

【서지사항】

【서류명】 특허출원서

【참조번호】 0685

【출원구분】 특허출원

【출원인】

【명칭】 주식회사 스포비

【특허고객번호】 1-2021-093524-0

【대리인】

【성명】 조석현

【대리인번호】 9-2012-000115-1

【포괄위임등록번호】 2021-086408-6

【발명의 국문명칭】 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템

【발명의 영문명칭】 System for translation of baseball record through selective code arrangement

【발명자】

【성명】 김준형

【성명의 영문표기】 KIM, Jung Hyeong

【주민등록번호】 850415-1XXXXXX

【우편번호】 15073

【주소】 경기도 시흥시 산기대학로 237 한국산업기술대학교, 1층

【출원언어】 국어

【심사청구】 청구

【취지】 위와 같이 특허청장에게 제출합니다.

대리인 조석현

(서명 또는 인)

【수수료】

【출원료】 0 면 46,000 원

【가산출원료】 31 면 0 원

【우선권주장료】 0 건 0 원

【심사청구료】 10 항 583,000 원

【합계】 629,000 원

【감면사유】 소기업(70%감면)[1]

【감면후 수수료】 188,700 원

【첨부서류】 1. 중소기업기본법 제2조의 규정에 따른 소기업에 해당함을
증명하는 서류_1통

【발명의 설명】

【발명의 명칭】

선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템{System for translation of baseball record through selective code arrangement}

【기술분야】

【0001】 본 발명은 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템에 관한 것이다. 보다 자세하게는, 야구 경기 중에 야구 경기에 대한 내용을 소정의 영역에 미리 설정된 코드로 기입하며, 미리 설정된 코드로 기입된 내용을 실시간으로 번역하여 제공하는 시스템에 관한 기술분야이다.

【발명의 배경이 되는 기술】

【0003】 야구 기록지는 야구 경기가 진행 중에 발생하는 모든 상황을 기록한 양식이다. 즉, 야구 기록지는 야구 경기가 진행되고 있는 동안의 경기 내용을 한 눈에 볼 수 있도록 하는 서식이다.

【0004】 야구 기록지는 경기에 참여하는 각 팀명, 선수 정보, 날짜, 타순, 공격, 수비, 등의 정보를 정확하게 기재하고, 경기 중에 발생하는 특이점이나 특별한 상황들에 대해서도 기재하여, 야구 경기에 대한 전반적인 정보를 확인할 수 있도록 한다.

【0005】 한 언론 매체의 기사(2019.10.25. 한겨레21)에 따르면, 야구는 기록에서 시작해 기록으로 끝나는 스포츠로 야구 기록은 ‘과정’을 보여준다. 투수가 던지는 공 하나하나, 타자의 타격 결과를 기록원이 한땀 한땀 작성한 야구 기록지를 보면 직접 보지 않더라도 1회부터 9회까지 경기를 재구성할 수 있다.

【0006】 최근 프로 야구에서는 문자중계와 동영상 중계가 등장하면서 야구 기록지를 찾아보기 어렵게 됐지만, 야구 기록지는 한 페이지만으로도 야구 경기 내용을 한눈에 파악할 수 있다는 큰 장점이 있기 때문에 아마추어, 사회인, 유소년 야구에서는 여전히 활용되고 있다.

【0007】 이와 관련된 선행 특허문헌의 예로서 “멀티미디어 스마트장치를 이용한 스포츠 경기기록 생성방법 (등록번호 제10-1972471호, 이하 특허문헌1이라 한다.)”이 존재한다.

【0008】 특허문헌1에 따른 발명의 경우, 스마트장치를 이용하여 야구경기를 실시간으로 기록하고 필요에 따라 편집도 가능한 야구경기 기록방법이고, 스마트장치의 터치스크린만을 이용하여 별도의 입력장치 없이도 빠르게 경기 기록을 실시간으로 기록할 수 있고, 단순하게 경기 기록만 기록하는 것이 아니라 시각적인 그래프로 기록하고, 경기가 종료된 직후 기록결과를 메인서버로 전송하여 시즌별 리그 야구경기 기록을 관리 할 수 있고, 경기 기록을 기록용단말기의 터치스크린을 통해 단순한 기록하는 것만 아니라, 경기에 참여중인 선수들의 기록도 함께 터치스크린에 출력하는 발명에 관한 것이다.

【0009】 또 다른 특허문헌의 예로서 “투구단위의 야구경기정보 기록방법

(등록번호 제10-2014296호, 이하 특허문헌2이라 한다.)” 이 존재한다.

【0010】 특허문헌2에 따른 발명의 경우, 야구경기 기록서버에서 투구 단위의 야구경기 기록화면을 생성하여 웹 접속된 기록자 단말로 제공하는 제1 단계와, 기록자 단말에서 기록자로부터 야구경기 기록화면을 통해 입력되는 투구단위의 야구경기정보를 야구경기 기록서버로 제공하는 제2 단계, 야구경기 기록서버에서 기록자 단말로부터 제공되는 투구단위의 야구경기정보를 이닝별로 순차 저장하는 제3 단계, 야구경기 기록서버에서 기록자 단말로부터의 야구경기정보 편집요청에 대해 편집요청된 투구에 대응되는 야구경기 기록화면을 기록자 단말로 제공하는 제4 단계 및, 야구경기 기록서버에서 기록자 단말로부터 제공되는 편집된 야구경기정보를 저장함과 더불어, 편집된 야구경기정보를 근거로 야구경기의 내용이 이어지도록 기 저장된 해당 투구 이후의 야구경기정보를 변경하는 제5 단계를 포함하여 구성되고, 제1 내지 제3 단계는 야구 경기가 종료되는 때까지 반복하여 수행하는 것으로 특징으로 한다.

【0011】 또 다른 특허문헌의 예로서 “야구경기 데이터 기록 서버 및 야구경기 기록데이터 분석방법 (공개번호 제10-2021-0029989호, 이하 특허문헌3이라 한다.)” 이 존재한다.

【0012】 특허문헌3에 따른 발명의 경우, 프로야구와 사회인 야구 경기 기록 데이터 및 비어있는 구장의 위치와 시간 정보를 수집하여 저장하는 데이터베이스; 경기 기록 데이터를 기간에 따라 투구, 타석, 이닝, 경기를 포함하는 단위 별로 분석하여 개인기록 및 팀 기록을 생성하고, 선수 별 특징과 강, 약점을 파악하는 분

석모듈; 사회인 야구 선수 별 특징과 강, 약점 분석결과를 고려하여 사회인 야구 선수와 경기기록 데이터 패턴이 일정 수준이상 유사한 프로 야구 선수를 매칭하는 매칭모듈;을 포함한다.

【선행기술문헌】

【특허문헌】

【0014】 (특허문헌 0001) 등록번호 제10-1972471호

(특허문헌 0002) 등록번호 제10-2014296호

(특허문헌 0003) 공개번호 제10-2021-0029989호

【발명의 내용】

【해결하고자 하는 과제】

【0015】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템은 상기한 바와 같은 종래 문제점을 해결하기 위해 안출된 것으로서, 다음과 같은 해결하고자 하는 과제를 제시한다.

【0016】 첫째, 야구 경기 중 발생하는 모든 상황을 실시간으로 기록하여 데이터화 하고자 한다.

【0017】 둘째, 야구 경기 내용을 소정의 코드를 활용하여 기록하고자 한다.

【0018】 셋째, 소정의 코드로 기록된 정보를 소정의 형태로 변환하고자 한다.

【0019】 본 발명의 해결 과제는 이상에서 언급된 것들에 한정되지 않으며, 언급되지 아니한 다른 해결과제들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

【과제의 해결 수단】

【0021】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템은 상기의 해결하고자 하는 과제를 위하여 다음과 같은 과제 해결 수단을 가진다.

【0022】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템은 야구 경기 기록을 위한 소정의 영역이 선택적으로 생성되는 레코딩 필드 유닛(recording field unit); 상기 레코딩 필드 유닛으로부터 생성된 상기 소정의 영역에 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 선택적으로 맵핑하는 코드 유닛(code unit); 및 상기 코드 유닛으로부터 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드가 맵핑되면, 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 소정의 컨버팅 언어로 선택적으로 변환시키는 트랜스레이션 유닛(translation unit)을 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0023】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 상기 레코딩 필드 유닛은, 상기 야구 경기 기록을 하기 위한 상기 소정의 영역으로부터 복수 개의 레코딩 영역을 선택적으로 생성하는 필드 생성부; 및 상기 필드 생성부로부터 생성된 상기 복수 개의 레코딩 영역을 미리 설정된 기준으로 선택적으로 구획하는 필드 구획부를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0024】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 상기 레코딩 필드 유닛은, 상기 미리 설정된 영역으로 구획된 상기 복수 개의 레코딩 영역 각각에 소정의 테마를 선택적으로 부여하는 필드 테마부를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0025】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 상기 레코딩 필드 유닛은, 상기 필드 테마부로부터 상기 소정의 테마가 할당된 상기 복수 개의 레코딩 영역 사이 각각에 소정의 보더라인을 설정하는 필드 바운더리부를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0026】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 상기 코드 유닛은, 상기 복수 개의 레코딩 영역에 입력하기 위한 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드정보를 생성하는 코드 정보부를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0027】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 상기 코드 정보부는, 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드는 소정

의 규칙에 의해 생성된 것으로 외부 서버를 통해서 선택적으로 제공받는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0028】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 상기 코드 유닛은, 상기 소정의 테마에 해당하는 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 입력하기 위해, 상기 복수 개의 레코딩 영역과 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 선택적으로 매칭하는 코드 매칭부를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0029】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 상기 코드 유닛은, 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드 중 적어도 하나 이상을 매칭된 상기 복수 개의 레코딩 영역에 선택적으로 맵핑하는 코드 맵핑부를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0030】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 상기 트랜스레이션 유닛은, 상기 트랜스레이션 유닛은, 상기 코드 맵핑부로부터 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드가 맵핑되면, 상기 소정의 컨버팅 언어로 변환하여 상기 야구 경기의 결과를 선택적으로 제공하는 데이터 서머리부를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0031】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 상기 트랜스레이션 유닛은, 상기 소정의 컨버팅 언어는 이닝, 타자, 투수, 팀, 구장, 일자, 기간, 볼카운트, 주자 상황, 또는 타순 중 적어도 하나 이상의 기준으로 선택적으로 정렬하는 데이터 솔팅부를 더 포함하는 것을 특징으로

할 수 있다.

【발명의 효과】

【0033】 이상과 같은 구성의 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템은 다음과 같은 효과를 제공한다.

【0034】 첫째, 야구 경기 중 발생하는 모든 상황을 실시간으로 기록하여 활용할 수 있게 된다.

【0035】 둘째, 복수 개의 베이스볼 코드를 복수 개의 레코딩 영역에 선택적으로 맵핑하여 야구 경기 내용을 기록할 수 있게 된다.

【0036】 셋째, 복수 개의 베이스볼 코드로 기록된 정보를 소정의 변환 언어로 컨버팅하여 데이터화 할 수 있게 된다.

【0037】 본 발명의 효과는 이상에서 언급한 것들에 한정되지 않으며, 언급되지 아니한 다른 효과들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

【도면의 간단한 설명】

【0039】 도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 개념도이다.

도2는 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜

스레이션 시스템의 필드 생성부의 개념도이다.

도3은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 필드 구획부의 개념도이다.

도4는 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 커넥팅 세팅부 및 믹싱부의 개념도이다.

도5는 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 어트랙션부 및 머지부의 개념도이다.

도6은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 필드 테마부의 개념도이다.

도7은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 필드 바운더리부의 개념도이다.

도8은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 코드 정보부의 개념도이다.

도9는 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 코드 매칭부의 개념도이다.

도10은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 코드 맵핑부의 개념도이다.

도11은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 트랜스레이션 유닛의 개념도이다.

【발명을 실시하기 위한 구체적인 내용】

【0040】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템은 다양한 변경을 가할 수 있고 여러 가지 실시예를 가질 수 있는바, 특정 실시예들을 도면에 예시하고 상세한 설명에 상세하게 설명하고자 한다. 그러나, 이는 본 발명을 특정한 실시 형태에 대해 한정하려는 것이 아니며, 본 발명의 기술적 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다.

【0041】 도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 개념도이다. 도2는 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 필드 생성부의 개념도이다. 도3은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 필드 구획부의 개념도이다. 도4는 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 커넥팅 세팅부 및 믹싱부의 개념도이다. 도5는 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 어트랙션부 및 머지부의 개념도이다. 도6은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 필드 테마부의 개념도이다. 도7은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 필드 바운더리부의 개념도이다. 도8은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 코드 정보부의 개념도이다. 도9는 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른

야구 기록 트랜스레이션 시스템의 코드 매칭부의 개념도이다. 도10은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 코드 맵핑부의 개념도이다. 도11은 본 발명의 일 실시예에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 트랜스레이션 유닛의 개념도이다.

【0042】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 경우, 도1에 도시된 바와 같이, 레코딩 필드 유닛(recording field unit, 100), 코드 유닛(code unit, 200), 및 트랜스레이션 유닛(translation unit, 300)을 포함하게 된다.

【0043】 먼저, 레코딩 필드 유닛(100)의 경우, 도1 및 도2에 도시된 바와 같이, 야구 경기 기록을 위한 소정의 영역이 선택적으로 생성되는 구성이다

【0044】 레코딩 필드 유닛(100)은 모바일 장치 또는 단말기 상에서 야구 경기 내용을 기록하기 위한 가상의 물리적인 공간의 개념으로 정의한다.

【0045】 여기서 말하는 모바일 장치 또는 단말기는 기록원이나 야구를 보고 있는 유저의 PC, 휴대폰, 태블릿, 노트북 등의 스마트 기기를 말한다.

【0046】 소정의 영역은 모바일 장치 내의 화면이 표시되는 모든 공간과 영역으로 정의할 수 있다.

【0047】 레코딩 필드 유닛(100)은 기록원 또는 야구 중계를 보는 사람이 자신의 모바일 장치에 야구 경기 내용을 실시간으로 기록할 수 있도록 하기 위한 것이다.

【0048】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 레코딩 필드 유닛(100)의 경우, 필드 생성부(110), 필드 구획부(120), 필드 테마(field thema)부(130), 및 필드 바운더리(field boundary)부(140)를 포함하게 된다.

【0049】 먼저, 필드 생성부(110)의 경우, 도2 및 도3에 도시된 바와 같이, 야구 경기 기록을 하기 위한 소정의 영역으로부터 복수 개의 레코딩 영역을 선택적으로 생성하는 구성이다.

【0050】 필드 생성부(110)는 위에서 상술된 소정의 영역의 전체 또는 일부에 부분적으로 설정 복수 개의 레코딩 영역을 선택적으로 지정하게 된다.

【0051】 여기서 말하는 복수 개의 레코딩 영역은 후술하게 될 복수 개의 미리 설정된 레코딩 코드가 입력되는 영역으로 정의할 수 있다. 복수 개의 레코딩 영역은 소정의 영역 내에서도 야구 경기 중 특정한 내용을 기록하기 위해 생성하는 것이다.

【0052】 복수 개의 레코딩 영역은 경기 일자 영역, 스코어 보드 영역, 라인업 영역, 이닝 별 공격 내용 영역, 경기 정보 영역, 특이 사항 영역 등으로 영역을 지정할 수 있도록 한다.

【0053】 예컨대, 도3에 도시된 것은 복수 개의 레코딩 영역 중 공격 내용을 입력하기 위한 영역이다.

【0054】 필드 구획부(120)의 경우, 도3에 도시된 바와 같이, 필드 생성부(110)로부터 생성된 복수 개의 레코딩 영역을 미리 설정된 기준으로 선택적으로 구획하는 구성이다.

【0055】 여기서 말하는 미리 설정된 기준은 통상적으로 활용되는 야구 기록 규칙에 따른 야구 기록지 기준으로, 경기 일자 영역, 스코어 보드 영역, 라인업 영역, 이닝 별 공격 내용 영역, 경기 정보 영역, 특이 사항 영역 등으로 영역을 지정할 수 있도록 한다.

【0056】 예컨대, 공격 내용 영역은 공격 기록을 입력하기 위한 영역으로, 좌측에는 직사각형의 공간이 있고, 우측에는 정사각형 공간이 존재하며, 정사각형 내부를 5개의 영역으로 선택적으로 구획하여 각각의 분리하게 된다.

【0057】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 필드 구획부(120)의 경우, 도3 내지 도5에 도시된 바와 같이, 어드레스(address)부(121), 커넥팅 세팅(connecting setting)부(122), 믹싱(mixing)부(123), 어트랙션(attraction)부(124), 및 머지(merge)부(125)를 포함하게 된다.

【0058】 어드레스부(121)의 경우, 도3에 도시된 바와 같이, 미리 설정된 기준으로 구획된 복수 개의 레코딩 영역 각각에 소정의 주소를 할당하는 구성이다.

【0059】 어드레스부(121)는 구획된 복수 개의 레코딩 영역 각각에 상이하고 고유한 주소를 개별적으로 부여하도록 한다.

【0060】 여기서 말하는 소정의 주소는 문자, 숫자, 또는 문자와 숫자의 조합으로 이루어진 가상의 주소로서 정의할 수 있다.

【0061】 예컨대, 도3에 도시된 바와 같이, 구획된 각각의 영역에 소정의 주소(ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ)의 주소를 선택적으로 부여하도록 한다. 소정의 주소를 통해서 복수 개의 레코딩 영역의 각각의 위치와 영역을 구분할 수 있게 된다.

【0062】 커넥팅 세팅부(122)의 경우, 복수 개의 레코딩 영역 각각이 서로 맞닿는 부분에 소정의 커넥팅 링(122a)을 선택적으로 형성하는 구성이다.

【0063】 소정의 커넥팅 링(122a)은 하나의 레코딩 영역과 또 다른 레코딩 영역 사이에 존재하는 가상의 연결 고리로 정의할 수 있다.

【0064】 예컨대, 도4(a)에 도시된 바와 같이, 하나의 레코딩 영역(ㄴ)과 맞닿는 다른 레코딩 영역(ㄱ, ㄷ, ㅁ)에 각각의 경계 라인에 소정의 커넥팅 링(122a)이 상이하게 형성된다.

【0065】 마찬가지로 레코딩 영역(ㄱ)은 레코딩 영역(ㄴ, ㅁ)과 접촉하는 면에 소정의 커넥팅 링(122a)이 형성된다.

【0066】 복수 개의 레코딩 영역끼리 접촉하는 곳에 소정의 커넥팅 링(122a)이 형성되면 복수 개의 레코딩 영역의 위치를 확인할 수 있게 된다.

【0067】 또한, 소정의 커넥팅 링(122a)이 존재하는 곳에서 어트랙션 포스(attraction force) 또는 리펠시브 포스(repulsive force)가 선택적으로 형성된다. 어트랙션 포스를 통해서 복수 개의 레코딩 영역 사이에는 인력이 발생하게 되며,

리펄시브 포스를 통해서 복수 개의 레코딩 영역에는 척력이 발생하게 된다. 어트랙션 포스와 리펄시브 포스는 가상 공간 상에서 형성되는 힘으로 정의하는 것이 바람직하다.

【0068】 즉, 소정의 커넥팅 링(122a)을 통해서 복수 개의 레코딩 영역이 응집되거나 흩어질 수 있게 되는 것이다.

【0069】 믹싱부(123)의 경우, 소정의 커넥팅 링(122a)이 형성된 복수 개의 레코딩 영역을 선택적으로 믹싱하는 구성이다.

【0070】 믹싱부(123)는 복수 개의 레코딩 영역을 랜덤하게 또는 소정의 규칙에 따라서 믹싱하여, 각각의 레코딩 영역으로 분리 형성하는 구성이다.

【0071】 위에서 상술한 바와 같이, 소정의 커넥팅 링(122a)에 리펄시브 포스가 발생하면, 복수 개의 레코딩 영역들이 상호 분리되어 흩어지면서 믹싱될 수 있게 된다.

【0072】 또한, 트랜스레이션 유닛(300)에 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 전달할 때, 믹싱부(123)를 통해 복수 개의 레코딩 영역으로 분리하여 전송하게 된다.

【0073】 이때, 소정의 커넥팅 링(122a) 정보는 송신단과 수신단만이 공유하게 되며, 기록원이나 유저의 허가를 받은 트랜스레이션 유닛(300)만이 소정의 커넥팅 링(122a) 정보를 미리 가지고 있도록 한다. 만약, 소정의 커넥팅 링(122a) 정보를 모르면 믹싱된 복수 개의 레코딩 영역은 원상태로 복원할 수 없게 된다.

【0074】 이를 통해서 야구 경기 기록의 정보가 외부로 유출되는 것을 방지할 수 있다. 또한, 야구 경기 기록에 대한 해킹과 경기 기록의 임의 조작을 미연에 방지하는 효과를 얻게 된다.

【0075】 예컨대, 아마추어, 유소년, 퓨처스 경기는 실시간으로 중계되지 않으므로 경기 기록이 조작될 수 있기 때문이다.

【0076】 어트랙션부(124)는 소정의 커넥팅 링(122a) 사이에 인력이 발생하여, 소정의 커넥팅 링(122a)에 따라서 분리된 각각의 레코딩 영역이 서로 끌어당기는 것이다.

【0077】 어트랙션부(124)는 소정의 커넥팅 링(122a) 사이에 어트랙션 포스가 발생하면, 소정의 링 정보에 의해서 분리된 레코딩 영역이 서로 끌어당기도록 한다.

【0078】 머지부(125)의 경우, 인력에 의해서 복수 개의 레코딩 영역이 재결합되는 구성이다.

【0079】 머지부(125)는 소정의 커넥팅 링(122a) 정보가 존재할 경우, 리펄시브 포스가 선택적으로 적용되어 분리된 복수 개의 레코딩 영역이 재조합되는 것이다.

【0080】 아울러, 복수 개의 레코딩 영역을 분리, 믹싱, 재조합하는 것은 가상의 공간에서 일어나는 눈에 보이지 않는 개념으로 정의하는 것이 바람직하다.

【0081】 필드 테마부(130)의 경우, 도6에 도시된 바와 같이, 복수 개의 레코딩 영역 각각에 소정의 테마를 선택적으로 부여하는 구성이다.

【0082】 소정의 테마에는 볼카운트 기록, 아웃/출루 기록, 루간 상황, 타구 기록, 송구 기록 등의 내용을 테마로 지정할 수 있게 된다.

【0083】 예컨대, 필드 테마부(130)는 thema1, thema2, thema3으로 각각의 영역에 상이한 테마를 선택적으로 부여할 수 있다. 도6에 도시된 바와 같이, thema 1에는 볼카운트를 기록하고, thema 2에는 루간 상황, 타구, 송구 내용을 기록, thema 3에는 아웃/출루 내용을 기록하는 것이 바람직하다.

【0084】 필드 바운더리부(140)의 경우, 도7에 도시된 바와 같이, 필드 테마부(130)로부터 소정의 테마가 할당된 복수 개의 레코딩 영역 사이 각각에 소정의 보더라인을 형성하는 구성이다.

【0085】 소정의 보더라인은 보이지 않는 임의의 라인 가상의 경계선으로 정의하게 된다. 소정의 보더라인은 소정의 테마별로 복수 개의 레코딩 영역의 가장자리 또는 테두리에 형성된다.

【0086】 필드 바운더리부를 통해 복수 개의 레코딩 영역을 소정의 테마별로 구분할 수 있으며, 후술하게 될 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 입력할 때, 각각의 영역을 침범하지 않도록 제한하는 효과가 있다.

【0087】 코드 유닛(200)의 경우, 레코딩 필드 유닛(100)으로부터 생성된 소정의 영역에 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 선택적으로 맵핑하는 구성이

다.

【0088】 여기서 말하는 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드는 기록법을 기준으로 야구 기록에 있어서, 야구 경기 내용을 기록하기 위해 널리 통용되는 모든 문자, 숫자, 기호, 형상 등을 뜻한다.

【0089】 본 발명에 따른 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템의 코드 유닛(200)의 경우, 도8 내지 도10에 도시된 바와 같이, 코드 정보부(210), 코드 매칭부(220), 및 코드 맵핑부(230)를 포함하게 된다.

【0090】 코드 정보부(210)의 경우, 도8에 도시된 바와 같이, 복수 개의 레코딩 영역에 입력하기 위한 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 생성하는 구성이다.

【0091】 이때, 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드는 소정의 규칙에 의해 생성되는 것으로 외부 서버를 통해서 선택적으로 제공받게 된다.

【0092】 여기서 말하는 소정의 규칙은 위에서 상술한 바와 같이, 통상적으로 알려진 야구 규칙과 야구 기록법에 기초한 스코어북(score book) 토대로 생성된 것이다.

【0093】 또한, 코드 정보부(210)는 한국 야구 위원회, 대한야구소프트볼 협회, 야구 기록과 관련된 웹사이트 등의 외부 서버로부터 해당 정보를 선택적으로 제공받는 것이 바람직하다.

【0094】 코드 매칭부(220)의 경우, 도9에 도시된 바와 같이, 소정의 테마에 해당하는 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 입력하기 위해, 복수 개의 레코딩 영역과 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 선택적으로 매칭하는 구성이다.

【0095】 코드 매칭부(220)는 소정의 보더라인으로 경계된 복수 개의 레코딩 영역에 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 임의로 매칭하게 된다.

【0096】 예컨대, 도9에 도시된 바와 같이, thema1영역은 볼 카운트에 대한 소정의 테마를 가졌기 때문에 볼 카운트를 표시할 수 있는 베이스볼 코드(스트라이크, 헛친 스트라이크, 파울, 볼, 등)를 매칭하는 것이 바람직하다.

【0097】 thema2 영역은 루간 상황, 타구, 송구, 내용을 기록하는 테마를 가졌으므로, 타구 방향, 안타, 내야 안타, 번트 안타, 2루타, 3루타, 홈런, 실책, 데드볼, 포볼, 고의 사구, 야수 선택, 타격 방해, 플라이, 땅볼, 타구 방향, 송구 기록 등을 표시할 수 있는 베이스볼 코드를 매칭하는 것이 바람직하다.

【0098】 thema3은 아웃/출루에 대한 내용으로 원아웃, 투아웃, 쓰리아아웃, 득점, 자책점, 잔루 등의 베이스볼 코드를 매칭하도록 한다.

【0099】 코드 매칭부(220)의 매칭 기준 역시 위에서 상술한 바와 같이 통상적으로 활용되는 야구 기록 규칙에 따른 야구 기록지 기준으로 매칭하는 것이 바람직하다.

【0100】 코드 맵핑부(230)의 경우, 도10에 도시된 바와 같이, 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드 중 적어도 하나 이상을 매칭된 복수 개의 레코딩 영역에

선택적으로 맵핑하는 구성이다.

【0101】 코드 맵핑부(230)는 기록원 또는 유저에 의해서 야구 경기 중에 입력되는 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 복수 개의 레코딩 영역에 맵핑하는 것이다.

【0102】 기록원은 코드 매칭부(220)에서 설정된 복수 개의 레코딩 영역과 복수 개의 미리 설정된 레코딩 코드에 맞게 입력하도록 하며, 예컨대, 기록원이나 유저가 매칭되지 않은 코드를 입력하게 될 경우, 그 코드는 맵핑 과정에서 자동으로 삭제되도록 하는 것이 바람직하다.

【0103】 예컨대, 코드 맵핑부(230)는 도10의 (a)의 경우, 2루수가 그라운드 땅볼을 잡아 1루에게 높게 송구하여 원아웃이된 상황을 미리 설정된 베이스볼 코드를 사용하여 맵핑한 것이다. 도10의 (b)의 경우, 앞선 타자가 우익선상 안타로 2루 출루하였고, 뒤이은 타자의 유격수 앞 땅볼 타구 때 3루에 송구, 3루수가 2루주자를 아웃시키기 위해 2루에 송구했으나 악송구가 되어 2루주자 3루까지 진루(2명 이상의 야수가 관여한 플레이에서 마지막 송구자가 실책을 했을 경우 실책 E 표기를 송구자 뒤에 적는다.)를 미리 설정된 베이스볼 코드를 사용하여 맵핑한 것이다.

【0104】 트랜스레이션 유닛(300)의 경우, 도11에 도시된 바와 같이, 코드 유닛(200)으로부터 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드가 맵핑 되면, 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 소정의 컨버팅 언어로 선택적으로 변환시키는 구성이다.

【0105】 소정의 컨버팅 언어는 문자, 숫자, 기호, 형상으로 표시된 복수 개의 레코딩 영역을 일반인이 쉽게 읽을 수 있는 언어로 정의한다.

【0106】 즉, 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드만으로는 일반인들이 알 수 없기 때문에 이를 해석하여 100개 이상의 언어로 제공하는 것이다.

【0107】 트랜스레이션 유닛(300)은 데이터 서머리(data summary)부(310) 및 데이터 솔팅(data sorting)부(320)를 포함하게 된다.

【0108】 데이터 서머리부(310)의 경우, 코드 맵핑부(230)로부터 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드가 맵핑되면 소정의 컨버팅 언어로 변환하여 야구 경기의 결과를 선택적으로 제공하는 구성이다.

【0109】 데이터 서머리부(310)의 경우, 소정의 컨버팅 언어로 변환된 컨버팅 데이터를 요약하여 결과 데이터로 산출하게 된다.

【0110】 데이터 서머리부(310)로부터 산출된 결과 데이터를 외부로 송출하여, 야구 경기 내용을 실시간으로 문자 중계할 수 있게 된다.

【0111】 데이터 솔팅부(320)의 경우, 소정의 컨버팅 언어를 이닝, 타자, 투수, 포수, 선수, 팀, 구장, 일자, 기간, 볼카운트, 주자 상황, 또는 타순 중 적어도 하나 이상의 기준으로 선택적으로 정렬하는 구성이다.

【0112】 본 발명의 권리 범위는 특허청구범위에 기재된 사항에 의해 결정되며, 특허 청구범위에 사용된 괄호는 선택적 한정을 위해 기재된 것이 아니라, 명확한 구성요소를 위해 사용되었으며, 괄호 내의 기재도 필수적 구성요소로 해석되어

야 한다.

【부호의 설명】

【0114】 100: 레코딩 필드 유닛

110: 필드 생성부

120: 필드 구획부

121: 어드레스부

122: 커넥팅 세팅부

123: 믹싱부

124: 어트랙션부

125: 머지부

130: 필드 테마부

140: 필드 바운더리부

200: 코드 유닛

210: 코드 정보부

220: 코드 매칭부

230: 코드 맵핑부

300: 트랜스레이션 유닛

310: 데이터 서머리부

320: 데이터 스텝부

【청구범위】

【청구항 1】

야구 경기 기록을 위한 소정의 영역이 선택적으로 생성되는 레코딩 필드 유닛(recording field unit);

상기 레코딩 필드 유닛으로부터 생성된 상기 소정의 영역에 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 선택적으로 맵핑하는 코드 유닛(code unit); 및

상기 코드 유닛으로부터 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드가 맵핑 되면, 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 소정의 컨버팅 언어로 선택적으로 변환시키는 트랜스레이션 유닛(translation unit)을 포함하는 것을 특징으로 하는, 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템.

【청구항 2】

제1항에 있어서, 상기 레코딩 필드 유닛은,

상기 야구 경기 기록을 하기 위한 상기 소정의 영역으로부터 복수 개의 레코딩 영역을 선택적으로 생성하는 필드 생성부; 및

상기 필드 생성부로부터 생성된 상기 복수 개의 레코딩 영역을 미리 설정된 기준으로 선택적으로 구획하는 필드 구획부를 포함하는 것을 특징으로 하는, 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템.

【청구항 3】

제2항에 있어서, 상기 레코딩 필드 유닛은,

상기 미리 설정된 영역으로 구획된 상기 복수 개의 레코딩 영역 각각에 소정의 테마를 선택적으로 부여하는 필드 테마부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는, 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템.

【청구항 4】

제3항에 있어서, 상기 레코딩 필드 유닛은,

상기 필드 테마부로부터 상기 소정의 테마가 할당된 상기 복수 개의 레코딩 영역 사이 각각에 소정의 보더라인(borderline)을 설정하는 필드 바운더리부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는, 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템.

【청구항 5】

제4항에 있어서, 상기 코드 유닛은,

상기 복수 개의 레코딩 영역에 입력하기 위한 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드 정보를 생성하는 코드 정보부를 포함하는 것을 특징으로 하는, 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템.

【청구항 6】

제5항에 있어서, 상기 코드 정보부는,

상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드는 소정의 규칙에 의해 생성된 것으로 외부 서버를 통해서 선택적으로 제공받는 것을 특징으로 하는, 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템.

【청구항 7】

제5항에 있어서, 상기 코드 유닛은,

상기 소정의 테마에 해당하는 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 입력하기 위해, 상기 복수 개의 레코딩 영역과 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 선택적으로 매칭하는 코드 매칭부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는, 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템.

【청구항 8】

제7항에 있어서, 상기 코드 유닛은,

상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드 중 적어도 하나 이상을 매칭된 상기 복수 개의 레코딩 영역에 선택적으로 맵핑하는 코드 맵핑부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는, 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템.

【청구항 9】

제8항에 있어서, 상기 트랜스레이션 유닛은,

상기 코드 맵핑부로부터 상기 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드가 맵핑 되면, 상기 소정의 컨버팅 언어로 변환하여 상기 야구 경기의 내용을 선택적으로 제공하는 데이터 서머리부를 포함하는 것을 특징으로 하는, 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템.

【청구항 10】

제9항에 있어서, 상기 트랜스레이션 유닛은,

상기 소정의 컨버팅 언어는 이닝, 타자, 투수, 팀, 구장, 일자, 기간, 볼카운트, 주자 상황, 또는 타순 중 적어도 하나 이상의 기준으로 선택적으로 정렬하는 데이터 솔팅부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는, 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템.

【요약서】**【요약】**

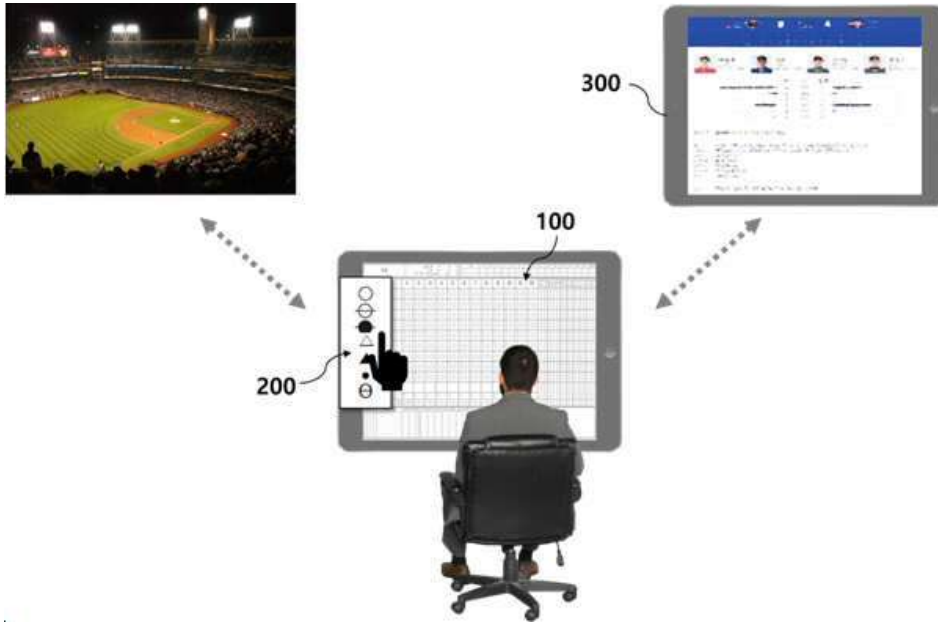
본 발명은 선택적 코드 배치에 따른 야구 기록 트랜스레이션 시스템에 관한 것으로서, 야구 경기 기록을 위한 소정의 영역이 선택적으로 생성되는 레코딩 필드 유닛; 소정의 영역에 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 선택적으로 맵핑하는 코드 유닛; 및 복수 개의 미리 설정된 베이스볼 코드를 소정의 컨버팅 언어로 선택적으로 변환시키는 트랜스레이션 유닛을 포함하는 기술적 사상을 개시한다.

【대표도】

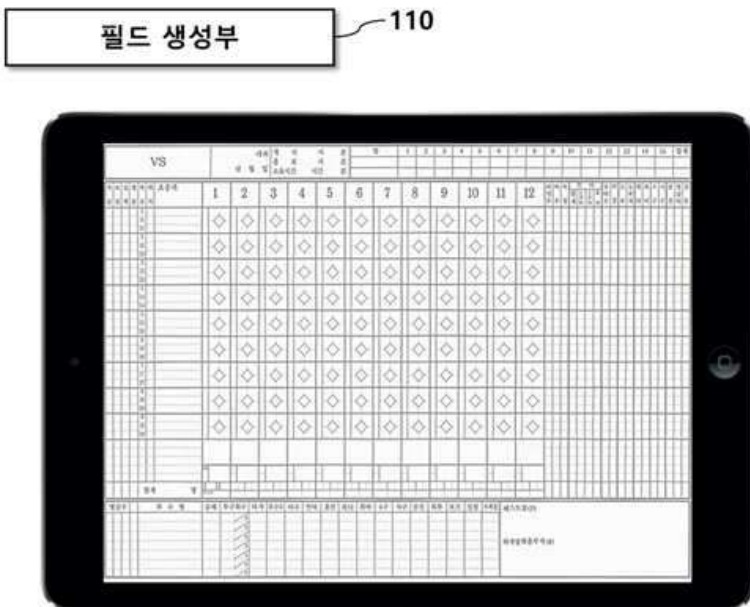
도 1

【도면】

【도 1】

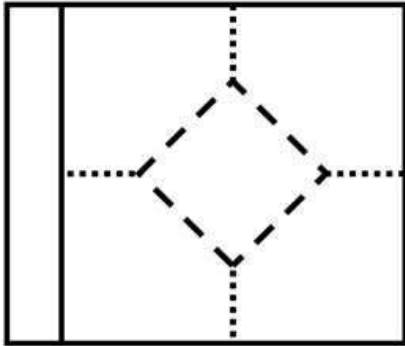


【도 2】



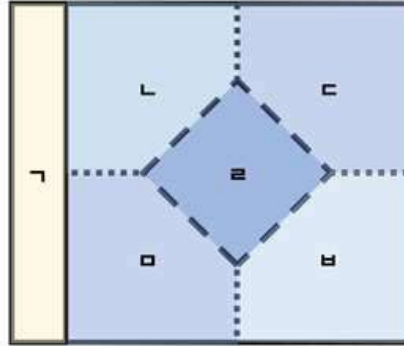
【도 3】

(a)



120

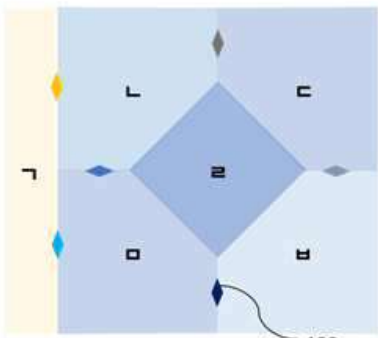
(b)



121

【도 4】

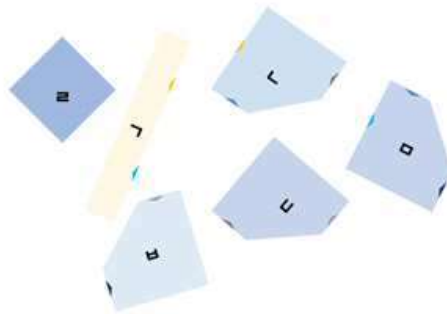
(a)



122

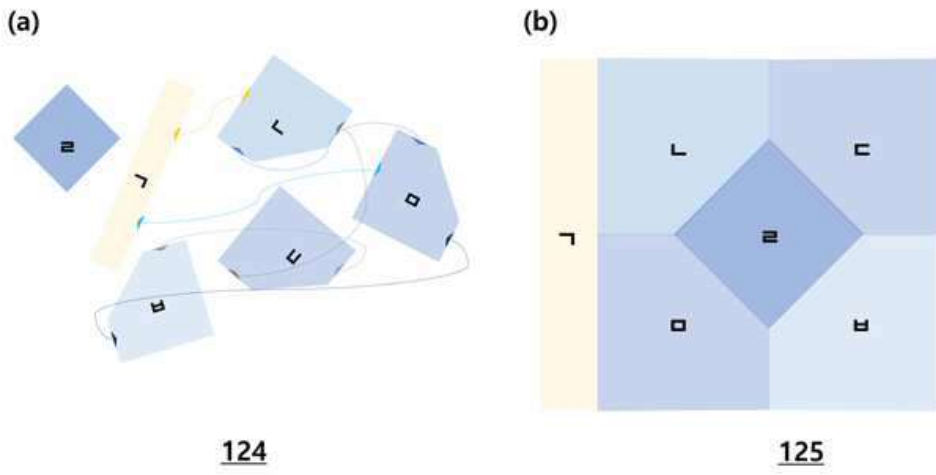
122a

(b)



123

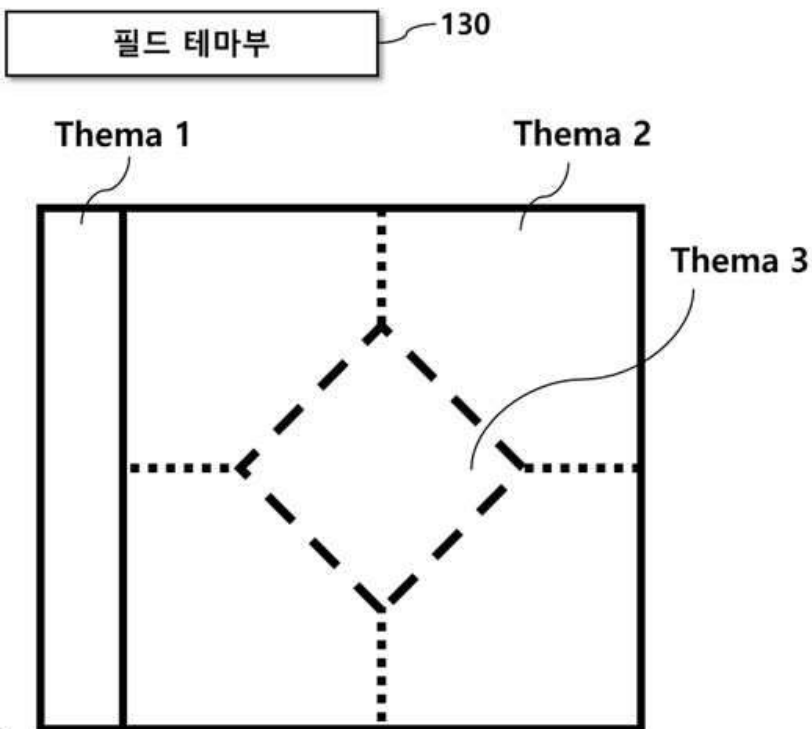
【도 5】



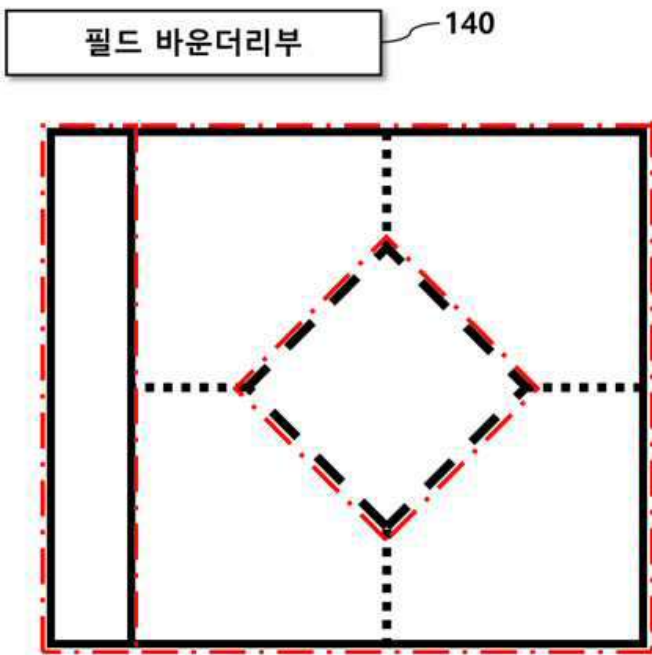
124

125

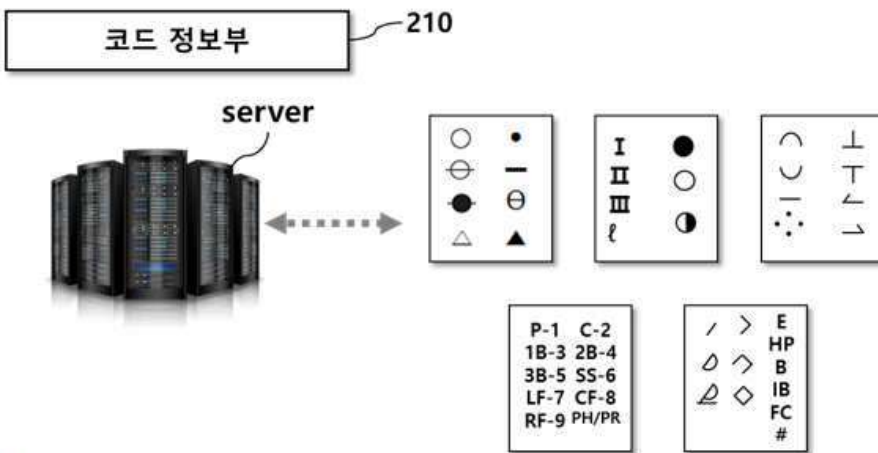
【도 6】



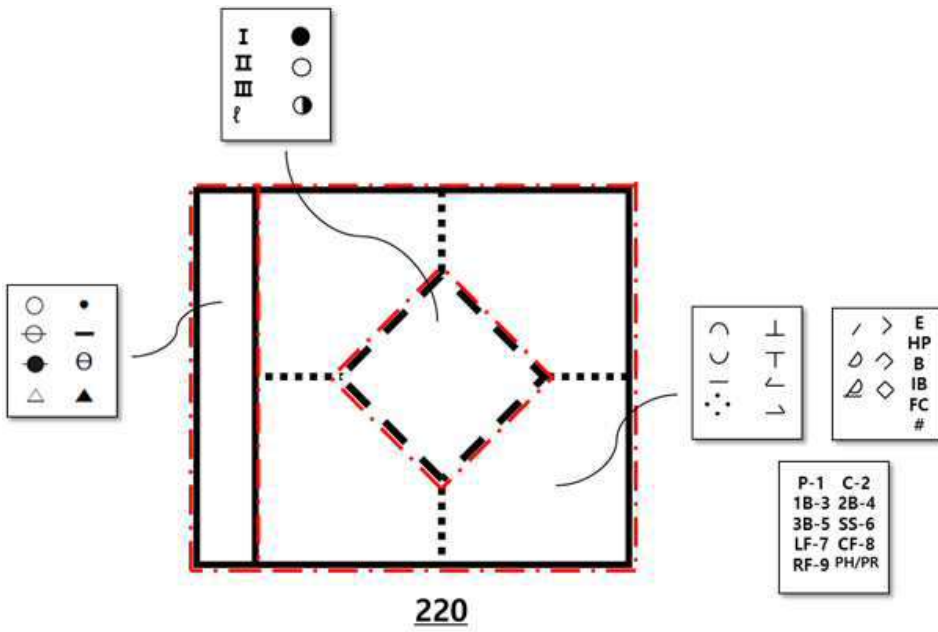
【도 7】



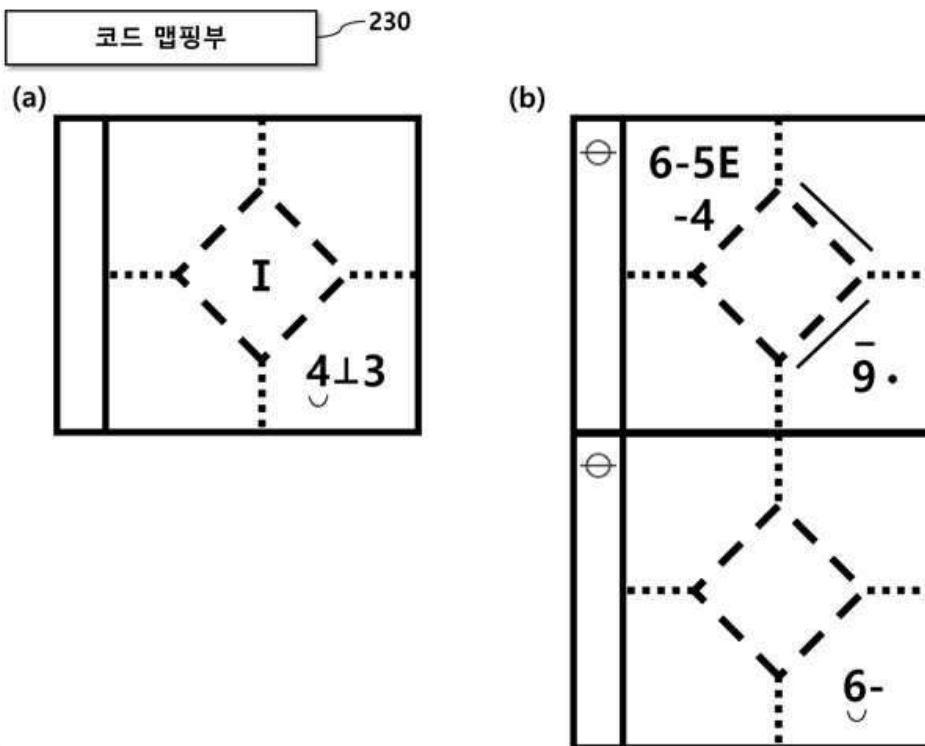
【도 8】



【도 9】



【도 10】



【도 11】

트랜스레이션 유닛 300

