

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΥΣΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ – ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΙΟΥΝΙΟΣ 2022

Π19204 – ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΣΕΪΜΕΝΗΣ

# ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

Η εφαρμογή είναι φτιαγμένη για να τρέχει στο λειτρουργικό σύστημα των Windows (σε εκδόσεις προγενέστερες των Windows 7 δεν θα λειτουργήσει). Πριν τη χρήση της εφαρμογής, ο χρήστης πρέπει να σιγουρευτεί ότι έχει κάνει τα εξής σημαντικά βήματα:

* **Εχει ρυθμιστεί το σωστό μικρόφωνο για χρήση.** Ο χρήστης πρέπει να πάει στις ρυθμίσεις των Windows και να βάλει ως προεπιλεγμένο μικρόφωνο αυτό που χρησιμοποιεί συνήθως.
* **Έχουν εγκατασταθεί φωνές στα Αγγλικά.** Με το άνοιγμα της εφαρμογής, ο χρήστης θα έπρεπε να δει τη φωνή «Microsoft David». Αν δεν υπάρχει αυτή η επιλογή, τότε θα πρέπει να εγκαταστήσει φωνές TTS στη γλώσσα των Αγγλικών.
* **Χρησιμοποιούνται ακουστικά.** Για την καλύτερη δυνατή αναγνώριση φωνής, συνίσταται η χρήση ακουστικών (και όχι ηχείων). Αν ο χρήστης χρησιμοποιεί ηχεία, τότε συνίσταται να χαμηλώσει την ένταση, διότι το bot μπορεί να ακούσει από τα ηχεία την ίδια του τη φωνή.
* **Δοκιμή διαφορετικών προφορών στα Αγγλικά.** Η αναγνώριση φωνής μπορεί να μην λειτουργεί 100% σωστά. Δοκιμάστε διάφορες προφορές στα αγγλικά, καθώς το bot μπορεί να μην δουλεύει με την Ελληνική προφορά.

Παρακάτω εξηγούνται οι λέξεις κλειδιά, όπως αυτές θα έπρεπε να ειπωθούν επ’ ακριβώς.

# ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΗΣ ΒΟΜΒΑΣ

**ΛΕΞΗ ΚΛΕΙΔΙ: “BOMB CHECK”**

Για να αφοπλιστεί μία βόμβα, θα πρέπει να ξέρει το BOT να ξέρει κάποιες σημαντικές πληροφορίες για αυτήν. Συγκεκριμένα, οι σημαντικότερες πληροφορίες της βόμβας είναι οι εξής:

1. Φωτεινή ένδειξη “CAR”.
2. Φωτεινή ένδειξη “FRK”.
3. Παρουσία τουλάχιστον μίας παράλληλης θύρας.
4. Παρουσία τουλάχιστον ενός φωνήεντος στον σειριακό αριθμό.
5. Το τελευταίο ψηφίο του σειριακού (περιττό/άρτιο).
6. Ο αριθμός των μπαταριών.

Όλες οι παραπάνω πληροφορίες είναι πολύ σημαντικές για διάφορα modules. Οπότε, θα πρέπει να υπάρχουν οι παραπάνω πληροφορίες οπωσδήποτε. **Λέγοντας, λοιπόν, τη λέξη κλειδί «Bomb Check», το BOT θα περιμένει να ακούσει τις έξι παρακάτω εντολές, ώστε να υπάρχουν οι σωστές πληροφορίες για τη βόμβα.**

* Car <yes|no> ή <true|false>.
* Freak <yes|no> ή <true|false>.
* Port <yes|no> ή <true|false>.
* Vowel <yes|no> ή <true|false>.
* Digit <odd|even>.
* Batteries <0-6> ή <more than two> ή <none>.

Απ’ την άλλη, για να σωθεί χρόνος, μπορεί να πατηθεί το κουμπί «Random Bomb», ώστε να δοθούν τυχαίες πληροφορίες στο BOT. Θα φανεί χρήσιμο αυτό το κουμπί, όταν η βόμβα δεν έχει modules που χρειάζονται τις παραπάνω πληροφορίες (π.χ. το Keypad).

# ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ (BUTTON)

**ΛΕΞΗ ΚΛΕΙΔΙ: “DEFUSE BUTTON”**

Για να αφοπλιστεί το κουμπί, αρκεί ο χρήστης να πει το χρώμα του κουμπιού και ύστερα την επιγραφή του. Σε περίπτωση που το BOT ζητήσει και το χρώμα της γραμμής δεξιά του κουμπιού, ο χρήστης θα πρέπει να πει το χρώμα της γραμμής και μετά την λέξη «stripe».

# ΤΑ ΚΑΛΩΔΙΑ (SIMPLE WIRES)

ΛΕΞΗ ΚΛΕΙΔΙ: “DEFUSE WIRES”