

Práctica: Reconocimiento de voz

Nombre: Aram Pérez Dios  
Correo: alu0101244488@ull.edu.es  
Universidad: Universidad de La Laguna Asignatura: Interfaces Inteligentes Grupo: PE102

Introducción

En esta práctica se requería implementar dos herramientas que nos proporciona Unity. La primera llamada **KeywordRecognizer** y la segunda **DirectionRecognizer**. Esta primera nos permite reconocer palabras especificadas mientras que la segunda nos permite escuchar lo que nos dice la persona y transcribirlo.

Keyword Recognizer

La primera herramienta se ha implementado mediante la implementación de un pequeño juego. En este la persona tiene como palabras clave **Arriba, Abajo, izquierda y derecha**. Al nombrar alguna de estas palabras se lanza al evento en el cual, dependiendo de la palabra nombrada, el jugador se moverá acorde. En caso de colisión, se lanzará un evento OnTrigger con el que se parará la ejecución del KeywordRecognizer. De la misma manera, existirá una UI con la función de comenzar o finalizar esta acción.

Dictation Recognizer

El caso de Keyword Recognizer muestra en un elemento de UI la transcripción reconocida como la hipótesis mediante un evento. Además cuenta con otros tres eventos a implementar para el dictado reconocido y casos de error. Cuenta a su vez con elementos de interfaz de usuario para su inicialización y finalización.

Otros elementos

Además de un script para KeywordRecognizer y DictationRecognizer, también se cuentan con scripts para detectar las colisiones y para a KeywordRecognizer y otro script en el que se almacenan todos los eventos onclick de la UI para inicializar ambas herramientas por separado y sus respectivos eventos para finalizarlos (cada uno con su stop() y su dispose()).

Muestra de la ejecución del juego

En el siguiente gif se puede observar una ejecución del entorno empleando todas las acciones que se pueden llevar a cabo:

