

CH. 11

有聲有色：多媒體元件

HORAZON

應用程式設計

本章目標

1. **TextToSpeech (文字轉語音)**：讓 App 唴出來
2. **SpeechRecognizer (語音辨識)**：聽懂你在說什麼
3. **Sound / Player**: 播放音效與音樂

讓 APP 說話 (TEXTTOSPEECH)

在 Media 抽屜裡，拉 `TextToSpeech` 元件進來 (隱藏元件)。

程式積木

呼叫 `TextToSpeech1.Speak (message)`

例如：

當 按鈕.被點選

 呼叫 `TextToSpeech1.Speak ("歡迎光臨！")`

它就會用 Google 小姐的聲音唸出來！

聽懂對話 (SPEECHRECOGNIZER)

也是在 Media 抽屜。

1. 呼叫 `SpeechRecognizer.GetText` : 啟動麥克風，開始聽。
2. 當 `SpeechRecognizer.AfterGettingText (result)` : 聽完後會觸發這個事件，`result` 就是它聽到的文字。

應用範例：聲控開關

- 如果聽到 "開燈"，就把背景變亮。
- 如果聽到 "關燈"，就把背景變黑。

播放聲音 (SOUND VS PLAYER)

- Sound: 適合短音效 (例如：按鈕聲、槍聲、叮咚聲)。
 - 需要設定 `MinimumInterval` (最小間隔)。
- Player: 適合長音樂 (例如：背景音樂 BGM)。
 - 可以暫停、繼續、調整音量。

上傳檔案

記得要先上傳 .mp3 檔案到 Media，然後把 Source 設為該檔案。

重點回顧

- **TextToSpeech**: 讓手機講話。
- **SpeechRecognizer**: 讓手機聽話。
- 這些都是利用手機內建的強大 AI 功能，在 AI2 裡只要一個積木就能呼叫！

下一章：動起來！畫布與動畫！