

11. 음성 번역 앱 만들기

1. 음성인식 기능을 활용해 음성번역기 만들기

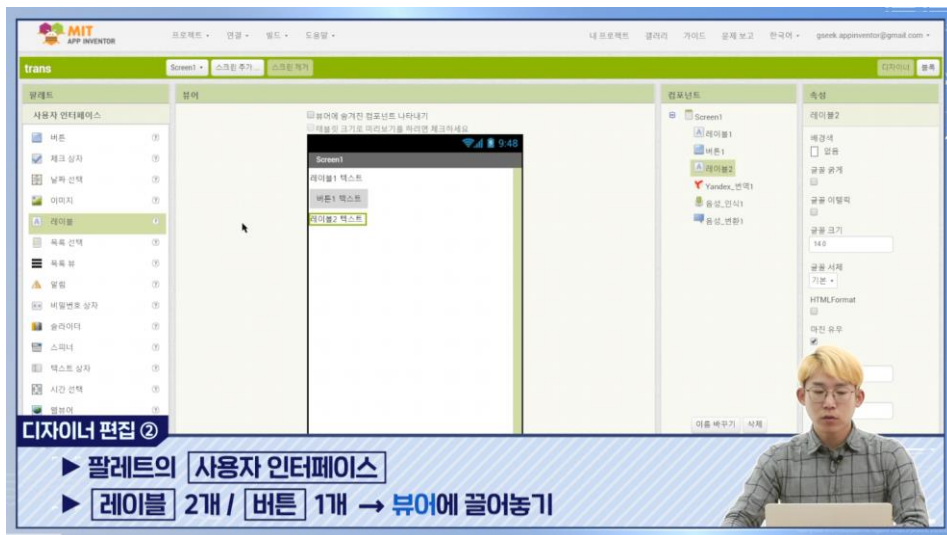
1) 디자이너 편집

① ▶ 팔레트 [미디어]

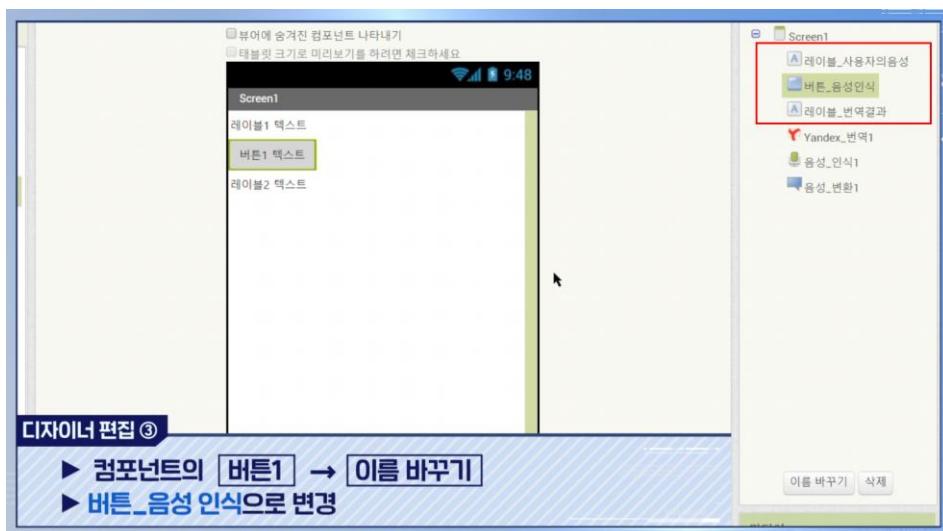
▶ [Yandex 번역] / [음성 인식] / [음성 변환] → 뷰어에 끌어놓기

② ▶ 팔레트 [사용자 인터페이스]

▶ [레이블] 2개 / [버튼] 1개 → 뷰어에 끌어놓기



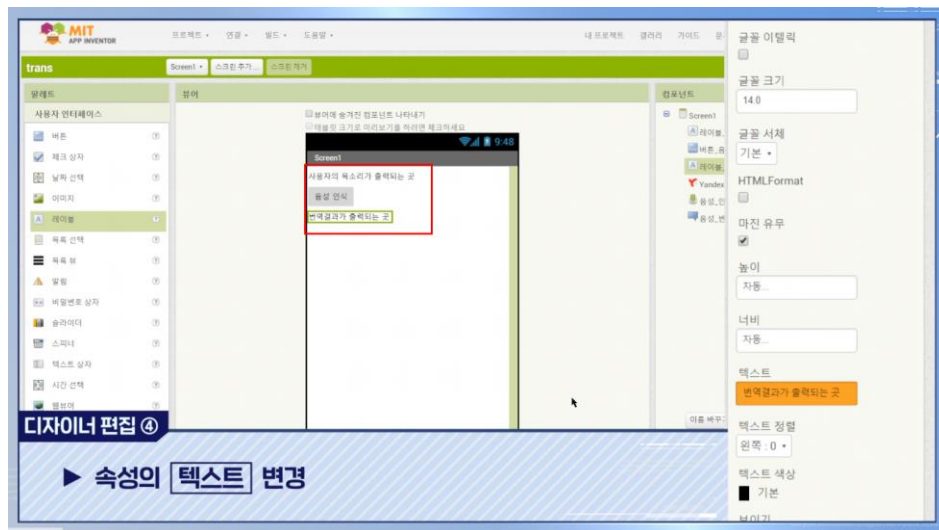
③ ▶ 컴포넌트의 [레이블1] → [이름 바꾸기]



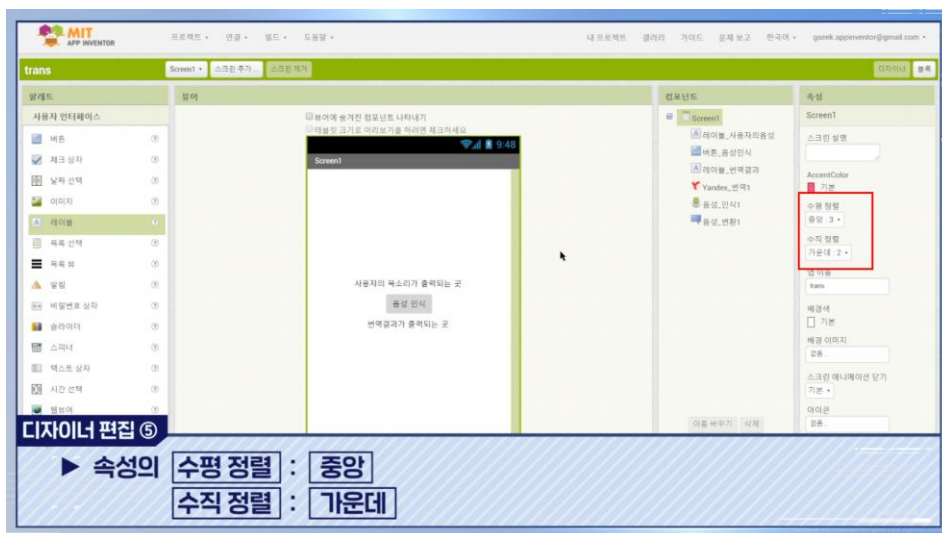
11. 음성 번역 앱 만들기

- ▶ 레이블 사용자의 음성으로 변경
- ▶ 컴포넌트의 [레이블2] → [이름 바꾸기]
- ▶ 레이블 번역 결과로 변경
- ▶ 컴포넌트의 [버튼1] → [이름 바꾸기]
- ▶ 버튼 음성 인식으로 변경

④ ▶ 속성의 [텍스트] 변경 → [이름 바꾸기]



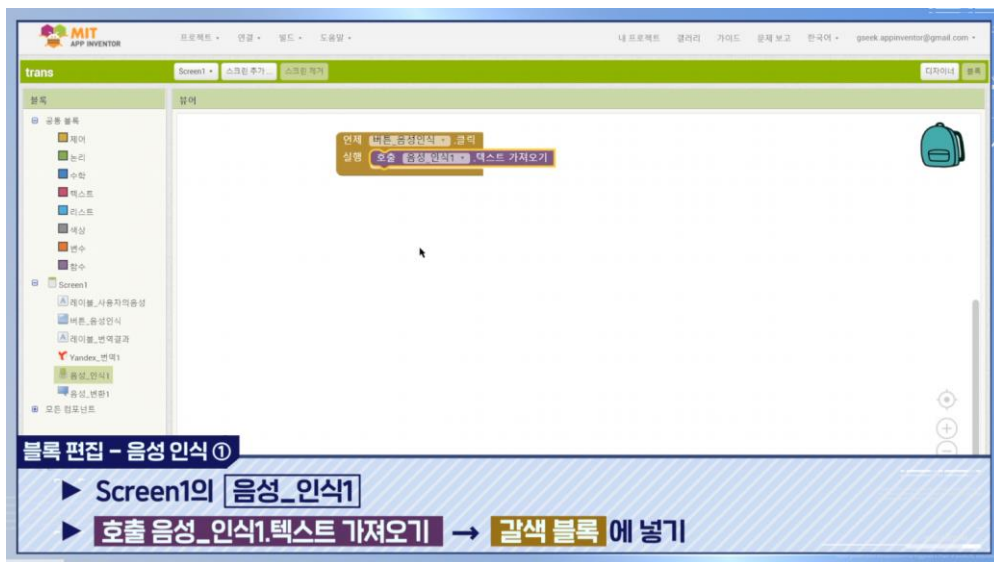
- ⑤ ▶ 컴포넌트의 [Screen1] 선택
- ▶ 속성의 [수평 정렬] → [중앙]
- ▶ 속성의 [수직 정렬] → [가운데]



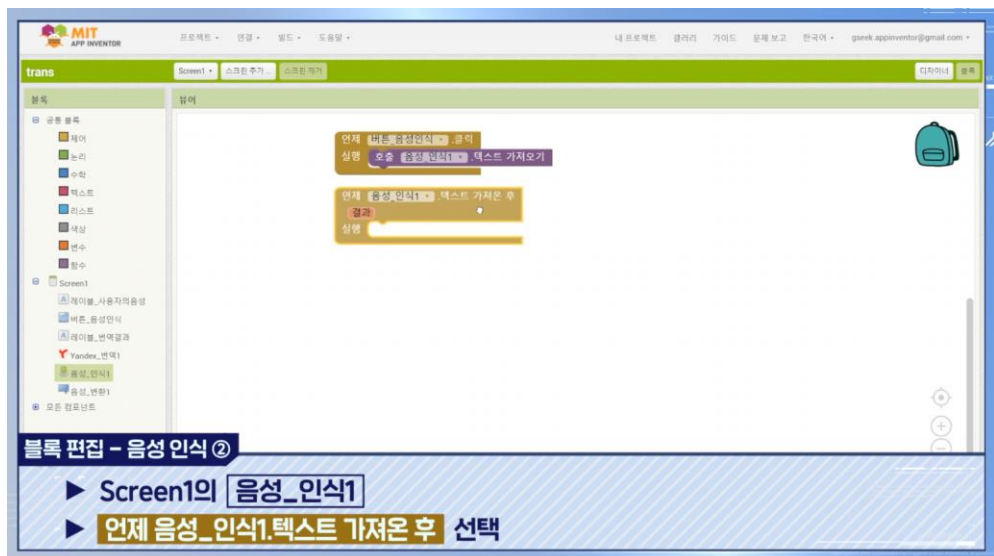
11. 음성 번역 앱 만들기

2) 블록 편집 - 음성 인식

- ① ▶ Screen1의 [버튼_음성 인식]
 - ▶ [언제 버튼_음성 인식.클릭] 선택
 - ▶ [호출 음성_인식1.텍스트 가져오기] → 갈색 블록에 넣기

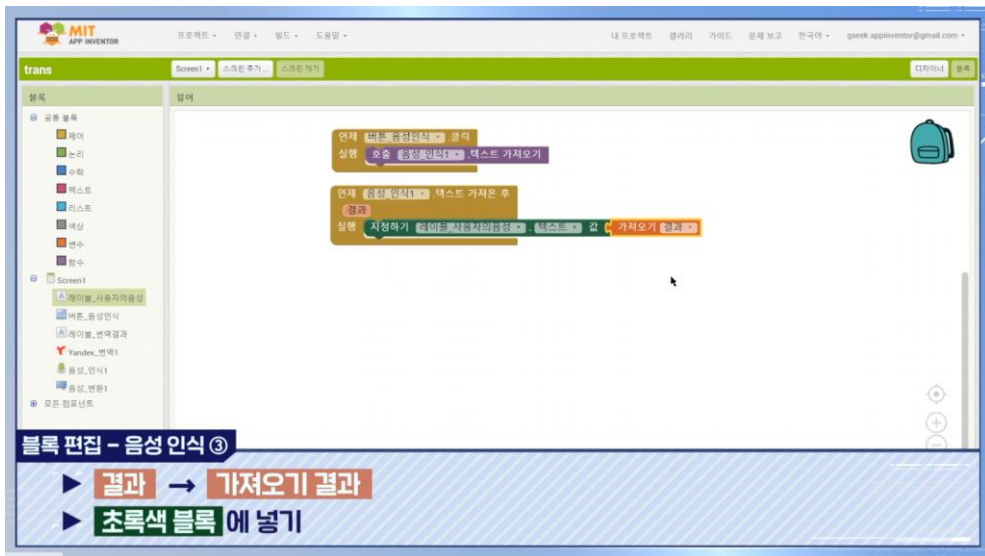


- ② ▶ Screen1의 [음성_인식1]
 - ▶ [언제 음성_인식1.텍스트 가져온 후] 선택
 - 인식한 음성을 텍스트(글)로 출력하기



11. 음성 번역 앱 만들기

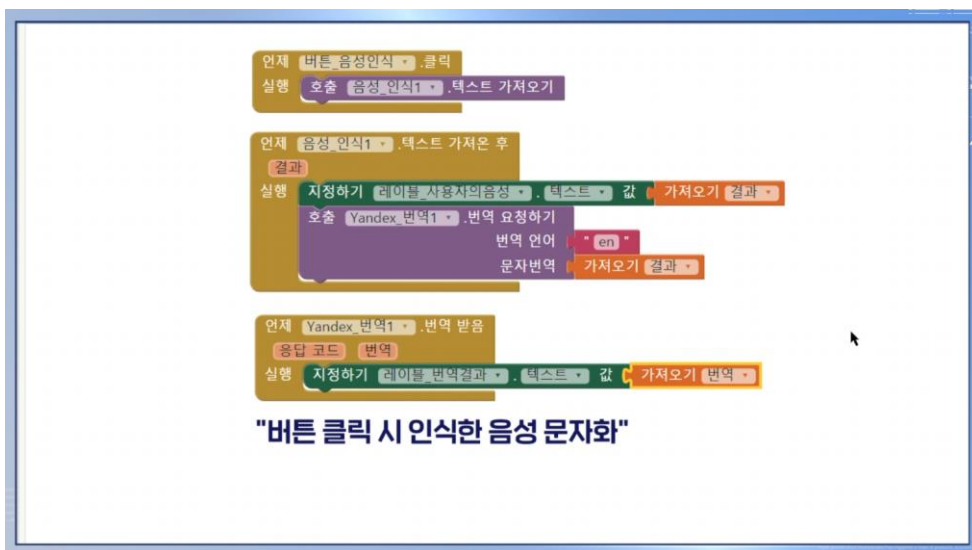
- ③ ▶ Screen1의 [레이블_사용자의 음성]
- ▶ [지정하기 레이블_사용자의 음성.텍스트 값] → [갈색 블록]에 넣기



- ▶ [결과] → [가져오기 결과]
- ▶ [초록색 블록]에 넣기

"버튼 클릭 시 인식한 음성 문자화" + "레이블에 문자 출력"
음성 인식 기능으로 사용자 음성을 문자로 출력

3) 블록 편집 - 음성 번역



"버튼 클릭 시 인식한 음성 문자화"

11. 음성 번역 앱 만들기

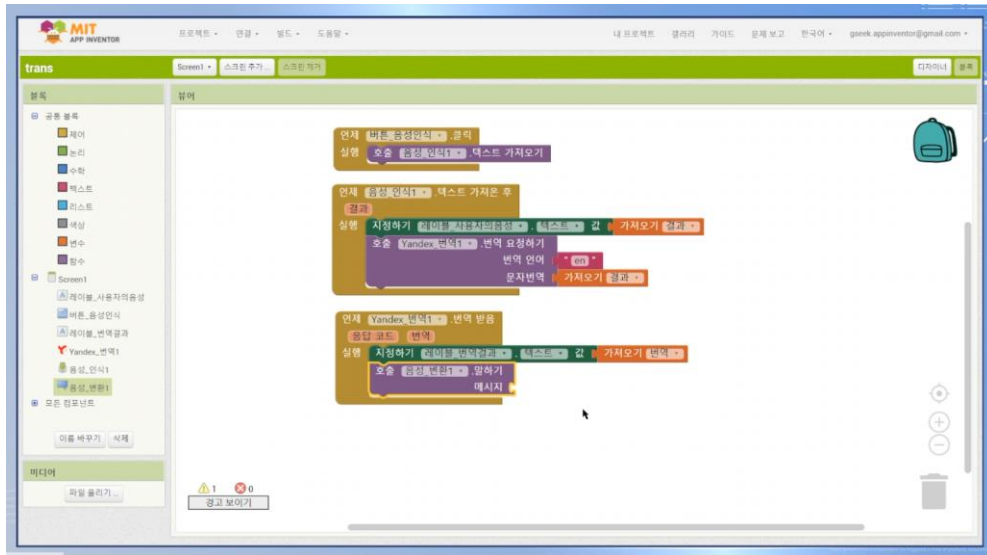
- ① ▶ Screen1의 [Yandex_번역1]
 - ▶ [호출 Yandex_번역1.번역 요청하기] → [갈색 블록]에 넣기
 - 번역 언어 : 번역을 원하는 나라의 언어
 - 문자 번역 : 번역하려는 글, 말
- ② ▶ 공통 블록의 [텍스트]의 [" ""]
 - ▶ [번역 언어]에 넣은 후 en 입력
- ③ ▶ [가져오기 결과] 복제
 - ▶ 문자 번역에 넣기
 - "버튼 클릭 시 인식한 음성 텍스트화" + "가져온 텍스트를 영어로 번역"
- ④ ▶ Screen1의 [Yandex_번역1]
 - ▶ [언제 Yandex_번역1.번역 받음] 선택
 - ▶ Screen1의 레이블_번역 결과
 - ▶ [지정하기 레이블_번역 결과.텍스트 값] -> [갈색 블록]에 넣기
 - ▶ [번역] -> [가져오기 번역] 선택
 - ▶ [초록색 블록]에 넣기
 - "버튼 클릭 시 인식한 음성 문자화" + "가져온 문자를 영어로 번역 후"
 - + "레이블에 출력"

11. 음성 번역 앱 만들기

4) 블록 편집 - 음성 변환

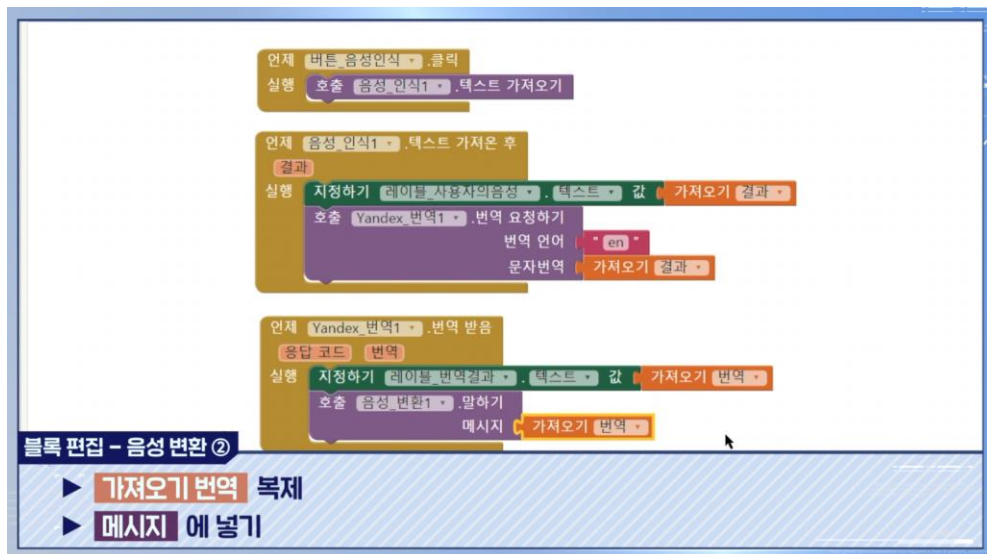
① ▶ Screen1의 [음성_변환1]

▶ [호출 음성_변환1.말하기] → 세 번째 [가져오기 블록]에 넣기



② ▶ [가져오기 번역] 복제

▶ 메시지에 넣기



5) 디자이너 편집 - 음성 변환

① 컴포넌트의 [음성_변환1] 선택

② 속성의 [국가] : [USA] / [언어] : [en] 변경