



(12) BẢN MÔ TẢ SÁNG CHẾ THUỘC BẢNG ĐỘC QUYỀN SÁNG CHẾ

(19) Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam (VN)
CỤC SỞ HỮU TRÍ TUỆ

(11)



1-0023342

(51)⁷ A63H 17/00

(13) B

(21) 1-2014-03645

(22) 30/10/2014

(45) 27/04/2020 385

(43) 25/05/2016 338A

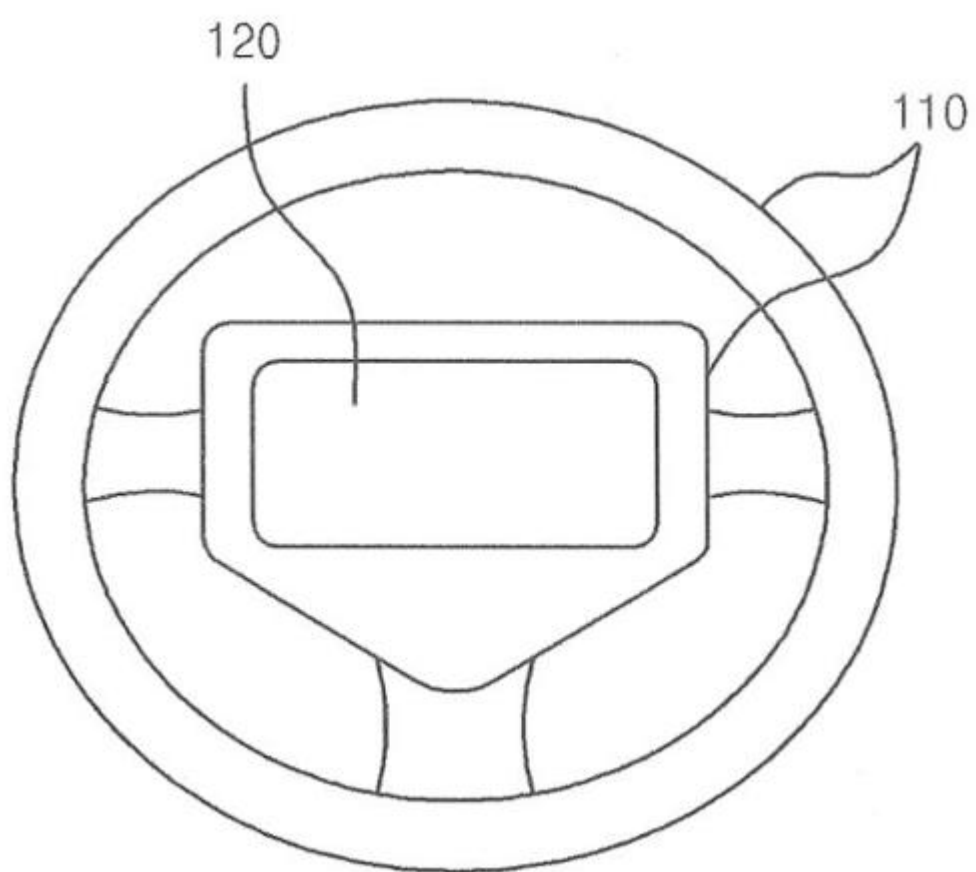
(76) Jeong Jongrak (KR)

612-747, 8dong 1501ho, 24, Haeun-daero 349beon-gil, Haeundae-gu, Busan,
Republic of Korea

(74) Công ty TNHH Trường Xuân (AGELESS CO.,LTD.)

(54) THIẾT BỊ ĐỒ CHƠI CÓ THỂ KẾT NỐI DỪNG CHO XE ĐẨY MUA HÀNG

(57) Sáng chế đề cập đến thiết bị đồ chơi có thể kết nối dùng cho các xe đẩy mua hàng. Cụ thể hơn, sáng chế đề cập đến thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng cho phép xe đẩy mua hàng nhận hệ thống trò chơi lái xe ô tô để giữ sự hứng thú của trẻ em trong lái xe đẩy được sử dụng trong các siêu thị. Thiết bị này bao gồm bánh lái giống với bánh lái ô tô; giá đỡ điện thoại thông minh giữ điện thoại thông minh ở giữa bánh lái; phần cổng kết nối được đặt ở bên cạnh giá đỡ điện thoại thông minh và được kẹp có thể tháo rời với cổng dữ liệu của điện thoại thông minh nếu điện thoại thông minh được lắp đặt; bảng mạch chính được gắn trong bánh lái và được kết nối với phần cổng kết nối, và, nếu điện thoại thông minh được kết nối với phần cổng kết nối, cho phép ứng dụng lái xe lưu giữ trên điện thoại thông minh; và các phần khung xe đẩy mua hàng được tạo ra trên phía sau của giá đỡ điện thoại thông minh, nhô ra từ phía sau khi điện thoại thông minh được lắp đặt, và được kẹp có thể tháo rời với xe đẩy mua hàng. Nó cho phép sự bố trí của siêu thị được hiển thị trên điện thoại thông minh khi ứng dụng lái xe lưu giữ bắt đầu chạy trên điện thoại thông minh, và chạy trò chơi lái xe ảo trong siêu thị bằng cách nhận dữ liệu hướng trái và phải từ cảm ứng chuyển động của điện thoại thông minh khi bánh lái rẽ trái hoặc phải.



Lĩnh vực kỹ thuật được đề cập

Sáng chế đề cập đến thiết bị đồ chơi có thể kết nối dùng cho các xe đẩy mua hàng. Cụ thể hơn, sáng chế đề cập đến thiết bị đồ chơi có thể kết nối dùng cho các xe đẩy mua hàng cho phép xe đẩy mua hàng nhận dạng hệ thống trò chơi lái xe ô tô để giữ sự quan tâm của trẻ với việc lái xe đẩy được sử dụng trong siêu thị.

Tình trạng kỹ thuật của sáng chế

Xe đẩy mua hàng là xe đẩy được khách hàng sử dụng khi mua hàng. Xe đẩy mua hàng đầu tiên được sáng tạo ở Mỹ, và các xe đẩy mua hàng hiện tại thường thấy trong siêu thị trên khắp thế giới. Các xe đẩy mua hàng thường được sản xuất với khung kim loại, nhưng gần đây một số xe đẩy được sản xuất bằng nhựa. Các xe đẩy mua hàng được sản xuất có hình hộp để dễ dàng phù hợp với các mặt hàng, nhưng ngày nay một số xe đẩy đi kèm với ghế ngồi dành cho trẻ em, một số dành riêng cho trẻ em. Ngoài ra, siêu thị đã áp dụng hệ thống tiền xu cho các xe đẩy mua hàng để phòng ngừa việc bỏ rơi hoặc ăn cắp xe đẩy. Ngoài ra, các xe đẩy mua hàng có quảng cáo cho mục đích quảng cáo.

Với sự gia tăng số lượng siêu thị gần đây, ngày càng nhiều khách hàng dành nhiều thời gian mua hàng với gia đình của họ thường xuyên hơn. Hầu hết họ sử dụng các xe đẩy mua hàng trong khi mua hàng ở siêu thị. Khi người lớn mua hàng với con họ, họ đặt những đứa trẻ trong các xe đẩy mua hàng để cho chúng khỏi buồn chán và mệt mỏi.

Tuy nhiên, trong khi chúng thấy vui vẻ và thích thú lái các xe đẩy mua hàng lúc ban đầu, phần lớn chúng nhanh chóng trở nên nhàm chán, và buồn ngủ, hoặc bắt đầu than vãn. Do đó, khi mua hàng trong siêu thị, trẻ em chịu sự nhàm chán và căng thẳng, trong khi đó đối với bố mẹ lại khó khăn hơn để giữ tập trung trong khi mua hàng, tạo ra niềm vui trong mua hàng.

Bản chất kỹ thuật của sáng chế

Do đó, mục tiêu của sáng chế là giải quyết vấn đề đề cập ở trên bằng cách đề xuất thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng, nó có thể làm tăng sự tập trung và hứng thú với trò chơi của trẻ em đi cùng với bố mẹ chúng khi sử dụng cho các xe đẩy mua hàng trong siêu thị.

Mục tiêu khác của sáng chế là đề xuất thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng, nó cho phép ngay cả trẻ em dễ dàng gắn đồ chơi vào các xe đẩy mua hàng và tạo sự bảo vệ khỏi việc mất hoặc hư hỏng.

Mục tiêu của sáng chế không bị giới hạn ở các mô tả trên đây, và các mục tiêu đó hoặc mục tiêu khác của sáng chế sẽ trở nên rõ ràng đối với người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực này.

Thiết bị đồ chơi có thể kết nối dùng cho các xe đẩy mua hàng của sáng chế bao gồm bánh lái giống với bánh lái ô tô chở khách; giá đỡ điện thoại thông minh giữ điện thoại thông minh ở giữa bánh lái; phần cổng kết nối được đặt ở bên cạnh giá đỡ điện thoại thông minh và được kẹp có thể tháo rời với cổng dữ liệu của điện thoại thông minh nếu điện thoại thông minh được lắp đặt; bảng mạch chính được gắn trong bánh lái và được kết nối với phần cổng kết nối, và, nếu điện thoại thông minh được kết nối với phần cổng kết nối, cho phép ứng dụng lái xe lưu giữ trên điện thoại thông minh; và các phần khung xe đẩy mua hàng được tạo ra trên phía sau của giá đỡ điện thoại thông minh, nhô ra từ phía sau khi điện thoại thông minh được lắp đặt, và được kẹp có thể tháo rời với xe đẩy mua hàng. Nó cho phép sự bố trí của siêu thị hiển thị trên điện thoại thông minh khi ứng dụng lái xe lưu giữ bắt đầu hoạt động trên điện thoại thông minh, và chạy trò chơi lái xe ảo trong siêu thị bằng cách nhận dữ liệu hướng trái và phải từ cảm ứng chuyển động của điện thoại thông minh khi bánh lái rẽ trái hoặc phải.

Ngoài ra, thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng của sáng chế có cảm biến vị trí được gắn trong bánh lái và phát hiện vị trí của xe đẩy mua hàng trong siêu thị, trong khi phần bảng mạch chính hiển thị vị trí hiện tại của xe đẩy bằng cách gửi dữ liệu vị trí từ cảm biến vị trí đến điện thoại thông minh, và có thể hiển thị nút để chọn các khu vực trong siêu thị, dữ liệu đường từ vị trí hiện tại của xe đẩy đến khu vực được lựa chọn, và dữ liệu dẫn đường hướng tới khu vực trong các cửa sổ hội thoại.

Ngoài ra, các phần khung xe đẩy mua hàng của sáng chế được sản xuất ở dạng hoặc có móc gắn để gắn lên xe đẩy mua hàng khung kim loại, hoặc có đệm hút để gắn lên các xe đẩy mua hàng khung nhựa.

Thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng của sáng chế còn bao gồm phần nút ăng-ten, được lắp đặt ở dạng nút trên đầu của bánh lái, được kết nối với bảng mạch chính, và, khi được nhấn, được thiết kế để tạo ra âm thanh còi trên điện

thoại thông minh bằng cách gửi tín hiệu còi đến điện thoại thông qua bảng mạch chính; và phần nút phanh, được lắp đặt ở dạng nút trên cạnh khác của bánh lái, được kết nối với bảng mạch chính, và, khi được nhấn, được thiết kế để dừng chuyển động lái có thể thực hiện trên điện thoại thông minh bằng cách gửi tín hiệu hãm đến điện thoại thông qua bảng mạch chính.

Ngoài ra, thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng của sáng chế còn bao gồm bộ phận cung cấp nguồn điện, được gắn trong bánh lái và cung cấp nguồn điện để vận hành các thiết bị thậm chí khi nó không được lắp đặt trên điện thoại thông minh; cảm biến quay, được gắn trong bánh lái và phát hiện hướng quay của bánh lái; và phần tạo âm thanh, tạo âm thanh theo hướng quay bằng cách nhận dữ liệu cảm biến từ cảm biến quay.

Hiệu quả đạt được của sáng chế

Theo giải pháp vấn đề được đề cập ở trên, thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng của sáng chế giống với bánh lái ô tô và có khả năng lưu giữ chuyển động lái trên điện thoại thông minh dựa vào chuyển động của bánh lái, khi ứng dụng lái xe lưu giữ được chạy trên điện thoại thông minh. Bằng cách gửi dữ liệu vị trí hiện tại đến điện thoại thông minh, và bằng cách tạo ra nhiệm vụ lái giữa vị trí hiện tại và nơi đi tới trong siêu thị, các thiết bị có thể tăng sự tập trung và hứng thú trong trò chơi.

Ngoài ra, phần khung có thể được sản xuất ở dạng móc gắn hoặc đệm hút sao cho đồ chơi có thể gắn được với hoặc tách ra khỏi xe đẩy mua hàng. Thông thường, khi điện thoại thông minh được lắp đặt trong khi các thiết bị được giữ ở phía sau đồ chơi, nó được đẩy hướng tới phía sau và được lắp đặt tự động lên xe đẩy mua hàng. Khi điện thoại thông minh được tách ra, các thiết bị trở lại vị trí ban đầu và tự tách nó khỏi xe đẩy. Cấu trúc cho phép thậm chí cả trẻ em dễ dàng gắn hoặc tách đồ chơi khỏi xe đẩy mua hàng và bảo vệ đồ chơi có thể kết nối với xe đẩy mua hàng theo sáng chế khỏi sự mất mát hoặc hư hỏng.

Mô tả vắn tắt các hình vẽ

Fig. 1 là hình chiếu phía trước của phương án thứ nhất của thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng.

Fig. 2 là phối cảnh phía trước của phương án thứ nhất của thiết bị đồ chơi có thể kết nối với điện thoại thông minh được lắp đặt thể hiện cổng kết nối và phần bảng mạch chính.

Fig. 3 là hình chiếu mặt cắt của phương án thứ nhất của thiết bị đồ chơi có thể kết nối minh họa giá hình móc cho các xe đẩy mua hàng.

Fig. 4 là hình chiếu mặt cắt của phương án thứ nhất của thiết bị đồ chơi có thể kết nối minh họa giá đệm hút cho các xe đẩy mua hàng.

Fig. 5 là hình vẽ của sự hiển thị trò chơi lái xe ảo có thể có trên điện thoại thông minh theo phương án thứ nhất của thiết bị đồ chơi có thể kết nối.

Fig. 6 là hình chiếu phía trước của phương án thứ hai của thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng thể hiện cảm biến vị trí của các thiết bị.

Fig. 7 là biểu đồ của phương án thứ hai của thiết bị đồ chơi có thể kết nối minh họa đặc điểm chuyển động của các thiết bị.

Fig. 8 là hình vẽ của sự hiển thị trò chơi lái xe ảo có thể có điện thoại thông minh theo phương án thứ hai của thiết bị đồ chơi có thể kết nối.

Fig. 9 là hình chiếu phía trước của phương án thứ ba của thiết bị đồ chơi có thể kết nối thể hiện các nút còi và phanh của các thiết bị.

Fig. 10 là hình chiếu phía trước của phương án thứ tư của thiết bị đồ chơi có thể kết nối thể hiện bộ phận cung cấp nguồn điện, cảm biến quay, và phần tạo âm thanh của các thiết bị.

Mô tả chi tiết sáng chế

Các phương án và hình vẽ sau mô tả chi tiết bao gồm các vấn đề cần giải quyết, sự giải quyết vấn đề này và hiệu quả có ích của sáng chế. Sự hữu ích và đặc điểm, và phương pháp đạt được chúng của sáng chế sẽ rõ ràng khi xem xét thêm các hình vẽ đi kèm và phần mô tả chi tiết các phương án.

Phần mô tả chi tiết dưới đây của sáng chế bằng cách viện dẫn đến các hình vẽ đi kèm.

Phương án thứ nhất

Các Fig. 1 đến Fig. 5 là các hình vẽ minh họa phương án thứ nhất của thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng của sáng chế. Cụ thể là, Fig. 1 là hình chiếu phía trước của phương án thứ nhất của thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng, Fig. 2 là phối cảnh phía trước của phương án thứ nhất của thiết bị đồ chơi có thể kết nối với điện thoại thông minh được lắp đặt thể hiện cổng kết nối và phần bảng mạch chính, Fig. 3 là hình chiếu mặt cắt của phương án thứ nhất của thiết bị đồ chơi có thể kết nối minh họa giá hình móc cho các xe đẩy mua hàng, Fig. 4 là hình

chiều mặt cắt của phương án thứ nhất của thiết bị đồ chơi có thể kết nối minh họa giá đệm hút cho các xe đẩy mua hàng, và Fig. 5 là hình vẽ của sự hiển thị trò chơi lái xe ảo có thể có trên điện thoại thông minh theo phương án thứ nhất của thiết bị đồ chơi có thể kết nối.

Như được minh họa trong các Fig. 1 đến Fig. 5, phương án thứ nhất của thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng bao gồm bánh lái 110, giá đỡ điện thoại thông minh 120, phần cổng kết nối 130, bảng mạch chính 140, và các phần khung xe đẩy mua hàng 150, 160.

Bánh lái 110 giống với bánh lái ô tô và tạo ở dạng vỏ phù hợp với giá đỡ điện thoại thông minh 120, phần cổng kết nối 130, bảng mạch chính 140, và các phần khung xe đẩy mua hàng 150, 160.

Giá đỡ điện thoại thông minh 120 phù hợp với điện thoại thông minh 10 ở giữa bánh lái 110.

Phần cổng kết nối 130 được đặt ở bên cạnh giá đỡ điện thoại thông minh 120 và được kẹp có thể tháo rời với cổng dữ liệu của điện thoại thông minh 10 nếu điện thoại thông minh 10 được lắp đặt.

Bảng mạch chính 140 được gắn trong bánh lái 110 và được kết nối với phần cổng kết nối 130, và, nếu điện thoại thông minh 10 được kết nối với phần cổng kết nối 130, cho phép ứng dụng lái xe lưu giữ trên điện thoại thông minh 10. Vì nguồn điện có thể được cấp cho bảng mạch chính 140 từ điện thoại thông minh 10, thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng trong phương án thứ nhất không cần bộ phận cung cấp nguồn điện riêng, như pin hoặc pin có thể nạp được.

Các phần khung xe đẩy mua hàng 150, 160 được tạo ra trên phía sau của giá đỡ điện thoại thông minh 120, nhô ra từ phía sau khi điện thoại thông minh 10 được lắp đặt, và được kẹp có thể tháo rời với xe đẩy mua hàng. Cụ thể là, các phần khung xe đẩy mua hàng 150, 160 trong phương án thứ nhất có thể được tạo ra hoặc dưới dạng móc gắn 150 đối với xe đẩy mua hàng khung kim loại như được thể hiện trong Fig. 3, hoặc dưới dạng đệm hút 160 đối với các xe đẩy mua hàng khung nhựa như được thể hiện trong Fig. 4.

Nếu móc gắn được nhận làm phần khung 150 đối với các xe đẩy mua hàng, phương tiện giữ 151 được tạo ra từ silicon hoặc cao su có thể được tạo ra dọc theo đường kính bên trong của móc.

Theo cấu trúc này, thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng trong phương án thứ nhất hiển thị sự bố trí của siêu thị lên điện thoại thông minh 10 khi ứng dụng lái xe lưu giữ được chấp nhận trên điện thoại thông minh 10 như được thể hiện trong Fig. 5, và có thể chơi trò chơi lái xe ảo trong siêu thị bằng cách nhận dữ liệu hướng từ cảm ứng chuyển động của điện thoại thông minh 10 khi bánh lái 110 rẽ trái hoặc phải.

Phương án thứ hai

Các Fig. 6 đến Fig. 8 là hình vẽ minh họa phương án thứ hai của thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng của sáng chế. Cụ thể là, Fig. 6 là hình chiếu phía trước của phương án thứ hai của thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng thể hiện cảm biến vị trí của các thiết bị, Fig. 7 là biểu đồ của phương án thứ hai của thiết bị đồ chơi có thể kết nối minh họa đặc điểm chuyển động của các thiết bị, và Fig. 8 là hình vẽ của sự hiển thị của trò chơi lái xe ảo có thể có trên điện thoại thông minh theo phương án thứ hai của thiết bị đồ chơi có thể kết nối.

Như minh họa trong các Fig. 6 đến Fig. 8, phương án thứ hai của thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng bao gồm cảm biến vị trí 170 được gắn trong bánh lái 110 và phát hiện vị trí của xe đẩy mua hàng trong siêu thị.

Bảng mạch chính 140 hiển thị vị trí hiện tại của xe đẩy bằng cách gửi dữ liệu vị trí từ cảm biến vị trí 170 đến điện thoại thông minh 10, và có thể hiển thị nút để chọn các khu vực trong siêu thị, dữ liệu đường từ vị trí hiện tại của xe đẩy đến khu vực được lựa chọn, và dữ liệu dẫn đường hướng tới khu vực trong các cửa sổ hội thoại.

Cụ thể là, như được thể hiện trong Fig. 7, khi điện thoại thông minh 10 được lắp đặt lên giá đỡ điện thoại thông minh 120 và được kết nối với phần cổng kết nối 130, ứng dụng lái xe lưu giữ S110 được chấp nhận trên điện thoại thông minh 10 bằng bảng mạch chính 140.

Sau đó, nó hiển thị hội thoại lựa chọn S120, thông qua đó chọn phương thức, trong đó trò chơi ảo chạy được, giữa chế độ chung hoặc chế độ hướng đích trong giai đoạn bắt đầu chạy.

Sau đó, khi chế độ chung được chọn, như trong phương án thứ nhất của sáng chế, sự bố trí của siêu thị hiển thị trên điện thoại thông minh 10, và trò chơi ảo được chạy trong siêu thị bằng cách nhận dữ liệu hướng cảm ứng chuyển động của điện thoại 10 khi bánh lái rẽ trái hoặc phải S130.

Theo cách khác, khi chế độ hướng đích được chọn, như trong hình (a) của Fig. 8, dữ liệu vị trí được gửi từ cảm biến vị trí 170 đến điện thoại thông minh 10, nó cho phép vị trí hiện tại của xe đẩy được hiển thị S140.

Sau đó, như được thể hiện trong hình (b) của Fig. 8, các thiết bị hiển thị nút chọn khu vực trong hội thoại liệt kê các khu vực của cửa hàng (Các khu vực 1 đến 7) S150.

Sau đó, khi khu vực #4 được chọn, nó hiển thị dữ liệu đường từ vị trí hiện tại của xe đẩy đến khu vực được lựa chọn như trong hình (c) của Fig. 8, và hội thoại dữ liệu đường hướng tới khu vực bao gồm mũi tên và khoảng cách S160.

Trên thực tế, bố mẹ có thể di chuyển xe đẩy đi cùng với trẻ em sao cho trẻ em có thể vui vẻ hơn với trò chơi ảo, và chế độ hướng đích của phương án thứ hai có thể được thực hiện liên quan đến tình hình thực tế.

Phương án thứ ba

Fig. 9 là hình chiếu phía trước của phương án thứ ba của thiết bị đồ chơi có thể kết nối thể hiện các nút còi và phanh của các thiết bị.

Như được minh họa trong Fig. 9, phương án thứ ba của thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng có thể có phần nút ăng-ten 180, được lắp đặt ở dạng nút trên đầu bánh lái 110, được kết nối với bảng mạch chính 140, và, khi được nhấn, được thiết kế để tạo ra âm thanh còi trên điện thoại thông minh 10 bằng cách gửi tín hiệu còi đến điện thoại 10 thông qua bảng mạch chính 140, và phần nút phanh 190, được lắp đặt ở dạng nút trên cạnh khác bánh lái 110, được kết nối với bảng mạch chính 140, và, khi được nhấn, được thiết kế để dừng chuyển động lái được phép trên điện thoại thông minh 10 bằng cách gửi tín hiệu hãm đến điện thoại 10 thông qua bảng mạch chính 140.

Do đó, phương án thứ ba của sáng chế có thể bổ sung các đặc điểm khác như các đặc điểm có ở ô tô thực tế như còi và phanh để trò chơi lái xe ảo sử dụng thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng.

Phương án thứ tư

Fig. 10 là hình chiếu phía trước của phương án thứ tư của thiết bị đồ chơi có thể kết nối thể hiện bộ phận cung cấp nguồn điện, cảm biến quay, và phần tạo âm thanh của các thiết bị.

Như được minh họa trong Fig. 10, phương án thứ tư của thiết bị đồ chơi có thể

kết nối cho các xe đẩy mua hàng có thể bao gồm bộ phận cung cấp nguồn điện 210, được gắn trong bánh lái 110 và cung cấp nguồn điện để vận hành các thiết bị thậm chí khi nó không được lắp đặt trên điện thoại thông minh, cảm biến quay 220, được gắn trong bánh lái 110 và phát hiện hướng quay của bánh lái 110, và phần tạo âm thanh 230, được gắn trong bánh lái 110 và tạo âm thanh theo hướng quay bằng cách nhận dữ liệu cảm biến từ cảm biến quay 220. Phương án thứ tư của thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng của sáng chế tạo ra chuyển động lái đơn giản thậm chí khi điện thoại thông minh 10 không được lắp đặt do chứa các bộ phận đã đề cập ở trên, tức là, bộ phận cung cấp nguồn điện 210, cảm biến quay 220, và phần tạo âm thanh 230.

Do đó, phương án bất kỳ của thiết bị đồ chơi có thể kết nối cho các xe đẩy mua hàng của sáng chế giống với bánh lái ô tô, chạy ứng dụng lái xe ảo trong cửa hàng trên điện thoại thông minh được lắp đặt, và có khả năng chuyển động lái trên điện thoại thông minh bằng cách di chuyển bánh lái. Bằng cách gửi dữ liệu vị trí hiện tại đến điện thoại thông minh, và bằng cách tạo ra nhiệm vụ lái giữa vị trí hiện tại và nơi đi tới trong siêu thị, các thiết bị có thể tăng sự tập trung và thích thú với trò chơi.

Ngoài ra, phần khung có thể được sản xuất ở dạng móc gắn hoặc đệm hút sao cho đồ chơi có thể gắn vào hoặc tách ra khỏi xe đẩy mua hàng. Thông thường, khi điện thoại thông minh được lắp đặt trong khi các thiết bị được giữ ở phía sau của đồ chơi, nó được đẩy hướng về phía sau và được lắp đặt tự động lên xe đẩy mua hàng. Khi điện thoại thông minh được tách ra, các thiết bị trở lại vị trí ban đầu và tự tách nó khỏi xe đẩy. Cấu trúc cho phép thậm chí cả trẻ em dễ dàng gắn hoặc tách đồ chơi ra khỏi xe đẩy mua hàng và bảo vệ đồ chơi có thể kết nối với xe đẩy mua hàng theo sáng chế khỏi bị mất mát và hư hại.

Do đó, hiểu rằng cấu trúc kỹ thuật của sáng chế được mô tả trên đây có thể có nhiều phương án cụ thể khác cũng như là người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực này không tạo ra thay đổi đối với các ý tưởng kỹ thuật hoặc đặc điểm cơ bản của sáng chế.

Do đó, các phương án nêu trên chỉ có mục đích minh họa và không nên hiểu là các phương án được giới hạn ở các mô tả nêu trên. Phạm vi của sáng chế được xác định bằng các yêu cầu bảo hộ dưới đây chứ không phải mô tả chi tiết nêu trên, và ý nghĩa và phạm vi yêu cầu bảo hộ và tất cả thay đổi hoặc sự biến đổi có nguồn gốc từ

các định nghĩa tương đương nên được phân tích dưới dạng nằm trong phạm vi của sáng chế.

Mô tả các số chỉ dẫn

10: Điện thoại thông minh

110: Bánh lái

120: Giá đỡ điện thoại thông minh

130: Phần công kết nối

140: Bảng mạch chính

150, 160: Các phần khung xe đẩy mua hàng

170: Cảm biến vị trí

180: Nút còi

190: Nút phanh

210: Bộ phận cung cấp nguồn điện

220: Cảm biến quay

230: Phần tạo âm thanh

Yêu cầu bảo hộ

1. Thiết bị đồ chơi có thể kết nối dùng cho các xe đẩy mua hàng bao gồm:

bánh lái giống với bánh lái ô tô;

giá đỡ điện thoại thông minh phù hợp với điện thoại thông minh ở giữa của bánh lái nêu trên;

phần cổng kết nối được đặt ở bên cạnh giá đỡ điện thoại thông minh và được kẹp có thể tháo rời với cổng dữ liệu của điện thoại thông minh nếu điện thoại thông minh được lắp đặt;

bảng mạch chính được gắn trong bánh lái và được kết nối với phần cổng kết nối, và nếu điện thoại thông minh được kết nối với phần cổng kết nối, cho phép ứng dụng lái xe lưu giữ trên điện thoại thông minh;

các phần khung xe đẩy mua hàng được tạo ra trên phía sau của giá đỡ điện thoại thông minh, nhô ra từ phía sau khi điện thoại thông minh được lắp đặt, và được kẹp có thể tháo rời với xe đẩy mua hàng,

và cho phép bố trí của siêu thị hiển thị trên điện thoại thông minh khi ứng dụng lái xe lưu giữ bắt đầu chạy trên điện thoại thông minh, và chạy trò chơi lái xe ảo trong siêu thị bằng cách nhận dữ liệu hướng trái và phải từ cảm ứng chuyển động của điện thoại thông minh khi bánh lái rẽ trái hoặc phải.

2. Thiết bị theo điểm 1,

trong đó cảm biến vị trí được gắn trong bánh lái và phát hiện vị trí của xe đẩy mua hàng trong siêu thị,

trong khi phần bảng mạch chính hiển thị vị trí hiện tại của xe đẩy bằng cách gửi dữ liệu vị trí từ cảm biến vị trí tới điện thoại thông minh, và còn hiển thị nút để chọn các khu vực trong siêu thị, dữ liệu đường từ vị trí hiện tại của xe đẩy đến khu vực được lựa chọn, và dữ liệu dẫn đường hướng tới khu vực trong các cửa sổ hội thoại.

3. Thiết bị theo điểm 1,

trong đó phần khung có thể được sản xuất ít nhất ở dạng móc gắn để gắn lên xe đẩy mua hàng khung kim loại, hoặc đệm hút để gắn trên các xe đẩy mua hàng khung nhựa.

4. Thiết bị theo điểm 1,

thiết bị này còn bao gồm phần nút ăng-ten, được lắp đặt ở dạng nút trên đầu của bánh lái, được kết nối với bảng mạch chính, và, khi được nhấn, được thiết kế để tạo ra

âm thanh còi trên điện thoại thông minh bằng cách gửi tín hiệu còi đến điện thoại thông qua bảng mạch chính; và

phần nút phanh, được lắp đặt ở dạng nút trên cạnh khác của bánh lái, được kết nối với bảng mạch chính, và, khi được nhấn, được thiết kế để dừng chuyển động lái được chấp nhận trên điện thoại thông minh bằng cách gửi tín hiệu hãm đến điện thoại thông qua bảng mạch chính.

5. Thiết bị theo điểm 1,

thiết bị này còn bao gồm bộ phận cung cấp nguồn điện, được gắn trong bánh lái và cung cấp nguồn điện để vận hành các thiết bị thậm chí khi nó không được lắp đặt trên điện thoại thông minh;

cảm biến quay, được gắn trong bánh lái và phát hiện hướng quay của bánh lái; và

phần tạo âm thanh, tạo âm thanh theo hướng quay bằng cách nhận dữ liệu cảm biến từ cảm biến quay.

Fig. 1

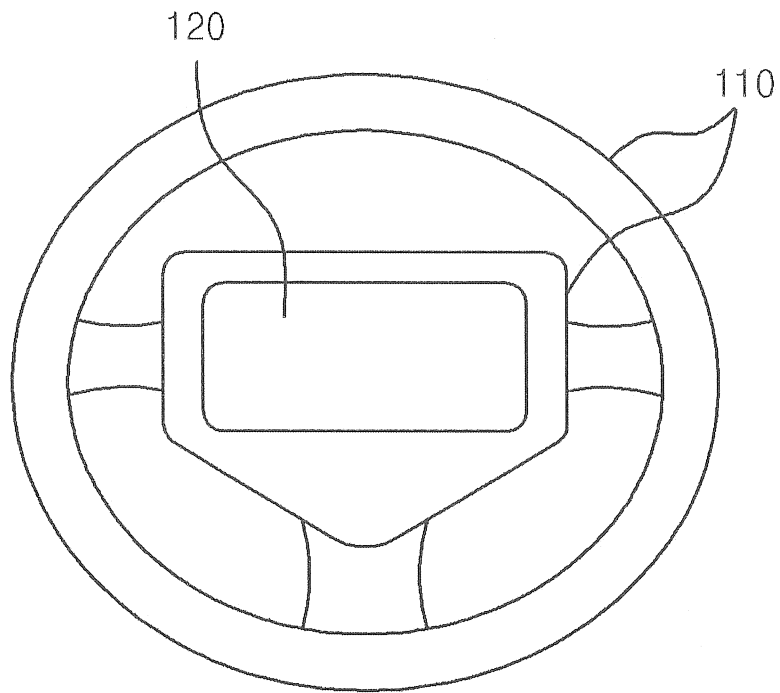


Fig. 2

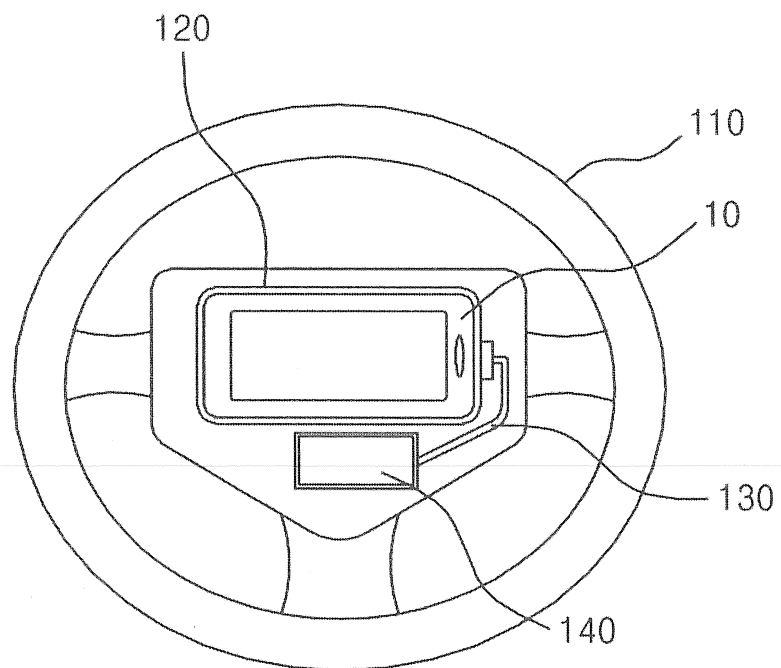
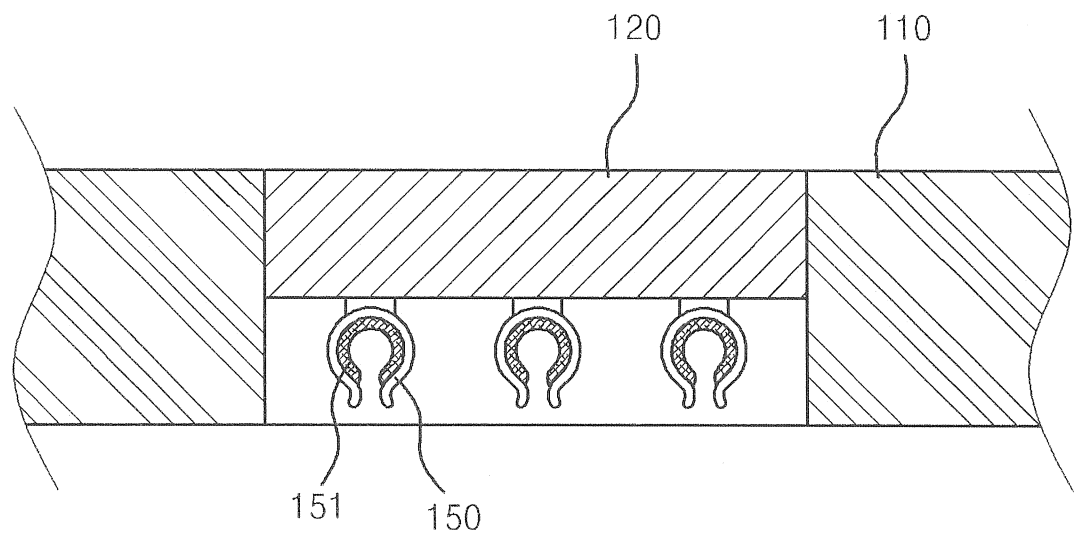
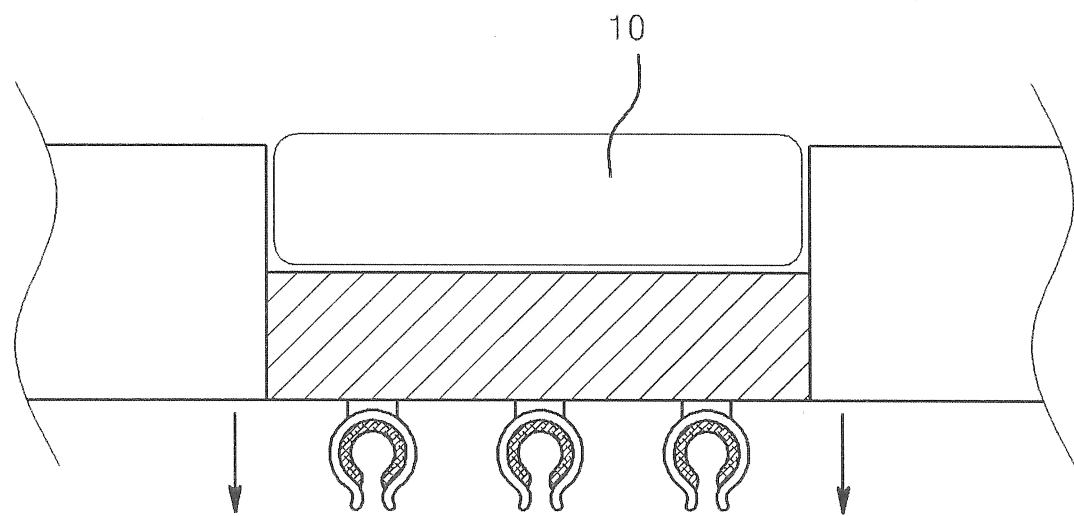


Fig. 3

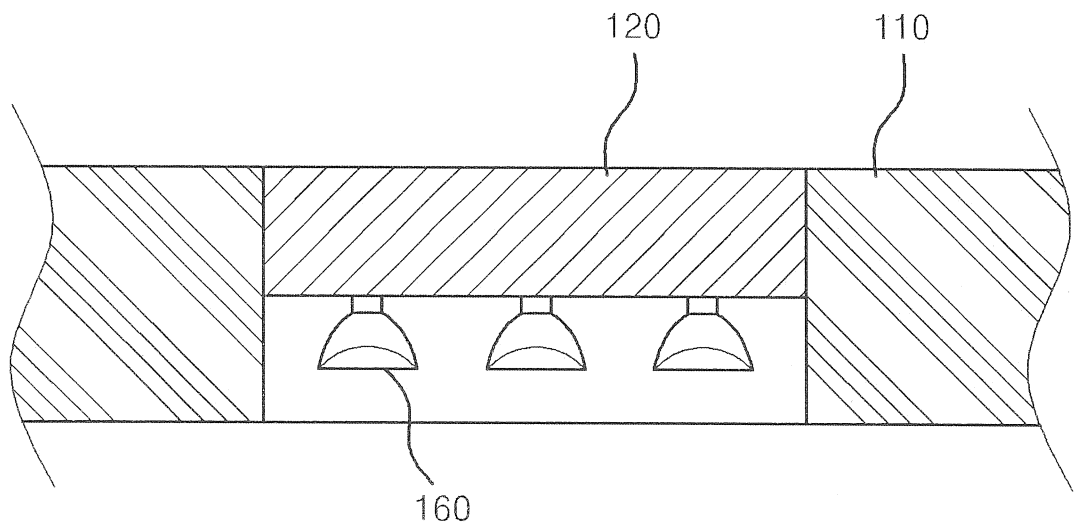


(a)

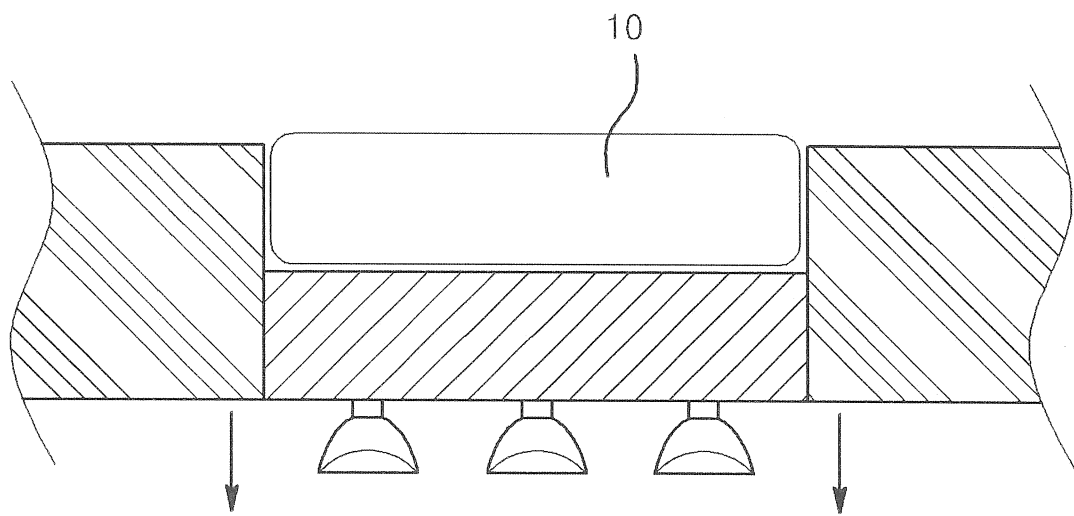


(b)

Fig. 4



(a)



(b)

Fig. 5

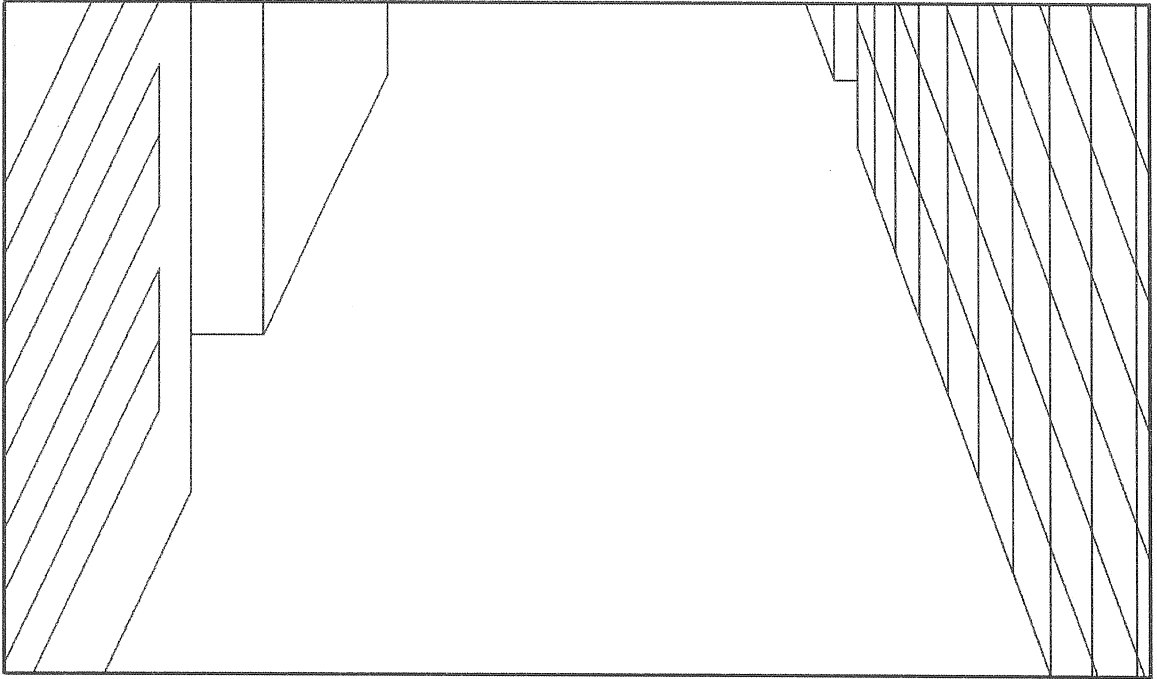


Fig. 6

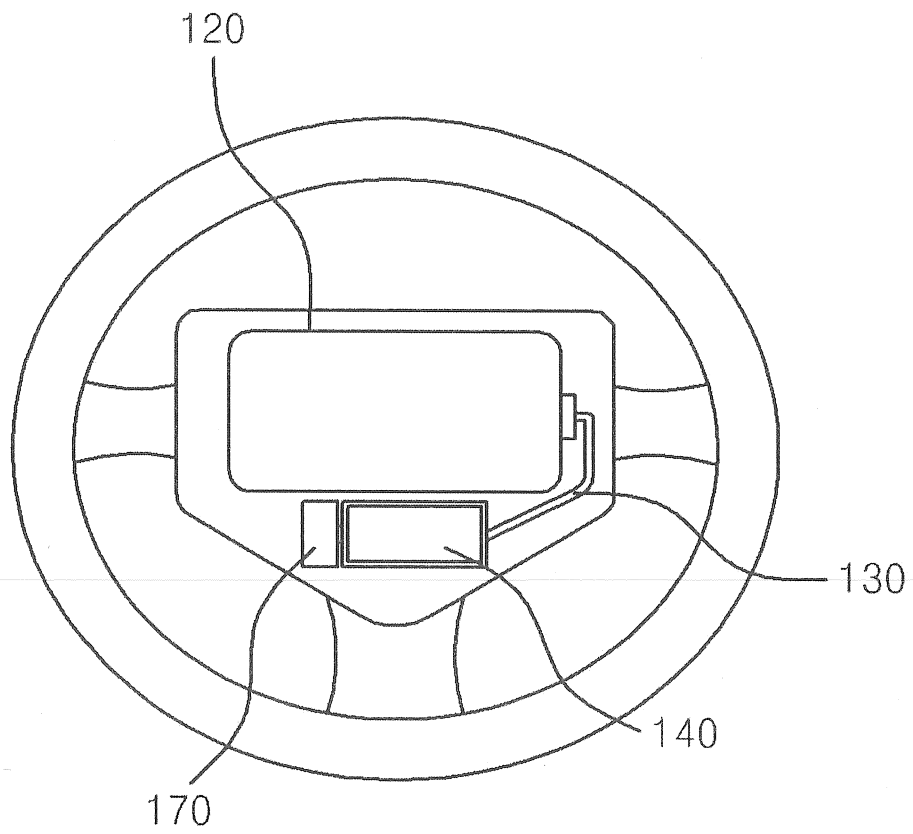


Fig. 7

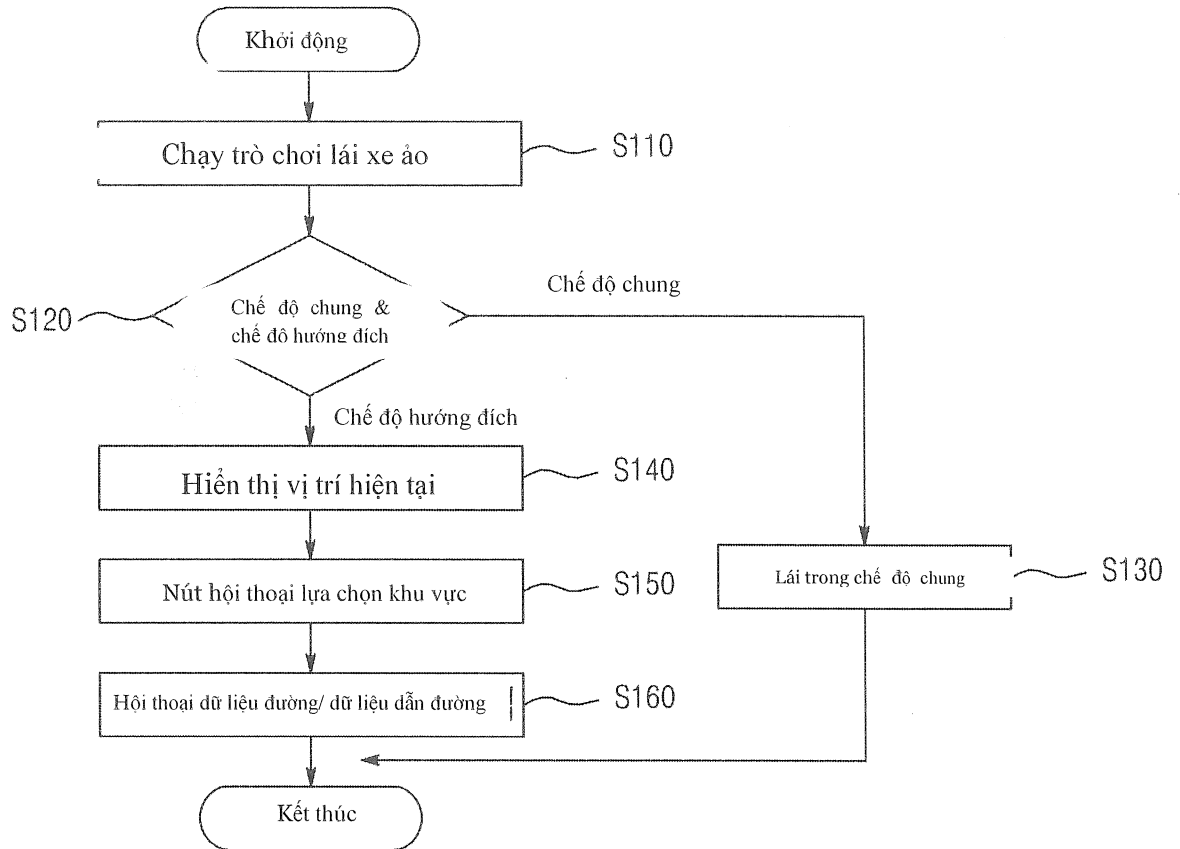


Fig.8

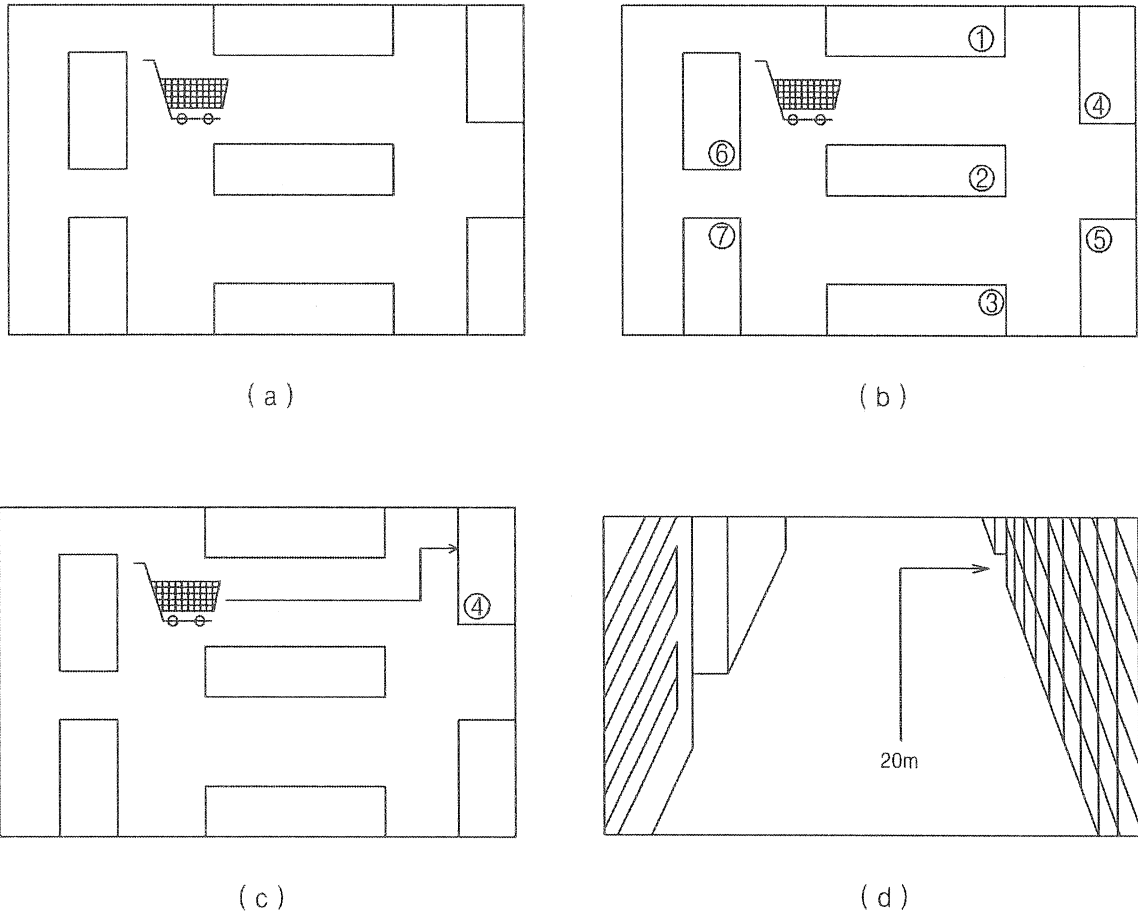


Fig. 9

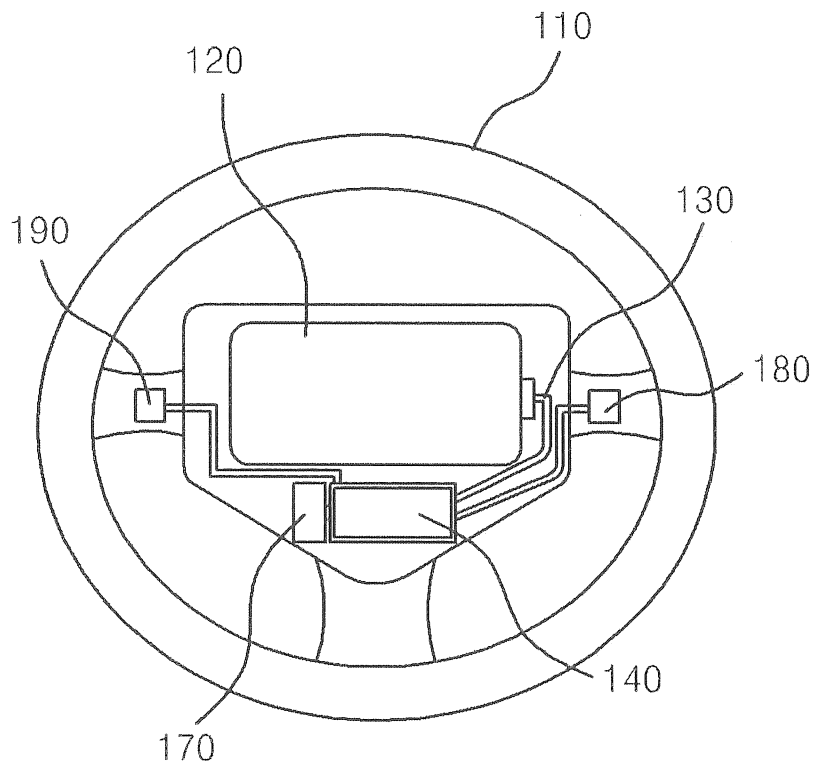


Fig. 10

