SantóPT

Adalberto Jr. da Tr. Vaz do Rosário

Data de início: 14/06/2023

Índice

[1. Introdução 3](#_Toc137679883)

[Contexto 3](#_Toc137679884)

[Motivação 3](#_Toc137679885)

[Objetivos 3](#_Toc137679886)

[Estado da arte 4](#_Toc137679887)

# Introdução

São Tomé e Príncipe é um arquipélago situado no golfo da guiné, na costa ocidental da Africa. Foram descobertos pelos portugueses João de Santarém e Pedro Escobar, em 1470. São Tomé e Príncipe é visto como um país mestiço, não somente pela raça, mas também pela união, fusão de culturas. Sendo que cultura, costumes, músicas são fundidas com influência europeias e africanas. As ilhas caracterizam-se por uma grande diversidade linguística. A língua oficial das ilhas é o português, mas há muitas outras línguas faladas pelos povos, sendo estão denominadas de crioulos, línguas crioulas.

Do contacto entre os povoadores portugueses e os escravos africanos surgiram as línguas crioulas: o Santome, o Angolar, o Lung’ie e o Fa d’Ambô. O Santome é o crioulo falado maioritariamente em São Tomé e atualmente esta língua tem sofrido extinção, visto que são cada vez menos falantes, os jovens cada vez mais estão a perder essa ligação linguística. Isto deve-se á ausência de um manual de instruções, livros, ausência de ensinamentos e referencias. Este projeto consiste na criação de um sistema que comporte como um dicionário que ajude a preservar a língua motivando as pessoas a buscar significado das palavras de forma dinâmica e rápida.

## Contexto

Este trabalho foi realizado no âmbito de desenvolvimento pessoal, como uma curiosidade e vontade de fazer algo para alem do que é pedido.

## Motivação

O crioulo Santme é uns dos crioulos de São Tomé e Príncipe, com passar de tempo o mesmo tem estado a perder-se, porque cada vez há menos curiosidade em apreender e vontade de ensinar, sendo que este é mais falado por população mais idosas que são menos ouvidas pelos jovens. Atualmente não temos um livro ou manual para aprender esta bela língua, que por si só carrega grande histórias do pais., Única referencia encontrada é o dicionário que será o material principal deste projeto. Com o desenvolvimento tecnológico podemos melhor o aprendizado, por isso surge a ideia de tornar um dicionário estático em um dicionário.

## Objetivos

O principal objetivo deste projeto é o desenvolvimento de um sistema que motive os jovens a buscarem a bela de aprender a língua crioula Santome. Para tal farei uso de novas tecnologias para auxiliar o aprendizado tradicional, de forma a tornar a pesquisa de palavras mais rápida e dinâmica.

# Estado da arte

Esta secção tem como objetivo apresentar trabalho cujo domínio coincida com este projeto. Estes trabalhos incluem diversos estudos nas áreas pretendidas, incluindo as seguintes: Dicionário dinâmico, Google Tradutor, tradutor.

## Método

A pesquisa de trabalho foi iniciada com a escolha de uma lista de palavras-chaves que foram utilizadas para a pesquisa de artigos relacionados com o projeto. A pesquisa foi maioritariamente feito no Google académico.

Foi criado uma lista de artigos que se relacionavam de alguma forma com o projeto, dessa lista foi selecionado os mais relevantes e adequados.

## Trabalhos relacionados

### Para um dicionário da língua Kayabí

Este é um artigo de tese de doutoramente na qual foi feito um estudo da língua Kayabí, língua da família Tupí-Guaraní, com objetivo de criar um Dicionário básico Kayabí-Português. Foi estudado a lexicografia, a tipologia de dicionários e a compilação de dicionários. A pesquisa da referida língua foi coletado num trabalho de campo. Foi usado o software “Shoebox: a data management program for field linguista”, para o processamento computacional do banco de dados.

### SWDB: UM SISTEMA DE DICIONÁRIOS PARA AS LÍNGUAS DE SINAIS USADAS PELOS SURDOS

Este trabalho teve como objetivo desenvolver um sistema de dicionários(léxico) para as línguas de sinais usadas pelos surdos, SWDB(SignWritting Data Base), na qual iria proporcionar aos usuários desta língua um auxilio quanto ao significados e as características dos sinais escritos em Sign Writing, bem como algumas traduções orais e escritas para estes sinais.

Pensando na dificuldade de escrita e interpretação da língua oral por parte das pessoas surdas que Valerie Sutton Desta, do Center For Sutton Moviment Writing, da Califórnia, USA desenvolveu uma notação gráfica para as línguas de sinais, a SignWriting (Sutton – 1996). A SignWriting consiste em uma representação gráfica da forma gestual da língua de sinais. Ele é um sistema notacional de características gráficas e esquemáticas, constituído de um rico repertório de elementos para a representação dos principais aspectos gestuais das línguas de sinais tais como: configuração de mãos, pontos de articulação, movimentos, expressões faciais, entre outros.

Para a base de dados foi usados o banco de dedos XML nativo, “A XML (eXtensible Markup Language) é utilizada para a criação de linguagens próprias de marcações personalizadas, essas marcações descrevem os dados contidos nesta marcação personalizada, isto torna a XML particularmente útil para as áreas cujas informações tenham uma organização complexa e hierárquica (Graves - 2002). A XML possui características comuns a um banco de dados, por exemplo, ambos armazenam dados, possuem esquemas, linguagens de consulta e interfaces de programação. Os bancos de dados XML nativo possuem algumas vantagens em relação a outros paradigmas quando queremos armazenar dados XML: coleções de documentos, linguagem de consulta, updates e deletes, transações, travas e concorrências, APIs, índices normalização, integridade referencial, escalabilidade. (Graves - 2002).”

Para este projeto foi usado duas interface: uma interface gráfica usando a biblioteca gráfica do Python (wxPython) e outra interface web usando XML-RPC

Uma imagem com diagrama, texto, Esquema, Retângulo

Descrição gerada automaticamente

Figura 1Arquiterura do SWDB do projeto descrito

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Website, Página web

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 Uma das interfaces mencionada

## Conclusões

Do Artigo 2.2.1 e do 2.2.1 pude confirmar a importância de ter uma ferramenta para auxiliar e motivar o apre3endisado das línguas, especialmente aquelas menores e menos faladas. E também pude ver o quão é trabalhoso fazer este trabalho, visto que o mesmo requer estudos profundos da linguagem em conta.

# Persona

Antes de pensar em requisitos, é necessário ter uma ideia de como os utilizadores irão usar a aplicação. Para tal, é criado cenários com base numa persona, sendo essa persona o jovem Tomé.

**Quem é o jovem Tomé**