

## 주빵빵 작품 \_ 착한말 나쁜말 분류





## 변수

#	변수 이름	사용 가능 오브젝트	기본값	최솟값	최댓값	변수 노출
1	음성인식 값	전체	0			보이기

## 시작화면



오브젝트	속성	코드
<div>분류하기</div> <div>시작하기1</div>	X -9.96 Y 1.44 크기 103.5 이동 방향(°) 0° 방향(°) 90°	0
<div>시작 버튼</div>	X -9.81 Y -67.52 크기 68.3 이동 방향(°) 0° 방향(°) 90°	<div>오브젝트를 클릭했을 때</div> <div>설정화면 ▾ 시작하기</div>
<div>나쁜말, 착한말</div>	X -9.96	0

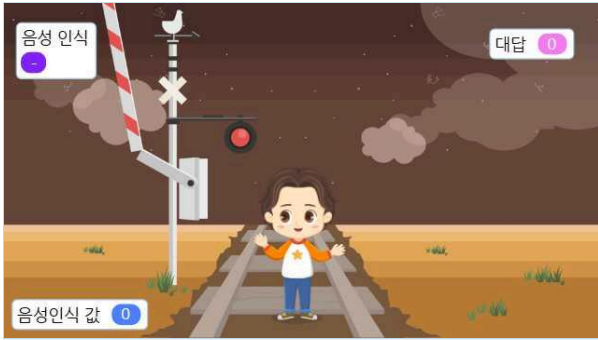
오브젝트	속성	코드
 시작하기	Y 53.59 크기 149.3 이동 방향(°) 0° 방향(°) 90°	
 거실(3)	X 0 Y 0 크기 375.0 0 이동 방향(°) 0° 방향(°) 90°	

## ■ 설정화면



오브젝트	속성	코드
 근육질 곰인형	X -5.93 Y -67.56 크기 100.0 이동 방향(°) 0° 방향(°) 90°	<div> <div>장면이 시작되었을 때</div> <div>나를 클릭해서 목소리를 설정해봐! 음(를) 2 초 동안 말하기 ▼</div> </div> <div> <div>오브젝트를 클릭했을 때</div> <div>대화 상대의 목소리를 선택해봐! (여성, 남성) 음(를) 묻고 대답 기다리기 ?</div> <div>만일 &lt;&lt; 대답 = 여성 또는 &gt;&gt; 대답 = 남성 &gt;&gt; (이)라면</div> <div>대화화면 ▼ 시작하기</div> <div>아니면</div> <div>잘못된 입력이야! 음(를) 2 초 동안 말하기 ▼</div> </div>
 [묵음] 게임 배경	X 0 Y 0 크기 375.0 0 이동 방향(°) 0° 방향(°) 90°	

## 대화화면



### 오브젝트

### 속성

### 코드

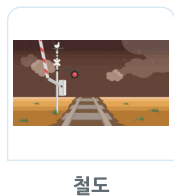


엔트리봇

X -2.61  
Y -60.51  
크기 118.6  
이동 방향 (°) 0°  
방향(°) 90°

```

[장면이 시작되었을 때]
만일 [대답] = [여성] (이)라면
  여성 목소리를 보통 속도 보통 음높이로 설정하기
  여자 모양으로 바꾸기
아니면
  만일 [대답] = [남성] (이)라면
    남성 목소리를 보통 속도 보통 음높이로 설정하기
    남자 모양으로 바꾸기
  계속 반복하기
    내가 나쁜말인지착한말인지 분류해줄게! 을(를) 말하기
    내가 나쁜말인지착한말인지 분류해줄게! 읽어주고 기다리기
    말풍선 지우기
  만일 [마이크가 연결되었는가?] (이)라면
    3 초 동안 한국어 음성 인식하기
    음성인식 값 을(를) 음성을 문자로 바꾼 값 (으)로 정하기
    음성인식 값 값 을(를) 학습한 모델로 분류하기
  아니면
    마이크를 연결해 주세요. 을(를) 말하기
    음성인식 값 값 + 은 + 분류 결과 을(를) 말하기
    음성인식 값 값 + 은 + 분류 결과 읽어주고 기다리기
  말풍선 지우기
  
```



철도

X 0  
Y 0  
크기 375.0 0  
이동 방향 (°) 0°  
방향(°) 90°