

TELEVISOR HIBRIDO CON CONSOLA DE VIDEOJUEGOS

Reivindicaciones:

- 5 1- Televisor hibrido integrado que ejecuta nativamente juegos denominados “triple A” que requieren de alta capacidad gráfica y almacenamiento de datos internos sin necesidad de unión o fusión de una consola externa o interna de juegos CARCTERIZADO por una pantalla de 27,94 cm (11”) hasta 203.2 (80”); un conjunto de controles de juego con touchpad y chatpad inalámbricos; un primer conjunto de funciones de entrada
10 utilizado por el juego se distribuye en uno, dos, tres o cuatro subconjuntos de controles inalámbricos; un segundo conjunto de funciones de entrada utilizada por el juego; controles de juego donde el juego se manipula asignando y usando simetría de rotación con respecto al joystick y botones; puente de entradas y salidas; chatpad o touchpad de juego para jugadores; y un procesador central (CPU) x86 de hasta 2.7 Ghz dualcore,
15 quadcore, hexacore u octacore acoplado a la memoria de acceso aleatorio (RAM) de 12000 mbytes.
- 2- El televisor hibrido de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADO por un procesador central (CPU) con comunicación a una unidad de procesamiento gráfico (GPU) de 2.000 mgz y (VRAM) de 4.000 mbytes ddr5.
20
- 3- El televisor hibrido de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADO por un procesador central (CPU) con unidad de procesamiento gráfico (GPU) que tiene acceso a una RAM de vídeo (VRAM).
25
- 4- El televisor hibrido de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADO porque el puente de entradas y salidas recibe la entrada de los controles físicos tales como botones y joysticks con una lógica de control de entrada y se comunica directamente con un bus de con enlace de varios dispositivos periféricos, incluyendo una o más
30 unidades de comunicación inalámbrica.
- 5- El televisor hibrido de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADO porque el control tiene botones L1-L2-R1-R2 dispuestos para en la acción del televisor y con chatpad de botones dispuesto en forma QWERTY para chatear o manipular el
35 televisor, el menú de juegos o en las aplicaciones que requieran de una entrada de teclado; y un Touchpad sensible al tacto que sirve como dispositivo señalador, para chatear o manipular las distintas opciones en el televisor, en el menú de juegos o en las aplicaciones que requieran de una entrada de mouse o de señalamiento.

6- El televisor hibrido de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADO porque tiene una interfaz gráfica GUI donde se accede a los juegos y a los diferentes componentes del menú al momento de encender el televisor hibrido.

5 7- El televisor hibrido de acuerdo con la reivindicación 1, CARACTERIZADO porque comprende líneas de distribución de energía a diversos componentes y una o más fuentes de energía, como una toma de entrada o carga con una o más baterías; un micrófono y uno o más componentes adicionales, que incluyen, pero no se limitan a lo siguiente:

10 a) Un lector de tarjetas adecuado para la lectura de la escritura y, opcionalmente, a las tarjetas de memoria, como las tarjetas de memoria tradicionales, tales como los utilizados por los celulares o dispositivos de entretenimiento. Un lector de este tipo puede ser integrado a la tarjeta board o conectarse al bus a través de una conexión USB para leer discos duros.

15 b) Un disco multimedia u otro lector de disco óptico como DVD o Blu-Ray, por los medios de comunicación con el acceso y / o el contenido del juego almacenado en el mismo o digitalmente en un servidor. Un lector de este tipo puede ser de forma desmontable que se puede conectar al bus a través de una conexión USB o propietaria.

20