 테이블"은 게임 매장 내의 정해진 장소 안에 근거리 통신 칩(혹은 큐알 코드)이 설치될 수 있는 장소 혹은 테이블이다.

[0106] 본원 발명의 적용 분야가 P.C. 방이면, 매장은 게임 P.C. 방이고, "상기 테이블"은 각각의 P.C에 부속되어 근거리 통신 칩(혹은 큐알 코드)이 설치될 수 있는 장소 혹은 테이블이다.

[0107] 본원 발명의 적용 분야가 버스이면, 매장은 버스이고, "상기 테이블"은 각각의 좌석에 부속되어 통신 칩(혹은 큐알 코드)이 설치될 수 있는 장소이다.

[0108] 본원 발명의 적용 분야가 항공기이면, 매장은 항공기이고, "상기 테이블"은 각각의 좌석에 부속되어 통신 칩(혹은 큐알 코드)이 설치될 수 있는 장소이다.

[0109] 본원 발명의 적용 분야가 기차이면, 매장은 기차이고, "상기 테이블"은 각각의 좌석에 부속되어 통신 칩(혹은 큐알 코드)이 설치될 수 있는 장소이다.

[0110] 본원 발명의 적용 분야가 숙박 업소이면, 매장은 숙박 업소이고, 테이블은 각각의 객실 내에 구비되어 통신 칩(혹은 큐알 코드)이 설치될 수 있는 장소 혹은 테이블이다.

[0112] - 알고리즘이 생성되는 방법 -

[0113] 본 발명에서는 휴대용 단말기(20)가 근거리 통신칩(10)에 근접(휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 NFC 태그로부터 데이터를 수신 받는 경우)될 때마다, 코드 값이 새로 생성된다. 즉, NFC 태그(10) 내에 제어부(125)가 스마트폰의 NFC 안테나가 근접된 것을 인식하는 것이다.

[0114] 이때, 알고리즘 코드 값이 생성되는 방법은 아래와 같다.

[0115] 1)본원 발명의 근거리 통신칩(10) 마다 다른 근거리 통신칩(10)과 구별되는 고유의 알고리즘이 존재한다.

[0116] 예를들어 근거리 통신칩(10)이 K 개 존재하고, 각각의 근거리 통신칩(10)이 “1 번, 2 번, 3 번, 4 번, 5 번, - - - 및 K 번 ” 처럼 식별되어 있고, 1 번 부터 K-1번까지 중에서 임의의 순번을 N 번이라고 하면, N 번 근거리 통신칩과 N+1 번 근거리 통신 칩은 알고리즘 코드(18)를 생성하는 알고리즘이 서로 다르다. 이때, 본원 발명에서 알고리즘이 서로 다르다는 것은 동일한 조건에서 생성되는 알고리즘 코드(18)(도 3의 실시예 참조) 값이 서로 다르다는 것이다.

[0117] 예를들어, "제 N 번 근거리 통신칩(10)에 휴대용 단말기(20)가 100 번째 접근되었을 때 발생된 알고리즘 코드(18) 값"과 "제 N+1 번 근거리 통신칩(10)에 100번째 휴대용 단말기(20)가 접촉되었을 때 발생된 알고리즘 코드(18) 값"은 서로 다르다.

[0118] 상기 문장에서, "접근"은 "휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 NFC 태그로부터 데이터를 수신 받는 때 혹은, NFC 태그(10) 내에 제어부(125)가 스마트폰의 NFC 안테나가 근접된 것을 인식하는 때" 를 의미하며,

[0119] 또한, 상기 문장에서 "100 번째"의 의미는 상기 "제 N 번" 근거리 통신칩과 상기 "제 N+1 번" 근거리 통신칩에 휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 접근된 횟수가 100회 라는 것이다. 즉, 1회 접촉되면 1번째이고, 2회 접촉되면 2번째이므로, "100 번째"는 100 회 접촉되었다는 것이다.

[0120] 또한, 상기에서 "동일한 조건"은 "근거리 통신칩에 휴대용 단말기가 접근된 횟수" 혹은 "근거리 통신칩에 휴대용 단말기가 접촉된 때의 시간"이다.

[0121] 2) 가게(매장) 마다 근거리 통신칩이 생성하는 고유의 알고리즘이 서로 다르다.

[0122] 강남구 매장 "KA", 송파구 매장 “SP”, 종로구 매장 “JR” 등 각각의 매장이 존재할 수 있으며, 이때 상기 각각의 매장마다 근거리 통신칩(10)이 생성하는 고유의 알고리즘이 서로 다른 실시예는 "항목 1)"의 예에 따른다,

[0123] 3) 매장(가게)내 테이블 마다 근거리 통신칩이 생성하는 고유의 알고리즘이 서로 다르다.

[0124] 하지만, 동일한 테이블에서는 동일한 조건(휴대용 단말기기 근거리 통신칩에 접근된 횟수(예를들어 N번째) 혹은 접촉된 때의 시간)에서 생성되는 알고리즘 코드(18)가 같을 수 있다.

[0125] 동일한 테이블(5) 내에 구비된 근거리 통신칩(10)이 복수개라도, 상기 근거리 통신칩(10)이 동일한 테이블(5) 내에 정해진 순번(01, 02, 03처럼)에 의하여 서로 구별되므로, 근거리 통신칩(10) 각각은 식별될 수 있기 때문이다.

[0126] 이때 상기 각각의 테이블마다 근거리 통신칩(10)이 생성하는 고유의 알고리즘이 서로 다른 실시예는 "항목 1)"의 예에 따른다.

[0127]

[0128] - 근거리 통신 칩에서의 알고리즘 생성 방법 -

[0129] 1) 근거리 통신칩에 전원 제공 방법

[0130] 일반적으로 사용되는 근거리 통신칩(10)에는 전원이 공급되지 않으며, 휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 근거리 통신칩(10)에 접근(혹은 접촉하여 근거리 통신 으로 연결)되는 순간 휴대용 단말기(스마트폰)(20)에 구비된 근거리 통신 안테나(NFC 통신 안테나) 혹은 무선충전 안테나로부터 전원을 공급받게 된다. 그리고 이 수신 받은 전원으로 짧은 시간 동안 근거리 통신칩(10)이 동작하게 된다.

[0131] 2) 알고리즘 생성 방법

[0132] 근거리 통신칩(10)의 제어부(125)는 정해진 알고리즘에 의하여 알고리즘 코드를 생성한다. 그리고 알고리즘 생성 실시예는 아래와 같다.

[0133] a) 메모리부(126)에 미리 정해진 알고리즘이 저장되고, 저장된 알고리즘에 의하여 제어부(125)가 알고리즘 코드(18)를 생성한다.

[0134] 알고리즘은 휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 접근된 회수를 반영하여 생성된다. 예를들어, 임의의 근거리 통신칩(10)에 휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 처음으로 접근되면 제 1 순서가 되고, 100 번째 접근 되면 제 100순서가 된다. 그러면 입력값은 제 1 순서일 때는 1이되고, 제 100 순서일 때는 100이 된다.

[0135] 그러면 상기 입력값 1 혹은 100을 가지고 상기 제어부(125)가 정해진 알고리즘에 의하여, 알고리즘 코드(18)를 생성하게 된다.

[0136] 물론 이것은 하나의 예이며 현재 개발된 코드 생성 알고리즘 기술 혹은 암호 생성 기술은 본원 발명의 알고리즘 코드 생성에 적용 가능하다.

[0137] b)알고리즘 코드를 생성하는 입력값에 접속된 횟수 이외에 매장(가게) 코드와 테이블 코드도 포함될 수 있다.

[0138] c)휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 접근된 시간이 알고리즘 코드를 생성하는 입력값에 적용될 수 있다. 예를들어, 접근된 시간이 "2019년 8월 25일 12시 21분"이면, "201908251221"의 숫자가 알고리즘 코드를 생성하

는 입력값이 될 수 있다.

[0139] 따라서, 상기 알고리즘 코드(18)를 생성하는 근거리 통신칩(10) 혹은 제어부(125)는 본원 발명의 기술에 포함된다, 마찬가지로 상기 알고리즘 코드를 생성하기 위한 알고리즘이 저장된 메모리부(126)도 본원 발명의 기술에 포함된다.

[0140] 3) 제어부(125)가 알고리즘 생성하는 때

[0141] 휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 근거리 통신칩(10)에 접근되어 전원을 공급 받는 시간에 제어부(125)가 알고리즘 코드(18)를 생성하게 된다.

[0142] 4) 메모리부에 저장

[0143] a)알고리즘 코드를 생성하는 입력값에 접근된 횟수가 사용되면, 접근된 숫자를 일회(혹은 정해진 방법) 증가시킨 다음 상기 증가 시킨 숫자를 메모리부(126)에 저장한다. 이때, 메모리부(126) 저장된 접근된 횟수의 숫자는 다음번 알고리즘 코드를 생성할 때 사용된다.

[0144] b) 휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 근거리 통신칩(10)에 접속되어 전원을 공급 받는 시간에 제어부(135)가 다음 횟수에 사용될 알고리즘 코드(18)를 생성하게 된다.

[0145] 즉, 현재 휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 근거리 통신칩(10)에 100 번째 접근이 되었다면, 휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 근거리 통신칩(10)에 접근되는 동안에, 제어부(125)는 다음 접속 때(101 번째 접속되었을 때) 사용될 알고리즘 코드(18)를 생성하여 메모리부(126)에 저장한다.

[0146] 5) 스마트폰에 전송되는 데이터

[0147] 근거리 통신칩(NFC 태그)(10)이 "도 3의 실시예의 알고리즘 코드(18)"를 스마트폰에 전송할 때, 접근되는 동안 생성된 알고리즘 코드를 전송할 수 있고, 또한 이전 접근되었을 때 생성되어 메모리부(126)에 저장된 알코리즘 코드를 전송할 수 있다.

[0149] - 서버(100)가 휴대용 단말기(20)의 접속 차단을 결정 방법 -

[0150] 1) 서버의 알고리즘 코드 생성

[0151] 서버(100)의 제어부(101)도 데이터 베이스(104)에 저장된 알고리즘에 의하여 알고리즘 코드(18)를 생성한다.

[0152] 서버의 데이터 베이스(104)에는 모든 근거리 통신칩(10)에 저장된 알고리즘 코드(18)를 생성하는 알고리즘이 저장된다. 예를들어 제 1 근거리 통신칩(10)에 저장된 알고리즘, 제 2 근거리 통신칩(10)에 저장된 알고리즘, 제 n 근거리 통신칩(10)에 저장된 알고리즘이 모두 저장된다.

[0153] 각각의 근거리 통신칩(10)에 대한 식별 문자(예를들면 도 3의 부호 16과 17)도 저장된다.

[0154] 서버의 제어부(101)은 상기 식별 코드에 맞는 알고리즘 코드(18)를 생성할 알고리즘을 데이터 베이스(104)로부터 선택한다. 그리고 상기 선택된 알고리즘을 사용하여 알고리즘 코드(18)를 생성한다.

[0155] 이때, 알고리즘 코드를 생성하는 입력값으로는 접속 횟수, 접속 시간 등 다양한 정보가 사용될 수 있다. (도 3의 실시예에서 설명된 식별 문자도 입력값이 될 수 있다.

[0156] 이때 서버(100)의 제어부(101)가 수행되는 방법은 아래와 같다.

[0157] a) 서버(100)가 휴대용 단말기(20)로부터 근거리 통신칩(10)의 식별 정보(도 3의 실시예)를 수신 받는다.

[0158] b) 서버의 제어부(101)는 데이터 베이스(104)로부터 수신 받은 근거리 통신칩(10)의 식별 정보에 맞는 알고리즘을 선택하고, 상기 알고리즘에 의하여 알고리즘 코드(18)를 생성한다.

[0159] c) 휴대용 단말기로부터 수신 받은 근거리 통신칩(10)이 생성한 알고리즘 코드(18)와 서버의 제어부(101)가 생성된 알고리즘 코드(18)를 비교하여 일치하는 가를 판단한다.

[0160] d) 상기 c)항목에 의하여 상기 두 개의 알고리즘 코드(18)가 일치하면, 서버의 제어부(101)는 휴대용 단말기(스마트폰)(20)의 연결을 유지한다. 그리고, 상기 c)항목에 의하여 상기 두 개의 알고리즘 코드(18)가 일치하지 않으면, 서버의 제어부(101)는 휴대용 단말기(스마트폰)(20)의 연결을 차단한다.

[0161] 2) 알고리즘 코드의 사용

[0162] 서버의 제어부(101)는 “서버(100)와 휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 접속되는 동안 생성된 알고리즘 코드(18)가 사용되는 경우” 와, “서버(100)와 휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 접속되는 동안 그 이전에 생성된 알고리즘 코드(18)(메모리부(136) 혹은 데이터 베이스(104)에 저장된)를 사용하는 경우” 를 사용할 수 있다.

[0164] - 본원 발명에서 알고리즘 코드 -

[0165] 1) 인터넷 주소에 반영하는 방법

[0166] 생성된 알고리즘 코드가 인터넷 주소에 반영되어, 인터넷 주소가 그때 그때 변경된다.

[0167] 2) 코드로만 존재하는 방법

[0168] 생성된 알고리즘 코드가 접속 연결과 차단을 결정하는 식별 코드로만 사용될 수 있다.

[0169] 3) 알고리즘 코드가 맞는 휴대용 단말기(스마트폰)(20)의 접속 시간을 정할 수 있다, 예를들어 20분으로 한정할 수 있다.

[0170]

[0171] - 서버에서 제공되는 인터넷 페이지 -

[0172] 1) 서버에서 제공되는 인터넷 페이지는 상기 서버와 접속된 휴대용 단말기의 디스플레이를 통하여 표시된다.

[0173] 2) 서버에서 제공되는 인터넷 페이지는 매장(가게)별로 구별될 수 있다,

[0174] 3) 서버에서 제공되는 인터넷 페이지는 매장(가게)가 프렌차이즈라면 프렌차이즈별로 구별할 수 있다. 이때 매장(가게) 별로 특징이 존재하면, 프렌차이즈 별로 구별하지만 매장(가게)의 특징이 추가되어, 매장(가게) 별로 구분할 수 있다.

[0175] 4) 자동차, 기차 혹은 비행기에 적용되면, 서버에서 제공되는 인터넷 페이지는 자동차, 기차 혹은 비행기 별로 구별할 수 있다. 인터넷 페이지에 자동차, 기차 혹은 비행기에 대한 정보가 표시되며, 출발지, 현재 위치, 목적지, 도착 시간 등이 표시될 수 있다.

[0176] 5) 노래방에 적용되면, 서버에서 제공되는 인터넷 페이지는 노래 정보가 포함될 수 있다.

[0177] 6) 서버에서 제공되는 인터넷 페이지에는 문자를 입력할 수 있는 입력창이 존재할 수 있다. 휴대용 단말기(20)의 입력창을 통하여 문자가 입력되면, 서버(100)는 상기 입력된 문자를 운영자 단말기에 전송할 수 있고, 운용자 단말기에는 어플리케이션의 실행을 통하여 상기 입력된 문자 내용이 표시된다.

[0178]

[0179] - 알고리즘 코드를 생성할 때 사용되는 입력값에 시간이 포함되는 경우 -

[0180] 도 15의 구성에 타이머(시계)가 추가 될 수 있다. 제어부(!25)에 타이머(시계)가 연경되도록 할 수 있다. 그리고, 타이머(시계)를 통한 시각정보가 제어부(125)에 전달된다,

[0181] 이때, 타이머(시계)에는 전원이 존재하므로 근거리 통신칩(10)에도 전원이 공급되게 된다. 따라서, 전원 장치가 존재하는 타이머(시계)가 근거리 통신칩(10)에 더 구비되는 경우에는 상기 전원이 사용될 수 있다.

[0182] 한편, 상기 타이머(시계)는 반드시 별도의 부품일 필요는 없다. 상기 제어부(125)에 일체화되어 제어부(125)에서 한 기능(타이머 기능)으로 존재할 수 있다.

[0184] - QR 코드를 이용한 알고리즘의 생성 방법 -

[0185] 본원 발명의 휴대용 표시장치(스마트폰)(20)이 서버의 URL정보를 수신 받는 또 다른 방법은, 근거리 통신칩(10) 이외에, "정보가 내장된 코드의 이미지를 상기 휴대용 표시장치(스마트폰)(10)이 인식하는" 방법이다.

[0186] 즉, 휴대용 표시장치(스마트폰)(20)로 "정보가 내장된 코드"를 인식하면, 상기 휴대용 표시장치(20)는 서버와 연결되게 된다. 그리고 상기 "정보가 내장된 코드" 는 QR 코드가 포함될 수 있다.

[0187] 한편, 본원 발명에서는 상기 QR 코드 이미지도 실시간으로 변경되는 방법을 제공한다.

[0188] 도 16은 QR 코드를 이용한 실시간 알고리즘의 생성 방법을 나타낸 실시예의 도면이다.

[0189] 즉, 도 16은 실시간으로 QR 코드(혹은 코드)를 생성하는 코드 생성기를 나타낸 도면이다.

[0190] 상기 코드를 표시하는 코드 생성기(110)에는 디스플레이(111)가 구비되어 상기 디스플레이(111)에서 큐알 코드가 표시된다. 그리고, 디스플레이(111) 장치의 외곽을 보호하는 금속재의 프레임(102)과 큐알 코드를 생성하도록 명령하는 스위치(101) 및 전원을 공급하는 솔라셀(103)이 더 구비된다.

[0191] 이때, 스위치는 코드 생성하는 기능을 하는 스위치(예를들면 도 16에서 두개의 스위치(101) 중에서 오른쪽 버튼을 누름.)와 기타 다른 기능을 수행하는 스위치(예를들면 도 16에서 두개의 스위치(101) 중에서 왼쪽 버튼을 누름.) 가 존재할 수 있다. 그러나 본원 발명에서 중요한 것은 코드를 생성하는 스위치이다.

[0192] 한편, 본원 발명을 영업장에 적용할 경우, 코드 생성기(110)은 테이블의 크기에 따라 2개 이상이 장착될 수 있다. 그리고, 동일 테이블에 장착된 코드를 표시하는 디스플레이 장치(111)가 표시하는 코드는 코드는 동일할 수 있디만, 서로 다를 수도 있다.

[0194] 도 17은 코드 생성기의 블럭도를 나타낸 도면이다.

[0195] 실시간으로 코드를 표시하는 코드 생성기(110)에 구비된 스위치(101)가 눌려지면, 디스플레이(111)는 큐알 코드를 표시하게 되며, 이에 대한 단계는 아래와 같다.

[0196] - 스위치(101)의 선택 단계 :

[0197] 스위치가 사용자에 의하여 눌려지는 단계이다.

[0198] - 상기 스위치(101)의 선택을 중앙처리장치(112)가 인식하고 새로운 큐알 코드를 생성하는 단계 :

[0199] 상기 중앙처리장치(112)은 메모리(113)에 저장된 큐알 코드 이미지 및 큐알 코드 생성 알고리즘을 사용하여 새로운 큐알 코드를 생성하는 단계이다.

[0200] - 중앙처리장치(112)가 생성된 큐알 코드 이미지를 디스플레이(111)에 표시하는 단계 :

[0201] 중앙처리장치(112)가 "큐알 코드 이미지"를 정해진 알고리즘에 의하여 "디스플레이 구동 신호"로 변경하여 디스플레이 구동부(도 17의 블럭도에서는 도시 생략)에 전송하면, 디스프레이 구동부는 디스플레이(111)를 구동하기 위한 신호를 출력하고, 상기 디스플레이(111)은 상기 구동 신호를 받아 새로 생성된 큐알 코드 이미지를 표시한다.(상기 디스플레이 구동부는 상기 중앙처리장치(112)에 내장되어 원칩화되어 있을 수도 있다.)

[0202] 이때, 상기 "큐알 코드 이미지", "정해진 알고리즘 프로그램," 혹은 "큐알 코드 생성을 위한 코드 정보" 와 같이 본원 발명의 코드 생성기(110)가 수행에 필요한 데이터는 메모리(113)에 저장된다.

[0203] 한편, 전원부(114)는 밧테리 혹은 솔라셀이 사용된다.

[0204] 디스플레이는 전력 소모를 줄이기 위하여 반사형 디스플레이, 반사형 LCD, 혹은 전자 종이(영어 표현은 "electronic paper, e-paper" 일반적인 잉크의 특징을 적용한 디스플레이 기술이다.) 등이 사용될 수 있다. 그러나 본원 발명이 반드시 반사형 디스플레이에 한정되는 것은 아니다.

[0205]

[0206] - 큐알 코드 생성기에서 코드를 생성하는 알고리즘 -

[0207] 1) 본원 발명의 코드 생성기(110)는 도 3의 실시예에 따른 문자 정보(14)(15)(16)(17)와 알고리즘 코드(18) 정보를 가지고 있는 코드를 생성한다.

[0208] 2) 본원 발명의 코드 생성기(110)의 중앙처리장치(112)가 메모리(113)에 저장된 데이터를 사용하여, 알고리즘 코드(18)를 생성하는 방법은 본원 발명의 앞의 실시예의 방법에 준한다.

[0209] 3) 코드 생성기(110)의 중앙처리장치(112)가 알고리즘 코드를 새로 생성하면, 상기 "새로 생성된 알고리즘 코드(18)", "URL 정보 문자(코드)(14)", "가맹점 식별 문자(코드)(16)" 혹은 "테이블 식별 문자(코드)(17)"가 포함된 QR 코드(혹은 정보를 포함하고 있는 이미지 형태의 코드)가 생성되고, 상기 생성된 QR 코드는 코드 생성기

(110)의 디스플레이(111)에 표시된다.

[0210] - 서버에 접속되는 방법 -

[0211] 1) 상기 새로 생성되어 상기 디스플레이(111)에 표시된 QR 코드를 인식한 본원 발명의 휴대용 표시장치(스마트폰)(20)은 본원 발명의 서버(100)에 접속된다.

[0212] 2) 서버는 스마트폰을 통하여 전송된 정보(본원 발명의 도 3의 실시예에 따른 정보)에서 알고리즘 코드를 확인하고, 상기 알고리즘 코드가 맞는 알고리즘 코드이면 서버의 접속을 유지하고, 상기 알고리즘 코드가 맞지 않으면 서버의 접속을 차단하게 된다.

[0214] - 근거리 통신칩에서 암호값 -

[0215] 근거리 통신칩(NFC 태그)(10)의 메모리부(126)에는 암호값이 저장된다. 즉, 본원 발명의 도 3의 실시예에서 설명된 "URL 정보 문자(코드)(14)", "가맹점 식별 문자(코드)(16)",및 "테이블 식별 문자(코드)(17)"가 상기 메모리부(126)에 저장된다. 그리고, "알고리즘 코드(18)" 대신 "암호값"이 메모리부에 저장된다.

[0216] 물론, "알고리즘 코드(18)" 와 "암호값"이 모두 저장될 수 있다.

[0217] 그리고, 상기 암호값에 의하여 휴대용 단말기(20)가 서버(100)에 접속되는 방법은 아래와 같다.

[0218] 1) 도3의 실시예에 따른 정보가 저장된 근거리 통신칩(10)에, 휴대용 단말기가 접근(휴대용 단말기가 NFC 태그의 데이터를 수신 받을 수 있는 상태)되면, 휴대용 단말기(20)는 서버(100)에 접속된다.

[0219] 2) 서버(100)는 암호값을 판단한다.

[0220] 3) 암호값이 일치되면 상기 서버(100)는 휴대용 단말기의 접속을 유지하고, 암호값이 일치되지 않으면 상기 서버(100)는 휴대용 단말기의 접속을 차단한다.

[0221] 이때, 상기 암호값은 정보를 포함할 수 있는 이미지화된 코드이며, 큐알코드 바코드등의 형상을 가질 수 있으며, 반드시 이것에 한정되지 않는다.

[0222] 즉, 서버(100)는 휴대용 단말기(20)를 통하여 전달된, 이미지화된 암호값을 읽고 판단하게 된다.

[0223] 4) 암호값은 각각의 근거리 통신칩(10)마다 다르다.

[0224] 상기 암호값은 각각의 근거리 통신칩(10)마다 다르다.

[0225] 그리고, 상기 "암호값이 각각의 근거리 통신칩(10) 마다 다른 방법"은, 알고리즘 코드(본원발명 도 3에서 도면부호 18)를 생성하는 "알고리즘"이 각각의 근거리 통신칩(10) 마다 다르게 되는 방법"에 준하게 된다.

[0226] - 근거리 통신칩에 데이터 저장 방법 -

[0227] 근거리 통신칩(10)에 데이터를 저장하기 위하여서는 라이팅(writing) 프로그램을 사용하게 된다. 그리고, 근거리 통신칩(10)에 저장되는 데이터는 도 3의 실시예의 설명된 문자 코드이다.

[0228] 그리고, 고객이 근거리 통신칩(10)에 데이터를 저장할 수 없도록, LOCk 을 걸어 놓거나 비밀번호 설정을 하여야 한다. 이러한 방법은 근거리 통신칩(NFC 태그)에 데이터를 저장하는 통상의 방법에 준하게 된다.

[0229] 한편, 상기 근거리 통신칩(NFC 태그)(10)에 데이터를 저장할 수 있는 프로그램이 운영자 단말기(30)에 저장되어, 운영자 단말기(혹은 운영자에 의하여 사용되는 스마트폰)(30)에 의하여 상기 근거리 통신칩(NFC 태그)(10)에 데이터가 저장될 수 있다.

[0230] - 무선충전 시스템 -

[0231] 도 18내지 도 22는 근거리 통신칩이 무선충전 시스템에 적용되는 실시예를 나타낸 도면이다.

[0232] 도 18은 근거리 통신칩이 내장된 무선충전 시스템(130)을 나타낸 실시예의 도면으로,

[0233] 도 1의 도면에서처럼, 무선충전 시스템(130)이 테이블(5)에 장착될 수 있다. 따라서, 휴대용 단말기(스마트폰)(20) 사용자는 테이블(5)에 구비된 무선충전 시스템(130) 상단에 휴대용 단말기(20)(혹은 스마트 폰)를 올려놓으므로서, 콘텐츠 표시와 무선충전이 가능하게 된다.

[0234] 도 18에 도시된 바와 같이 본원 발명의 무선충전 시스템(130)에는 무선충전 영역(130b)과 초 근거리 통신 영역(130a)가 존재한다.

[0235] 무선충전 영역(130b)은 무선충전 에너지를 송신하는 안테나가 위치한 영역으로, 상기 영역에서 스마트폰에 무선충전이 이루어지게 된다. 그리고, 초 근거리 통신 영역(130a)은 스마트폰에 무선 데이터를 전송하는 영역으로, 무선 데이터 송신 안테나가 위치한 영역이며 근거리 통신 영역이라고 할 수도 있다.

[0236] 한편, 상기 무선충전 시스템(130)에 전원을 공급할 때, 밧테리로 공급할 수도 있지만, 아답터로 공급할 수도 있다.

[0237] 도 19는 무선충전 시스템(130)의 구성을 나타낸 실시예의 도면이다. 상기 무선충 시스템(130)에는 통신부(134), CPU(132), 메모리부(136), 초 근거리 통신 모듈(135), 초 근거리 통신 안테나(NFC 테그 안테나)(12a)가 구비되고, 무선충전 모듈(133), 및 무선 충전 코일(133a)가 구비된다. 한편, 전원부 혹은 밧테리는 도시 생략되었지만, 상기 무선충전 시스템(130)의 구성에 존재할 수 있는 것은 당연하다. 또한, 스위치(릴레이)(137)가 더 구비되어, 상기 CPU(132)의 제어로 상기 스위치(릴레이)(137)는 무선충전 모듈(133)의 "on" 과 "off"를 제어한다.

[0238] 도 20은 도 19의 또 다른 실시예의 방법이다. 초 근거리 통신 모듈(135)와 초 근거리 통신 안테나(12a)는 무선충전 모듈(133) 및 무선충전이 실시되는 기기와  전기적으로 물리적으로 분리되어 있게 된다.

[0239] 도 20의 실시예의 방법에 의한 초 근거리 통신 모듈(35a)와 초 근거리 통신 안테나(12a)는 통상의 NFC 태그 형태로 할 수 있다.

[0240] 도 21은 무선 충전기, USB 및 220 V 충전이 가능한 무선충전 시스템의 구성도를 나타낸 도면이다. 상기 도시된 바와 같이, 본원 발명의 또 다른 실시예에서는 무선충전 모듈(133), SMPS(137b) 및 220 V 충전부(137d)가 구비되어, 무선충전도 가능하고, USB 충전도 가능하고, 또한 220 V 충전도 가능하다.

[0241] 또한, 통신부(134), CPU(132), 메모리부(136), 초 근거리 통신 모듈(135), 초 근거리 통신 안테나(12a)가 구비되고, 및 무선 충전 송신  안테나(133a)가 구비된다. 한편, 전원부 혹은 밧테리는 도시 생략되었지만, 상기 무선충전 시스템(130)의 구성에 존재할 수 있는 것은 당연하다.

[0242] 또한,  무선충전 모듈(133)을 제어하는 스위치(릴레이)(137), SMPS(137b)를 제어하는 스위치(릴레이)(137a), 및 220 V 전원부(137c)를 제어하는 스위치(릴레이)(137d)가 더 구비되어, 상기 CPU(32)가 상기 스위치(릴레이)(137)(137c)(137a)의 연결과 차단을 제어할 수 있다.

[0243] 따라서, 서버(100)의 제어 신호가 상기 통신부(134)를 통하여 무선충전 시스템의 CPU(132)에 전달되고, 상기 CPU(132)는 상기 스위치(릴레이)(137)(137c)(137a)를 각각 제어한다,

[0244] 결과적으로 상기 서버(100)는 무선충전 시스템의 무선충전 모듈(133)의 "on"과 "off"를 제어할 수 있고, 상기 서버(100)는 무선충전 시스템의 SMPS(137b)의 "on"과 "off"를 제어할 수 있고, 또한, 상기 서버(100)는 무선충전 시스템의 220 V 전원부(137d)의 "on"과 "off"를 제어할 수 있다.

[0245] 한편, 상기 무선충전 모듈(133)의 한 실시예는 WiFi 스위치도 해당될 수 있다. 즉, 서버(100)의 신호를 인터넷망과 근거리 통신망(WiFi 망)

[0246] 도 22는 근거리 통신 안테나(12a)와 무선충전 코일(133a)을 나타낸 실시예의 도면이다. 도면에서 도시된 바와 같이 플렉서블 수지 기판(133b)외 근거리 통신 안테나(NFC 안테나)(12a)가 구비되고, 그 내부에 무선충전 코일(133a)이 구비된다.

[0247] 따라서, 본원 발명의 무선충전 시스템(130)(도 18)에 휴대용 단말기를 올려 놓게 되면, 동일 위치에서, 근거리 통신 안테나(NFC 안테나)(12a)를 통하여 데이터 수신도 가능하고, 무선충전 코일(133a)를 통하여 무선충전도 가능하게 된다.

[0248] - 무선충전 시스템 동작 실시예 -

[0249] 도 23은 무선충전 시스템의 동작 실시예를 나타낸 도면이다.

[0250] 본원 발명의 무선충전 시스템(130)은 "근거리 통신칩(10)이 각각의 매장에 설치되는 본원 발명의 실시예"에 준하는 방법으로 각각의 매장에 설치된다.

[0251] 그리고 동작 단계는 아래와 같다.

[0252] 1) 무선충전 시스템(130)의 근거리 통신 안테나(12a)로부터 데이터를 수신받은 휴대용 단말기(스마트폰)(20)은 서버(100)에 접속된다.

[0253] 무선충전 시스템(130)의 "근거리 통신 안테나(NFC 태그 안테나)(12a)로부터 수신받은 데이터"는 본원 발명의 "근거리 통신칩(10)의 근거리 통신 안테나(NFC 태그 안테나)(12a)로 부터 수신받은 데이터"의 실시예에 준한다.

[0254] 따라서, 무선충전 시스템(130)의 메모리부(136)에 저장된 데이터도, 도 15의 근거리 통신칩(10)의 메모리부(126)에 저장된 데이터에 준한다.

[0255] 또한, 무선충전 시스템(130)의 CPU(132)가 알고리즘 코드(18)(도 3의 실시예)를 생성하는 방법도, 근거리 통신칩(10)의 제어부(125)가 알고리즘 코드를 생성하는 방법에 준한다.

[0256] 한편, 도 19와 도 21에서는 메모리부(136)가 1개 제시되지만, 근거리 통신 관련하여 별도로 메모리부가 존재할 수 있다.

[0257] 2) 서버(100)에서는 휴대용 단말기(스마트폰)(20)에 콘텐츠를 제공한다. 즉, 서버(100)와 접속된 휴대용 단말기(스마트폰)(20)의 디스플레이(23)에는 콘텐츠가 표시된다.

[0258] 본 실시예에서 제공하는 콘텐츠가 주문 결제 시스템일 경우, 본원 발명의 앞의 실시예에 준한다.

[0259] 콘텐츠는 주문 결제가 가능하다. 이때 제공되는 콘텐츠도 본월 발명의 실시예에서 제시한 주문 결제의 실시예에 준한다.

[0260] 또한, 본원 발명에서, 동영상 광고, 쇼핑몰, 영상 주문 등 다양한 콘텐츠도 아울러 제공할 수 있다.

[0261] 따라서, 도 23에서는 서버(100)가 한개 제시되었지만, 다양한 콘텐츠를 제공하는 복수의 다른 서버와 연결도 가능하다.

[0262] 3) 정해진 일정 시간이 지나면, 서버(100)에서 신호를 보내 무선충전 시스템(130) 내의 무선충전 모듈을 작동한다.

[0263] - 서버(100)의 제어부(101)(도 7의 실시예)는 상기 서버와 접속된 휴대용 단말기(20)로부터 수신 받은 데이터로 판단하여, 상기 휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 연결된 무선충전 시스템(130)의 통신부(134)에 "on" 신호를 전송한다.

[0264] 이때, 상기 통신부(134)(근거리 통신망 혹은 WiFi 망을 통하여 데이터를 수신할 수 있는 통신 모듈이다.)는 서버(100)의 제어부(101)로 부터 수신 받은 "on" 신호를 무선충전 시스템(130)의 CPU(132)에 전송한다. (경우에 따라서는 서버의 제어부(101)는 "off" 신호를 보낼 수 있다.

[0265] 상기 CPU(132)는 무선충전 시스템(130) 내의 스위치(137)을 작동하여, 무선충전 모듈(133)을 동작 시키면, 무선충전 코일(133a)에서 전력 에너지가 무선으로 송신되고, 상기 휴대용 단말기(스마트폰)(20)는 무선 전력 에너지를 수신 받게 된다.

[0266] 아울러, 서버(100)의 제어부(101)가 상기 휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 연결된 무선충전 시스템(130)의 통신부(134)에 "on" 신호를 전송할 수 있는 것은, 상기 통신부(134)마다 다른 통신부와 식별될 수 있는 주소가 각각 존재하기 때문이고, 이러한 식별 주소 또한 서버(100)의 데이터 베이스(104)에 저장되어 있기 때문에 가능하다.

[0267] 물론, 그외 방법으로 무선충전 시스템(130)의 통신부(134)에 스위치 기능이 존재하여, 서버(100)의 제어부(101)로부터 on 신호를 받으면, 근거리 통신 모듈(WiFi 모듈)이 차단된 전원을 공급하여, 무선충전 모듈(133)을 동작시킬 수 있다. 이 경우에는 통신부(134)와 스위치(137) 일체로 제작되고, 무선충전 모듈(133)과 바로 연결되도록 하는 방법이 사용된다.

[0268] 또한, 또 다른 방법으로 영업장마다 각각의 무선충전 시스템(130)에 신호를 전달하 수 있는 근거리 통신 기기가 구비되므로서 상기의 무선충전 모듈(!33)의 동작이 가능하다. 이 방법이 사용된다면, 상기 통신부(134)는 영업장마다 설치된 근거리 통신 기기와 연결되는 통신부가 된다.

[0269] 4) 무선충전 시스템(130)의 CPU(132)가 무선충전 모듈(133)을 "on" 하게 되면, 근거리 통신 모듈(135)은 "off"한다.

[0270] 반대로, 무선충전 시스템(130)의 CPU(132)가 근거리 통신 모듈(135)을 "on" 하게 되면, 무선충전 모듈(133)은

"off"한다.

[0271] 5) 서버(100)는 운영자 단말기(30)에 무선충전 시스템(130)의 작동 현황을 전송한다.

[0272] 상기 운영자 단말기(30)는 상기 무선충전 시스템(130)이 설치된 영업장의 관리자가 사용하는 단말기이다.

[0273] 따라서, 운영자 단말기(30)에는 운영자 단말기(30)가 관리하는 영업장에 구비된 n개의 무선충전 시스템(130)에 대한 리스트가 저장된다.

[0274] 따라서, 상기 운영자 단말기(30)에는 어플리케이션 프로그램이 저장되어 운영되며, 상기 운영자 단말기(30)에는 상기 운영자 단말기(30) 관리하는 무선충전 시스템(130)에 대한 리스트가 저장된다. 따라서, 상기 무선충전 시스템(130)을 통하여 휴대용 단말기(스마트폰)(20)에서 콘텐츠 실행이 이루워지면, 상기 서버(100)는 상기 운영자 단말기(30)에 상기 콘텐츠 실행 기록에 대한 정보를 전송한다.

[0275] - 무선충전 시스템 동작의 또 다른 실시예 -

[0276] 1) 근거리 통신 모듈(NFC 태그 모듈)(135)과 연결된 근거리 통신 안테나(12a)에 휴대용 단말기(스마트폰)(20)의 근거리 통신 안테나가 접근되어 전기장이 인식된다. 상기 인식은 무선충전 시스템의 CPU(132)가 한다.

[0277] 2) 상기 CPU(132)는 도 3의 실시예에 의하여 저장된 정보를 휴대용 단말기(20)에 전송하고, 휴대용 단말기(20)는 서버에 접속된다.

[0278] 3) 정해진 일정 시간(미리 정해진 시간으로 메모리(136)에 저장된 알고리즘을 CPU가 실행한다.)이 지나면, 상기 CPU(132)는 근거리 통신 모듈(135)의 전원을 off 하고, 무선충전 모듈(133)은 on 하여, 휴대용 단말기(스마트폰)(20)에 무선충전 에너지를 전송한다.

[0279] 이때, 상기 정해진 시간은 2초에서 20 초 이내가 적당하다.

[0280] 상기 정해진 시간 동안 서버(100)는 휴대용 단말기(20)의 디스플레이(23)에 콘텐츠가 표시되도록 할 수 있다.

[0281] 콘텐츠는 주문 결제가 가능하다. 이때 제공되는 콘텐츠도 본월 발명의 실시예에서 제시한 주문 결제의 실시예에 준한다.

[0282] 또한, 본원 발명에서, 동영상 광고, 쇼핑몰, 영상 주문 등 다양한 콘텐츠도 아울러 제공할 수 있다.

[0283] - 근거리 통신칩의 사용 실시예 -

[0284] 도 24와 도 25는 근거리 통신칩과 무선충전 시스템의 사용 실시예이며, 최초 메뉴 선택 화면이 디스플레이에 표시되는 실시예의 도면이다.

[0285] 도 24는 근거리 통신칩의 사용 실시예를 나타낸 실시예의 도면이다.

[0286] 본원 발명의 앞의 실시예에 따라, 근거리 통신칩(10)에 접근된(근거리 통신칩(10)에서 데이터를 수신 받을 수 있는 상태가 될 정도로 접근) 휴대용 단말기(스마트폰)(20)는 서버(100)에 접속된다.

[0287] 그리고, 상기 휴대용 단말기(20)의 디스플레이(23)에는 상기 서버(100)에서 제공된 콘텐츠가 표시된다.

[0288] 따라서, 도 24는 콘텐츠가 표시되는 실시예를 나타낸 도면이다. 즉, 쇼핑(170), 주문(171) 및 광고(172)가 표시된다.

[0289] 따라서 상기 쇼핑(170)이 휴대용 단말기의 입력장치(24)를 통하여 선택되면, 상기 휴대용 단말기(20)를 통하여 쇼핑이 진행된다. 이때, 상기 쇼핑이 진행되도록 하는 서버는 원래의 서버(100)가 아닌 또 다른 복수의 서버(150)일 수도 있다. 그리고, 상기 쇼핑 목록은 물품, 영상, 콘텐츠 등 다양하다.

[0290] 또한, 상기 주문(171)이 휴대용 단말기의 입력장치(24)를 통하여 선택되면, 상기 휴대용 단말기(20)를 통하여 주문이 진행된다. 그리고, 주문은 본원 발명의 앞의 실시예에 준한다. 이때, 상기 주문이 진행되도록 하는 서버는 원래의 서버(100)가 아닌 또 다른 복수의 서버(150)일 수도 있다.

[0291] 아울러, 하단에 광고(172)가 휴대용 단말기의 입력장치(24)를 통하여 선택되면, 상기 휴대용 단말기(20)를 통하여 추가 광고가 표시된다. 이때, 상기 광고가 표시되는 서버는 원래의 서버(100)가 아닌 또 다른 복수의 서버(150)일 수도 있다.

[0292] - 무선충전 시스템의 사용 실시예 -

[0293] 도 25는 무선충전 시스템의 사용 실시예를 나타낸 실시예의 도면이다.

[0294] 본원 발명의 앞의 실시예에 따라, 무선충전 시스템(130)에 접근된(무선충전 시스템 내의 근거리 통신 안테나(12a)에서 데이터를 수신 받을 수 있는 상태가 될 정도로 접근) 휴대용 단말기(스마트폰)(20)는 서버(100)에 접속된다.

[0295] 그리고, 상기 휴대용 단말기(20)의 디스플레이(23)에는 상기 서버(100)에서 제공된 콘텐츠가 표시된다.

[0296] 따라서, 도 25는 콘텐츠가 표시되는 실시예를 나타낸 도면이다. 즉, 쇼핑(170), 주문(171), 무선충전(173) 및 광고(172)가 표시된다.

[0297] 이때, 휴대용 단말기(20)의 입력장치(24)를 통하여 쇼핑(170), 주문(171), 및 광고(172)가 선택될 경우에는 도 23의 실시예에 준하여 실행된다.

[0298] 한편, 휴대용 단말기(20)의 입력장치(24)를 통하여 무선충전(174)가 선택되면, 상기 휴대용 단말기(20)의 디스플레이(23)에는 일정 시간 광고가 표시되고, 무선충전 모듈(133)이 "on" 되게 된다.

[0299] 상기 광고는 서버(100)의 제어부가 제공하는 것이고, 상기 무선충전 시스템(130)의 무선충전 모듈이 "on" 되는 방법은 본원 발명의 앞의 실시예에 준하게 된다.(경우에 따라서는 "off" 신호를 보낼 수 있다.)

[0300] - 무선충전 시스템의 또 다른 사용 실시예 -

[0301] 도 19, 도 20, 도 21의 도면에는 도시 생략되었지만, 전원부는 항시 존재하게 된다. 도 19, 도 20, 도 21에 도시된 무선충전 시스템에 전원은 공급되어 있는 상태가 된다.

[0302] 그리고, 무선충전 시스템의 또 다른 사용 실시예의 작동 단계는 아래와 같다.

[0303] 1) 무선충전 시스템(130)의 CPU(132)가 근거리 통신 안테나(12a)(혹은 경우에 따라서는 무선충전 코일(133a)일 수 있다.)를 통하여 휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 접근되어 생기는 전기장을 인식하면, 상기 CPU(132)는 근거리 통신 모듈(135)을 "on"하여 근거리 통신 안테나(12a)를 통하여 도 3의 실시예에 따른 데이터를 상기 휴대용 단말기(20)에 전송한다.

[0304] 2) 상기 휴대용 단말기(20)는 서버(100)에 접속되고, 상기 휴대용 단말기(스마트폰)(20)의 디스플레이(23)에는 본원 발명의 앞의 실시예에 따른 콘텐츠가 표시된다.

[0305] 3) 상기 CPU(132)는 근거리 통신 모듈(135)을 "off" 하고, 무선충전 모듈(133)을 "on"하여 무선충전 코일(133a)를 통하여 무선충전 에너지를 전송한다.

[0306] 4) 서버(100)는 상기 무선충전 시스템(130)을 관리하는 운영자 단말기(30)(상기 무선충전 시스템이 위치한 영업장의 운영자가 사용되는 운영자 단말기(30))에, "상기 무선충전 시스템(130)의 고유한 식별 부호와 무선충전시 시작된 시간"을 전송한다.

[0307] 5)상기 운영자 단말기(30)는 상기 서버(100)로부터 전송 받은 데이터를 운영자 단말기의 메모리부에 저장한다.

[0308] 6) 상기 무선충전 시스템(130)을 통하여 무선충전 중인 휴대용 단말기(20)를 상기 상기 무선충전 시스템(130)으로부터 이격시키면(무선충전이 이루어지지 않을 정도의 거리 만큼 이격 시킴, 혹은 근거리 통신 안테나(120a)가 인식되지 않을 거리 만큼 이격시킴.), 상기 무선충전 시스템(130)는 무선충전 모듈(133)을 off 한다.

[0309] 그러나, 상기 무선충전 시스템(130)에 휴대용 단말기(20)가 다시 접근되면, 상기 1),2),3), 4), 및 5) 단계가 다시 실행된다.

[0310] - 식당이나 커피숍 사용 실시예 -

[0311] 도 26은 식당이나 커피숍에 적용되는 경우의 구성도를 나타낸 실시예의 도면이다.

[0312] 각각의 식당이나 커피숍 등에는 다른 식당이나 커피숍과 구별되는 식별 부호가 부여되고, 서버(100)의 데이터 베이스에는 상기 식별 부호가 저장된다.

[0313] 그리고, 상기 식당이나 거피숍에 구비된 테이블 마다 n개의 근거리 통신칩 혹은 n 개의 무선충전 시스템이 장착된다. 또한, 상기 n개의 근거리 통신칩 혹은 n 개의 무선충전 시스템 각각도 다른 것과 구별되는 식별 부호가 부여된다. 그리고, 서버(100)의 데이터 베이스에는 상기 식별 부호가 저장된다.

[0314] 아울러, 상기 n개의 근거리 통신칩 혹은 n 개의 무선충전 시스템에 휴대용 단말기(20)가 접근된 다음 수행되는

단계는 본원 발명의 앞의 실시예에 준한다.

[0315] 도 26에서는 20-1은 "제 1 근거리 통신칩(20-1) 혹은 제 1 무선충전 시스템(130-1)과 연결된(근거리 통신을 통하여 데이터를 받는)된" 제 1 휴대용 단말기이다. 마찬가지로, 20-n은 "제 n 근거리 통신칩(20-n) 혹은 제 n 무선충전 시스템(130-n)과 연결된(근거리 통신을 통하여 데이터를 받는)된" 제 n 휴대용 단말기이다.

[0316] 따라서, "상기 제 1 근거리 통신칩(10-1)(혹은 제 1 무선충전 시스템(130))과 연결된 제 1 휴대용 단말기"로부터 "상기 제 n 근거리 통신칩(10-n)(혹은 제 n 무선충전 시스템(130-n))과 연결된 제 n 휴대용 단말기"까지에서 발생된, "주문 결제 실시 데이터, 결제 현황 데이터, 무선충전 현황 정보, 혹은 외부 쇼핑에 관한 정보"는 상기 서버(100)가 상기 운영자 단말기(30)에 전송한다.

[0317] 그러므로, 운영자 단말기(30)의 메모리에는 각각의 근거리 통신칩(10-1)(10-2)(10-3)(10-n) 혹은 각각의 무선충전 시스템(130-1)(130-2)(130-3)(130-n)에 대한 리스트가 존재하고, 따라서, 운영자 단말기(30)의 디스플레이에는 각각의 리스트 별로 상기의 서버에서 전송된 상기의 정보가 표시된다.

[0318] 도 27은 운영자 단말기의 디스플레이에 표시되는 실시예를 나타낸 도면이다.

[0319] 도 27은 서버(100)에서 전송된 상기 정보에 의하여 운영자 단말기(30)의 디스플레이(23)에 표시되는 실시예의 도면이다.

[0320] no.1 은 "제 1 근거리 통신칩(10-1) 혹은 제 1 무선충전 시스템(!30-1)"을 나타내고, no.2 은 "제 2 근거리 통신칩(10-2) 혹은 제 1 무선충전 시스템(!30-2)"을 나타내고, 마찬가지로 상기 디스플레이(23)에는 "제 n 근거리 통신칩(10-n) 혹은 제 n 무선충전 시스템(!30-n)"을 나타내는 no.n 도 표시된다.

[0321] 그리고, 각각의 순번(no.1, no.2 혹은 no.n) 별로, 주문, 결제, 무선충전, 쇼핑, 광고, 포인트에 대한 정보가 표시된다. 물론, 각각의 테이블에 근거리 통신칩(10)만 구비되었다면, 상기 무선충전에 대한 정보는 표시되지 않는다.

[0322] 이때, 하단 표시 별도창(37)에서는 광고가 표시되거나, 각각의 항목(주문, 결제, 무선충전, 쇼핑, 광고, 포인트)에 대한 합계 값이 표시될 수 있다.

[0323] 도 27의 실시에에서 디스플레이(23)에 표시된 "no.1"에서 "주문"이 입력장치(24)를 통하여 선택되면, no.1 에서 발생된 시간별 주문 기록과 주문된 제품(음식 혹은 음료) 정보가 디스플레이(23)에 별도창(디스플레이 내에 별도 영역의 윈도우 형태) 혹은 새로운 화면으로 표시된다.

[0324] "no.1"에서 "결제"가 입력장치(24)를 통하여 선택되면, no.1 에서 발생된 시간별 결제 기록과 결제된 제품(음식 혹은 음료) 정보가 디스플레이(23)에 별도창(디스플레이 내에 별도 영역의 윈도우 형태) 혹은 새로운 화면으로 표시된다.

[0325] "no.1"에서 "무선충전"이 입력장치(24)를 통하여 선택되면, no.1 에서 발생된 시간별 무선충전 기록과 무선충전이 실시됨에 따른 광고 표시여부에 대한 정보가 디스플레이(23)에 별도창(디스플레이 내에 별도 영역의 윈도우 형태) 혹은 새로운 화면으로 표시된다.

[0326] "no.1"에서 "쇼핑"이 입력장치(24)를 통하여 선택되면, no.1 에서 발생된 시간별 쇼핑에 대한 상품 구매 및 결제 정보가 디스플레이(23)의 별도창(디스플레이 내에 별도 영역의 윈도우 형태) 혹은 새로운 표시 화면으로 표시된다. (본원 발명의 앞의 실시예에서는 본원 발명의 서버(100)혹은 별도 서버(150)의 연결로 휴대용 단말기(스마트폰)(20) 내에서 쇼핑이 실행되는 실시예를 제시하였다.)

[0327] 이때, 상기 쇼핑은 운영자 단말기(30)가 관리하는 영업장이외의 외부 장소에서 제공하는 제품에 대한 구매를 의미한다.

[0328] "no.1"에서 "광고"가 입력장치(24)를 통하여 선택되면, no.1 에서 발생된 시간별 광고 표시에 대한 내역이 디스플레이(23)의 별도창(디스플레이 내에 별도 영역의 윈도우 형태) 혹은 새로운 표시 화면으로 표시된다.

[0329] 이때, 광고는 무선충전 전에 실시되는 광고, 화면에 화면 표시되는 광고 등 다양한 형태의 광고가 존재할 수 있다.

[0330] "no.1"에서 "광고"가 입력장치(24)를 통하여 선택되면, no.1 에서 발생된 시간별 광고 표시에 대한 내역이 디스플레이(23)의 별도창(디스플레이 내에 별도 영역의 윈도우 형태) 혹은 새로운 표시 화면으로 표시된다.

[0331] "no.1"에서 "point"가 입력장치(24)를 통하여 선택되면, no.1 에서 발생된 시간별 point가 발생한 내역이 디스

플레이(23)의 별도창(디스플레이 내에 별도 영역의 윈도우 형태) 혹은 새로운 표시 화면으로 표시된다.

[0332] 본원 발명에서는 운영자 단말기(30)에 포인트가 제공된다. 결과적으로 운영자 단말기의 소유자(영업장 주인)에게 포인트가 제공되는 것이다. 그리고, 상기 포인트는 돈을 표시하는 금액 혹은 돈으로 환산이 가능한 숫자(point)이다.

[0333] 그리고, 포인트는 광고가 표시되면 발생된다. 광고가 표시되게 되면 일정 금액의 광고 단가가 존재하며, 상기 광고 단가에 대하여 미리 정해진 방법의 비율로 계산하여 광고 표시에 대한 포인트가 발생된다.

[0334] 또한, "쇼핑"이 발생되면 "쇼핑" 금액의 일정 비율만큼 포인트가 발생된다. 즉, 상기 운영자 단말기(30)가 관리하는 영업장 이외의 다른 영업장 혹은 쇼핑몰에서 판매되는 제품이 존재한다. 그리고 상기 제품이 서버(100) 혹은 다른 서버(150)를 통하여 휴대용 단말기(스마트폰)(20)를 통하여 구매가 되면, 상기 구매 금액의 정해진 일정 비율 만큼 포인트가 발생된다.

[0335] 그리고 상기 발생된 포인트는 상기 휴대용 단말기(20)와 연결된 근거리 통신칩(10-1) 혹은 무선충전 시스템(130-1)을 관리하는 운영자 단말기(30)에 제공된다.

[0336] 한편, 도 27의 실시예에서 디스플레이에 표시된, no.2 부터 no.n까지의 실시 방법도, 상기에서 서술된 no.1의 실시 방법과 동일한 방법에 의하여 실행된다.

[0337] 아울러, 제 1 가맹점부터 제 n 가맹점까지 존재하게 되며, 도 26과 도 27이 제 1 가맹점을 관리하는 제 1 운영자 단말기(30)에서 실시되는 실시예라고 가정하면, "제 2 가맹점을 관리하는 제 2 가맹점 운영자 단말기와 제 n 가맹점을 관리하는 제 n 운영자 단말기에서 실시되는 실시예"도 "제 1 운영자 단말기에서 실시되는 실시예"의 방법이 사용된다.

[0338] -- 서버에서 알고리즘 코드를 생성하여 전송한다, ---

[0339] 본원 발명의 도 3에서 도시되고, 본원 발명의 앞의 실시예에서 설명된 알고리즘 코드의 생성 방법을 달리 할 수 있다.

[0340] 1) 서버(100)에서 알고리즘 코드를 생성하는 방법

[0341] 휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 무선충전 시스템(130)에 n 회 접근(n은 1이상 자연수, "접근"은 휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 근거리 안테나(혹은 NFC 태그 안테나)(12a)로 부터 데이터를 수신 받을 수 있는 거리 만큰 접근 되는 것)되면, 서버(100)의 제어부(101) 상기 접근된 횟수를 서버의 데이터 베이스(104)에 저장한다.

[0342] - 서버(100)의 제어부(101)는 제 1 영업장 내(혹은 제 2 영업장부터 제 n 영업장까지)에 제 n 무선충전 시스템(130-n)에 휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 n 회 접근됨을 인식한다.

[0343] - 서버(100)의 제어부(101)는 제 1 영업장 내(혹은 제 2 영업장부터 제 n 영업장까지)에 제 n 무선충전 시스템(130-n)에 휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 n+1 회 접근때 사용될 알고리즘 코드를 미리 생성한다.

[0344] - 서버의 제어부(101)은 상기 n+1 회 접근때 사용될 알고리즘 코드를 상기 제 n 무선충전 시스템에 전송한다. 상기 제 n 무선충전 시스템의 CPU(132)는 통신부(134)를 통하여 수신된 상기 n+1 회 접근때 사용될 알고리즘 코드를 메모리부(136)에 저장한다.

[0345] - 상기 무선충전 시스템의 제어부(132)는 휴대용 단말기(20)가 n+1 회 접근되면, 상기 n+1 회 접근때 사용될 알고리즘 코드를 휴대용 단말기(20)에 전송한다.

[0346] 2) 운영자 단말기(30)에서 알고리즘 코드가 생성되는 방법

[0347] 상기 1) 항목의 원리에 의하여, 무선충전 시스템에 휴대용 단말기가 n 회 접근되면, 운영자 단말기는 n+1 회 사용될 알고리즘 코드를 생성하여, 근거리 통신망을 통하여 무선충전 시스템(130)에 전송하고, 유무선 인터넷 망을 통하여 서버(100)에도 전송한다.

[0348] 그리고, 무선충전 시스템은 n+1 회 전근시. 상기 n+1 회 생성된 알고리즘 코드를 휴대용 단말기에 전송한다.

[0349] 3) 알고리즘 코드를 입력하는 방법

[0350] 무선충전 시스템 옆에 알고리즘 코드 발생기가 구비된다. 상기 알고리즘 코드 발생기는 통상의 OPT 카드 원리가 작용된다.

[0351] 휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 무선충전 시스템(130)에 접근되고, 상기 휴대용 단말기의 디스플레이(23)에 서버(100)에서 제공된 화면이 표시될 때. 상기 화면에 알고리즘 코드 입력창이 생성되고, 상기 알고리즘 코드 입력창에, 상기 OPT 카드에서 생성된 번호가 입력되게 된다.

[0352] 이때, 상기 OPT 카드는 무선충전기 시스템과 동일한 식별 번호를 가진다. 예를들어, 제 n번 영업장의 제 n번 OPT 카드 와 같은 식별 번호이다.

[0353] 4)근거리 통신칩에서의 적용

[0354] 근거리 통신칩(10)에 서버(100)(혹은 운영자 단말기(30))로부터 정보를 수신 받을 수 있는 통신부(본원 발명의 앞의 실시예에서 설명된 무선충전 시스템에 구비된 통신부)를 구비하여, 앞의 1), 2), 3) 항목의 실시예의 방법을 그대로 적용할 수 있다.

[0355] 5) 근거리 통신칩 내에서의 데이터 관리

[0356] 무선충전 시스템(130) 혹은 근거리 통신칩(NFC 태그(10) 내에 메모리에 저장된 데이터를, 운영자 이외의 다른 사람이 스마트폰이나 휴대용 단말기를 사용하여, NFC 태그 안테나(혹은 근거리 통신 안테나)(12a)를 통하여 변경(새로 입력)할 수 있는 문제가 발생한다.

[0357] 따라서, 이러한 문제를 해결하기 위하여, 무선충전 시스템(130) 혹은 근거리 통신칩(NFC 태그(10)의 메모리부(126)(136)에 저장된 데이터를 정해진 사람 혹은 운영자 이외에 변경하지 못하도록, 상기 무선충전 시스템(130) 혹은 근거리 통신칩(NFC 태그(10)에 Lock 기능을 부여할 수 있으며, 상기 "Lock 기능을 부여" 는 통상의 방법이 사용된다.

[0358] 이때, 암호 기능을 부여하여, 암호가 일치되는 휴대용 단말기로 상기 메모리부(126)(136)에 저장된 데이터를 변경할 수 있도록 할 수 있다. 그리고, 이러한 방법도 통상의 방법을 사용한다.

[0359] - 숙박 업소의 사용 실시예 -

[0360] 도 28내지 도 30은 숙박 업소에서 적용되는 방법을 나타내는 실시예의 도면이다.

[0361] 도 28에 도시된 바와 같이, 제1 배달점 운영자 단말기(33-1)부터 제 n 배달점 운영자 단말기(33-n)까지가 서버(100)로부터 정보를 수신 받을 수 있다.

[0362] 결과적으로, 하나의 숙박업소에 복수개의 배당점 운영자가 존재한다는 것이다. 예를들어 "식별 번호 53 번" 혹은 "knnumber 1"이라는 아이디를 가지면서 숙박업소 이름이 "강남1번 모텔"인 1개의 숙박업소에는, 적어도 2개 이상의 복수개의 배달점이 존재한다는 것이다. 그리고, 상기 복수개의 배달점에도 각각 식별 번호 혹은 아이디가 부여되어 구별된다.

[0363] 그리고, 상기 도 28의 시스템에서 실행되는 단계는 아래와 같다.

[0364] 1) 근거리 통신칩(10) 혹은 무선충전 시스템(130)에 접근(근거리 통신 안테나(혹은 NFC 태그 안테나)(12a)로부터 휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 데이터를 수신 받을 수 있을 정도의 접근 혹은 접촉)되면, 상기 휴대용 단말기(스마트폰)(20)의 디스플레이(23)에는 서버(100)가 제공하는 정보가 표시된다.

[0365] 2) 도 24와 도 25의 실시예에서 도시된 화면이 상기 휴대용 단말기(스마트폰)(20)의 디스플레이(23)에 표시되고, 입력장치(24)를 통하여 주문이 선택된다.

[0366] 3) 주문이 선택되면, 서버(100)는 "상기 휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 접근된 근거리 통신칩(10) 혹은 무선충전 시스템(130)이 장치된 숙박업소"와 연결된 배달점 리스트를 서버의 데이터 베이스(104)에서 선택하고, 웹페이지에 표시한다. 그리고 상기 웹페이지에 접속된 상기 휴대용 단말기(스마트폰)(20)의 디스플레(23)이에는 상기 배달점 리스트가 표시된다.

[0367] 도 29의 실시예를 보면, 음식점 리스트가 표시되고, 메뉴(175)에는 한식, 분식, 중국식 등의 선택 가능한 항목이 존재하면, 상기 선택 메뉴중에서 하나의 항목이 선택된다.(도 29의 예에서는 중국식) 그러면, 상기 선택된 "중국식"에 관한 식당 리스트(176)이 디스플레이(23)에 표시된다.

[0368] - 상기 배달점 리스트는 숙박업소마다 다르다, 물론 동일 지역의 숙박업소일 경우에는 상기 배달점 숙박업소 리스트가 동일할 수 있지만, 다를 수도 있다,

[0369] 따라서, 서버(100)의 데이터 베이스(104)에는 숙박업소 별로 배달점 리스트와 각각의 배달점에서 제공되는 음식

에 대한 리스트가 저정되고, 상기 음식 리스트에 대한 주문 결제가 이루어지는 프로그램도 저장된다.

[0370] 예를들어 제 1 숙박업소에 연결된 배달점 리스트와 각각의 배달점에 대한 음식 리스트가 존재한다. 그리고, 제 2 숙박업소에 연결된 배달점 리스트와 각각의 배달점에 대한 음식 리스트가 존재한다. 아울러 제 n 숙박업소에 연결된 배달점 리스트와 각각의 배달점에 대한 음식 리스트가 존재한다.

[0371] 4) 상기 휴대용 단말기(스마트폰)(20)을 통하여 상기 배달점중에 하나가 선택되고, 주문 및 결제가 실시되면, 상기 서버(100)는 주문 및 결제 정보를 상기 선택된 배달점 운영자 단말기(33)에 전송한다.

[0372] 도 30의 실시예에서는 중국식에서 "xx 반점"이 입력장치(24)를 통하여 선택되었고, 디스플레이(23)에는 상기 "xx 반점"에서 판매되는 음식 리스트(177)가 표시되고, 자장면과 짬뽕이 선택되었음을 보인다. 총 금액창(178)에서 결제되었으며, 결제가 입력장치를 통하여 통택되면, 본원 발명의 앞의 실시예 혹은 통상의 결제 방법으로 결제가 진행된다.

[0373] 상기 배달점 운영자 단말기(33)는 "상기 배달점의 아이디로 접속되고 로그인되어 서버와 연결된 휴대용 단말기(스마트폰)"을 의미한다. 그리고 배달점 운영자 단말기(33)에는 어플리케이션 프로그램이 다운로드되어 저장되어 상기 과정이 수행된다.

[0374] 한편, 상기 서버(100)는 "휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 접근된 근거리 통신칩(10) 혹은 무선충전 시스템(130)이 장치된 호실의 정보"와 상기 "주문 결제 정보"를 상기 숙박업소의 운영자 단말기(30)에 전송한다. 그리고 주문 결제에 따른 포인트도 상기 운영자 단말기(30)에 전송한다.

[0375] 이때, 상기 포인트는 숙박업소 내에서 발생한 주문 결제 금액에 대하여 미리 정해진 방법 혹은 비율로 발생되는 것을 의미한다, 그리고 상기 포인트는 금액 혹은 숫자이며, 숫자일 경우 돈으로 환산이 가능하다.

[0376] 한편, 상기 배달점도 각각 식별 번호 혹은 아이디가 부여된다, 그리고 상기 식별 본호 혹은 아이디로 로그인되어 서버에 접속된 휴대용 단말기(스마느폰)이 배달점 운영자 단말기이다.

[0377] 아울러, 제 1 숙박업소 운영자 단말기(30-1)부터 제 n 숙박업소 운영자 단말기(30-n)까지 존재하게 되며, 도 28이 제 1 숙박업소를 관리하는 제 1 숙박업소 운영자 단말기(30-1)에서 실시되는 실시예라고 가정하면, "제 2 숙박업소를 관리하는 제 2 숙박업소 운영자 단말기와 제 n 숙박업소를 관리하는 제 n 숙박업소 단말기에서 실시되는 실시예"도 "제 1 숙박업소 운영자 단말기에서 실시되는 실시예"의 방법이 사용된다.

[0378] - 운영자 단말기의 숫자 -

[0379] 본원 발명에서는 설명의 편의상 운영자 단말기를 1개처럼 도시 설명하였지만, 한 곳의 영업점에 운영자 단말기가 2개 이상존재할 수 있음은 당연하다.

[0380] 예를들어 "식별 번호 53 번" 혹은 "knnumber 1"이라는 아이디를 가지면서 숙박업소 이름이 "강남1번 모텔"인 경우, 식별 번호 "53 번" 혹은 아이디가 "knnumber 1"가 사용되어 2개 이상의 운영자 단말기가 만들어질 수 있다, "knnumber 1-01"처럼 추가 아이디를 부여하거나 "식별번호 53"으로 복수개의 아이디가 부여될 수 있다,

[0381] 마찬가지로 각각의 배달점에도 복수개의 배달점운영자 단말기가 존재할 수 있다.

[0382] 한편, 숙박업소 주변 식당을 통하여 주문 및 결제가 발생되는 것 이외에 쇼핑을 통한 구매나 영상물 구매, 혹은 쇼핑 화면에서 발생되는 광고등에 대하여서도 포인트가 발생된다,

[0383] 즉, "휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 접근된 근거리 통신칩(10) 혹은 무선충전 시스템(130)이 장치된 숙박업소"에서, 물품 혹은 영상 구매가 발생되면 구매 금액에 따라 미리 정해진 비율 만큼 포인트(point)가 발생되며, 광고 표시 등이 발생되어도 광고 단가에 따라 포인트가 발생된다.

[0384] 따라서, 서버(100)는 상기 숙박업소의 운영자 단말기(30)에 "휴대용 단말기(스마트폰)(20)이 접근된(혹은 가장 최근에 접근된) 근거리 통신칩(10) 혹은 무선충전 시스템(130)이 장치된 객실"정보와 발생된 포인트에 대한 정보를 전송한다.

[0385] 한편, 본원 발명의 도 27의 실시예는 숙박업소 운영자 단말기에도 적용된다. 숙박업소 운영자 단말기에는 각각의 객실에 구비된 근거리 통신칩(10) 혹은 무선충전 시스템(!30)에서 발생된 주문, 물품 구매, 광고 표시에 대한 정보가 각각의 객실별로 표시되고, 발생된 포인트 값에 대한 정보도 표시된다.

[0386] 이때, 도 27의 실시예에서 추가되는 실시예는 각각의 객실에서 배달점을 통하여 주문되고 결제되는 금액에 의하

여 정해지는 포인트 값이 추가된다.

[0387] 예를들어 식별 번호 "53 번" 혹은 아이디 "knnumber 1"의 숙박업소에서 3번 객실의 근거리 통신칩(10) 혹은 무선충전 시스템(130)에 연결된 휴대용 단말기(스마트폰)(20)에서 "xx 반점"에서 주문 결제가 발생되면, 서버(100)는 상기 주문 혹은 결제 정보를 상기 "xx 반점"의 배달점 운영자 단말기에 전송하고, 또한 상기 주문 혹은 결제 정보를 아이디 "knnumber 1"의 숙박업소 운영자 단말기(30)에도 전송한다. 그리고 상기 주문 금액에 따라 발생된 포인트 값도 배달점 운영자 단말기와 숙박업소 운영자 단말기(30)에 각각 전송한다.

[0388] 도 31은 배달점 운영자 단말기의 디스플레이에 표시되는 방법을 나타낸 실시예의 도면이다.

[0389] 배달점 운영자 단말기(33)은 배달점의 운영자가 사용하는 아이디로 접속한 휴대용 단말기(스마트폰)이다, 그리고 상기 배달점 운영자 단말기(33)도 본원 발명의 휴대용 단말기(스마트폰)과 동일한 개념의 단말기이다.

[0390] 또한, 상기 배달점은 한개의 숙박업소와 제휴하는 것은 아니며, 근처의 적어도 2곳 이상인 숙박업소와 제휴한다고 할 수 있다.

[0391] 따라서 서버(100)의 데이터 베이스(104)에는 각각의 배달점마다 제휴된 숙박업소에 대한 정보가 저장된다. 예를들어, 상기 배달점의 식별 번호가 "no.77"이고, 아이디가 "chinafood12"이고, 배달점 상호가 "00반점"이라고 가정할 수 있다.

[0392] 그러면, 서버(100)의 데이터 베이스에는 상호가 "00반점"이고, 식별 번호와 아이디가 각각 "no.77"와 "chinafood12"인 배달점과 연결된 숙박업소 정보가 저장된다. 그리고 각각의 숙박 업소별로 상기 배달점에 주문되고 결제된 정보(주문 음식, 가격, 날자, 발생된 포인트(숙박업소에 제공되어야 하는 포인트 등)이 저장된다.

[0393] 그러므로, 상기 배달점 운영자 단말기의 디스플레이에는 상기 배달점과 연결된 숙박업소의 리스트와 각각의 숙박업소 별로 주문된 음식에 대한 정보가 표시된다. 즉 도 31의 실시예의 도면에서처럼, 상기 배달점 운영자 단말기의 디스플레이 상단에는 선택 메뉴(175)가 표시되고, 상기 배달점과 제휴된 숙박업소 리스트도 표시된다. 그리고, 본원 발명의 도면에는 별도로 도시되지 않았지만, 상기 숙박업소 리스트(179) 중에서 하나의 숙박업소가 배달점 운영자 단말기의 입력장치를 통하여 선택되면, 선택된 숙박 업소에서 주문된 음식 정보, 가격 정보, 날자 정보가 표시되고, 상기 주문에 의하여 상기 선택된 숙박업소에 제공되어야 하는 포인트에 대한 정보도 표시된다, 이때 포인트는 주문 금액에 따라 미리 정해진 방법으로 생성되는 값이다.

[0394] 도 32는 배달점 운영자 단말기와 숙박업소 운영자 단말기의 연결 방법을 나타낸 실시예의 도면이다.

[0395] 즉, 하나의 배달점 운영자 단말기(33)가 서버(100)를 통하여 복수개의 숙박업소 운영자 단말기(30-1)(30-2)(3--3)(30-n)가 연결됨을 보이는 도면이다.

[0396] - 제휴 업소 추가 하는 방법 -

[0397] 한편 본원 발명에서는 숙박업소 운영자 혹은 배달점 운영자가 서로 제휴 업소를 추가할 수 있으며 추가하는 방법의 단계는 아래와 같다.

[0398] 1) 숙박업소 운영자 단말기(30)(혹은 배달점 운영자 단말기(33))의 디스플레이에서, 본원 발명의 콘텐츠 시스템을 제공하는 어플리케이션을 실행시킨다. 이때 상기 어플리케이션을 실행시키는 방법은 통상의 방법이 사용된다.

[0399] 2) 상기 운영자 단말기(30)(혹은 배달점 운영자 단말기(33))의 디스플레이에서, 선택 메뉴가 상기 디스플레이에 표시된다.

[0400] 3) 제휴 배달점(혹은 배달점 운영자 단말기(33)라면 제휴 숙박업소) 추가가 선택된다.

[0401] 4) 입력창 혹은 검색창에 제휴하고자 하는 배달점(혹은 배달점 운영자 단말기(33)라면 제휴 숙박업소)의 업소 이름 혹은 아이디를 입력한다.

[0402] 5) 상기 운영자 단말기(30)(혹은 배달점 운영자 단말기(33))는 서버(100)와 연결되고, 서버(100)는 상기 4)단계에서 입력된 업소 이름(혹은 아이디)와 관련된 정보를 운영자 단말기(30)(혹은 배달점 운영자 단말기(33)) 전송한다.

[0403] 6) 상기 운영자 단말기(30)(혹은 배달점 운영자 단말기(33))의 디스플레이에 상기 4) 단계에서 입력된 업소 이름(혹은 아이디)와 관련된 정보가 표시되고, 상기 운영자 단말기(30)(혹은 배달점 운영자 단말기(33))의 입력장

치를 통하여 상기 업소 이름(혹은 아이디)가 추가 제휴 업체로 최종 선택된다.

[0404] 7) 상기 제휴 업체가 선탁되면, 상기 운영자 단말기(30)(혹은 배달점 운영자 단말기(33))는 상기 "선택"을 서버(100)에 전송한다. 서버(100)의 제어부(101)는 데이터 베이스(104)에, 상기 운영자 단말기(30)(혹은 배달점 운영자 단말기(33))의 제휴 업체 정보 폴더에 상기 제휴 업체 정보를 추가하여 저장한다.

[0405] 또한, 운영자 단말기(30)(혹은 배달점 운영자 단말기(33))의 중앙처리장치도 메모리부에 상기 입력되고 선택된 제휴 업체 정보가 저장된다. 그리고 상기 제휴 업체의 저장으로 상기 운영자 단말기(30)(혹은 배달점 운영자 단말기(33))의 디스플레이에는 제휴 업체가 리스트로 표시될 때, 상기 추가 업체도 함께 표시된다.(도 29 혹은 도 31 실시예)

[0406] 상기 제휴 업체 정보에는 배달점 혹은 숙박 업소의 분류 정보가 표시된다, 즉 중국음식점, 분식점, 치킨 등이 예가 되고, 또한 호텔, 모텔, 펜션 등이 예가 된다.

[0407] - 물품 구매 방법 -

[0408] 본원 발며의 숙박 업소 객실에 구비된 근거리 통신칩(10) 혹은 무선충전 시스템(130)에 근접된 휴대용 단말기에서는 물품 혹은 영상 구매가 가능하다.

[0409] 본원 발명의 도 24와 도 25의 실시예에서는 "쇼핑" 과 "주문" (혹은 "무선충전")의 항목에 디스플레이(23)에 메뉴 선택으로 표시되는 데, 여기에 "영상"이 메뉴 선택으로 추가될 수 있다. 또한, 상기 "쇼핑"이 휴대용 단말기(스마트폰)(20)의 입력장치에 선택되면, 하부 메뉴로 "영상"이 추가 될 수도 있다.

[0410] 또한, 본원 발명에서는 서버(100)가 콘텐츠 정보를 휴대용 단말기(스마트폰)(20)에 제공하지만, "쇼핑"과 "영상"이 선택되면 상기 휴대용 단말기(스마트폰)(20)가 다른 서버와 연결될 수 있다.

[0411] 그리고, 상기 "쇼핑"과 "영상"을 통하여 광고가 표시되거나, 구매가 발생되면, 서버(100)는 상기 광고 표시 정보 혹은 구매 정보와, 상기 광고 표시와 구매에 따라 발생된 포인트 정보가, 숙박업소 운영자 단말기(30)에 전송되게 된다. 그리고, 상기 운영자 단말기(30)의 디스플레이에는 상기 광고 표시 정보, 상기 구매 정보, 그리고 상기 광고 표시와 구매에 따라 발생된 포인트 정보가 표시된다.

[0412] - 쿠폰 발행 방법 -

[0413] 본원 발명의 컨텐츠 제공 방법은 식당, 커피숍, 숙박업소, PC 방, 게임방, 골프 연습장(혹흔 스포츠 센터), 기차, 비행기 버스 등 다양한 분야에서 사용이 가능하다.

[0414] 그리고, 쿠폰 발행의 방법도 제공할 수 있다. 하지만, 휴대용 단말기(스마트폰)(20)에 어플리케이션이 존재하지 않은 상태에서 쿠폰을 발행할 수 있는 방법이다,

[0416] (1) 매장 쿠폰 발행 방법

[0417] 본원 발명에서 매장을 이용한 방문자의 휴대용 단말기에 쿠폰이 발행될 수 있는 방법이다.

[0418] 예를들어 “AAA 매장”을 이용한 방문자가 “AAA 매장”을 다시 방문할 때, 할인이나 포인트 지급 등의 혜택을 받도록 하는 것이다,

[0419] 매장 쿠폰 발행 방법은 아래와 같다,(본원 발명의 도 24와 도 25의 실시예에 적용 가능하다.)

[0420] 1 단계 : 근거리 통신칩(혹은 무선충전기 내에 구비된 근거리 통신칩) 혹은 큐알 코드를 통하여 서버의 URL 주소를 전송 받은 휴대용 단말기(20)가 서버와 연결된다.

[0421] 2 단계 : 서버와 연결된 휴대 단말기(20)의 디스플레이에는 쿠폰 발행이 표시된다. (본원 발명의 도 24와 도 25의 실시예에서는 선택 창으로서 “쇼핑(170), 주문(171), 무선충전(173)”이 표시되는 데, 여기에 쿠폰 발행이 선택 창으로서 더 표시된다,(편의상 도면은 생략한다,)

[0422] 3 단계 : 상기 “쿠폰 발행 창”이 입력장치를 통하여 선택되면, 상기 휴대 단말기(20)의 디스플레이(23)에는 쿠폰 발행 리스트가 표시된다.

[0423] 이때, 도 33은 쿠폰 발행 리스트가 표시된 실시예의 도면이다.

[0424] 서버의 제어부, 휴대용 단말기의 메모리부, 중앙처리장치의 각각의 동작에 의하여 이루어지며 그 방법은 본원

발명의 앞의 실시예와 같다.

[0425] 그리고, 쿠폰 발행의 방법은 통상의 기술을 사용하는 것으로 한다.

[0426] 4 단계 : 문자 시스템을 통하여 상기 쿠폰을 전송한다,

[0427] 이 방법은 통상의 방법이 사용된다,

[0428] (2) 매장 주변의 쿠폰 발행 방법

[0429] “AAA 매장”을 이용한 방문자가 “AAA 매장”을 방문한 후에 주변의 다른 매장을 방문할 때, 사용하는 쿠폰 발행 방법이다,

[0430] 예를들어 “0000 모텔”을 이용한 방문자가, “0000 모텔” 이용 후에 “00 반점”을 방문하는 경우이다, 즉, “0000 모텔”에서 접속된 근거리 통신칩(혹은 무선충전기에 구비된 근거리 통신칩) 혹은 큐알 코드에서 접속한 서버로부터, “00 반점”의 쿠폰을 발행 받은 방법이다.(본원 발명의 도 30의 실시예에 적용가능하다.)

[0431] 도 30의 실시예의 도면에서 광고 창(172) 주변에 “쿠폰 발행 창”이 더 구비된다.(상기 “쿠폰 발행 창”은 편의상 생략한다.) 그리고 상기 “쿠폰 발행 창”이 입력장치를 통하여 선택되면 쿠폰이 발행되는 것이다,

[0432] 상기의 과정을 도시된 도면을 통하여 다시 설명한다.

[0433] 도 33은 쿠폰 발행 리스트가 디스플레이에 표시된 실시예의 도면이다.

[0434] 본원 발명의 도 24, 도 25 혹은 도 30의 실시예에서 “쿠폰 발행 창”이 선택되면, 도 33의 실시예에서처럼 쿠폰 발행 리스트(180)가 표시된다. 물론 가능할 수 있다면 본원 발명의 다른 실시예의 도면에서도 “쿠폰 발행 창”이 표시되고 선택될 수 있다,

[0435] 그리고, 전달 창(181)이 선택되면, 문자 시스템을 통하여 쿠폰이 전달되게 된다.

[0436] 도 34는 상기 전달 창(181)이 입력장치를 통하여 선택되었을 때, “문자 전송 창(181a)”가 디스플레이에 표시되는 실시예의 도면이다.

[0437] 상기 “문자 전송 창(181a)”은 도 33 내에 별도로 존재하는 창으로 표시될 수 있다.

[0438] 그리고, 상기 “문자 전송 창(181a)” 내에 존재하는 다수개의 “메신저 창(181b)”중에서 하나가 선택되면, 본원 발명의 서버(100)에서 만들어진(제어부가 데이터베이스에 저장된 정보에 의하여 만들어짐) 쿠폰이 선택된 "메신저 창(181b)"을 통하여 전달되게 된다.

[0439] 도 35와 도 36은 문자를 통하여 쿠폰이 전달된 실시예의 도면이다.

[0440] 상기 “문자 전송 창(181a)” 내에 존재하는 다수개의 “메신저 창(181b)”중에서 하나가 선택되면, 문자를 통하여 쿠폰이 전달된다. 즉, 문자 박스(181)로서 쿠폰이 전달된 실시예의 도면이 도 35이다.

[0441] 예를들어, 상기 “문자 전송 창(181a)” 내에 페이스북, 트위터 혹은 문자 시스템 등이 “메신저 창(181b)”으로서 존재할 때, 상기 “메신저 창(181b)”내에서 “문자”가 선택되면 선택된 문자 시스템을 통하여 쿠폰이 전송된다. (이러한 전송 방법은 통상의 방법을 사용하게 된다.)

[0442] 그리고, 도 35는 나에게 쿠폰을 전달하는 방법의 실시예의 도면이도, 도 36은 친구 맺기가 수행될 경우 본원 발명의 서버(100)가 사용자의 휴대용 단말기(20)에 쿠폰을 전송된 실시예의 도면이다.

[0443] 그리고 문자 시스템을 통한 혹은 “메시지를 전하는 프로그램“을 통한 쿠폰 전달 방법은 통상의 방법이 사용된다.

[0444] 그리고, 도 35와 도 36에 도시된 문자 박스(182)가 입력장치를 통하여 선택되면 쿠폰(코드의 이미지로 만들어진)이 디스플레이(23)에 표시되고, 상기 쿠폰은 매장을 방문할 때 사용되게 된다. 그리고, 상기 쿠폰이 디스플레이에 표시되고 사용되는 방법은 통상의 방법이 사용된다.

[0445] 한편, 하나의 쿠폰을 선택하여 문자로 전송할 수 있고, 여러개의 쿠폰(혹은 매장이 제공하는 메뉴 전부)을 문자로 전송할 수 있다.

[0446] 또한, 본원 발명의 도 27의 실시예에서 설명된 포인트 값에 쿠폰 발행이 반영될 수 있다.

[0447] 예를들어 "AAA 매장“에서 ”00 반점“의 쿠폰이 발행되어 사용되면, ”AAA 매장“의 운영자 단말기에 표시되는

포인트에 쿠폰 발행이 반영되어 포인트 값이 증가되게 된다.

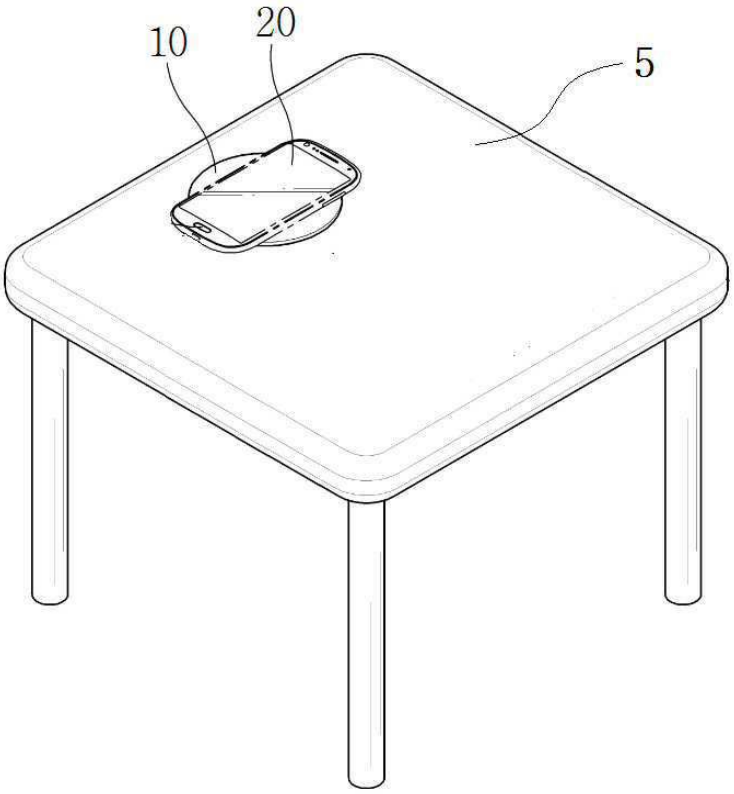
## 부호의 설명

[0448]

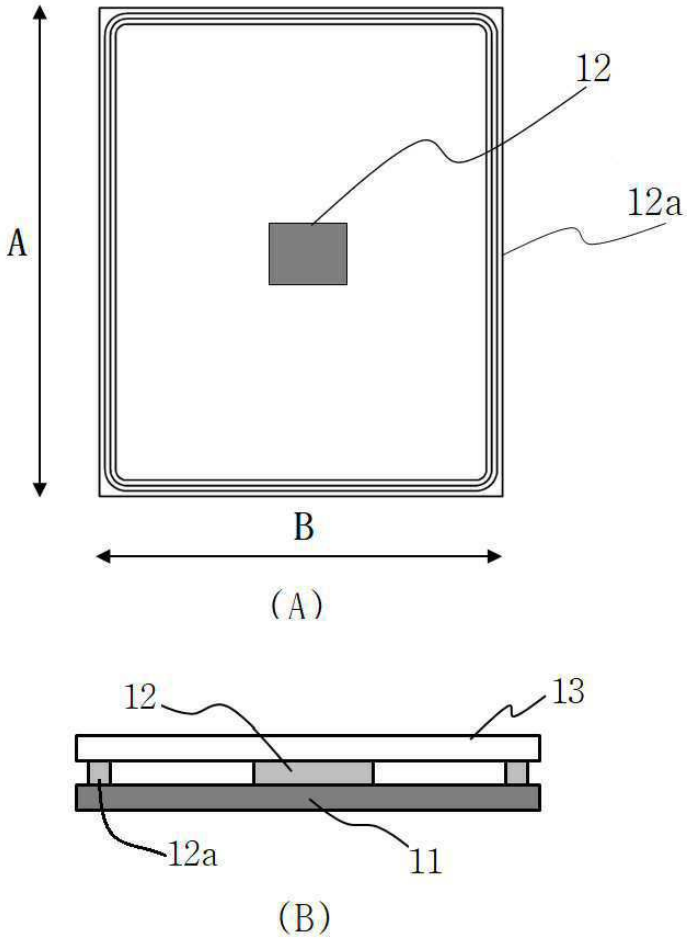
10 : 근거리 통신칩
11 : 부착 필름
12 : NFC 태그 부품
12a : NFC 태그 안테나
13 : 보호필름
14 : URL 정보 문자(코드)
15 : 구분 문자(코드)
16 ; 가맹점 식별 문자(코드)
17 : 테이블 식별 문자(코드)
18 : 알고리즘 코드
20 : 휴대용 단말기
21 : 중앙처리장치
22 : 메모리부
23 : 디스플레이
24 : 입력장치
25 : 통신 모듈
26 : 입출력부
30 : 운영자 단말기
45 : 배달 운영자 단말기
110 : 코드 생성기
102 : 금속재 프레임
103 : 코드 생성기 솔라셀
101 : 코드 생성기 스위치
111 : 코드 생성기 디스플레이
112 : 코드 생성기 중앙처리장치
113 : 코드 생성기 메모리
114 : 코드 생성기 전원부
126 : 근거리 통신칩 메모리부
125 : 근거리 통신칩 제어부
120 : 근거리 통신 칩 매칭부
129 : 근거리 통신모듈
130 : 무선충전 시스템
130b : 무선충전 영역
130a : 근거리 통신 영역
132 : 무선충전 시스템 CPU
133 : 무선충전 모듈
133a : 무선충전 코일
134 : 무선충전 시스템 통신부
136 : 무선충전 시스템 메모리부
135 : 초 근거리 통신 모듈
137 : 스위치
100 : 서버
150 : 다른 서버
37 : 하단 별도창

도면

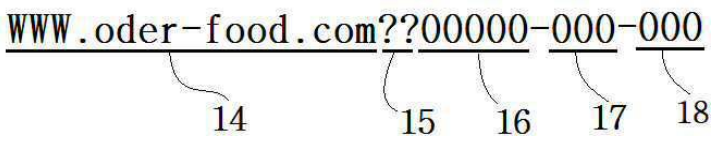
도면1



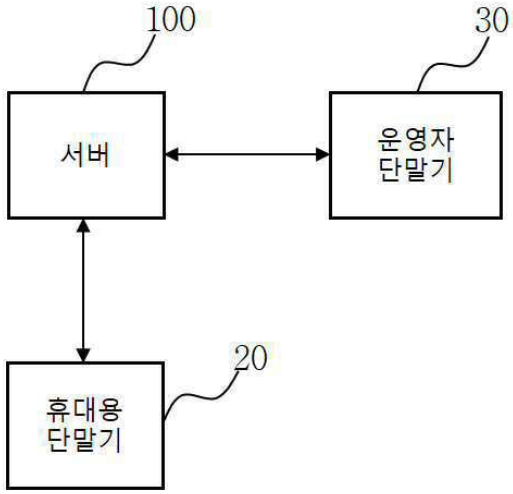
도면2


12
12a
A
B
(A)
12
13
12a
11
(B)

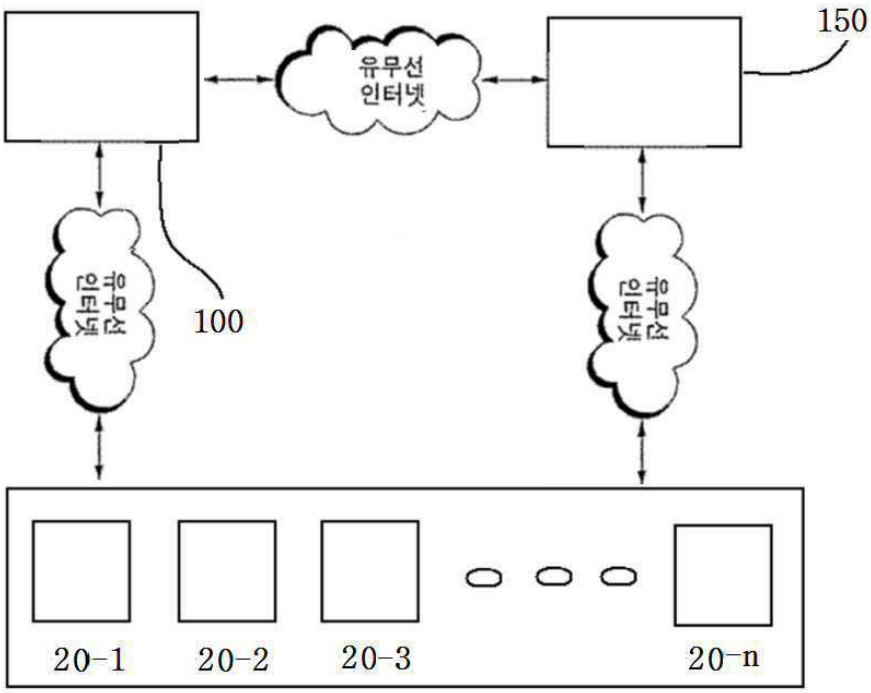
도면3


WWW.oder-food.com??00000-000-000
14
15
16
17
18

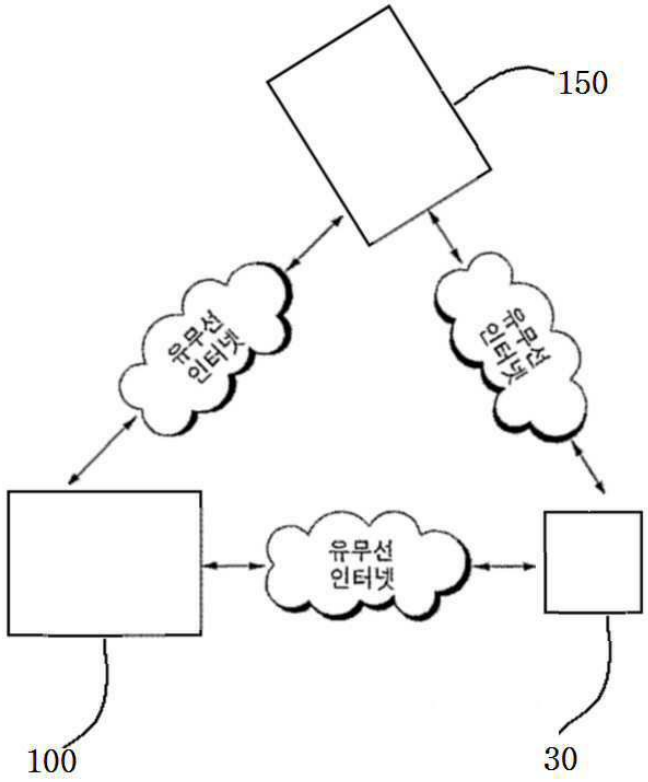
도면4


100
30
서버
운영자
단말기
20
휴대용
단말기

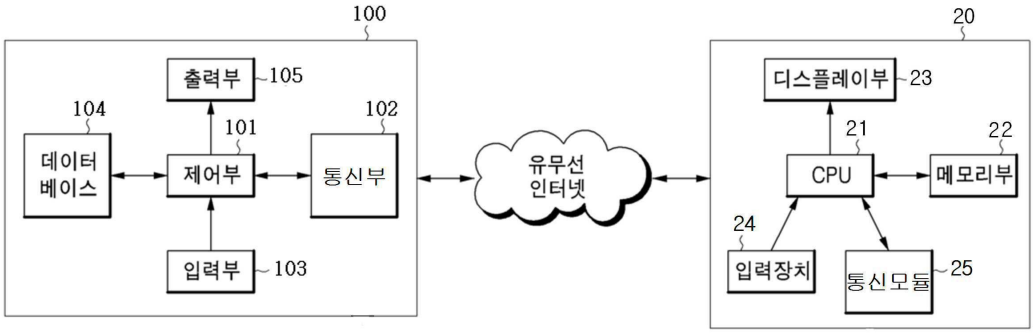
도면5


유무선
인터넷
150
유무선
인터넷
100
유무선
인터넷
20-1
20-2
20-3
20-n

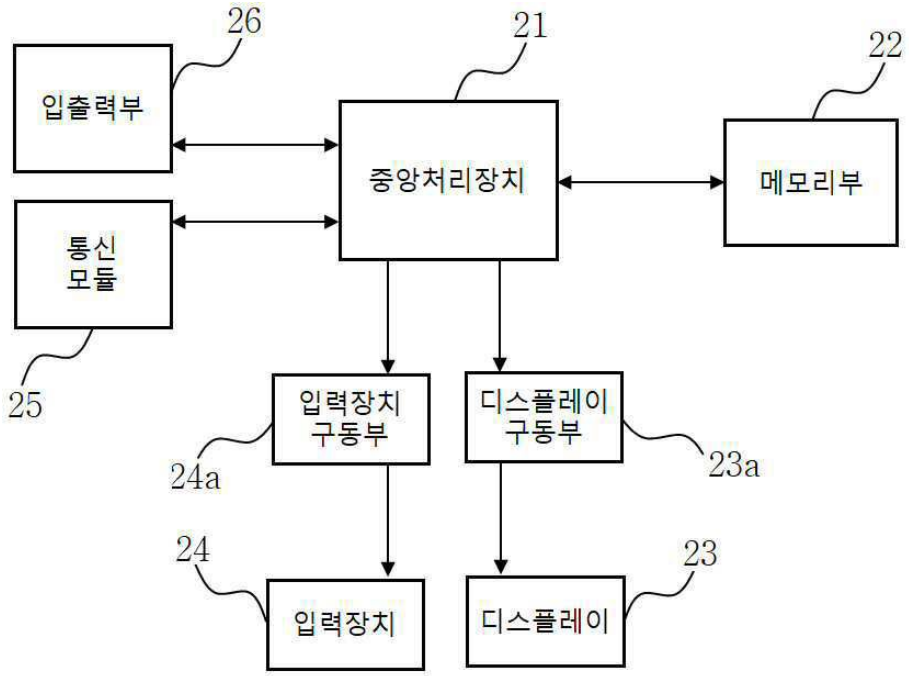
도면6


150
유무선 인터넷
유무선 인터넷
유무선 인터넷
100
30

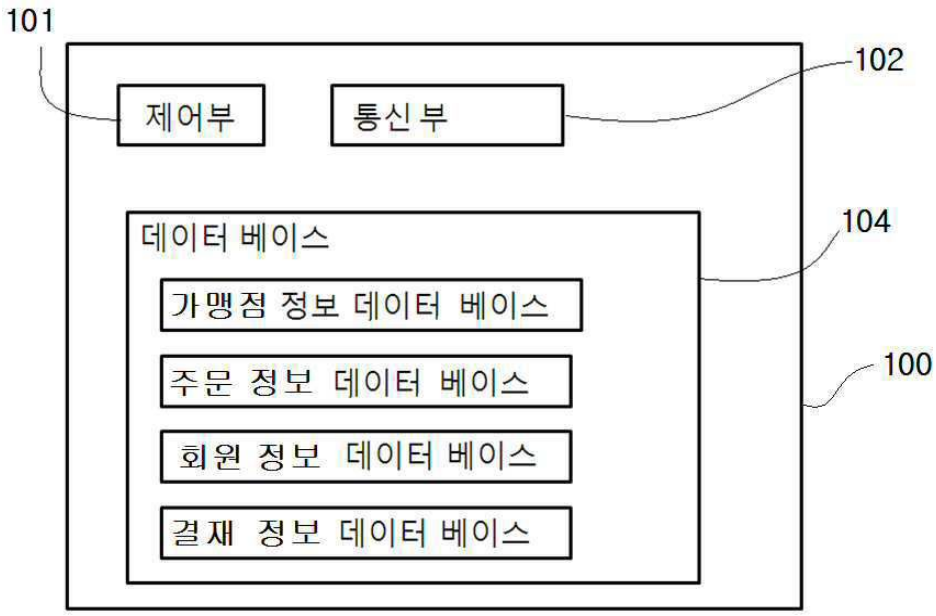
도면7


100
출력부
105
104
101
102
데이터 베이스
제어부
통신부
입력부
103
유무선 인터넷
20
디스플레이부
23
21
22
CPU
메모리부
24
입력장치
통신모듈
25

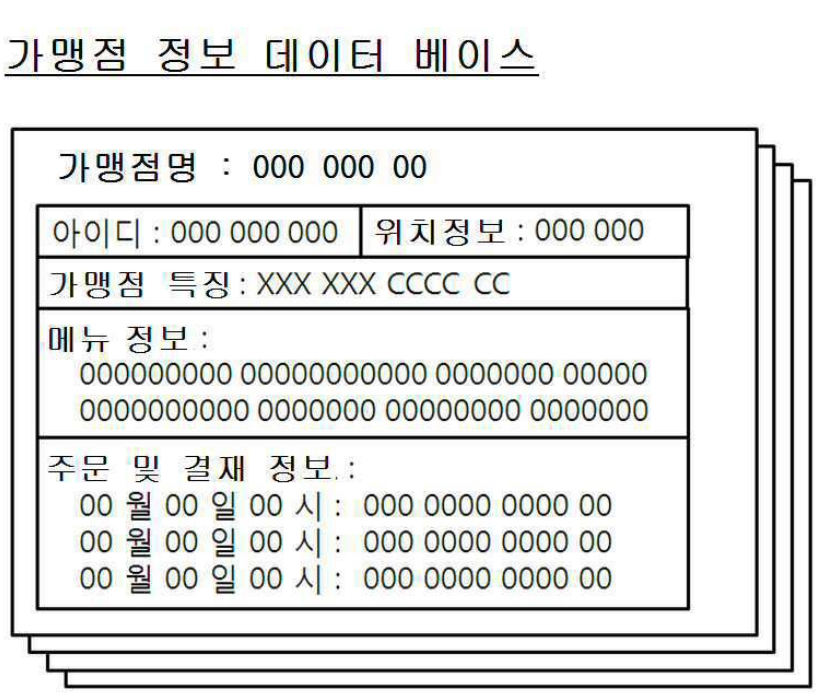
도면8


26
21
22
입출력부
중앙처리장치
메모리부
통신
모듈
25
입력장치
구동부
디스플레이
구동부
24a
23a
24
23
입력장치
디스플레이

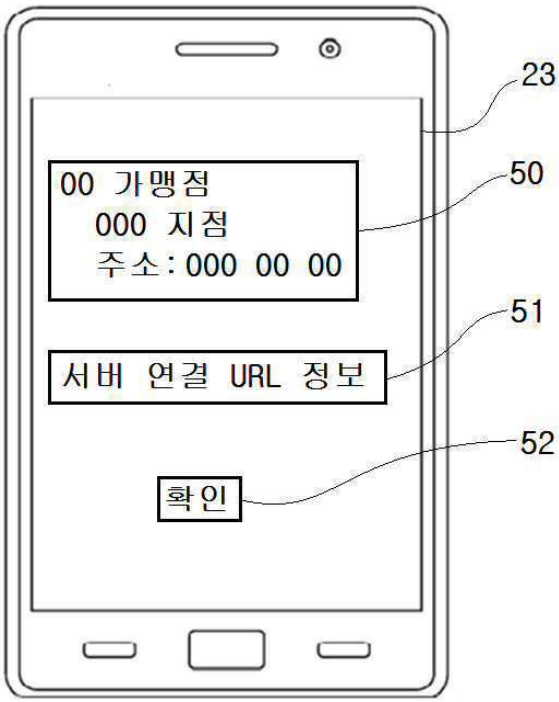
도면9


101
102
제어부
통신 부
데이터 베이스
104
가맹점 정보 데이터 베이스
주문 정보 데이터 베이스
회원 정보 데이터 베이스
결재 정보 데이터 베이스
100

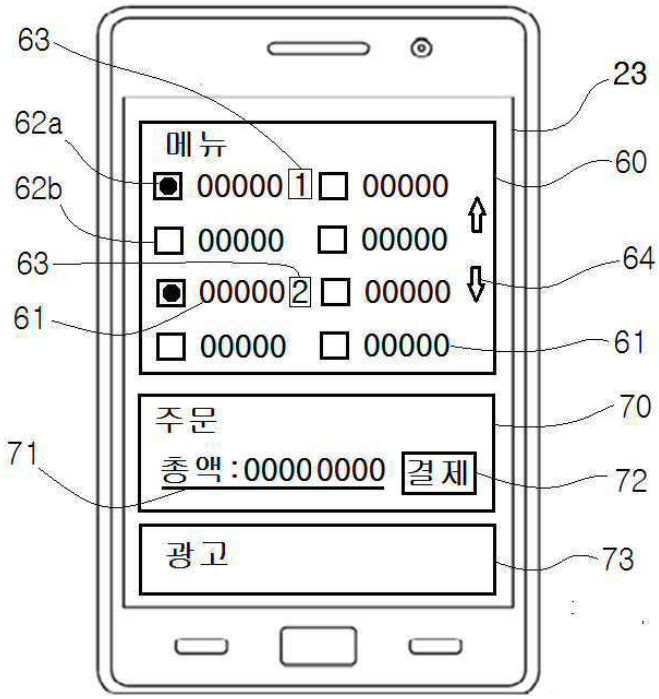
도면10


가맹점 정보 데이터 베이스
가맹점명 : 000 000 00
아이디 : 000 000 000
위치정보 : 000 000
가맹점 특징 : XXX XXX CCCC CC
메뉴 정보 :
000000000 00000000000 0000000 00000
0000000000 0000000 00000000 0000000
주문 및 결재 정보 :
00 월 00 일 00 시 : 000 0000 0000 00
00 월 00 일 00 시 : 000 0000 0000 00
00 월 00 일 00 시 : 000 0000 0000 00

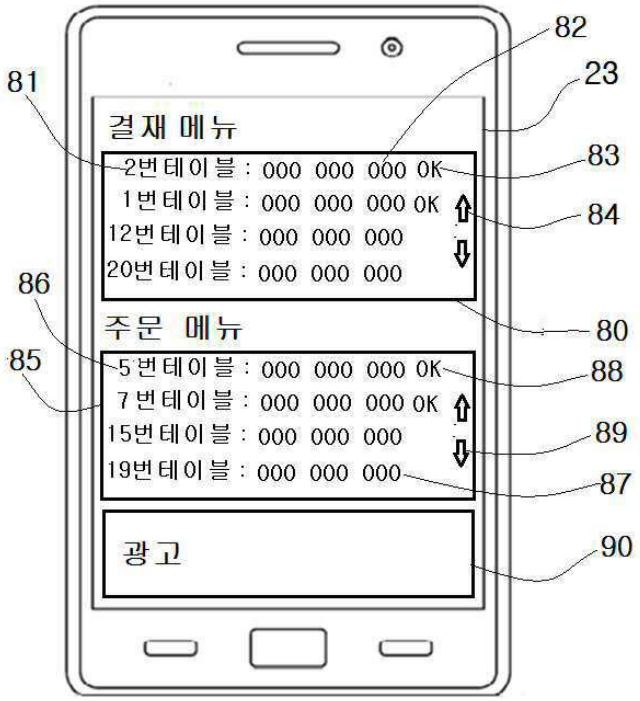
도면11


23
50
00 가맹점
000 지점
주소 : 000 00 00
51
서버 연결 URL 정보
52
확인

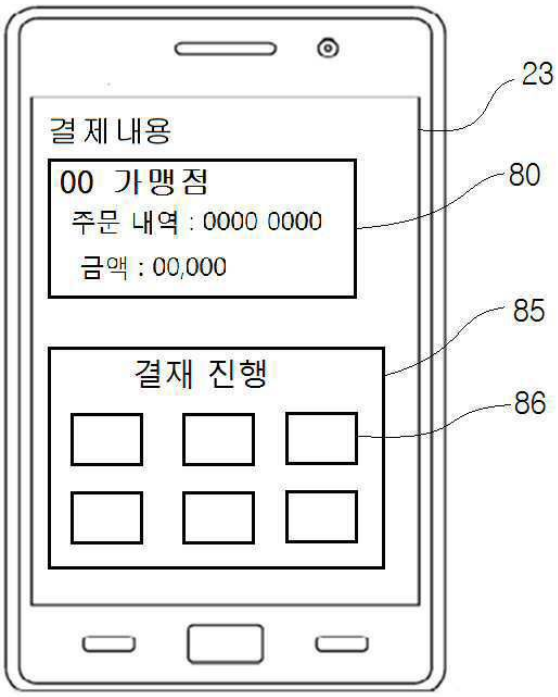
도면12


63
62a
62b
63
61
23
60
64
61
70
71
72
73
메뉴
00000 1 00000
00000 00000
00000 2 00000
00000 00000
주문
총액:0000 0000
결제
광고

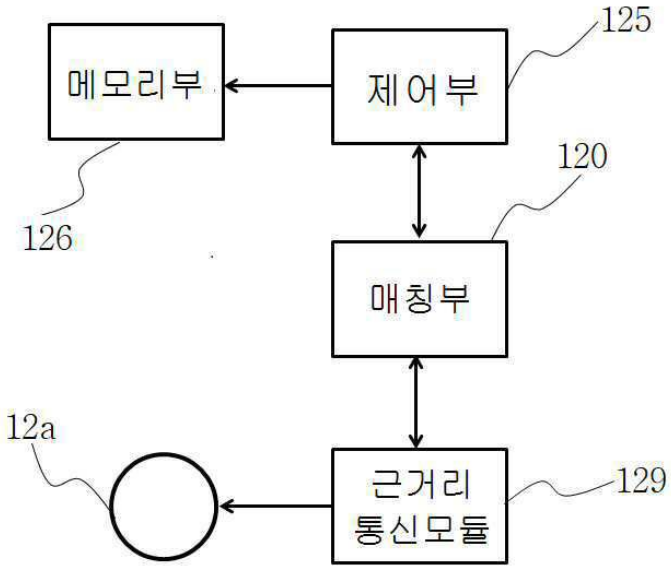
도면13


82
81
23
83
84
86
80
85
88
89
87
90
결재 메뉴
2번테이블 : 000 000 000 OK
1번테이블 : 000 000 000 OK
12번테이블 : 000 000 000
20번테이블 : 000 000 000
주문 메뉴
5번테이블 : 000 000 000 OK
7번테이블 : 000 000 000 OK
15번테이블 : 000 000 000
19번테이블 : 000 000 000
광고

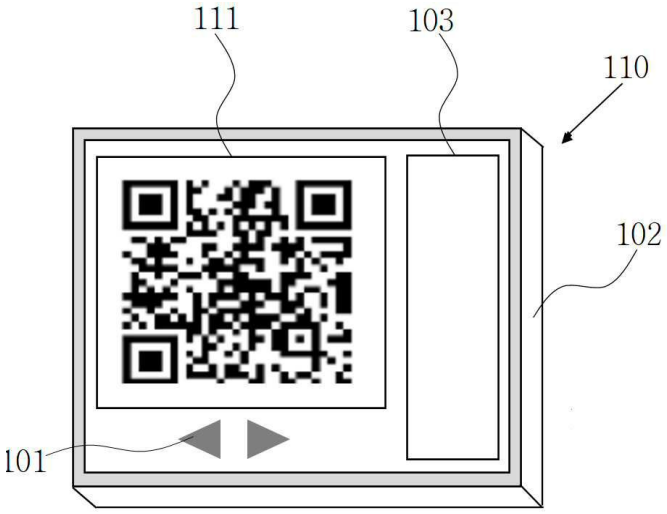
도면14


23
결제내용
00 가맹점
주문 내역 : 0000 0000
금액 : 00,000
80
85
결재 진행
86

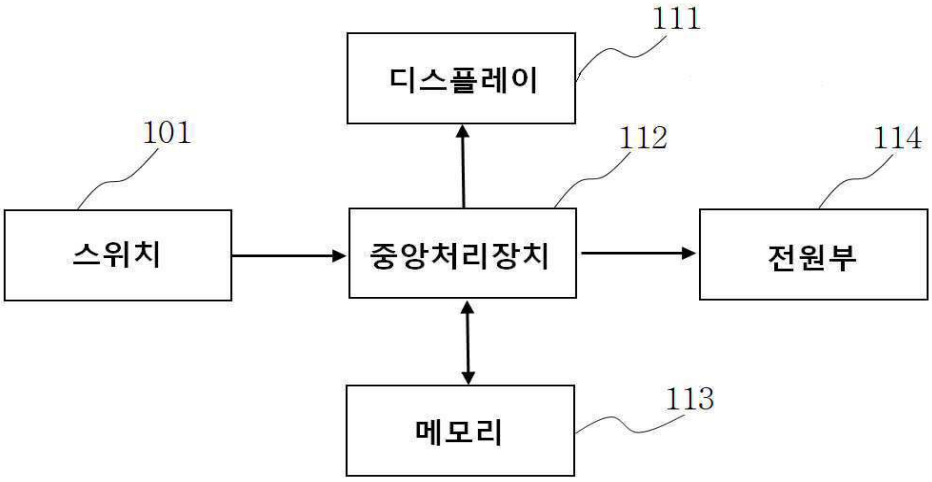
도면15


메모리부
제어부
125
126
120
매칭부
12a
근거리
통신모듈
129

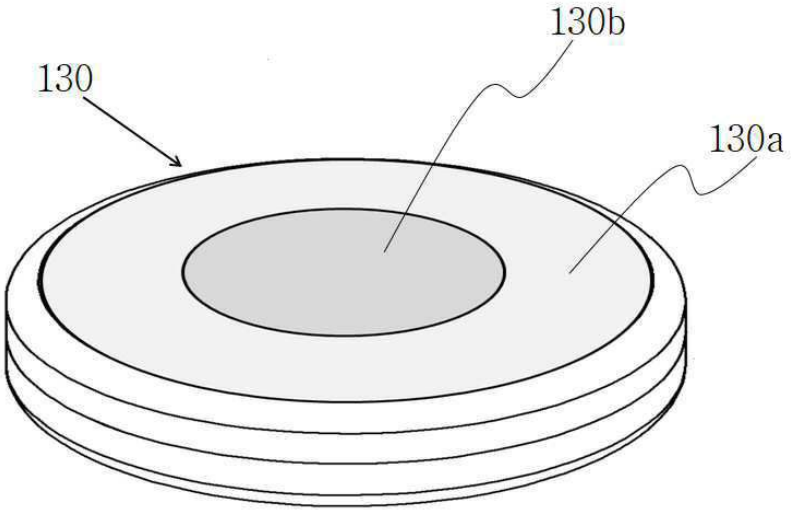
도면16



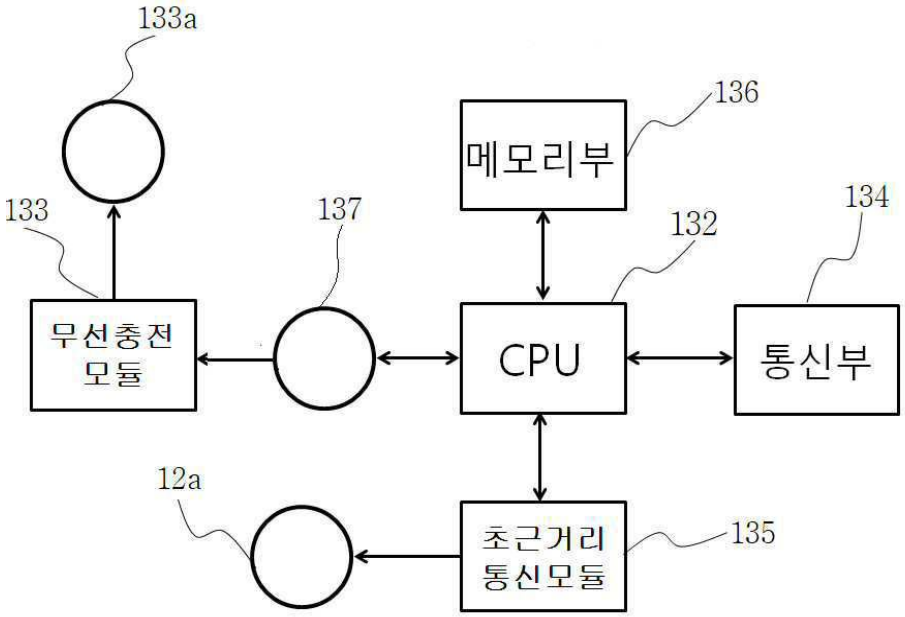

도면17



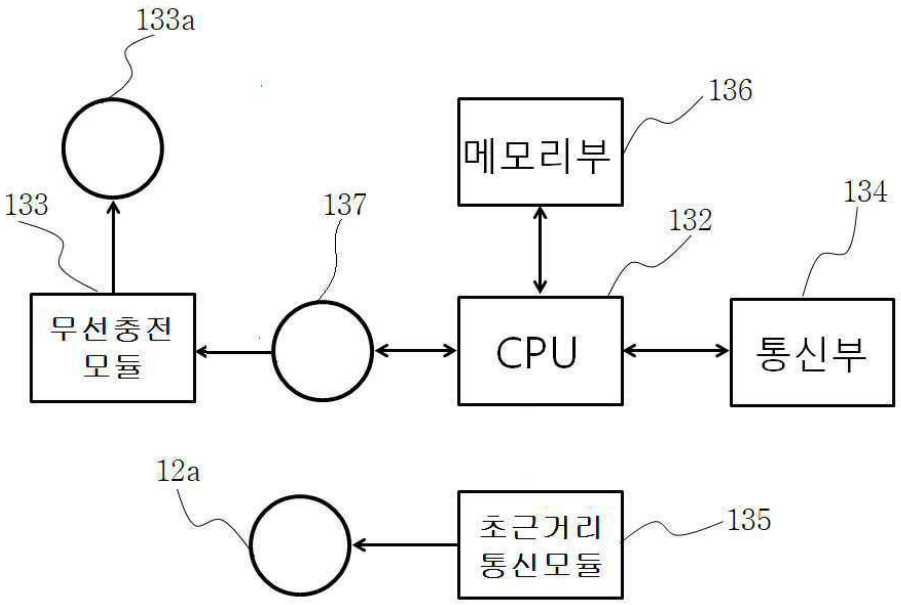

도면18



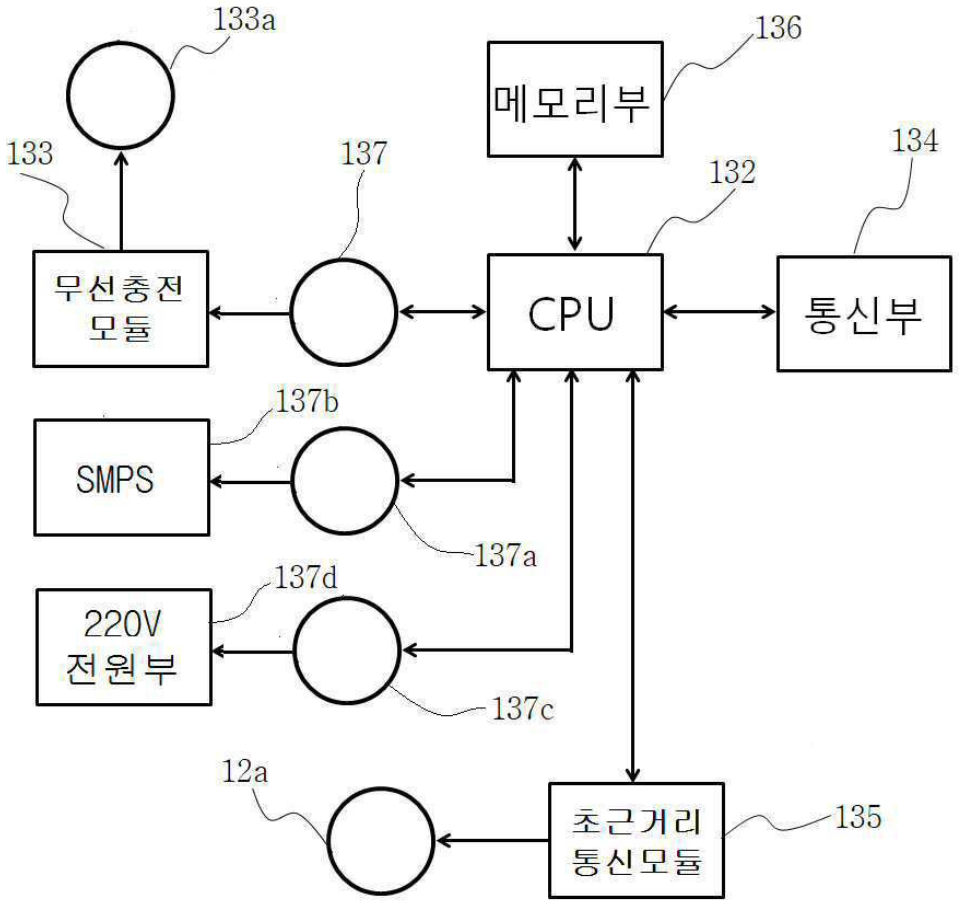
도면19


133a
136
메모리부
133
137
132
134
무선충전
모듈
CPU
통신부
12a
초근거리
통신모듈
135

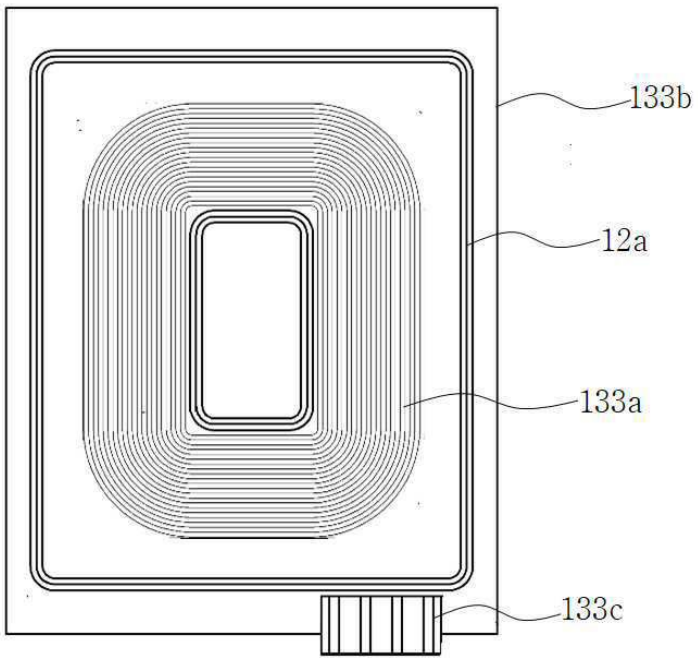
도면20


133a
136
메모리부
133
137
132
134
무선충전
모듈
CPU
통신부
12a
초근거리
통신모듈
135

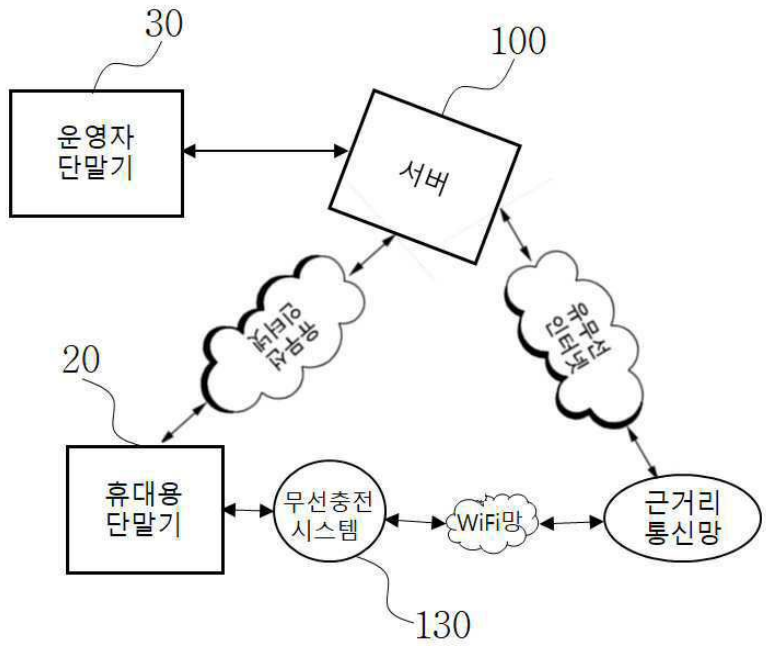
도면21


133a
136
메모리부
133
137
134
132
무선충전
모듈
CPU
통신부
137b
SMPS
137a
137d
220V
전원부
137c
12a
초근거리
통신모듈
135

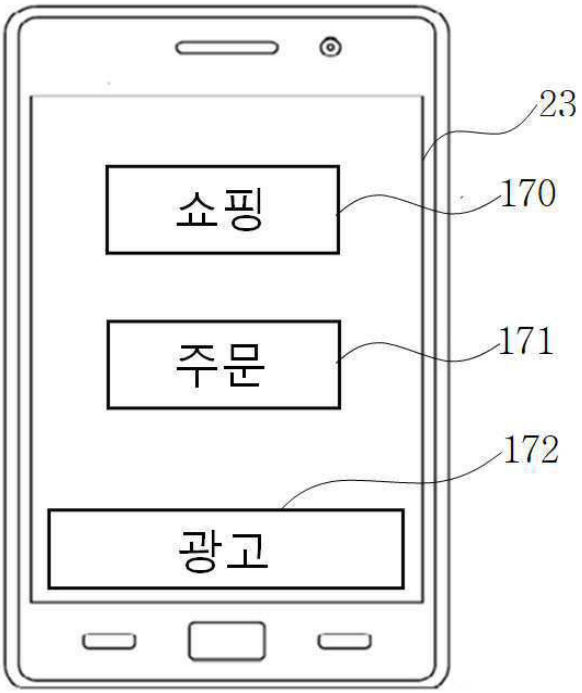
도면22


133b
12a
133a
133c

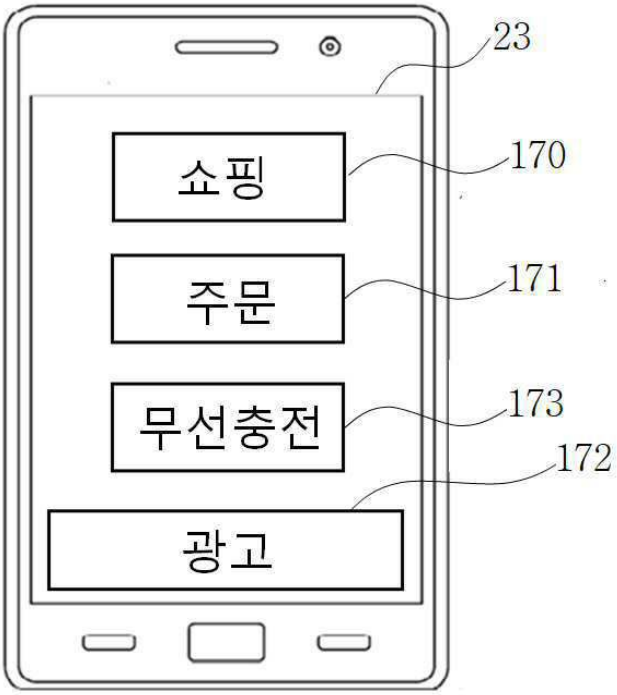
도면23


30
100
운영자
단말기
서버
유무선
인터넷
유무선
인터넷
20
휴대용
단말기
무선충전
시스템
WiFi망
근거리
통신망
130

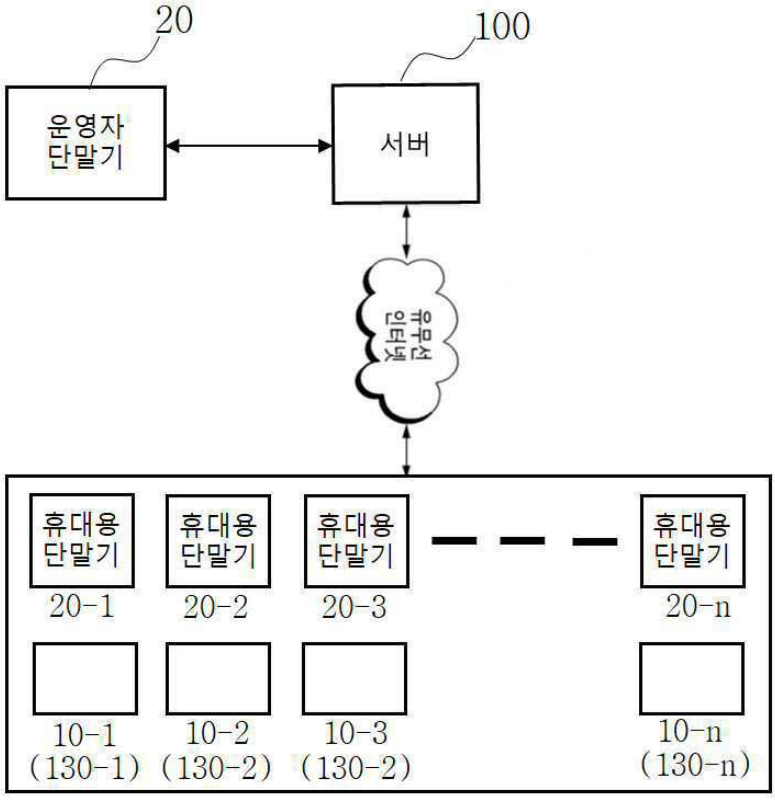
도면24


23
쇼핑
170
주문
171
172
광고

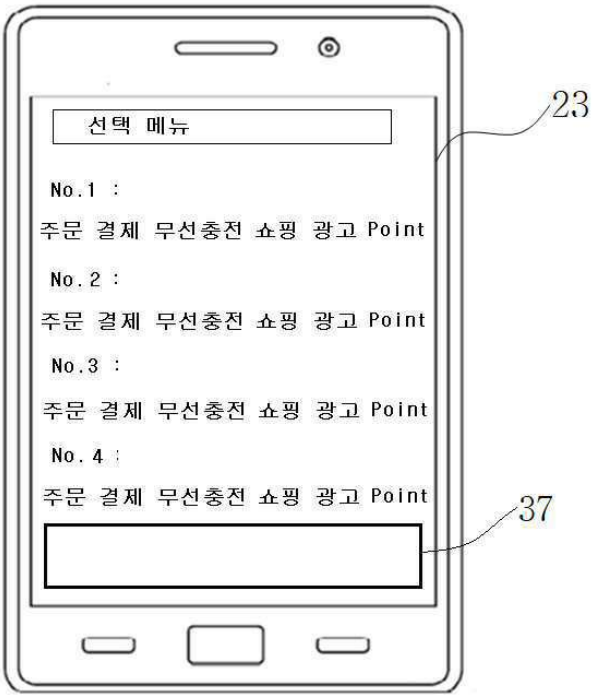
도면25


23
쇼핑
170
주문
171
무선충전
173
172
광고

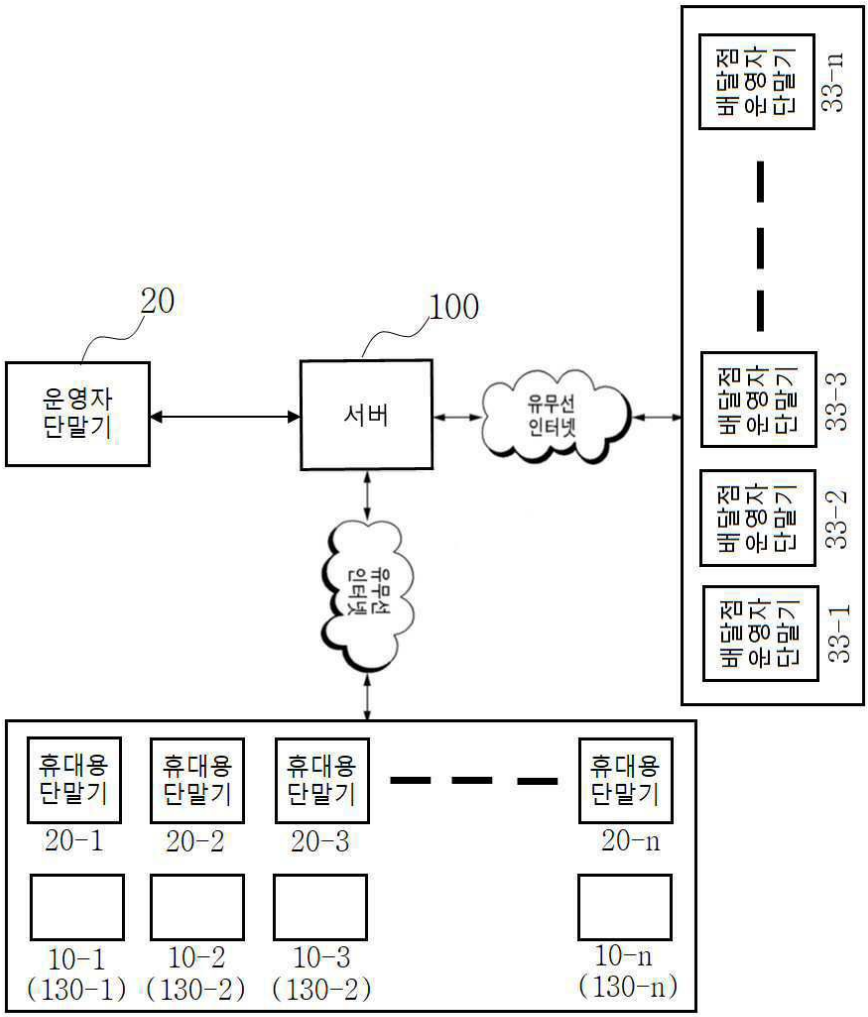
도면26


20
100
운영자
단말기
서버
휴대용
단말기
휴대용
단말기
휴대용
단말기
휴대용
단말기
20-1
20-2
20-3
20-n
10-1
(130-1)
10-2
(130-2)
10-3
(130-2)
10-n
(130-n)

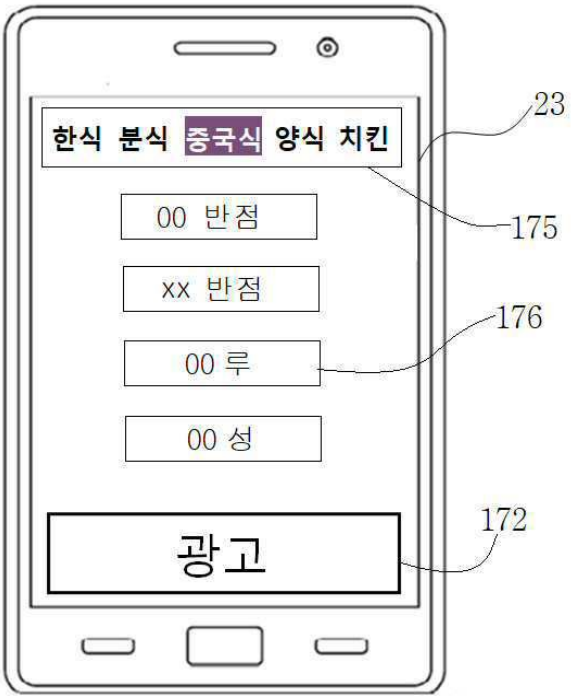
도면27


선택 메뉴
No.1 :
주문 결제 무선충전 쇼핑 광고 Point
No.2 :
주문 결제 무선충전 쇼핑 광고 Point
No.3 :
주문 결제 무선충전 쇼핑 광고 Point
No.4 :
주문 결제 무선충전 쇼핑 광고 Point
23
37

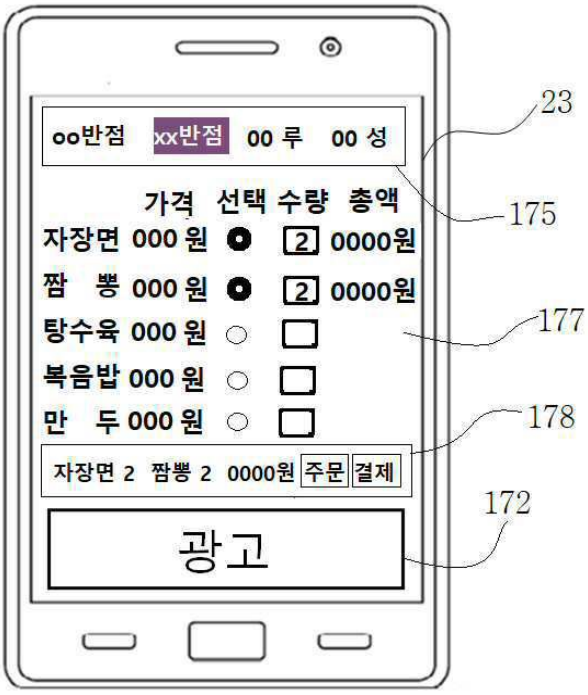
도면28


20
100
운영자
단말기
서버
유무선
인터넷
유무선
인터넷
배달점
운영자
단말기
33-n
배달점
운영자
단말기
33-3
배달점
운영자
단말기
33-2
배달점
운영자
단말기
33-1
휴대용
단말기
20-1
휴대용
단말기
20-2
휴대용
단말기
20-3
휴대용
단말기
20-n
10-1
(130-1)
10-2
(130-2)
10-3
(130-2)
10-n
(130-n)

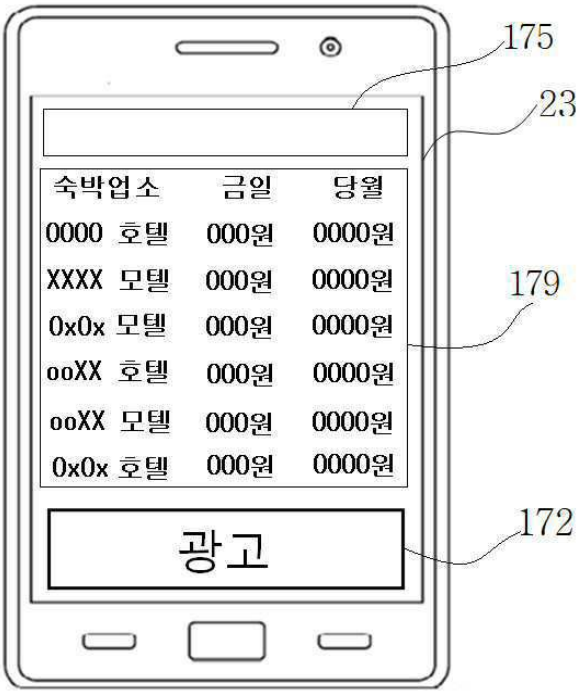
도면29


한식 분식 중국식 양식 치킨
00 반점
xx 반점
00 루
00 성
광고
23
175
176
172

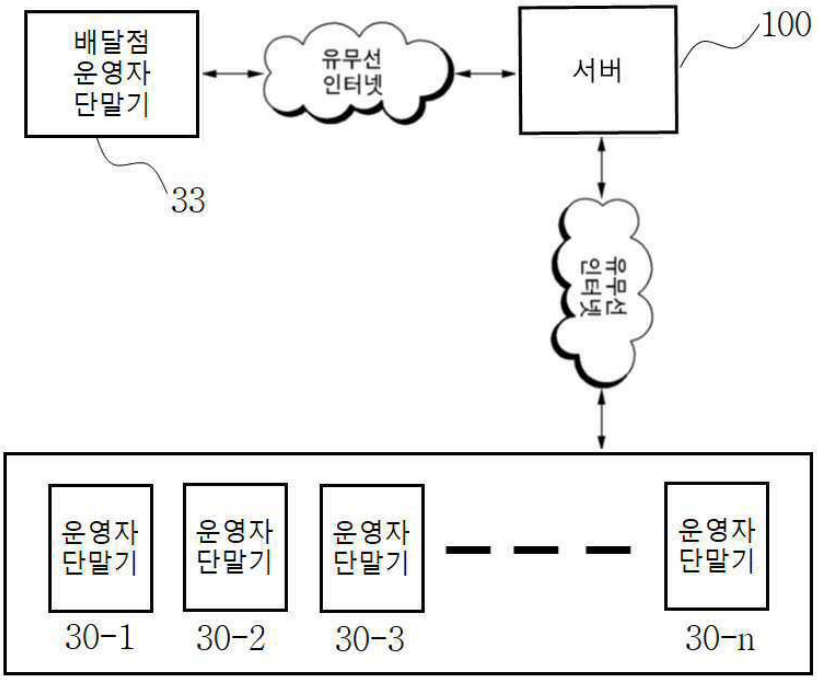
도면30


oo반점 xx반점 00 루 00 성
가격 선택 수량 총액
자장면 000 원 2 0000원
짬 뽕 000 원 2 0000원
탕수육 000 원
복음밥 000 원
만 두 000 원
자장면 2 짬뽕 2 0000원 주문 결제
광고
23
175
177
178
172

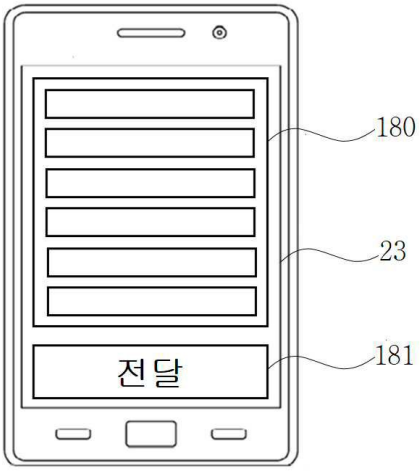
도면31


175
23
숙박업소 금일 당월
0000 호텔 000원 0000원
XXXX 모텔 000원 0000원
0x0x 모텔 000원 0000원
ooXX 호텔 000원 0000원
ooXX 모텔 000원 0000원
0x0x 호텔 000원 0000원
179
광고
172

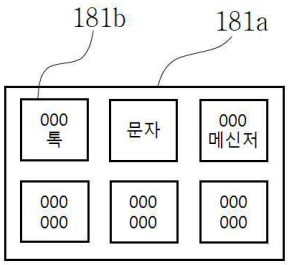
도면32


배달점
운영자
단말기
33
유무선
인터넷
서버
100
유무선
인터넷
운영자
단말기
30-1
운영자
단말기
30-2
운영자
단말기
30-3
운영자
단말기
30-n

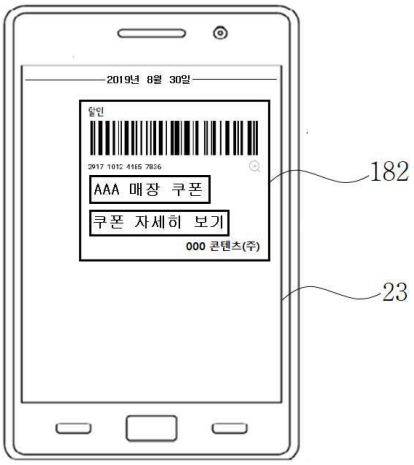
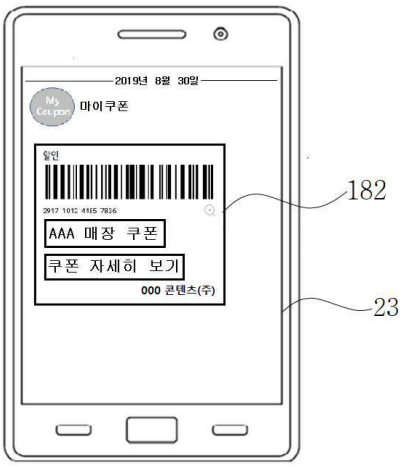
도면33




도면34




도면35



도면36