

Desenvolvimento de um módulo de reconhecimento de voz para a *game engine Godot*

Leonardo Pereira Macedo

Orientador: Prof. Dr. Marco Dimas Gubitoso

Bacharelado em Ciência da Computação
Instituto de Matemática e Estatística
Universidade de São Paulo

12 de novembro de 2017

- Evolução e sofisticação de jogos eletrônicos (*games*)
- Surgimento das ***game engines***: *frameworks* voltados para facilitar o desenvolvimento total ou parcial de jogos
 - Exemplos: *Unreal Engine*, *Unity*, *Godot*

- Evolução e sofisticação de jogos eletrônicos (*games*)
- Surgimento das ***game engines***: *frameworks* voltados para facilitar o desenvolvimento total ou parcial de jogos
 - Exemplos: *Unreal Engine*, *Unity*, *Godot*
- **Reconhecimento de voz** vem ficando cada vez mais integrado em nosso dia a dia
 - Autenticação de usuário, realização de buscas na Internet, etc.

- Evolução e sofisticação de jogos eletrônicos (*games*)
- Surgimento das ***game engines***: *frameworks* voltados para facilitar o desenvolvimento total ou parcial de jogos
 - Exemplos: *Unreal Engine*, *Unity*, *Godot*
- **Reconhecimento de voz** vem ficando cada vez mais integrado em nosso dia a dia
 - Autenticação de usuário, realização de buscas na Internet, etc.

Por que não fazer um trabalho que junte ambos os temas?

Introdução

Objetivo do trabalho

Objetivo

Desenvolver um módulo (“*plugin*”) de reconhecimento de voz para a *game engine Godot*, demonstrando depois seu uso com um jogo simples

Introdução

Objetivo do trabalho

Objetivo

Desenvolver um módulo (“*plugin*”) de reconhecimento de voz para a *game engine Godot*, demonstrando depois seu uso com um jogo simples

Pergunta: Por que escolher *Godot*?

Introdução

Objetivo do trabalho

Objetivo

Desenvolver um módulo (“*plugin*”) de reconhecimento de voz para a *game engine Godot*, demonstrando depois seu uso com um jogo simples

Pergunta: Por que escolher *Godot*?

Resposta: Porque *Godot* é uma *game engine* de **código aberto**!

Reconhecimento de Voz

Definição e componentes básicas

Definição

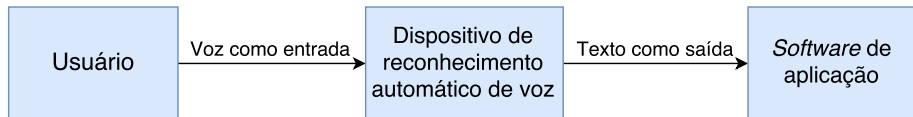
Reconhecimento automático de voz é um campo voltado ao desenvolvimento de técnicas para que computadores possam captar, reconhecer e traduzir a linguagem falada para texto

Reconhecimento de Voz

Definição e componentes básicas

Definição

Reconhecimento automático de voz é um campo voltado ao desenvolvimento de técnicas para que computadores possam captar, reconhecer e traduzir a linguagem falada para texto



Desenvolvimento de um módulo de reconhecimento de voz para a *game engine Godot*

Leonardo Pereira Macedo

Orientador: Prof. Dr. Marco Dimas Gubitoso

Bacharelado em Ciência da Computação
Instituto de Matemática e Estatística
Universidade de São Paulo

12 de novembro de 2017