

## **MÓVILES**

Tema: Conversión de la voz a texto

Para el desarrollo de la aplicación, crear un nuevo proyecto en Android Studio y copiar los siguientes párrafos de código en los archivos correspondientes del proyecto.

## N.T. . . . . . . . .

## MainActivity.java

```
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
import android.speech.RecognizerIntent;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.util.Log;
import android.view.View;
import android.widget.*;
import java.util.*;
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    private TextView jtv;
    private ImageButton jib;
    private final int RCODE = 28;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle b) {
        super.onCreate(b);
        setContentView(R.layout.activity main);
        jtv = findViewById(R.id.xtv);
        jib = findViewById(R.id.xib);
        jib.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            public void onClick(View v) {
                oyeVoz();
        });
    }
    private void oyeVoz(){
        Intent intent = new Intent(RecognizerIntent.ACTION RECOGNIZE SPEECH);
        intent.putExtra(RecognizerIntent.EXTRA LANGUAGE MODEL,
RecognizerIntent.LANGUAGE MODEL FREE FORM);
        intent.putExtra(RecognizerIntent.EXTRA LANGUAGE, Locale.getDefault());
        if (intent.resolveActivity(getPackageManager()) != null){
            startActivityForResult(intent, RCODE);
        } else{
            Log.e("ERROR", "Su móvil no permite la entrada de voz");
    @Override
    protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent data) {
        super.onActivityResult(requestCode, resultCode, data);
        if (requestCode == RCODE && resultCode == RESULT OK && data != null) {
            ArrayList<String>
                                                         result
data.getStringArrayListExtra(RecognizerIntent.EXTRA RESULTS);
            jtv.setText(result.get(0));
    }
}
```

1



## activity main.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout</pre>
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout width="match parent"
    android:layout height="match parent"
    android:background="#57FFEB3B"
    tools:context=".MainActivity">
    <TextView
        android:id="@+id/xtv"
        android:layout width="0dp"
        android:layout height="50dp"
        android:background="#E3BEBE"
        android:text="@string/titulo"
        app:layout constraintBottom toBottomOf="parent"
        app:layout constraintEnd toEndOf="parent"
        app:layout constraintHorizontal bias="0.544"
        app:layout constraintStart toStartOf="parent"
        app:layout constraintTop toTopOf="parent"
        app:layout constraintVertical bias="0.001" />
    <ImageButton</pre>
        android:id="@+id/xib"
        android:layout width="100dp"
        android:layout height="100dp"
        android:layout marginBottom="176dp"
        android:scaleType="fitStart"
        app:layout constraintBottom toBottomOf="parent"
        app:layout constraintEnd toEndOf="parent"
        app:layout constraintHorizontal bias="0.498"
        app:layout constraintStart toStartOf="parent"
        app:srcCompat="@drawable/baseline mic 24" />
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
_____
strings.xml
    <string name="app name">MiVoz a Texto</string>
    <string name="titulo">Digite el botón y diga algo...</string>
</resources>
baseline mic 24.xml
<!-- Este es el símbolo de micrófono -->
<vector xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"</pre>
    android:width="24dp"
    android:height="24dp"
    android:viewportWidth="24"
    android:viewportHeight="24"
    android:tint="?attr/colorControlNormal">
  <path
```

android:fillColor="@android:color/white"



android:pathData="M12,14c1.66,0 2.99,-1.34 2.99,-3L15,5c0,-1.66 -1.34,-3 -3,-3S9,3.34 9,5v6c0,1.66 1.34,3 3,3zM17.3,11c0,3 -2.54,5.1 -5.3,5.1S6.7,14 6.7,11L5,11c0,3.41 2.72,6.23 6,6.72L11,21h2v-3.28c3.28,-0.48 6,-3.3 6,-6.72h-1.7z"/> </vector>





Figura 1. Digitar una vez el botón.

Figura 2. Hablar algunas palabras y decir su nombre.

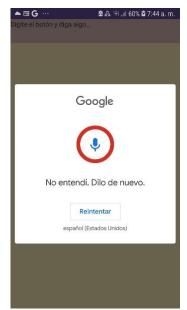




Figura 3. Repetir si la voz no es legible.

Figura 4. El texto muestra la conversión.

**NOTA**. Generar un reporte AlumnoVozAtextoGrupo.zip de la ejecución de la aplicación e incluir el archivo de grabación de la voz obtenido al convertirlo en texo. Enviarlo al sitio indicado por el profesor.