

Title (en)  
METHOD FOR DETECTING AND ANALYSING DATA DISPLAYED ON A DISPLAY SCREEN OF AN AUTOMATIC COIN-OPERATED GAMING MACHINE

Title (de)  
VERFAHREN ZUM ERFASSEN UND ANALYSIEREN VON DATEN, DIE AUF EINEM BILDSCHIRM EINES MÜNZBETÄTIGTEN UNTERHALTUNGSAUTOMATEN ANGEZEIGT WERDEN

Title (fr)  
PROCÉDÉ DE DÉTECTION ET D'ANALYSE DES DONNÉES AFFICHÉES SUR UN ÉCRAN D'UNE MACHINE DE DIVERTISSEMENT À PRÉPAIEMENT

Publication  
**EP 3783576 A1 20210224 (DE)**

Application  
**EP 20401012 A 20200218**

Priority  
DE 102019122577 A 20190822

Abstract (de)  
1. Verfahren zum Erfassen und analysieren von Daten, die auf einem Bildschirm eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten angezeigt werden.2.1 Unter Verwendung einer optischen Zeichen- und Mustererkennung werden angezeigte Textfelder und Schaltflächen identifiziert und protokolliert. Die ermittelte Information wird einer Steuereinheit eines Unterhaltungsautomaten zugeführt. Mit der Neuerung soll ein münzbetätigter Unterhaltungsautomat derart weitergebildet werden, dass über ein Netzwerk Spielprogramme von Online-Plattformen Dritter genutzt werden können und dass dem Benutzer des Unterhaltungsautomaten die Wahlmöglichkeit angeboten wird, den Unterhaltungsautomaten über einen druck- oder berührungsempfindlichen Sensor oder über mechanische Tasten zu bedienen.2.2 Zu diesem Zweck wird mit der Zeichen- und Mustererkennung die den Schaltflächen zugeordneten Begrifflichkeiten und Positionen ermittelt und nach vorgegebenen Zuordnungen den Bedienelementen des Unterhaltungsautomaten zugeordnet.

IPC 8 full level  
**G07F 17/32** (2006.01); **G06F 9/54** (2006.01); **G06F 13/00** (2006.01)

CPC (source: EP)  
**G07F 17/3209** (2013.01); **G07F 17/3211** (2013.01); **G07F 17/3223** (2013.01); **G07F 17/3227** (2013.01)

Citation (applicant)  
• US 2010323779 A1 20101223 - GAGNER MARK B [US], et al  
• US 2011038542 A1 20110217 - BARKAN ELLA [IL], et al

Citation (search report)  
• [I] US 2015178803 A1 20150625 - JOY IAN M [GB]  
• [I] US 2007265094 A1 20071115 - TONE NORIO [US], et al  
• [A] US 2012315984 A1 20121213 - CARRICO DAVID [US], et al  
• [A] CHRIS KIEHL: "How to Build a Python Bot That Can Play Web Games", 23 March 2012 (2012-03-23), XP055727734, Retrieved from the Internet <URL:<https://web.archive.org/web/20190522095517/https://code.tutsplus.com/tutorials/how-to-build-a-python-bot-that-can-play-web-games--active-11117>> [retrieved on 20200904]  
• [A] "Automate the Boring Stuff with Python - Chapter 18 Controlling the Keyboard and Mouse with GUI Automation", 30 July 2019, article AL SWEIGART: "Automate the Boring Stuff with Python - Chapter 18 Controlling the Keyboard and Mouse with GUI Automation", XP055727733

Designated contracting state (EPC)  
AL AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR HR HU IE IS IT LI LT LU LV MC MK MT NL NO PL PT RO RS SE SI SK SM TR

Designated extension state (EPC)  
BA ME

DOCDB simple family (publication)  
**EP 3783576 A1 20210224**; DE 102019122577 A1 20210225

DOCDB simple family (application)  
**EP 20401012 A 20200218**; DE 102019122577 A 20190822