

REIVINDICACIONES

1. Un sistema de juegos que comprende un servidor de juegos, una pluralidad de terminales de usuario, y una primer base de datos acoplada operativamente con el servidor de juegos para manejo de una cuenta de monedero electrónico de un usuario; en donde

el servidor de juegos y las terminales de usuario se conectan a través de una red;

la primer base de datos que almacena una pluralidad de registros, cada registro que tiene un número de cuenta del usuario como un valor clave;

cada terminal de usuario que comprende al menos un dispositivo de pago y un dispositivo biométrico, en donde se proporcionar una señal de identificación de usuario al servidor de juegos con base en los datos biométricos de un usuario tras el acceso el dispositivo biométrico; y en donde el servidor de juegos, tras recibir la señal de identificación de usuario, se adaptada para solicitar tanto un valor de crédito de la terminal de usuario como el valor de cuenta de monedero electrónico del usuario respectivo; y en donde si el valor de crédito es cero y el valor de la cuenta de monedero electrónico es mayor que o igual a cero, entonces se envía una señal de desactivación, para bloquear el dispositivo biométrico, al dispositivo biométrico y, si el valor de la cuenta de monedero electrónico es mayor que cero, entonces se transfiere el valor de monedero electrónico de la cuenta de monedero electrónico al crédito de la terminal de usuario; y

en donde, en tanto que se bloquea el dispositivo biométrico, se desbloquea el dispositivo de pago.

2. Un sistema de juegos de acuerdo con la reivindicación 1, en donde tras la solicitud tanto del valor de crédito de la terminal de usuario como el valor de la cuenta de monedero electrónico, si la cuenta de monedero electrónico es cero, entonces si el valor de crédito en la terminal de usuario es mayor que cero se transfiere el valor de crédito de la terminal de usuario a la cuenta de monedero electrónico.

3. Un sistema de juegos de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en donde al menos una terminal de usuario se adapta para proporcionar un pago en efectivo de la cuenta de monedero electrónico del usuario al usuario tras la autenticación por medio del dispositivo biométrico y los datos biométricos del usuario, en donde el dispositivo de pago de la al menos una terminal de usuario comprende un mecanismo de pago.

4. El sistema de juegos de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en donde al menos una terminal de usuario es una terminal de autoservicio para permitir que el usuario ordene comida y/o bebidas dentro de un entorno gastronómico.

5. El sistema de juegos de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en donde la cuenta de monedero electrónico del usuario es accesible a la máquina de juegos durante un período de tiempo limitado.

6. El sistema de juegos de acuerdo con la reivindicación 5, en donde el período de tiempo limitado se extiende por una acción de usuario predeterminada, tal como entrada de billetes bancarios, boletos o monedas a la terminal de usuario.

7. El sistema de juegos de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones precedentes, que comprende además un servidor de datos biométricos y una segunda base de datos.

8. El sistema de juego de acuerdo con la
5 reivindicación 7, en donde

el servidor de juegos se comunica directamente con el servidor de datos biométricos; y el servidor de datos biométricos se comunica directamente con el dispositivo biométrico; y en donde el servidor de datos biométricos se
10 adapta para autenticar los datos biométricos del usuario y proporcionar una señal de identificación de usuario al servidor de juegos.

9. Un método de operación de un sistema de juegos que comprende un servidor de juegos, una pluralidad de
15 terminales de usuario, y una primera base de datos acoplada operativamente con el servidor de juegos para manejo de una cuenta monedero electrónico de un usuario; el servidor de juegos y las terminales de usuario que se conectan a través de una red; cada terminal de usuario que comprende al menos
20 un dispositivo de pago y un dispositivo biométrico; el método que comprende los pasos de método de:

autenticar los datos biométricos de un usuario tras el acceso del usuario al dispositivo biométrico; y

tras la autenticación exitosa de un usuario,
25 solicitar tanto un valor de crédito de la terminal de usuario como el valor de la cuenta de monedero electrónico del usuario autenticado; y

generar y enviar una señal de desactivación para bloquear el dispositivo biométrico si el valor de crédito es cero y el valor de la cuenta de monedero electrónico es mayor

que o igual a cero; y

transferir el valor de monedero electrónico de la
cuenta de monedero electrónico al crédito de la terminal de
usuario si el valor de la cuenta de monedero electrónico es
5 mayor que cero; y

en tanto que se bloqueo del dispositivo biométrico,
se desbloqueo el dispositivo de pago.

10. Un método de acuerdo con la reivindicación 9,
en donde tras la solicitud tanto del valor de crédito de la
10 terminal de usuario como el valor de la cuenta de monedero
electrónico, si la cuenta de monedero electrónico es cero,
entonces si el valor de crédito en la terminal de usuario es
mayor que cero se transfiere el valor de crédito de la
terminal de usuario a la cuenta de monedero electrónico.

15 11. Un servidor de juegos, que comprende una
primera base de datos acoplada operativamente con el servidor
de juegos para manejo de una cuenta de monedero electrónico
de un usuario; en donde

el servidor de juegos y una pluralidad de
20 terminales de usuario son conectables a través de una red;

la primera base de datos que almacena una
pluralidad de registros, cada registro que tiene un número de
cuenta del usuario como un valor clave; y

en donde el servidor de juegos se adapta para
25 recibir una señal de identificación de usuario que es
indicativa que de un usuario accede a un dispositivo
biométrico de una de las terminales de usuario; y

en donde el servidor de juegos, tras recibir la
señal de identificación de usuario, se adapta para solicitar
tanto un valor de crédito de la terminal de usuario como el

valor de la cuenta de monedero electrónico del usuario
respectivo; y en donde si el valor de crédito es cero y el
valor de la cuenta de monedero electrónico es mayor que, o
igual a cero, entonces se envía una señal de desactivación,
5 para bloquear el dispositivo biométrico, al dispositivo
biométrico y, si el valor de la cuenta de monedero
electrónico es mayor que cero, entonces se transfiere el
valor del monedero electrónico de la cuenta de monedero
electrónico al el crédito de la terminal de usuario.

10

15

20

25