

FALA COMIGO

Abra o Kodular

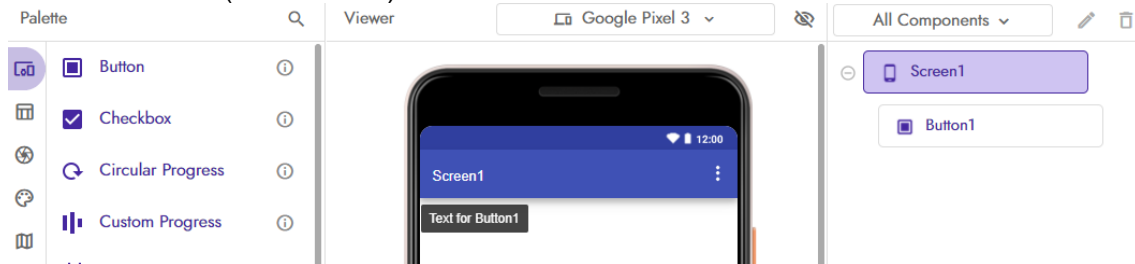
Create Apps

Inicie um novo projeto

Nomeie o projeto de “FaleComigo” (sem espaços) e clique em OK.

Adicionar um botão

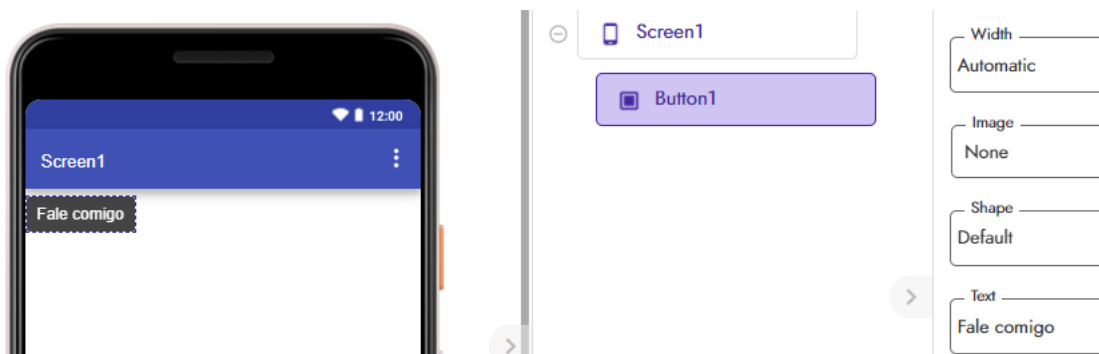
Clique e segure sobre a palavra "Button" (botão) na **Palette** (paleta) e solte o botão lá na tela “Viewer” (visualizador).



Alterar o texto do botão

No painel de **Properties** (Propriedades), altere o texto do seu Button (botão).

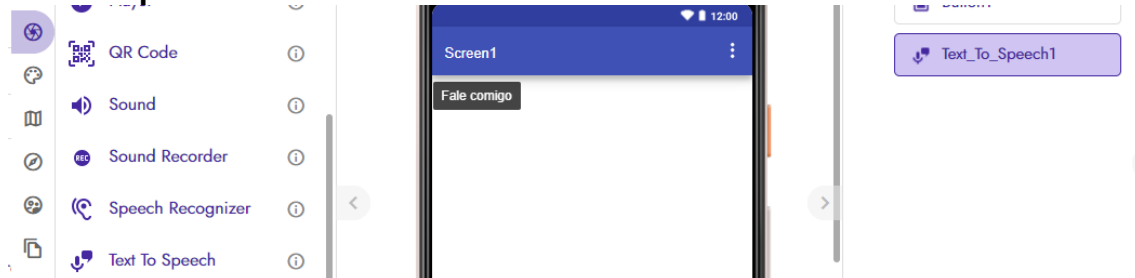
Digite "Fale Comigo" (ou o que preferir).



Adicionar um componente “Text-to-Speech” (texto de discurso) ao seu app

No menu **Media** (mídia), clique e arraste o componente TextToSpeech. Solte-o no Viewer (visualizador).

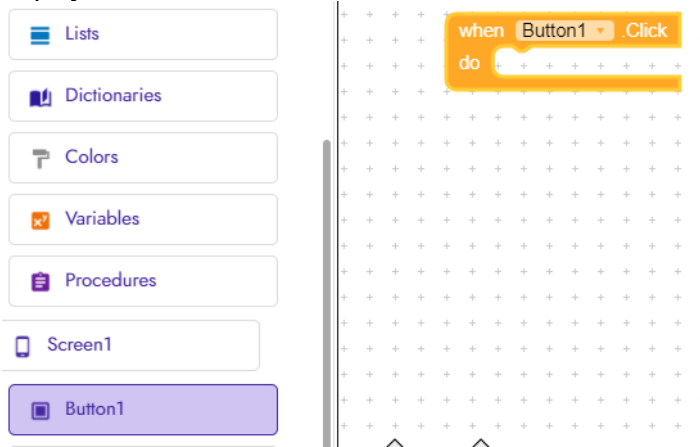
Passo a passo



Mude para o Editor de “Blocks” (Blocos)

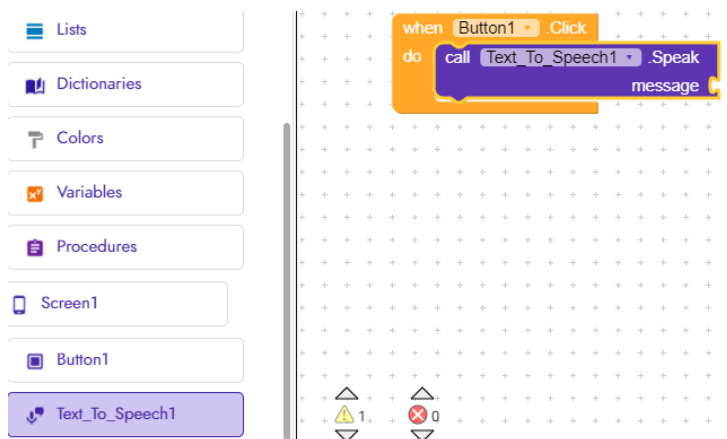
Clique em **Blocks**

Em **Blocks** (blocos) ao lado esquerdo da tela, clique em “Button1” (botão1), em seguida, clique – arraste e solte o primeiro bloco (*when Button1 .Click do*) para o espaço de trabalho.



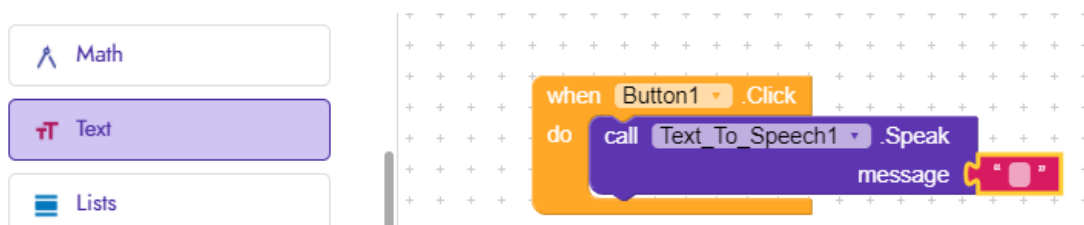
Programar a ação “TextToSpeech”

Clique em **TextToSpeech1**, arraste o bloco (*call TextToSpeech1 .Speak message*) para o espaço de trabalho.

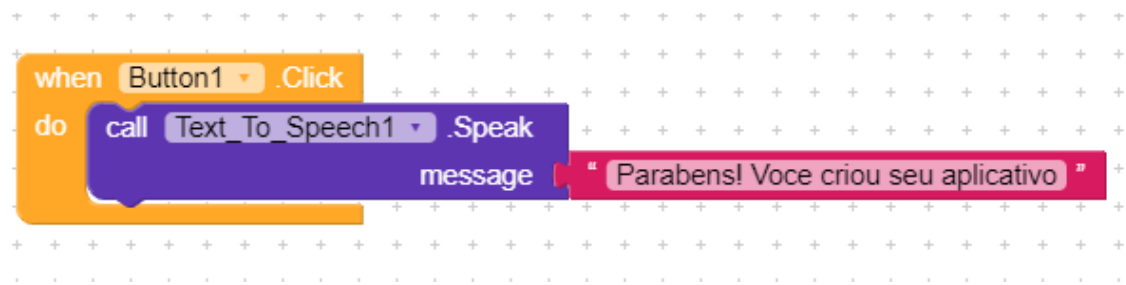


Preenchendo a “tomada” de mensagem no bloco TextToSpeech.Speak

Clique em **Text** (texto) ainda ao lado esquerdo da tela, arraste um bloco de texto (no caso, o primeiro) e conecte-o na tomada denominada “message” (mensagem) do último bloco roxo que você adicionou. Assim:



Clique no bloco de texto e digite "Parabéns! Você criou o seu aplicativo."



Rode e execute seu aplicativo

Volte para a guia “Designer”

Clique em **Designer** no canto direito do site. Agora vamos fazer o dispositivo dizer o que quiser!

Adicionando uma “TextBox” (caixa de texto)

Na gaveta **User Interface**, localizada ao lado esquerdo da tela, arraste uma **TextBox** e coloque-a acima do botão “Fale Comigo” que já está na tela.



Obtenha o texto que é digitado no TextBox

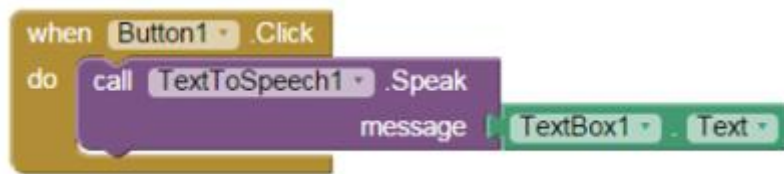
Na guia, **Blocks** – Clique na propriedade de texto “TextBox1” ao lado esquerdo da tela. Selecione entre os blocos verdes o bloco (*Textbox1.Text*) – sendo assim, tudo o que é digitado na caixa de texto pelo usuário será falado pelo seu app –



Definindo o evento de clique de botão para fazer com que seja falado o texto que está na “Caixa de Texto”

Retire/Desencaixe a sua mensagem de "Parabéns ..." e conecte o bloco “TextBox1.Text” no lugar. Caso não for mais utilizar este bloco rosa com a sua mensagem, você pode descartar clicando e arrastando-o para a lixeira.



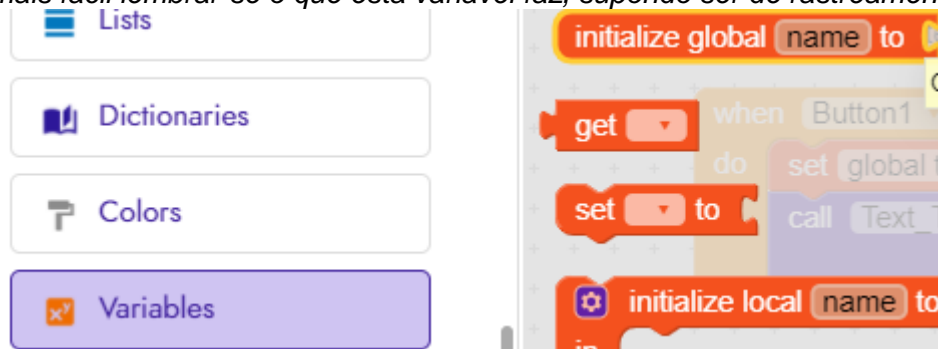


Salvando o texto como uma variável

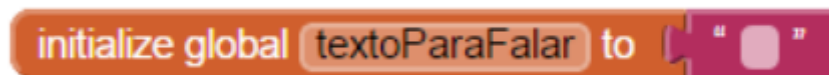
O texto que o app vai falar agora é variável, ou muda com o uso do aplicativo. Podemos citar a variável, clicando sobre **name** (nome) na parte do bloco após arrastar-lo para o espaço de trabalho.

Clique em **Variables** (variáveis) ao lado esquerdo da tela e arraste para o espaço de trabalho o bloco (*initialize global name to*) – como mostra a imagem abaixo.

Nesse caso, vamos nomear esta variável de "textoParaFalar" (no lugar de **name**)
As variáveis devem ser sempre nomeadas de uma forma significativa para que, se caso você voltar a trabalhar com este app depois de algum tempo, por exemplo, será mais fácil lembrar-se o que esta variável faz, supondo ser de rastreamento.



Cada variável tem que ter um valor para começar. Uma vez que esta variável estiver armazenando texto, vamos iniciá-la com um texto em branco. Portanto, clique em **Text** e arraste o primeiro bloco (vazio) para o espaço de trabalho e encaixe em sua variável, que por sua vez, deve ficar como mostra a figura abaixo:



Então, como vamos usar a variável? A atribuição original da mensagem era a seguinte:

Message (mensagem) > TextBox1.Text

Já que estaremos utilizando a variável "textoParaFalar" para a mensagem agora, precisamos substituir "TextBox1.Text" com a variável e atribuir o valor "TextBox1.Text" à variável. Cada vez que o botão for clicado, o valor da variável será atualizado, e a mensagem correta é passada para **TextToSpeech**. Sendo assim:

textoParaFalar > TextBox1.Text

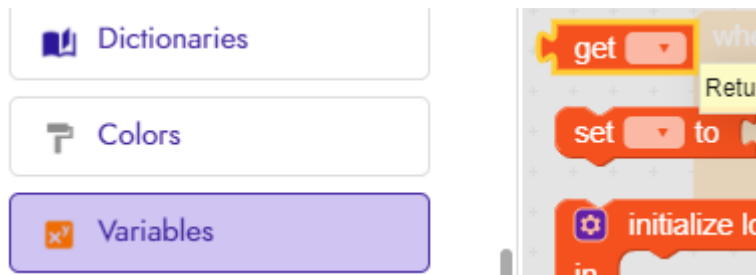
Message > textoParaFalar

Clique em Variables / get e clique na setinha que ira aparecer

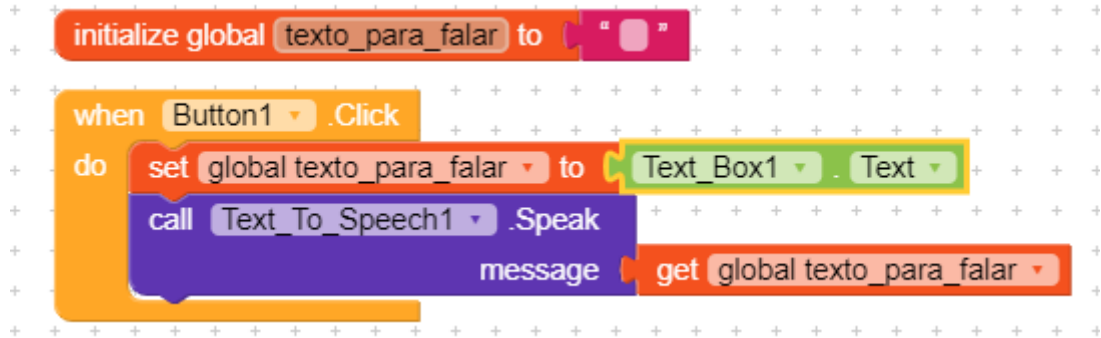
global_texto_para_falar

Clique em Variables / set to e clique na setinha que ira aparecer

global_texto_para_falar



Enfim, a junção de seus blocos deve ficar parecida com esta:



Teste o seu app! Ele deverá mostrar uma caixa de texto (para você digitar o que deseja) e um botão “Fale Comigo” conforme criado, para ele falar o que for digitado.