

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

Leonardo Pereira Macedo
Orientador: Prof. Dr. Marco Dimas Gubitoso

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*
- 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?

- 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?

- 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

Para atingirmos o objetivo, precisamos:

- 1 Estudar a teoria básica por trás de reconhecimento de voz
- 2 Aprender a usar uma biblioteca que implemente reconhecimento de voz
- 3 Entender um pouco da arquitetura de *Godot*
- 4 Implementar o módulo de reconhecimento de voz
- 5 Criar um simples jogo, usando o módulo, através de *Godot*

Objetivo

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

Para atingirmos o objetivo, precisamos:

- 1 Estudar a teoria básica por trás de reconhecimento de voz
- 2 Aprender a usar uma biblioteca que implemente reconhecimento de voz
- 3 Entender um pouco da arquitetura de *Godot*
- 4 Implementar o módulo de reconhecimento de voz
- 5 Criar um simples jogo, usando o módulo, através de *Godot*

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

Leonardo Pereira Macedo
Orientador: Prof. Dr. Marco Dimas Gubitoso

Instituto de Matemática e Estatística
Universidade de São Paulo

12 de novembro de 2017