



상세설계서

BEE: Be your Eyes and Ears 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

Ver. 1.1

2019. 05. 13

한국외국어대학교

융복합 소프트웨어 공학과

3 팀 (B E E)



상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

문서정보

구 분	소 속	성 명	날 짜	서 명
작성자	한국외국어대학교	허 훈	2019. 05. 07	
	한국외국어대학교	고용규	2019. 05. 07	
	한국외국어대학교	고도현	2019. 05. 07	
	한국외국어대학교	송무경	2019. 05. 07	
	한국외국어대학교	이윤주	2019. 05. 07	
	한국외국어대학교	김서연	2019. 05. 07	
검토자	한국외국어대학교	허 훈	2019. 05. 13	
	한국외국어대학교	김서연	2019. 05. 13	
사용자				
승인자	한국외국어대학교	홍진표		



상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

머리말

본 문서는 점자 입/출력부를 구현한 스마트 디바이스와 음성인식 기능을 탑재한 모바일 어플리케이션을 활용해 장애인과 비장애인의 의사소통을 돕고, 더 나아가 장애인과 장애인 간의 소통까지 도울 수 있는 의사소통 보조 서비스 BEE: Be your Eyes and Ears 을 구축하기 위한 시스템들의 상세 설계기술을 설명한다.



상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

개정이력

버전	작성자	개정일자	개정 내역	승인자
1.0	허 훈	2019. 05. 07	초안 작성	
	고용규			
	고도현			
	송무경			
	이윤주			
	검토자	김서연		
1.1	허 훈	2019. 05.13	초안 수정	
	고용규			
	고도현			
	송무경			
	이윤주			
	검토자	김서연		



목차

1. 개요.....	9
1.1 목적.....	9
1.2 범위.....	10
1.2.1 STB: Speech-To-Braille.....	10
1.2.2 BTS: Braille-To-Speech.....	11
1.3 관련 문서.....	11
1.4 용어 및 약어.....	12
2. 시스템 구성도.....	13
2.1 전체 시스템 구성도.....	13
2.2 하드웨어 구성도.....	14
2.3 어플리케이션 구성도.....	15
2.3 서버 구성도.....	16
2.3.1 BEE API Server 구성도.....	16
2.3.2 BEE Database Server 구성도.....	17
3. 기능 설명.....	18
3.1 BEE Device.....	18
3.1.1 시리얼 통신 모듈.....	18
3.1.2 점자 출력 모듈.....	19
3.1.3 점자 입력 모듈.....	21
3.2 BEE Application.....	22
3.2.1 회원가입 및 로그인 요청 모듈.....	22
3.2.2 사용자 음성-문자 변환 요청 모듈.....	24
3.2.3 문자-점자(점자-문자) 변환 요청 모듈.....	26
3.2.4 문자 정보 음성 출력 모듈.....	27
3.2.5 블루투스 통신 모듈.....	28
3.3 BEE Server.....	29
3.3.1 BEE API Server.....	29
3.3.1.1 Text-To-Braille.....	29
3.3.1.2 Braille-To-Text.....	31
3.3.2 BEE Database Server.....	32
3.3.2.1 사용자 회원가입 모듈.....	32
3.3.2.2 중복 사용자 확인 모듈.....	32
3.3.2.3 사용자 로그인 모듈.....	33

상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

4. 개발환경	34
4.1 OS (Ubuntu).....	34
4.2 Tool & Utility.....	34
4.2.1 AWS EC2.....	34
4.2.2 AWS Lambda.....	34
4.2.3 PyCharm.....	34
4.2.4 Android Studio	35
4.2.5 Database - AWS RDS	35
4.4 Programming Language	35
4.4.1 C	35
4.4.2 Java	35
4.4.3 Python.....	35
4.4.4 PHP.....	35
5. 기능 동작	36
5.1 Dataflow	36
5.2 Sequence Diagram	37
5.2.1 Sign up & Log-in sequence	37
5.2.2 BEE Application – BEE Device communication sequence	37
6. 자체 테스트 방안	38
6.1 어플리케이션 자체 시험	38
6.2 어플리케이션과 웹 서버 간의 시험	38
6.3 어플리케이션과 디바이스 간의 시험	38
7. 향후 프로젝트 적용 방안	39
8. 기대 효과	39
9. 프로젝트 세부추진계획 및 세부일정.....	40



년월일: 2019-05-07	문서번호: 1.1	변경코드:	수정회수: 7	페이지: 7
--------------------	--------------	-------	------------	-----------

상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

표 목 차

[Table 1] 관련문서	11
[Table 2] 용어 및 약어	12
[Table 3] 프로젝트 세부일정	40

그 림 목 차

[Figure 1] 전체 시스템 구성도	13
[Figure 2] BEE 하드웨어 구성도	14
[Figure 3] BEE Application 구성도	15
[Figure 4] BEE API Server 구성도	16
[Figure 5] BEE Database Server 구성도	17
[Figure 6] Arduino 와 스마트폰의 블루투스 통신	18
[Figure 7] 블루투스 연결 스케치	18
[Figure 8] Arduino 점자부 출력	19
[Figure 9] Arduino 출력부 스케치	20
[Figure 10] Arduino Tactile Button 입력	21
[Figure 11] Arduino 입력부 스케치	22
[Figure 12] 안드로이드 내 회원가입 코드 및 실제 사용 모습	23
[Figure 13] 안드로이드 내 로그인 코드 및 실제 사용 모습	24
[Figure 14] 음성인식 인스턴스 생성 및 인식 결과 반환 코드	25
[Figure 15] 실제 음성인식 결과가 표시된 모습	25
[Figure 16] 문자-점자 변환 요청 코드	26
[Figure 17] 점자 변환 수행 이후, 점자가 노출된 모습	27
[Figure 18] TTS 구현을 위한 코드	27
[Figure 19] 안드로이드 내 블루투스 구현 코드 및 실제 구동 화면	28
[Figure 20] 한글 2 진수 점자 변환 기능	29
[Figure 21] 한글 1 종약자 2 진수 점자 변환 코드	29
[Figure 22] 한글 2 종약자 2 진수 변환 코드	30
[Figure 23] 글자를 분해하는 코드	30
[Figure 24] 텍스트-점자 변환 코드	31
[Figure 25] UserRegister.php 파일 내 코드	32
[Figure 26] UserValidate.php 파일 내 코드	33
[Figure 27] UserLogin.php 파일 내 코드	33
[Figure 28] BEE 서비스 데이터 플로우	36
[Figure 29] Application 에서 회원가입/로그인 기능을 수행하는 시퀀스 다이어그램	37
[Figure 30] Application – Device 간 소통을 위한 시퀀스 다이어그램	37



1. 개요

본 장에서는 Arduino 와 점자 입/출력 센서로 구성된 스마트 디바이스와 안드로이드 어플리케이션을 이용한 시각장애인 및 청각장애인 의사소통 보조 시스템 BEE (Be your Eyes and Ears)에 대한 목적과 범위, 참고자료 그리고 용어 및 약어 등을 제시한다.

1.1 목적

본 프로젝트는 BEE Device 와 BEE Application 을 활용하여 의사소통에 많은 불편을 겪고 있는 시청각 중복 장애인 및 시각/청각장애인들의 의사소통을 기술적으로 보조해줄 수 있는 End-to-End 의사소통 보조 로직을 구축한다.

이를 통하여 구매력이 낮은 장애인분들이 수백만원을 호가하는 값비싼 의사소통 보조기기를 구매하지 않고도, 자신들이 원하는 의사 표현을 상대방에게 원활히 전달할 수 있도록 돕는 보조 의사소통 환경을 구축하는 데에 프로젝트의 목적을 둔다.

본 프로젝트의 단기적 목적은 시청각장애인분들의 삶의 질 개선을 위해 최우선 해결과제인 의사소통 서비스 개선에 있다. 그러나, 장기적으로는 본 프로젝트를 통해 발전시킨 기술을 기존에 장애인분들이 쉽게 사용하지 못했던 스마트 디바이스(e.g. 노트북, 스마트폰, etc.)에 추가 부착함으로써 장애인분들이 보다 더 많은 생활 편의를 누릴 수 있도록 하는 데에 그 목적이 있다.

프로젝트를 진행하기 위해 아래 사항들을 구체적으로 명시하고 구현하도록 한다.

- (1) 점자 정보의 입출력을 위한 BEE Device 를 위한 하드웨어 구성
- (2) 음성 정보의 입출력을 위한 BEE Application 의 작동 방법과 UI
- (3) 점자 정보 변환을 위한 '점자-텍스트' 로직과 해당 로직을 포함하는 API Server 의 구성



1.2 범위

장애인분들의 의사소통을 보조하기 위한 본 'BEE' 프로젝트는 두 가지 범위의 기능을 제공한다. 그 첫 번째 범위는 Application to device 이다. 이는 Application 을 통해 읽어 들인 음성 정보를 Google Speech API 로 전송하고, Speech API 로부터 반환 받은 텍스트 데이터를 점자 정보로 변환해 Arduino Device 로 Bluetooth 를 통해 전송하는 것이다.

두 번째 범위는 Device to application 으로, Device 를 통해 점자 정보를 입력 받고, 입력 받은 점자 정보를 Application 으로 전송해 점자 정보를 텍스트 정보 혹은 음성 정보로 변환해 Application 의 output 으로 사용하는 것이다.

따라서 본 프로젝트 개발 진행에 있어 해당 범위들을 다음과 같이 정의한다.

1.2.1 STB: Speech-To-Braille

- Application 을 통한 음성 입력 기능
 - Application 사용자는 Application 과 Application 이 설치된 단말기를 이용해 자신이 전달하고자 하는 음성을 입력할 수 있다.
- Google Speech API 를 통한 Speech-To-Text
 - 사용자가 Application 을 통해 입력한 음성 데이터를 Google Speech API 로 전송하여 그에 상응하는 텍스트 정보를 반환 받을 수 있도록 기능을 제공한다.
- API server 를 통한 텍스트의 Text-To-Braille
 - Google Speech API 로부터 반환 받은 텍스트 정보를 API Server 에 구현되어 있는 Text to braille 로직을 통해 점자 정보로 변환하는 기능을 제공한다.
- Bluetooth 를 통한 점자 정보 전달 기능
 - API Server 로부터 반환 받은 점자 정보를 Bluetooth 기능을 통해 Arduino device 로 전송하는 기능을 제공한다.
- Device 에 점자 출력
 - 음성으로부터 전환된 점자 정보를 Device 의 Solenoid 점자 출력부를 통해 출력하는 기능을 제공한다.



1.2.2 BTS: Braille-To-Speech

- Device 를 통한 점자 입력 기능
 - Arduino 를 이용해 device 사용자가 표현하고자 하는 단어 및 문장을 점자 입력부에 입력한다.
- Bluetooth 를 통한 점자 정보 전달 기능
 - 입력 받은 점자 정보를 Bluetooth module 을 통해 Android application 으로 전송한다.
- API server 를 통한 점자의 Braille-To-Text
 - 전송 받은 점자 정보를 API server 에 구현되어 있는 로직을 통해 텍스트로 전환한다.
- Application display 에 텍스트 출력
 - 점자로부터 전환된 텍스트를 Application display 에 출력하여 점자와 텍스트 간의 의사소통이 가능한 기능을 제공한다.
- Application 에 음성 출력
 - 점자로부터 전환된 텍스트를 Application 이 음성으로 출력하여 점자와 음성 간의 의사소통이 가능한 기능을 제공한다.

1.3 관련 문서

출판사 및 출처	제목
에이콘	안드로이드 음성 인식 어플리케이션 개발
Google Cloud	Cloud Speech-to-Text document
Digital books	Django로 쉽게 배우는 파이썬 웹 프로그래밍
카오스북	꿀잼 아두이노 놀이터
복두출판사	스마트폰 • 블루투스 • 이더넷 • Wifi 그리고 아두이노
앤써북	아두이노로 만드는 사물인터넷
성안당	(모바일로 배우는) 아두이노 따라하기
새국어생활	점자 규격 표준화 사업의 필요성

[Table 1] 관련문서



상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

1.4 용어 및 약어

용어 및 약어	풀이
API	Application Programming Interface: 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록 기능을 제어할 수 있게 만든 인터페이스
STT	Speech-To-Text: 사람이 말하는 음성 언어를 컴퓨터가 해석해 그 내용을 문자 데이터로 전환하는 처리
TTS	Text-To-Speech: 말소리의 음파를 기계가 자동으로 만들어 내 텍스트를 기계가 스스로 읽는 기술

[Table 2] 용어 및 약어

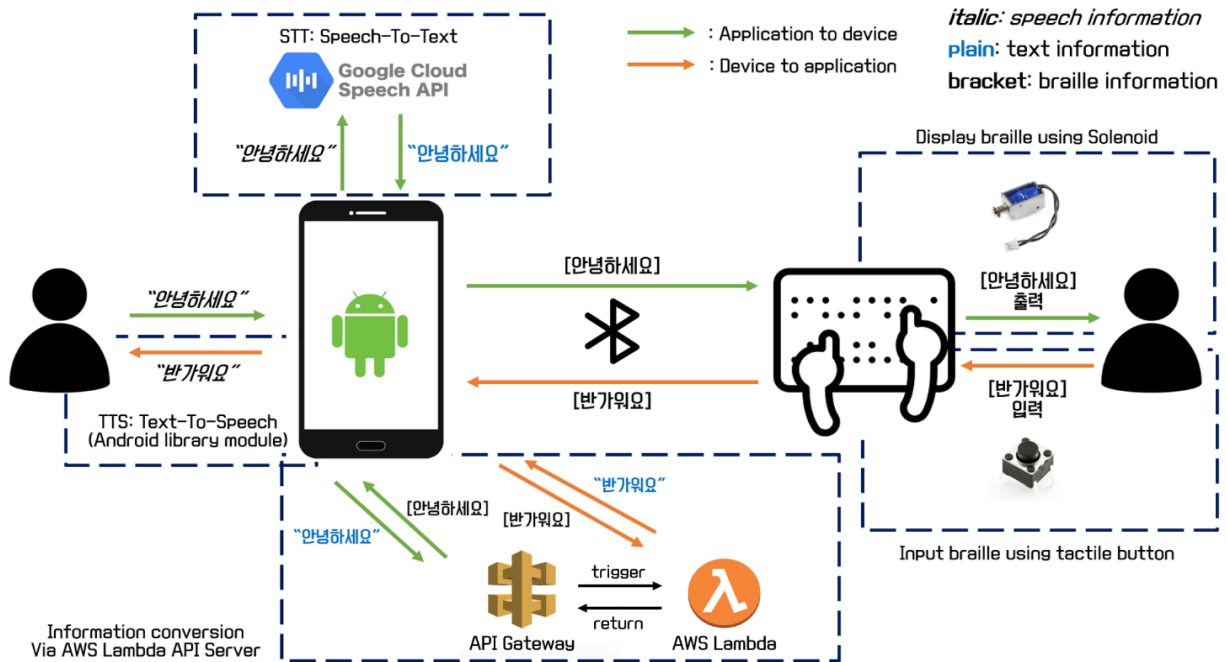


2. 시스템 구성도

본 장에서는 Arduino, Solenoid Actuator, Tactile Button 등을 활용한 스마트 디바이스와 보조 역할을 수행하는 안드로이드 모바일 어플리케이션을 이용하여 시청각중복장애인 그리고 시각/청각장애인과의 의사소통을 보조할 수 있는 BEE 서비스에 대한 전체 시스템 구성과 시스템을 구성하기 위한 개별 소프트웨어, 하드웨어, 서버의 구성도를 기술한다.

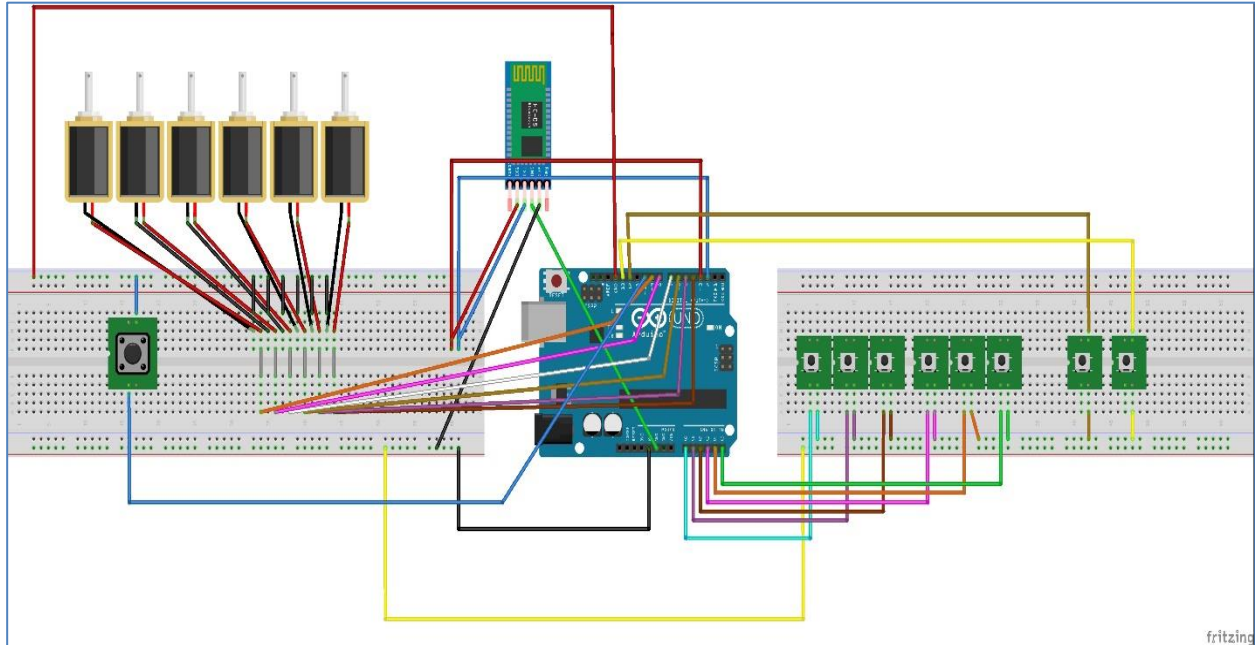
2.1 전체 시스템 구성도

전체 시스템의 구성도는 [Figure 1]과 같이 이루어져 있으며, 시스템을 구성하기 위해 사용되는 개별 하드웨어에 대한 구성도는 2.2 절, 어플리케이션에 대한 구성도는 2.3 절에 다룰 것이다. 또한 모바일 어플리케이션으로부터 발생하는 회원가입 / 로그인 요청을 처리하는 데이터베이스 서버, 점자-문자 간 변환을 담당하는 API 서버의 구성도는 2.4 절에서 다루도록 한다.



[Figure 1] 전체 시스템 구성도

2.2 하드웨어 구성도

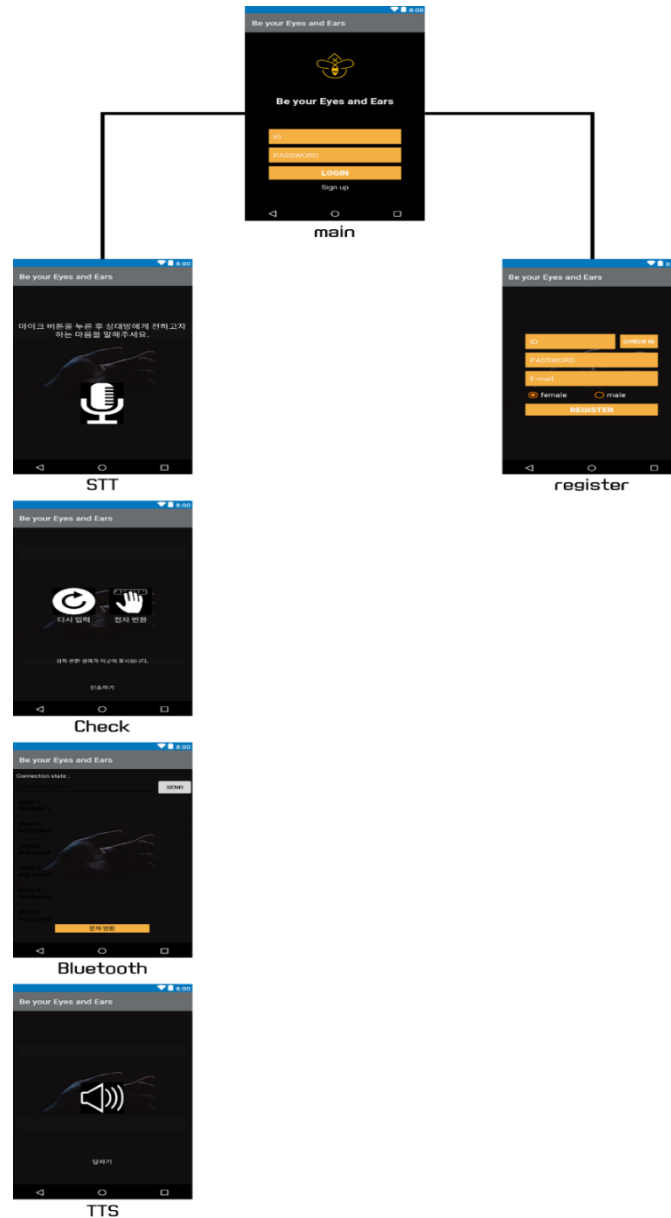


[Figure 2] BEE 하드웨어 구성도

BEE Device 의 하드웨어 구성도는 [Figure 2]와 같다. BEE Device 의 메인 보드로는 Arduino Uno 를 활용한다. Device 의 입력부는 Tactile Button 으로, 출력부는 Solenoid Actuator 및 Tactile Button 으로, 블루투스 통신은 HC-06 모듈을 이용하여 제작한다.



2.3 어플리케이션 구성도

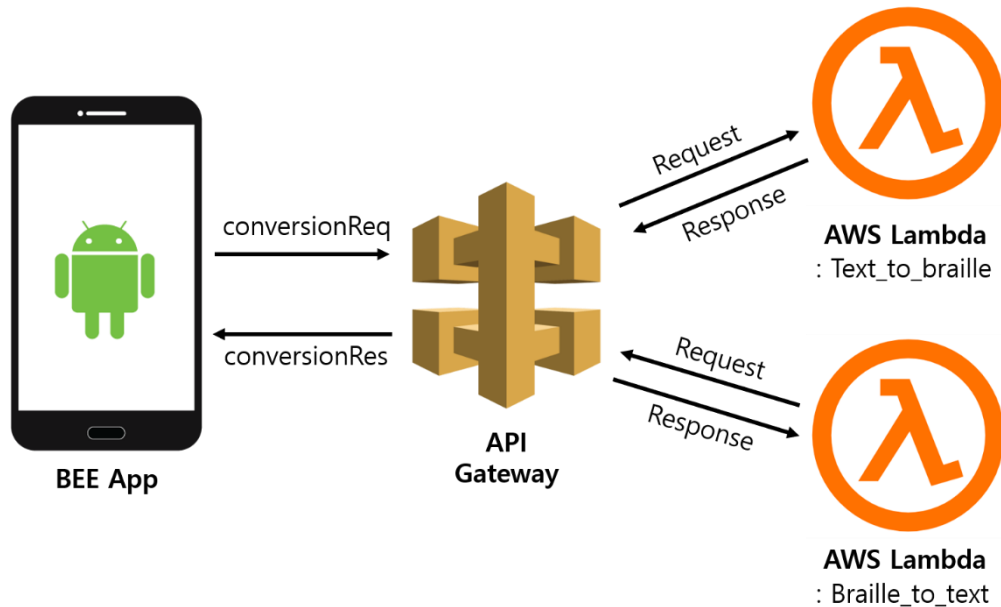


[Figure 3] BEE Application 구성도

BEE 전체 시스템에서 음성인식 기능을 수행하는 어플리케이션의 구성도는 [Figure 3]와 같다. 사용자는 어플리케이션을 사용하기 위해서 회원가입을 수행해야 하며, 회원가입 이후에는 로그인을 거쳐 BEE Application 의 기능을 모두 활용할 수 있게 된다. 사용자의 음성 정보는 Google Speech API 를 통해 문자 정보로 변환되며, 변환된 문자 정보를 BEE API Server 에 점자 정보로 변환 요청을 한 후 BEE Device 에 전송하는 방식으로 정보를 송수신할 수 있게 된다.

2.3 서버 구성도

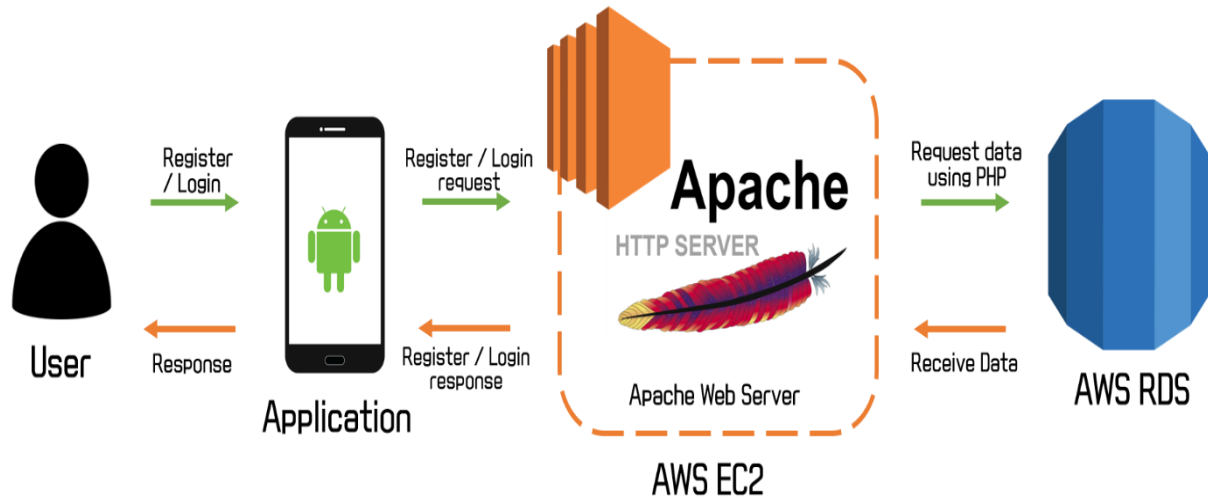
2.3.1 BEE API Server 구성도



[Figure 4] BEE API Server 구성도

문자-점자 간 정보 전환을 수행하는 API Server 는 [Figure 4]와 같이 구성된다. BEE Application 은 점자-문자 변환 혹은 문자-점자 변환 기능을 수행하기 위해 AWS Lambda 에 등록된 함수를 호출해야 한다. 그러나, AWS Lambda 는 IP 나 DNS 를 가진 서버 인스턴스가 아닌 단순 함수이기 때문에 해당 함수를 호출할 수 있는 Trigger 가 존재해야 한다. 그리고 API Gateway 가 그 Trigger 역할을 수행한다. 즉, Application 은 API Gateway 를 통해 Lambda 함수를 호출하고, 입력 값에 해당하는 반환 값을 return 받게 된다.

2.3.2 BEE Database Server 구성도



[Figure 5] BEE Database Server 구성도

BEE Application 은 회원제로 사용이 가능하다. 그리고 해당 회원 정보를 관리하기 위한 Database Server 의 구성도는 [Figure 5]와 같다. 어플리케이션 사용자는 AWS EC2 인스턴스에 설치되어 있는 Apache Web server 를 거쳐 데이터베이스(AWS RDS)에 접근할 수 있다. 즉, EC2 인스턴스는 PHP 코드를 통해 RDS 에 접근해 사용자가 요청한 쿼리를 수행한 후 결과 값을 반환한다.



3. 기능 설명

3.1 BEE Device

3.1.1 시리얼 통신 모듈



[Figure 6] Arduino 와 스마트폰의 블루투스 통신

통신 모듈의 기능은 어플리케이션과 Arduino 를 블루투스를 통해 연결시켜, 시리얼 통신으로 정보를 주고받는 기능이다. [Figure 6]은 블루투스를 통해 어플리케이션과 디바이스가 연결되어 있음을 보여주는 모습이다.

```

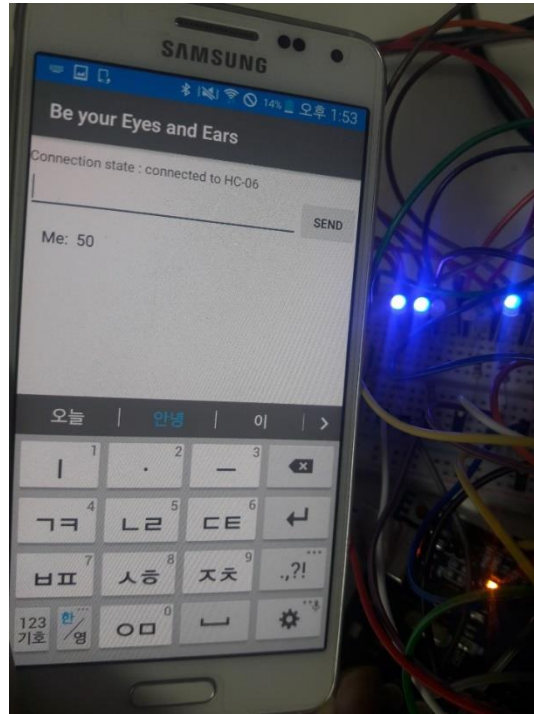
void setup() {
  BEE.begin(9600); // 블루투스 모듈 연결
  Serial.begin(9600);
  pinMode(SOL_1, OUTPUT);
  pinMode(SOL_2, OUTPUT);
  pinMode(SOL_3, OUTPUT);
  pinMode(SOL_4, OUTPUT);
  pinMode(SOL_5, OUTPUT);
  pinMode(SOL_6, OUTPUT);
  pinMode(button1, INPUT_PULLUP);
  pinMode(button2, INPUT_PULLUP);
  pinMode(button3, INPUT_PULLUP);
  pinMode(button4, INPUT_PULLUP);
  pinMode(button5, INPUT_PULLUP);
  pinMode(button6, INPUT_PULLUP);
  pinMode(next, INPUT_PULLUP);
  pinMode(enter, INPUT_PULLUP);
  pinMode(backspace, INPUT_PULLUP);
}

```

[Figure 7] 블루투스 연결 스케치



3.1.2 점자 출력 모듈



[Figure 8] Arduino 점자부 출력

점자 출력 모듈의 기능은 어플리케이션 사용자로부터 받은 점자정보를 Arduino 의 Solenoid Actuator 를 통해 출력시키는 기능이다. 솔레노이드 6 개와 Tactile Button 1 개로 이루어진 출력부의 기능은 다음과 같이 이루어진다. 어플리케이션으로부터 10 진수의 형태로 정보를 받으면 Arduino 차원에서 2 진수로 변환하여 1 에 해당하는 솔레노이드는 작동시키고, 0 에 해당하는 솔레노이드는 작동을 하지 않는다. 해당 점자를 다 읽으면 Next 버튼을 눌러 대기중인 다음 점자를 출력하도록 한다. [Figure 8]은 어플로부터 받은 점자정보를 Arduino 에서 출력 받은 모습이다.



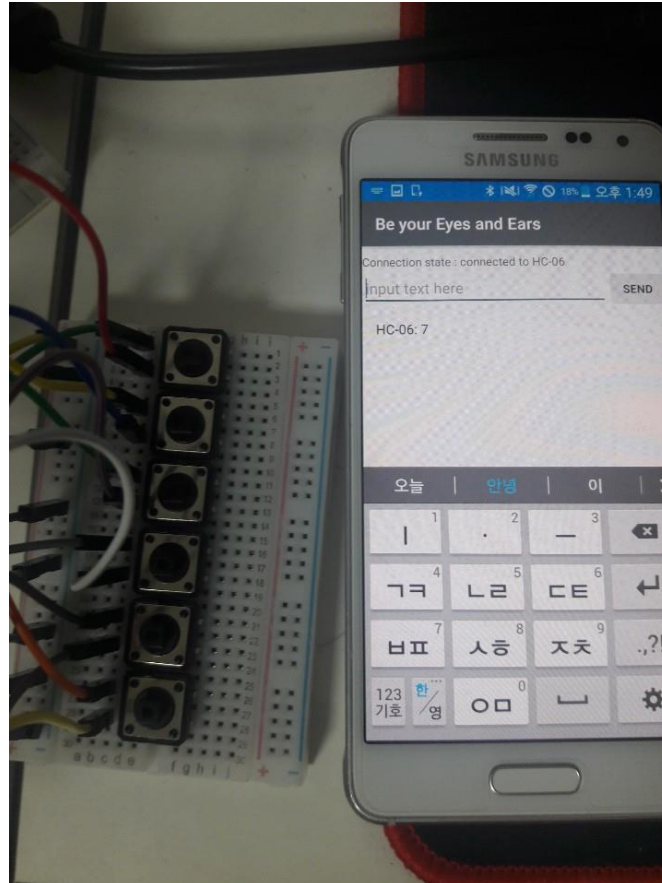
상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

```
void loop() {  
    // 블루투스를 통해 받을 점자정보가 남아있는지 확인, next를 통해 남아있는 정보 수신  
    if(BEE.available() && digitalRead(next) == LOW) {  
        bufferIndex=0;  
        delay(50);  
    }  
    // 점자정보에서 십단위 숫자를 버퍼에 삽입  
    if(BEE.available() && bufferIndex==0) {  
        for(int a=0; a<2; a++) {  
            buffer[a] = NULL;  
        }  
        buffer[0]=BEE.read();  
        bufferIndex++;  
    }  
    // 점자정보에서 단단위 숫자를 버퍼에 삽입  
    if(BEE.available() && bufferIndex==1) {  
        buffer[1]=BEE.read();  
        bufferIndex++;  
    }  
  
    // 문자로 버퍼에 삽입된 두 자리의 10진수 점자정보를 숫자로 변환  
    int bt=atoi(buffer);  
  
    // 2진수로 변환된 점자정보를 출력  
    if(cell[0]>0)  
        digitalWrite(SOL_1, HIGH);  
    else  
        digitalWrite(SOL_1, LOW);  
    if(cell[1]>0)  
        digitalWrite(SOL_2, HIGH);  
    else  
        digitalWrite(SOL_2, LOW);  
    if(cell[2]>0)  
        digitalWrite(SOL_3, HIGH);  
    else  
        digitalWrite(SOL_3, LOW);  
    if(cell[3]>0)  
        digitalWrite(SOL_4, HIGH);  
    else  
        digitalWrite(SOL_4, LOW);  
    if(cell[4]>0)  
        digitalWrite(SOL_5, HIGH);  
    else  
        digitalWrite(SOL_5, LOW);  
    if(cell[5]>0)  
        digitalWrite(SOL_6, HIGH);  
    else  
        digitalWrite(SOL_6, LOW);  
}
```

[Figure 9] Arduino 출력부 스케치



3.1.3 점자 입력 모듈



[Figure 10] Arduino Tactile Button 입력

점자 입력 모듈의 기능은 디바이스 사용자의 점자정보를 Arduino 로 입력하여 어플리케이션에 전달하는 기능이다. BEE 에 장착되어 있는 8 개의 Tactile Button 을 통해 해당 기능을 수행한다. 총 6 개의 점자부와 1 개의 Enter, 1 개의 Backspace 버튼으로 구성되어 있는 입력부의 기능은 다음과 같이 이루어진다. [Figure 10]은 BEE 에서 전송 받은 점자정보를 어플리케이션에서 확인하는 모습이다. 각각의 점자 버튼은 2 진수로 인식되어 입력된 점자들의 총합을 10 진수의 형태로 어플리케이션으로 전달한다.



상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

```
// 점자 버튼 입력시 입력 되었음을 알려주는 트리거
b1+=!digitalRead(button1);
b2+=!digitalRead(button2);
b3+=!digitalRead(button3);
b4+=!digitalRead(button4);
b5+=!digitalRead(button5);
b6+=!digitalRead(button6);

// enter 버튼 누를 시 입력된 점자정보를 어플로 전송 후 점자정보 초기화
if(digitalRead(enter)==LOW) {
    if(b1>0)
        b1=1;
    if(b2>0)
        b2=1;
    if(b3>0)
        b3=1;
    if(b4>0)
        b4=1;
    if(b5>0)
        b5=1;
    if(b6>0)
        b6=1;
    int sum=b1+(b2*2)+(b3*4)+(b4*8)+(b5*16)+(b6*32);
    BEE.println(sum);
    //Serial.println(sum);
    b1=0;b2=0;b3=0;b4=0;b5=0;b6=0;sum=0;
    delay(500);
}

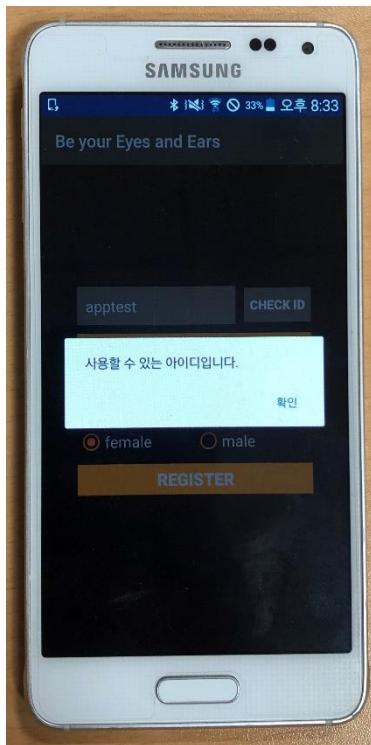
// backspace 버튼 누를 시 입력중인 점자정보 모두 초기화
if(digitalRead(backspace)==LOW) {
    b1=0;b2=0;b3=0;b4=0;b5=0;b6=0;sum=0;
    delay(100);
}
delay(100);
}
```

[Figure 11] Arduino 입력부 스케치

3.2 BEE Application

3.2.1 회원가입 및 로그인 요청 모듈

BEE 시스템을 사용하기 위해서는 기본적으로 BEE 서비스에 회원으로 등록이 되어 있어야 한다. 그리고 이러한 회원의 등록은 BEE Application 을 이용해 BEE Database Server 에 회원 가입을 요청함으로써 수행할 수 있다. 회원가입을 위해 사용자가 입력해야 하는 정보로는 “사용자 ID, 사용자 암호, 성별, 이메일”이 있으며, Database Server 로부터 JSON 객체를 통해 “success” 문자열을 반환 받게 될 경우 회원가입을 성공적으로 수행한 것으로 인식한다.

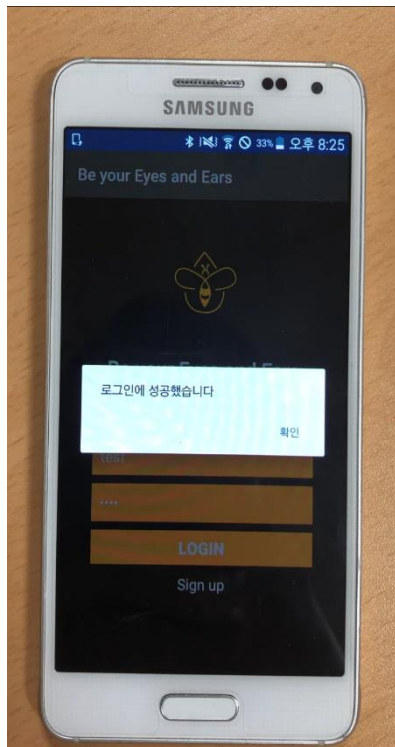


```
// 회원 가입 요청 시작
Response.Listener<String> responseListener = new Response.Listener<String>(){
    @Override
    public void onResponse(String response) {
        try{
            JSONObject jsonResponse = new JSONObject(response);
            boolean success = jsonResponse.getBoolean( name: "success");
            if(success){ // 사용할 수 있는 아이디라면
                AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder( context:
                    dialog = builder.setMessage("회원 가입이 완료되었습니다.")
                        .setPositiveButton( text: "확인", listener: null)
                        .create();
                dialog.show();
                finish(); // 액티비티를 종료시킴(회원등록 창을 닫음)
            }else{ // 사용할 수 없는 아이디라면
                AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder( context:
                    dialog = builder.setMessage("회원 가입에 실패했습니다.")
                        .setNegativeButton( text: "확인", listener: null)
                        .create();
                dialog.show();
            }
        }
    }
}
```

[Figure 12] 안드로이드 내 회원가입 코드 및 실제 사용 모습

로그인의 경우, [Figure 12]와 같이 사용자가 입력한 정보 ID와 암호 정보가 BEE Database에 등록되어 있는지 확인한 후, 존재하는 정보일 경우 true 값을 반환하게 된다. 즉, JSON 객체를 통해 "success" 문자열을 반환 받는 경우, 로그인이 성공적으로 수행한 것으로 인식해 BEE Application의 첫 번째 액티비티인 STT(Speech-To-Text) 액티비티로 사용자 화면을 이동시켜준다. 사용자가 입력한 정보가 존재하지 않는 경우, 새로운 시도를 하도록 유도한다.

상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템



```
loginButton.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
        String userID = idText.getText().toString();
        String userPassword = passwordText.getText().toString();
        Response.Listener<String> responseListener = new Response.Listener<String>(){
            @Override
            public void onResponse(String response) {
                try{
                    JSONObject jsonResponse = new JSONObject(response);
                    boolean success = jsonResponse.getBoolean( "name": "success");

                    if(success){
                        AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder( context: MainActivity
                        dialog = builder.setMessage("로그인에 성공했습니다")
                        .setPositiveButton( text: "확인", listener: null)
                        .create();
                        dialog.show();
                        Intent intent = new Intent( packageContext: MainActivity.this, SttActivi
                        MainActivity.this.startActivity(intent);
                        finish();
                    }else {
                        AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder( context: MainActi
                        dialog = builder.setMessage("아이디 혹은 비밀번호를 다시 확인해주세요")
                        .setNegativeButton( text: "다시 시도", listener: null)
                        .create();
                        dialog.show();
                    }
                }
            }
        }
    }
});
```

[Figure 13] 안드로이드 내 로그인 코드 및 실제 사용 모습

3.2.2 사용자 음성-문자 변환 요청 모듈

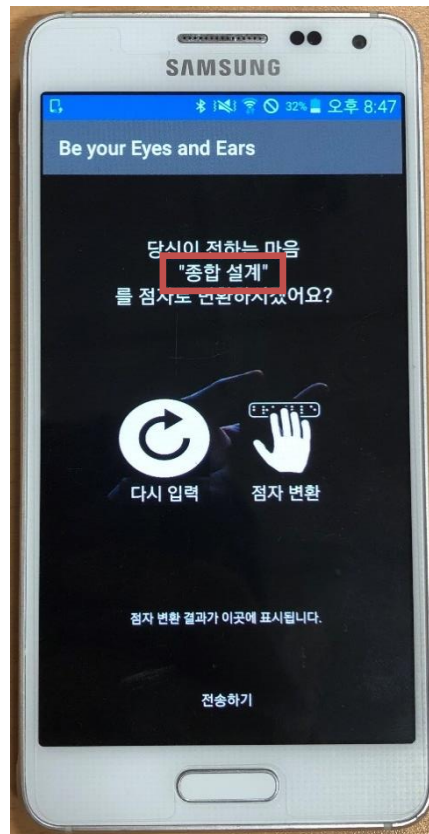
사용자는 BEE Application 이 설치된 단말기의 마이크를 통해 입력한 음성 정보를 문자로 변환하도록 Google Speech API 에 요청할 수 있다. 해당 API 는 Google Cloud Platform 에 Google Speech 프로젝트를 생성한 후 Android Project 에 프로젝트 API 키가 포함된 JSON 파일을 추가하여 사용할 수 있으며, 프로젝트의 Gradle 빌더에 Speech 모듈을 추가해주어야 한다.

API 키의 추가 이후, 안드로이드 프로젝트에서 [Figure 14]와 같이 Speech Recognizer 클래스를 생성하여 음성인식 기능을 수행할 수 있다. 이 때 해당 음성인식 기능을 서비스 차원에서 프로젝트에 적절하게 사용하기 위한 하나의 주의사항이 있다.

음성인식 인스턴스는 사용자의 음성을 읽어 들인 후, 해당 음성에 따른 문자열을 하나의 최적 답안 하나가 아닌 여러 개의 경우의 수를 결과로 반환한다. 따라서, 사용자에게 하나의 답을 반환해주기 위해서는 결과 리스트에서 0 번째 인덱스에 해당하는, 즉, 가장 유사도가 높다고 판단된 음성인식 결과를 사용자에게 반환해주도록 설정해야 한다.


```
sttBtn.setOnClickListener(v ->{  
    ■Recognizer = SpeechRecognizer.createSpeechRecognizer(this);  
    ■Recognizer.setRecognitionListener(listener);  
    ■Recognizer.startListening(intent);  
});  
  
@Override  
public void onResults(Bundle results) {  
    ArrayList<String> matches =  
        results.getStringArrayList(SpeechRecognizer.RESULTS_RECOGNITION);  
    Intent intent = new Intent(getApplicationContext(), ChkActivity.class);  
    intent.putExtra( name: "sentence", matches.get(0)); // 1번 후보 문장 채택  
    startActivity(intent);  
}
```

[Figure 14] 음성인식 인스턴스 생성 및 인식 결과 반환 코드



[Figure 15] 실제 음성인식 결과가 표시된 모습



3.2.3 문자-점자(점자-문자) 변환 요청 모듈

사용자는 Google Speech API로부터 반환 받은 문자열을 BEE API Server에 점자 정보로 변환하도록 요청할 수 있다. 음성인식 결과 값을 반환 받은 사용자가 '점자 변환' 버튼을 누름에 따라 해당 요청이 전송되며, 어플리케이션은 JSON 객체의 'body' 키로 점자 변환 값을 반환 받을 수 있다. 이후, 사용자는 반환 받은 점자 정보를 확인한 후 BEE Device에게 전송을 수행할 수 있다.

```
public void getJSON() {
    AsyncTask.execute(new Runnable() {
        @Override
        public void run() {
            try {
                URL url = new URL(REQUEST_URL);
                HttpURLConnection myConnection = (HttpURLConnection)url.openConnection();

                if (myConnection.getResponseCode() == 200) { // Success
                    InputStream responseBody = myConnection.getInputStream();
                    InputStreamReader responseBodyReader =
                        new InputStreamReader(responseBody, charsetName: "UTF-8");

                    JsonReader jsonReader = new JsonReader(responseBodyReader);
                    jsonReader.beginObject(); // Start processing the JSON object

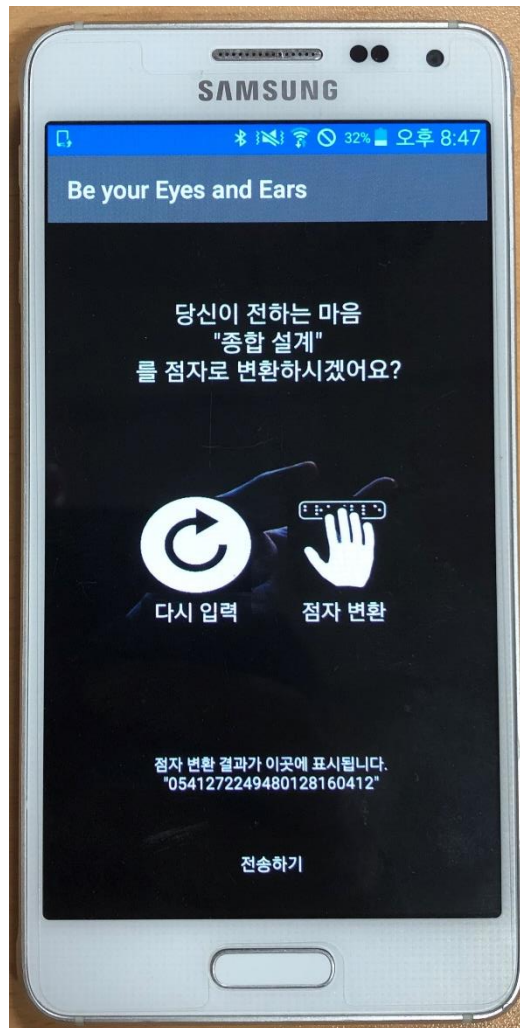
                    while (jsonReader.hasNext()) { // Loop through all keys
                        String key = jsonReader洗洗洗(); // Fetch the next key
                        if (key.equals("body")) { // Check if desired key
                            value = jsonReader.nextString();

                            Bundle bun = new Bundle();
                            bun.putString("value", value);
                            Message msg = handler.obtainMessage();
                            msg.setData(bun);
                            handler.sendMessage(msg);

                            progressDialog.dismiss();
                            break; // Break out of the loop
                        } else { // Skip values of other keys
                            jsonReader.skipValue();
                        }
                    }
                }
                jsonReader.close();
            }
        }
    });
}
```

[Figure 16] 문자-점자 변환 요청 코드

상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템



[Figure 17] 점자 변환 수행 이후, 점자가 노출된 모습

이후 BEE Device로부터 전송 받은 점자 정보를 문자 정보로 변환하기 위해서는 점자-문자 변환의 로직을 수행하는 코드를 API Server에 요청함으로써 수행할 수 있다.

3.2.4 문자 정보 음성 출력 모듈

```
tts =new TextToSpeech(getApplicationContext(), new TextToSpeech.OnInitListener() {
    @Override
    public void onInit(int status) {
        if (status != TextToSpeech.ERROR) {
            tts.setLanguage(Locale.KOREAN);
        }
    }
});
```

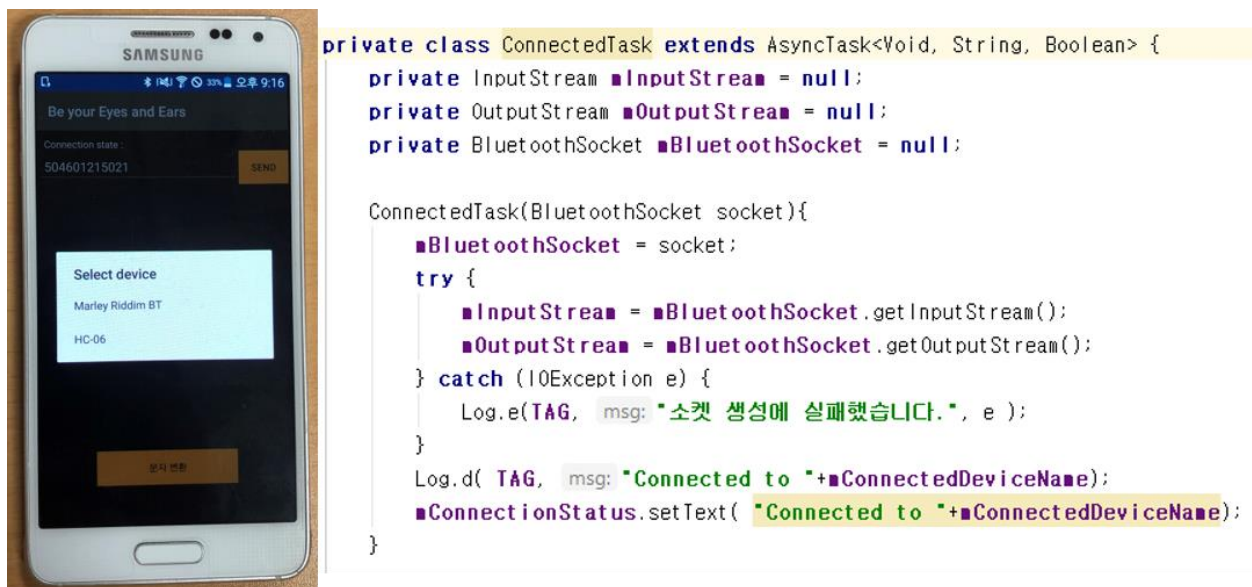
[Figure 18] TTS 구현을 위한 코드

상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

사용자는 BEE API Server로부터 반환 받은 문자 정보를 음성으로 들어볼 수 있다. 해당 기능은 BEE Application을 비장애인만이 아닌 시각장애인도 사용이 가능하게 위해 존재하는 기능이다. 음성 변환 기능은 안드로이드 운영체제가 제공하는 TTS 클래스를 활용하여 구현한다. 어플리케이션은 API Server로부터 변환 받은 문자 정보를 화면에 노출시켜주며, 사용자는 '음성으로 듣기' 버튼을 눌러 TTS 기능을 활용할 수 있게 된다.

3.2.5 블루투스 통신 모듈

BEE Application은 Arduino를 기반으로 구현된 BEE Device와 블루투스 연결을 통해 정보를 주고 받을 수 있어야 한다. 그리고 어플리케이션 자체에서 이를 구현하기 위한 코드를 [Figure 19]와 같이 작성한다. 블루투스는 어플리케이션을 실행하기 전에 아두이노 디바이스와 연결되어 있어야 하며, API 서버로부터 반환 받은 점자 정보를 전송할 때 연결하고자 하는 기기를 재확인하게 된다.



[Figure 19] 안드로이드 내 블루투스 구현 코드 및 실제 구동 화면

어플리케이션과 연결할 기기를 재확인한 후, 사용자가 전송하고자 하는 점자 정보가 아두이노로 전송되게 되며 동일한 화면에서 아두이노 사용자가 입력한 점자 정보 역시 수신할 수 있다.

3.3 BEE Server

3.3.1 BEE API Server

3.3.1.1 Text-To-Braille

BEE Device 로부터 전달받은 데이터를 2 진수 점자 정보로 바꾸기 위한 기능을 수행한다. 즉, API Server 를 통한 텍스트의 Text-To-Braille 로직은 Speech API 로부터 반환 받은 텍스트 정보를 API Server 에 구현되어 있는 로직을 통해 점자 정보로 변환하는 기능을 수행한다.

```

MATCH_H2B_CHO = {
    u'ㄱ': '04.',
    u'ㄴ': '36.',
    u'ㄷ': '20.',
    u'ㄹ': '02.',
    u'ㅁ': '34.',
    u'ㅂ': '06.',
    u'ㅅ': '01.',
    u'ㅇ': '54.',
    u'ㅈ': '05.',
    u'ㅊ': '03.',
    u'ㅋ': '52.',
    u'ㅌ': '50.',
    u'ㅍ': '38.',
    u'ㅎ': '22.',

    u'ㅊ': ['01.', '04.'],
    u'ㄷ': ['01.', '20.'],
    u'ㅅ': ['01.', '06.'],
    u'ㅈ': ['01.', '01.'],
    u'ㅊ': ['01.', '05.'],
}

MATCH_H2B_JOONG = {
    u'ㅏ': '49.',
    u'ㅑ': '14.',
    u'ㅓ': '28.',
    u'ㅕ': '35.',
    u'ㅗ': '41.',
    u'ㅛ': '13.',
    u'ㅜ': '44.',
    u'ㅠ': '37.',
    u'ㅡ': '21.',
    u'ㅣ': '42.',
    u'ㅞ': '58.',
    u'ㅟ': '46.',
    u'ㅠ': ['14.', '58.'],
    u'ㅢ': '12.',
    u'ㅤ': '57.',
    u'ㅥ': ['57.', '58.'],
    u'ㅦ': '47.',
    u'ㅧ': '60.',
    u'ㅨ': ['60.', '58.'],
    u'ㅩ': ['44.', '58.'],
    u'ㅪ': '23.',
}

MATCH_H2B_JONG = {
    u'ㅊ': '32.',
    u'ㅌ': '18.',
    u'ㄷ': '10.',
    u'ㄹ': '16.',
    u'ㅁ': '17.',
    u'ㅂ': '48.',
    u'ㅅ': '08.',
    u'ㅇ': '27.',
    u'ㅈ': '40.',
    u'ㅊ': '24.',
    u'ㅋ': '26.',
    u'ㅌ': '25.',
    u'ㅍ': '19.',
    u'ㅎ': '11.',
    u'ㅊ': ['32.', '32.'],
    u'ㅌ': ['32.', '08.'],
    u'ㄷ': ['18.', '40.'],
    u'ㄹ': ['18.', '11.'],
    u'ㅁ': ['16.', '32.'],
    u'ㅂ': ['16.', '17.'],
    u'ㅅ': ['16.', '48.'],
    u'ㅇ': ['16.', '08.'],
    u'ㅈ': ['16.', '25.'],
    u'ㅊ': ['16.', '11.'],
    u'ㅋ': ['48.', '08.'],
    u'ㅌ': '12.',
}

MATCH_H2B_ECT = {
    '1': ['15', '32'],
    '2': ['15', '48'],
    '3': ['15', '36'],
    '4': ['15', '38'],
    '5': ['15', '34'],
    '6': ['15', '52'],
    '7': ['15', '54'],
    '8': ['15', '50'],
    '9': ['15', '20'],
    '0': ['15', '22'],

    ' ': '16',
    '.': '19',
    '-': '18',
    '?': '23',
    '_': '9',
    '!': '26',
}
    
```

[Figure 20] 한글 2 진수 점자 변환 코드

점자의 약자 표기는 특히 많이 사용되는 문자의 점자 표기를 단순화한 것으로, 정자로 점자 표기하면 2-3 칸(Cell)이 소요되는 것을 점자 1 칸(Cell)으로 약자화하여 대응시킨다. 한글 1 종약자에 대응되는 점자 기호는 [Figure 21]과 같으며, 한글 2 종약자에 대응되는 점자 기호는 [Figure 22]과 같다.

```

def second_handler(second_text):
    abbreviation = {'가': '53', '나': '36', '다': '20', '마': '34',
                   '바': '06', '사': '56', '자': '05', '카': '52',
                   '타': '50', '파': '38', '하': '22',

                   '억': '39', '언': '31', '얼': '30', '연': '33',
                   '열': '51', '영': '55', '옥': '45', '운': '59',
                   '옹': '63', '운': '54', '울': '61', '은': '43',
                   '을': '29', '인': '62',
    }

    if second_text in abbreviation:
        return abbreviation[second_text]
    else:
        return False
    
```

[Figure 21] 한글 1 종약자 2 진수 점자 변환 코드



상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

```
def fastest_handler(fast_text):
    abbreviation = {'그래서': '3228',
                    '그러나': '3236',
                    '그러면': '3218',
                    '그러므로': '3217',
                    '그런데': '3246',
                    '그리고': '3241',
                    '그리하여': '3235',
                    '것': '0728'}

    if fast_text in abbreviation:
        return abbreviation[fast_text]
    else:
        return False
```

[Figure 22] 한글 2 종약자 2 진수 변환 기능

한글 점자는 초성, 중성, 종성을 풀어쓰기로 표현하기 때문에 이를 구분해주기 위한 기능이 필요하다. [Figure 23]는 이를 위해 2 진수로 변환된 초성, 중성, 종성 자모음 변수를 활용하여 글자를 분해하는 코드이다.

```
def letter(hangul_letter):
    result = ''

    hangul_decomposed = hgtk.text.decompose(hangul_letter[0])
    hangul_decomposed = #
        hangul_decomposed.replace(hgtk.text.DEFAULT_COMPOSE_CODE, '')
    cho=''
    jung=''
    jong=''
    for i in range(len(hangul_decomposed)):
        hangul = hangul_decomposed[i]
        if i == 0 and hangul in MATCH_H2B_CHO:
            cho = MATCH_H2B_CHO[hangul]
        if i == 0 and hangul in MATCH_H2B_ECT:
            cho = MATCH_H2B_ECT[hangul]
        if i == 1 and hangul in MATCH_H2B_JOONG:
            jung = MATCH_H2B_JOONG[hangul]
        #중성이 있는 경우
        if i == 2 and hangul in MATCH_H2B_JONG:
            jong = MATCH_H2B_JONG[hangul]
        #초성+중성 1종약자
        if (second_handler(hgtk.letter.compose(hangul_decomposed[0], hangul_decomposed[1]))):
            result = second_handler(hgtk.letter.compose(hangul_decomposed[0], hangul_decomposed[1])) + jong
        #중성+중성 1종약자
        elif (second_handler(hgtk.letter.compose('ㅇ', hangul_decomposed[1], hangul_decomposed[2]))):
            result = cho + second_handler(hgtk.letter.compose('ㅇ', hangul_decomposed[1], hangul_decomposed[2]))
        #1종약자 미포함
        else:
            result = cho + jung + jong
    #중성이 없는 경우
    else:
        jong=''
        #초성+중성 1종약자
        if (second_handler(hgtk.letter.compose(hangul_decomposed[0], hangul_decomposed[1]))):
            result = second_handler(hgtk.letter.compose(hangul_decomposed[0], hangul_decomposed[1]))
        #1종약자 미포함
        else:
            result = cho + jung
    if result == []:
        result += '00'
    return result
```

[Figure 23] 글자를 분해하는 코드



상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

[Figure 24]는 한글을 점자로 변환시켜주는 코드이다. 입력 받은 텍스트를 2 종약자 규칙에 의거하여 먼저 실행시킨 후 점자로 변환한다. 문자 단위로 다시 분석하여 글자를 분해한 후 1 종약자 규칙을 적용시키며, 어떠한 규칙에도 해당되지 않는 글자를 2 진수의 점자 형태로 표현하도록 한다.

```
def main(text):  
    result = ""  
    text = text.split(" ")  
  
    # 이중약자 규칙 먼저 걸러줌  
    for elem in text:  
        # 이중약자 규칙 함수 호출  
        fast_result = fastest_handler(elem)  
  
        # 이중약자 규칙에 걸렸으면 해당 반환값 전체 result에 추가  
        if fast_result != False:  
            result += fast_result  
  
        # 이중약자 규칙에 안걸렸으면 문자 단위 분석 수행  
        else:  
            for hangul_letter in elem:  
                result += letter(hangul_letter)  
  
    return result  
  
print(main("양"))
```

[Figure 24] 텍스트-점자 변환 코드

3.3.1.2 Braille-To-Text

BEE Device 에서 BEE Application 으로 입력한 점자 정보를 문자로 변환하기 위한 로직의 구현 부이다. Text-To-Braille 코드를 기본 골자로 사용하고, 점자 입력 시 적용되는 추가적인 규칙은 별도로 추가해주는 방식으로 구현이 가능하다.



3.3.2 BEE Database Server

3.3.2.1 사용자 회원가입 모듈

App 화면 내에서 회원가입 기능을 통해 입력된 사용자 정보(User ID, Password, Gender, Email)를 Database 에 저장하는 기능을 수행한다.

먼저 AWS RDS 주소와 User, Password, Database name 정보의 입력을 통해 데이터베이스 접속을 요청한다. 다음으로 POST 메소드를 활용해 어플리케이션이 요청한 정보를 읽어와 해당 정보를 바탕으로 INSERT Statement 를 생성한다. 마지막으로 Statement 를 실행한 후, JSON 객체로 회원가입에 대한 결과 값을 반환하는데 이 때 회원가입에 성공했을 경우, json 객체 내 "success" 키에 true 값을 반환해주게 된다.

```
<?php
$con = mysqli_connect('beedbinstance.clo4pmigtgey.us-east-2.rds.amazonaws.com', 'devfon', 'gjgns624853', 'registration');
//안드로이드 앱으로부터 아래 값들을 받음

$userID = $_POST["userID"];
$userPassword = $_POST["userPassword"];
$userGender = $_POST["userGender"];
$userEmail = $_POST["userEmail"];

//insert 쿼리문을 실행함
$stmt = mysqli_prepare($con, "INSERT INTO USER VALUES ('$userID', '$userPassword', '$userGender', '$userEmail')");
//mysqli_stmt_bind_param($stmt, "sssss", $userGender, $userPassword, $userGender, $userEmail);
mysqli_stmt_execute($stmt);
$response = array();
$response["success"] = true;
$response["contents"] = $userPassword;
//회원 가입 성공을 알려주기 위한 부분임
echo json_encode($response);
?>
```

[Figure 25] UserRegister.php 파일 내 코드

3.3.2.2 중복 사용자 확인 모듈

App 화면 내에서 회원가입 기능을 통해 입력된 사용자 정보(User ID)와 중복된 정보가 Database 에 존재할 시, 회원 가입 불가를 판단하고 false 값을 반환해주는 기능을 수행한다.

앞선 resister 와 같은 방법으로 먼저 AWS RDS 주소와 User, Password, Database name 정보로 데이터베이스에 접속을 요청한다. 접속 이후, POST 메서드를 통해 입력된 사용자 ID 값을 가져온다. 다음으로 SELECT 문을 생성해 데이터베이스에 사용자가 입력한 ID 와 중복된 row 가 존재하는지 확인한다. 반환 값의 경우 Default 값을 true 로 지정하고, 결과 값이 존재 시에 false 를 반환하여 해당 User ID 가 사용불가라는 것을 어플리케이션 사용자에게 알린다.



```
<?php
$con = mysqli_connect('beedbininstance.clo4pmlgtgey.us-east-2.rds.amazonaws.com', 'devfon', 'gjgns624853', 'registration');
$userID = $_POST["userID"];
$stmt = mysqli_prepare($con, "SELECT userID FROM USER WHERE userID = ?");
//위에서 *로 하면 mysqli_stmt_bind_result에서 에러가 나서 정정함
mysqli_stmt_bind_param($stmt, "s", $userID);
mysqli_stmt_execute($stmt);
mysqli_stmt_store_result($stmt); //결과를 클라이언트에 저장함
mysqli_stmt_bind_result($stmt, $userID); //결과를 $userID에 바인딩함

$response = array();
$response["success"] = true;

while(mysqli_stmt_fetch($stmt)){
    $response["success"] = false; //회원가입불가를 나타냄
    $response["userID"] = $userID;
}
echo json_encode($response);
?>
```

[Figure 26] UserValidate.php 파일 내 코드

3.3.2.3 사용자 로그인 모듈

App 화면 내에서 로그인 기능을 통해 입력된 사용자 정보(User ID, Password) 가 Database 에 존재하는지 확인하는 로그인 기능을 수행한다.

앞선 방법과 같이, 먼저 AWS RDS 주소와 User, Password, Database name 정보로 데이터베이스에 접속을 요청한다. POST 메서드를 사용해 사용자가 입력한 User ID와 Password 정보를 가져온 후, SELECT 문을 수행해 Database 에 해당 정보와 일치하는 데이터가 있는지 판단한다. Default 값으로는 false 를 설정하고, 사용자가 입력한 User ID와 Password 정보에 해당하는 row 가 있을 시 True 값을 반환하여 해당 로그인이 성공했음을 true 값으로 반환해준다.

```
<?php
$con = mysqli_connect('beedbininstance.clo4pmlgtgey.us-east-2.rds.amazonaws.com', 'devfon', 'gjgns624853', 'registration');
//안드로이드 앱으로부터 아래 값들을 받음
$userID = $_POST["userID"];
$userPassword = $_POST["userPassword"];
$stmt = mysqli_prepare($con, "SELECT userID FROM USER WHERE userID = ? AND userPassword = ?");
mysqli_stmt_bind_param($stmt, "ss", $userID, $userPassword);
mysqli_stmt_execute($stmt);
mysqli_stmt_store_result($stmt);
mysqli_stmt_bind_result($stmt, $userID);
$response = array();
$response["success"] = false;
while(mysqli_stmt_fetch($stmt)){
    $response["success"] = true;
    $response["userID"] = $userID;
}
echo json_encode($response);
?>
```

[Figure 27] UserLogin.php 파일 내 코드



4. 개발환경

시청각장애인 의사소통 보조 시스템 BEE 의 개발에 있어 OS 로는 Ubuntu 가 사용되고, Tool 로는 AWS EC2, AWS Lambda, PyCharm, Android Studio 를 사용한다. 그리고 회원정보를 담기 위한 데이터베이스로는 AWS RDS 를 사용한다. 마지막으로 개발 언어는 C, Java, Python, PHP 를 사용한다.

4.1 OS (Ubuntu)

우분투는 데비안 GNU/리눅스를 기반으로 만들어졌으며 고유한 데스크탑 환경을 사용하는 리눅스 배포판이다. 개인용, 데스크탑 환경에 최적화되도록 개발되고 있고, 리눅스의 특징을 그대로 물려 받아 자유 소프트웨어에 기반하기 때문에 누구나 무료로 사용이 가능하다.

4.2 Tool & Utility

4.2.1 AWS EC2

Amazon Elastic Computer Cloud (Amazon EC2)는 AWS 클라우드에서 확장식 컴퓨팅을 제공한다. 개발자가 더 쉽게 웹 규모의 클라우드 컴퓨팅 작업을 할 수 있게 설계됐으며, 간편하게 필요한 용량을 얻고 구성할 수 있다. 또한 새로운 서버 인스턴스를 획득하고 부팅하는데 필요한 시간이 몇 분 걸리지 않으므로 요구 사항 변화에 신속하게 대처가 가능하다.

4.2.2 AWS Lambda

AWS Lambda 는 서버에 대한 걱정 없이 코드 실행이 가능하고 사용한 컴퓨팅 시간에 대해서만 비용을 지불하는 서버리스 코드이다. Lambda 로 작성한 코드는 다른 AWS 서비스에서 코드를 자동으로 Trigger 하도록 설정하거나 웹 또는 모바일 앱에서 직접 코드를 호출할 수 있다.

4.2.3 PyCharm

PyCharm 은 JetBrains 에서 제작한 Python 용 IDE 이다. 코드를 작성하고 수정할 수 있는 Editor 이며, IntelliJ IDEA 에 기반을 두고 있다. 현용 Python 개발 툴 중에서는 가장 높은 완성도를 지니고 있어 널리 사용되고 있다.

4.2.4 Android Studio

Android Studio 는 Android 개발을 위한 공식 IDE 이다. 때문에 풍부한 코드 편집, 디버깅, 테스트 및 프로파일링 도구를 비롯한 맞춤형 도구를 Android 개발자에게 제공한다. 해당 IDE 는 IntelliJ IDEA 기반으로, 코딩 및 실행 워크플로에서 가장 빠른 소요 시간을 제공한다. 본 서비스에서는 안드로이드 어플리케이션을 개발하기 위한 언어로 Java 를 사용한다.

4.2.5 Database - AWS RDS

AWS RDS 는 클라우드에서 관계형 데이터베이스를 쉽게 설치, 운영 및 확장할 수 있는 웹 서비스이다. RDS 는 표준 관계형 데이터베이스를 위한 경제적이고 크기 조절이 가능한 용량을 제공하고, 공통 데이터베이스 관리 작업을 한다. 또한 여러 데이터베이스 인스턴스 유형을 제공하며, 본 프로젝트에서는 MySQL 을 사용한다.

4.4 Programming Language

4.4.1 C

본 프로젝트의 아두이노 동작을 위해서는 C 언어 (C++) 기반을 사용한다. C 컴파일러는 avr-gcc 를 사용하기 때문에 avr-gcc 가 제공하는 많은 C 언어의 표준라이브러리 함수를 사용할 수 있다.

4.4.2 Java

본 프로젝트의 안드로이드 개발에 있어서는 프로그래밍 언어로 Java 를 사용한다. 자바는 객체 지향 프로그래밍 언어이고, 웹 어플리케이션 및 모바일 기기용 소프트웨어 개발에 널리 사용된다.

4.4.3 Python

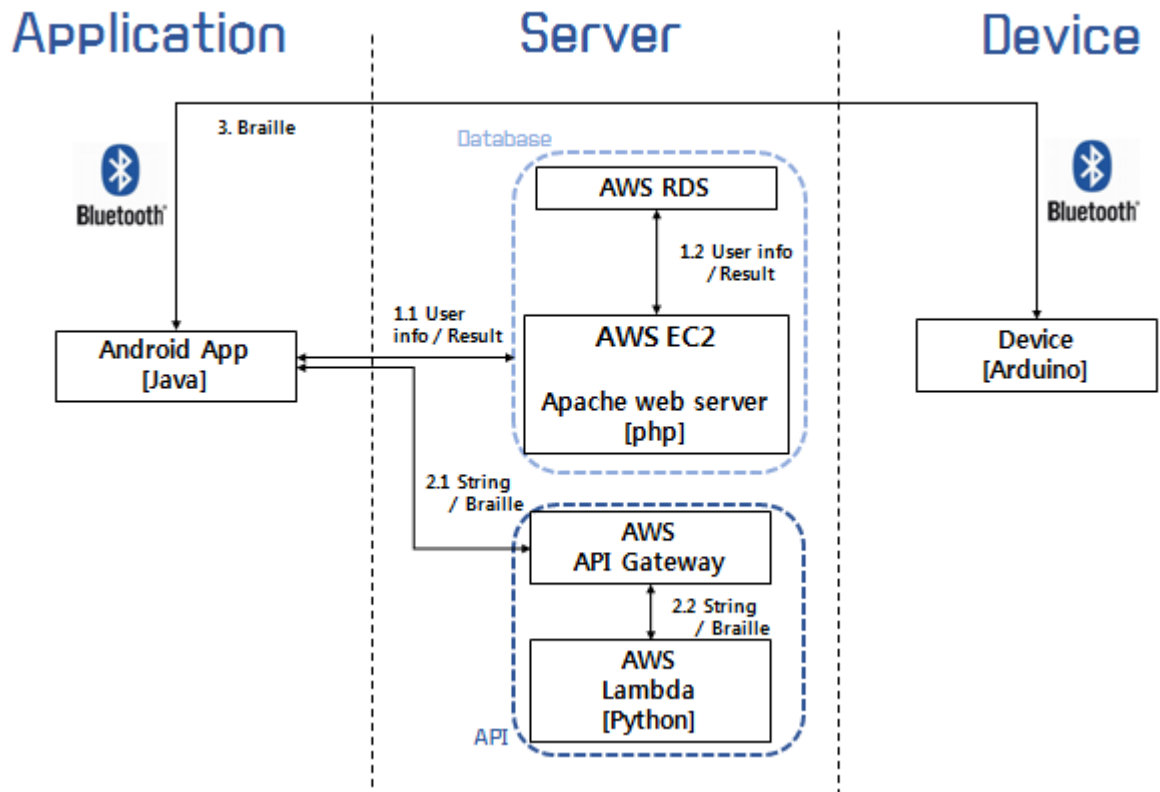
본 프로젝트에서 점자-문자 간 변환 로직을 수행하는 코드는 AWS Lambda 에 Python 언어로 등록된다. Python 은 간단하고 쉬운 문법과 빠른 실행 속도로 개발 기간을 단축시킬 수 있다.

4.4.4 PHP

PHP 는 서버 측에서 실행되는 프로그래밍 언어로 데이터베이스와 상호작용하며 데이터를 저장하고 표현한다. 따라서 웹프로그래밍을 위한 높은 생산성을 제공하는 언어라 할 수 있다.

5. 기능 동작

5.1 Dataflow



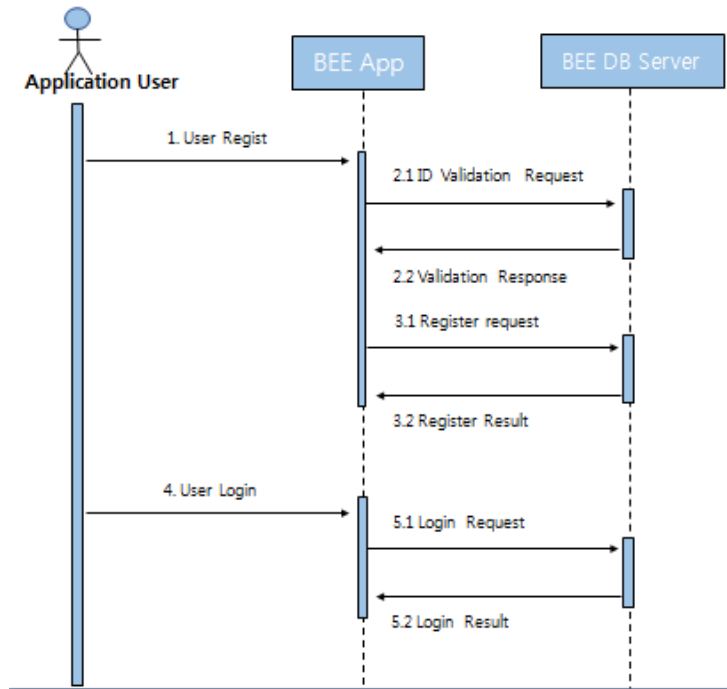
[Figure 28] BEE 서비스 데이터 플로우

시청각장애인 의사소통 보조시스템 BEE의 전체적인 Data Flow는 [Figure 28]와 같다. End-to-End 방식의 서비스이기 때문에 양 끝 단에는 각각 Application과 Device가 위치하고, 둘의 통신을 돕는 API Server와 Database Server가 그 사이에 위치해 데이터 정보의 전송을 수행한다.



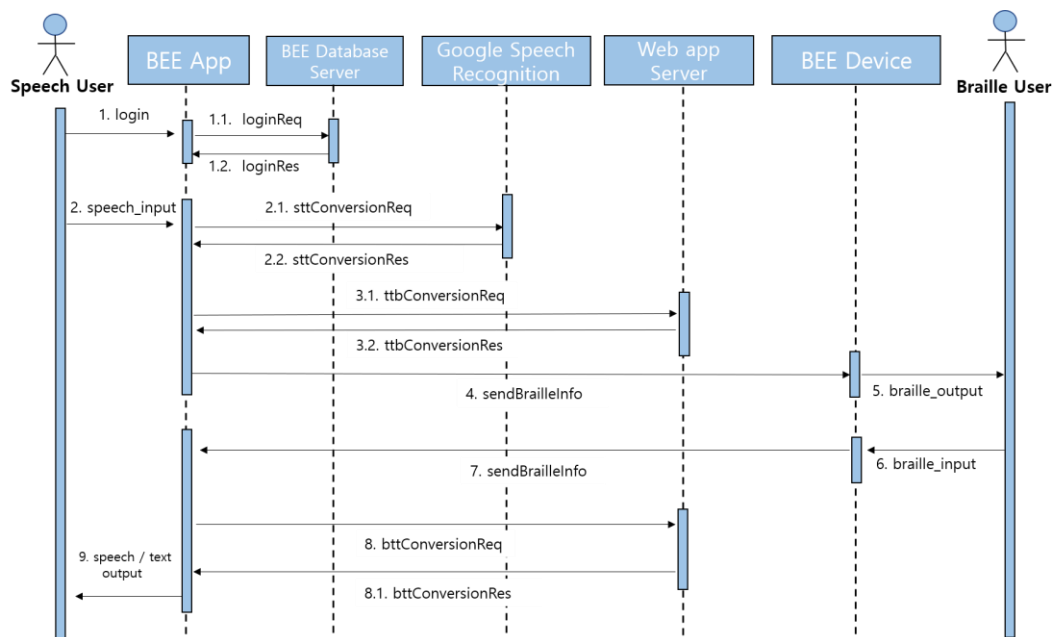
5.2 Sequence Diagram

5.2.1 Sign up & Log-in sequence



[Figure 29] 사용자가 Application 에서 회원가입/로그인 기능을 수행하는 시퀀스 다이어그램

5.2.2 BEE Application – BEE Device communication sequence



[Figure 30] Application – Device 간 소통을 위한 시퀀스 다이어그램



6. 자체 테스트 방안

BEE 서비스의 자체 테스트는 다음과 같은 사항을 토대로 수행될 것이다. 각 단계별 시험 방법 및 절차는 아래와 같다.

6.1 어플리케이션 자체 시험

- Android 어플리케이션의 다운로드가 잘 수행되는지 확인
- 지정한 버전 이상의 Android 운영체제에서 동작하는지 확인
- 어플리케이션의 UI 화면이 깨지지 않는지 확인

6.2 어플리케이션과 웹 서버 간의 시험

- 회원 가입을 위해 사용자가 어플리케이션 폼을 이용해 입력한 정보를 웹 서버가 연동된 데이터베이스에 저장할 수 있는지 확인
- 데이터베이스에 이미 저장되어 있는 정보를 사용자가 입력하여 로그인을 요청했을 때, 서버가 데이터를 조회하여 해당 데이터가 없다면 로그인을 거절하고, 조회한 정보와 같은 데이터가 있으면 로그인을 처리하는지 확인
- 데이터베이스에 이미 저장되어 있는 ID를 사용자가 입력하여 회원 가입을 요청했을 때, 서버가 데이터를 조회하여 해당 데이터가 있다면 가입을 거절하고, 없다면 가입을 처리하는지 확인
- 로그인 상태가 계속 유지될 수 있는지 확인

6.3 어플리케이션과 디바이스 간의 시험

- 블루투스 통신을 통해 어플리케이션과 디바이스를 서로 연동될 수 있는지 확인
- 블루투스 통신의 연결이 디바이스 점자 입력 시에 끊김이 생기지 않는 지 확인
- 어플리케이션에서 송신한 정보가 디바이스에서 정확히 출력이 되는지 확인
- 디바이스에서 송신한 정보가 어플리케이션에서 정확히 출력이 되는지 확인



7. 향후 프로젝트 적용 방안

- 기존 보조기기보다 가격을 대폭 낮춰서 구매력이 낮은 시·청각장애인들에게도 접근성을 높여 근본적인 의사소통 문제를 해결하고자 한다.
- 음성, 점자, 텍스트 모두 변환 가능해 장애인과 장애인간의 의사소통 뿐만 아니라 장애인과 비장애인과 소통에도 활용이 가능하다.
- 기존에 사용이 어려웠던 스마트 디바이스(e.g. 노트북, 스마트폰, etc.)에 본 프로젝트의 기술을 추가적으로 탑재하여 장애인들이 편의를 누릴 수 있게 한다.

8. 기대 효과

시청각복합장애인은 측수화와 점화를 통해 서로 소통한다. 그러나 측수화와 점화는 한국어로 정해진 체계가 없고, 한국에서 구사할 수 있는 사람도 많지 않아 의사소통에 차질이 있다.

비장애인과 의사소통의 경우 보조기기 없이는 불가능해 보조기기의 사용이 불가피한데, 기존의 시청각장애 보조기기의 경우 가격대가 고가에 형성 되어있고 수리 비용도 만만치 않다. 본 프로젝트에서는 시중에 판매되는 시청각장애 보조기기보다 비교적 저렴한 가격에 공급할 수 있는 기기를 개발 예정이다.

기존에 판매되는 기기는 음성을 직접 텍스트화 해야 하므로 시·청각장애인과 비장애인간의 즉각적인 소통에 한계가 있다. 본 프로젝트는 이와 같은 문제점을 개선하여 Application 을 통해 음성 데이터를 입력 받고 즉시 출력하므로 실시간 소통이 가능하다.

궁극적으로 실시간 소통이 가능한 저가형 양방향 의사소통 보조 시스템을 구축하여 시·청각장애인들의 근본적인 불편 해소와 원활한 의사소통 환경을 구축하는데 기여하는 데 목적이 있다.

더 나아가 본 프로젝트의 프로토타입은 향후 소형화를 통해 스마트 device(e.g.노트북, 스마트폰, etc.)에 기술을 추가적으로 탑재하여 장애인들이 더 많은 생활 편의를 누릴 수 있을 것으로 기대한다.



상세설계서: BEE (Be your Eyes and Ears), 시청각장애인 의사소통 보조 시스템

9. 프로젝트 세부추진계획 및 세부일정

주차 내용	4 월				5 월				6 월		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
아이디어 회의 및 기술 동향 조사											
사업계획서 작성											
개발장비 조사											
요구사항 정의서 작성											
서버 생성											
안드로이드 앱 UI 설계											
안드로이드 앱 UI Activity 설계											
안드로이드와 Google Speech API 연동											
서버와 안드로이드 앱 연동											
Arduino 스케치 작성											
Arduino 점자 입출력부 제작											
Arduino 와 안드로이드 앱 Bluetooth 연동											
웹 서버 내 점자-텍스트 변환 로직 구현											
안드로이드 앱 세부 기능 구현											
통합 테스트 및 오류 수정											
최종 보고서 작성											

[Table 3] 프로젝트 세부일정