

Simuler la commande d'un objet par la voix



L'idée est de simuler la commande d'une lampe par la voix. Si l'utilisateur prononce "ALLUMER" alors l'image de la lampe allumée est affichée sur l'écran. S'il dit "ETEINDRE" alors c'est l'image de la lampe éteinte qui est affichée



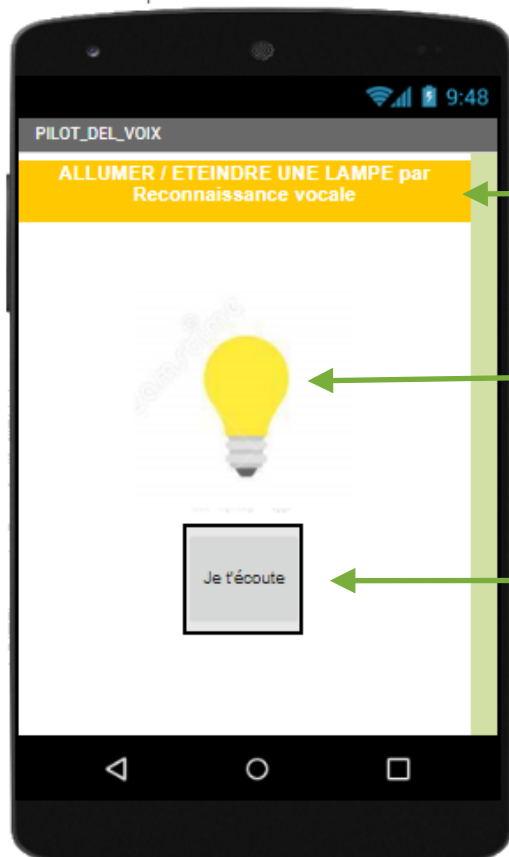
<https://youtu.be/BqpCwI7Z0u4>

Pour mieux comprendre, Il est conseillé d'avoir pratiqué les tutoriels :

- comment commander d'une lampe (simulation) ;
- et comment mon smartphone peut-il retranscrire ce que je lui dicte ?



Design.



1

Réaliser l'interface utilisateur comme ci-contre

Titre

Lampe_ON

BP_micro



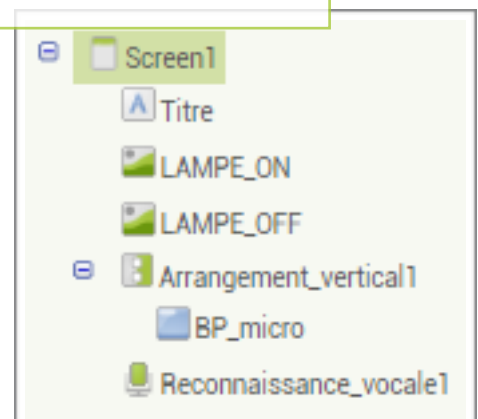
L'image LAMPE_OFF est chargée mais elle doit être déclarée non visible.

2

Nommer les composants

Composants non-visible
Reconnaissance_vocale1

Reconnaissance_vocale1



Blocs

3

Programmer le script



```
quand BP_micro .Clic
faire appeler Reconnaissance_vocale1 .Obtenir texte

quand Reconnaissance_vocale1 .Après obtention texte
résultat partial
faire
  si contient texte Reconnaissance_vocale1 . Résultat
     sous-chaine " allumer "
  alors
    mettre LAMPE_ON . Visible à vrai
    mettre LAMPE_OFF . Visible à faux
  si contient texte Reconnaissance_vocale1 . Résultat
     sous-chaine " éteindre "
  alors
    mettre LAMPE_ON . Visible à faux
    mettre LAMPE_OFF . Visible à vrai
```

```
contient texte Reconnaissance_vocale1 . Résultat
sous-chaine " " ←
```



La commande à identifier doit être déclarée comme sous-chaine c'est-à-dire comme élément à reconnaître dans la phrase dictée par l'utilisateur.

Dans notre application, si l'usager prononce la phrase : " il faut allumer la lampe", alors le mot allumer est reconnue est donc l'image correspondante est affichée. Même principe avec le mot "éteindre".