

Spis treści

Wykaz skrótów	3
1 WPROWADZENIE	4
1.1 Motywacja	4
1.1.1 Wykluczenie społeczne	4
1.1.2 Dynamiczny rozwój rynku aplikacji mobilnych	4
1.1.3 Brak gotowych rozwiązań	5
1.2 Cel pracy	5
1.2.1 Inspiracja	5
2 ANALIZA PROBLEMU	6
2.1 Nawigacja wewnątrz budynku	6
2.2 Przetwarzanie języka naturalnego	6
3 PROPOZYCJA ROZWIĄZANIA PROBLEMU	7
4 OPIS ROZWIĄZANIA	8
4.1 Architektura systemu	8
4.2 Baza danych	9
4.2.1 Opis bazy danych	9
4.2.2 Szczegółowy opis tabel	10
4.3 Interfejs użytkownika	13
4.3.1 Opis dostępnych widoków	13
4.3.2 Szczegółowe omówienie implementacji	20
5 OPIS TECHNICZNY	21
5.1 Aplikacja wit.ai	21
5.1.1 Intencje i encje	21
5.1.2 Kreator	22
6 INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA	25
7 WYNIKI TESTÓW	26
8 PODSUMOWANIE	27

Wykaz skrótów

AI	Artificial Intelligence
NLP	Natural Language Processing
API	Application Programming Interface
NLI	Natural Language Interfaces
BLE	Bluetooth Low Energy

Rozdział 1

WPROWADZENIE

Na przestrzeni ostatnich kilku dekad miał miejsce gwałtowny rozwój technologii. Przyczyniło się to do zwiększenia tempa życia każdego. Ludzie starają się optymalizować codzienne czynności, w celu odzyskania swojego czasu wolnego. W odpowiedzi na ten trend, powstaje wiele rozwiązań mających na celu usprawnienie życia codziennego ich użytkownika.

1.1 Motywacja

1.1.1 Wykluczenie społeczne

W obecnych czasach, internet jest dostępny w każdym miejscu na Ziemi. Przyczyniło się to do zwiększenia świadomości społecznej na temat inkluzywności. Produkty wypuszczane obecnie na rynek, starają się być dostępne dla każdego. Niesety to samo nie dotyczy rozwiązań i produktów dostępnych teraz na rynku. Jednym z sektorów, gdzie nie widać postępu w dostępności dla osób niepełnosprawnych jest sektor sprzedaży detalicznej. Osoby z wadami wzroku, słuchu lub ruchu nie mogą liczyć na wiele udogodnień w trakcie robienia zakupów.

1.1.2 Dynamiczny rozwój rynku aplikacji mobilnych

Smartfony (ang. *Smartphone*) są dziś w kieszeni każdego. W związku z tym, można zauważyć dynamiczny rozwój rynku aplikacji mobilnych. Firmy i deweloperzy starają się odpowiedzieć na coraz bardziej wygórowane potrzeby konsumentów.

1.1.3 Brak gotowych rozwiązań

1.2 Cel pracy

Celem pracy jest wytworzenie kompletnej aplikacji mającej na celu ułatwienie robienia zakupów. Wymagania funkcjonalne świadczące o kompletności aplikacji to:

1. Interfejs służący do nawigacji po sklepie
2. Baza danych ze sklepami, wraz z ich lokalizacją i rozkładem produktów
3. Asystent AI pomagający w obsłudze aplikacji
4. Interfejs głosowy pozwalający na obsługę aplikacji przez osobę niedowidzącą
5. System zgrywania koszyka do kodu QR w celu szybszego zakończenia zakupów

Aplikacja spełniająca powyższe wymagania ma za zadanie nie tylko usprawnić robienie zakupów przeciętnemu użytkownikowi, ale przede wszystkim ułatwić tę czynność osobom niedowidzącym i seniorom. Następnymi krokami, będą nawiązanie współpracy z klientem i komercjalizacja aplikacji. Projekt ma za zadanie rozszerzyć kompetencje autorów i pozwolić na napisanie aplikacji mającej realne szanse wejścia na rynek.

1.2.1 Inspiracja

Chęć pomocy

Rozdział 2

ANALIZA PROBLEMU

2.1 Nawigacja wewnątrz budynku

2.2 Przetwarzanie języka naturalnego

„Przetwarzanie języka naturalnego (ang. *Natural Language Processing*) to dziedzina badań i zastosowań, która eksploruje, jak komputery mogą rozumieć i manipulować naturalnym językiem w formie tekstu lub mowy w celu wykonania użytecznych zadań”

[Chowdhary(2020)]

NLP znajduje zastosowanie w różnych obszarach, takich jak tłumaczenie maszynowe, przetwarzanie tekstu, streszczanie, interfejsy użytkownika, rozpoznawanie mowy i systemy ekspertowe. W szczególności w aplikacjach handlowych NLP może poprawić wyszukiwanie informacji i interakcje z użytkownikami.

Budowanie systemów NLP obejmuje analizę na kilku poziomach:

1. Foniczny i fonologiczny: wymowa i dźwięk.
2. Morfologiczny: analiza najmniejszych jednostek językowych.
3. Syntaktyczny: struktura zdań.
4. Semantyczny: znaczenie słów i zdań.
5. Dyskursywny i pragmatyczny: kontekst i wiedza zewnętrzna (Liddy, 1998; Feldman, 1999). [Chowdhary(2020)]

Natural Language Interfaces (NLI) umożliwiają użytkownikom zadawanie pytań w języku naturalnym, co może być szczególnie przydatne w aplikacjach zakupowych, np. „Gdzie znajdę makaron?” lub „Dodaj do koszyka mleko”. W przypadku aplikacji będącej tematem pracy, NLI zostało wykorzystane również do pomocy w obsłudze aplikacji.

Rozdział 3

PROPOZYCJA ROZWIĄZANIA PROBLEMU

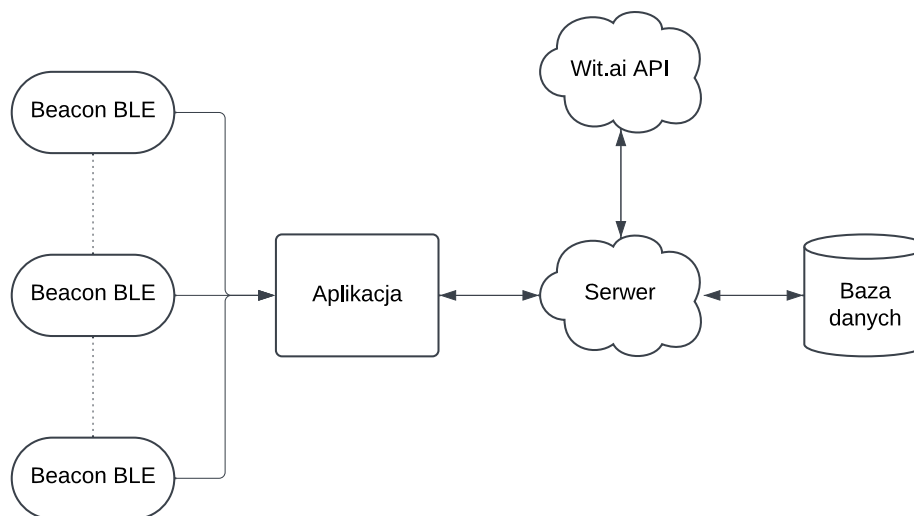
tekst

Rozdział 4

OPIS ROZWIĄZANIA

4.1 Architektura systemu

System składa się z pięciu głównych komponentów: nadajników BLE (ang. *BLE beacon*), aplikacji mobilnej, systemu Wit.ai, serwera oraz bazy danych. Grafikę przedstawiającą architekturę systemu można zobaczyć na rysunku 4.1.



Rysunek 4.1: Architektura systemu.

Aplikacja mobilna jest odpowiedzialna za odbieranie oraz przetwarzanie sygnału z nadajników. Jej zadaniem jest również interakcja z użytkownikiem i wysyłanie zapytań do serwera. Serwer przetwarza żądania użytkownika, wysyła zapytania do API (ang. *Application Programming Interface*) serwisu Wit.ai, oraz komunikuje się z bazą danych. Baza danych przechowuje dane i modyfikuje

lub udostępnia je na żądanie serwera. Komunikacja między aplikacją mobilną a serwerem odbywa się za pomocą protokołu HTTP. Serwer jest odpowiedzialny za przetwarzanie żądań użytkownika, a także za komunikację z bazą danych. Baza danych przechowuje dane o produktach, użytkownikach, koszykach, sklepach itp.

4.2 Baza danych

4.2.1 Opis bazy danych

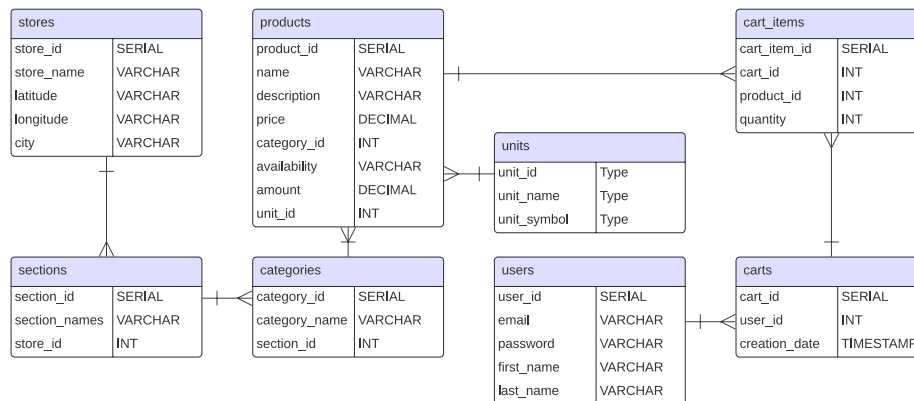
Baza danych została zaimplementowana w PostgreSQL. Wybór tej bazy danych wynika z jej wszechstronności, wydajności oraz możliwości łatwego skalowania. Baza danych przechowuje informacje o produktach, użytkownikach, koszykach oraz sklepach. Schemat bazy danych przedstawia rysunek 4.2.

Struktura bazy danych została zaprojektowana w sposób modularny, umożliwiając efektywne zarządzanie danymi dotyczącymi sklepów, użytkowników oraz produktów. Główną tabelą bazy danych jest tabela *stores*, która przechowuje informacje o sklepach, takie jak nazwa, współrzędne geograficzne oraz miasto. Związek tej tabeli z tabelą *sections* umożliwia podział sklepów na sekcje, które z kolei są przypisane do tabeli *categories*, zawierającej dane o kategoriach produktów.

Produkty są przechowywane w tabeli *products*, gdzie każdy rekord zawiera szczegóły takie jak nazwa, opis, cena, dostępność, ilość oraz jednostka miary, przechowywana w tabeli *units*. Relacje między tabelami *categories* i *products* pozwalają na przypisanie każdego produktu do konkretnej kategorii, co ułatwia organizację i wyszukiwanie danych.

Użytkownicy systemu są reprezentowani w tabeli *users*, gdzie zapisywane są ich dane personalne, takie jak imię, nazwisko, adres e-mail oraz zaszyfrowane hasło. Każdy użytkownik może posiadać wiele koszyków zakupowych, co jest odzwierciedlone w tabeli *carts*, przechowującej informacje o koszykach, takie jak data utworzenia i powiązanie z użytkownikiem. Szczegóły dotyczące zawartości koszyków są zapisane w tabeli *cart_items*, która łączy produkty z koszykami i zawiera informacje o liczbie sztuk danego produktu.

Relacje pomiędzy tabelami są realizowane za pomocą kluczy obcych, z zastosowaniem reguły ON DELETE CASCADE, co zapewnia integralność danych oraz automatyczne usuwanie powiązanych rekordów w przypadku usunięcia danych z tabel nadrzędnych. Taka organizacja umożliwia łatwe skalowanie bazy danych oraz wspiera utrzymanie spójności danych w systemie.



Rysunek 4.2: Schemat bazy danych.

4.2.2 Szczegółowy opis tabel

Tabela stores

- store_id - SERIAL PRIMARY KEY: Unikalny identyfikator każdego sklepu.
- store_name - VARCHAR(255) NOT NULL: Nazwa sklepu.
- latitude - VARCHAR(255) NOT NULL: Szerokość geograficzna określająca położenie sklepu.
- longitude - VARCHAR(255) NOT NULL: Długość geograficzna określająca położenie sklepu.
- city - VARCHAR(255) NOT NULL: Miasto, w którym znajduje się sklep.

Tabela sections

- section_id - SERIAL PRIMARY KEY: Unikalny identyfikator sekcji sklepu.
- section_name - VARCHAR(255) NOT NULL: Nazwa sekcji w sklepie.
- store_id - INT REFERENCES stores(store_id) ON DELETE CASCADE: Klucz obcy wskazujący sklep, do którego należy sekcja.

Tabela categories

- category_id - SERIAL PRIMARY KEY: Unikalny identyfikator kategorii.
- category_name - VARCHAR(255) NOT NULL: Nazwa kategorii produktów.

- `section_id` - INT REFERENCES `sections(section_id)` ON DELETE CASCADE: Klucz obcy wskazujący sekcję, do której przypisana jest kategoria.

Tabela units

- `unit_id` - SERIAL PRIMARY KEY: Unikalny identyfikator jednostki miary.
- `unit_name` - VARCHAR(50) NOT NULL: Pełna nazwa jednostki miary (np. "kilogram").
- `unit_symbol` - VARCHAR(10) NOT NULL: Skrót jednostki miary (np. "kg").

Tabela products

- `product_id` - SERIAL PRIMARY KEY: Unikalny identyfikator produktu.
- `name` - VARCHAR(255) NOT NULL: Nazwa produktu.
- `description` - TEXT: Opis produktu.
- `price` - DECIMAL(10,2) NOT NULL: Cena produktu w formacie dziesiętnym (np. 123.45).
- `category_id` - INT REFERENCES `categories(category_id)` ON DELETE CASCADE: Klucz obcy wskazujący kategorię, do której należy produkt.
- `availability` - VARCHAR(50) NOT NULL: Status dostępności produktu (np. "w magazynie").
- `amount` - DECIMAL(10,2) NOT NULL: Ilość dostępna w magazynie.
- `unit_id` - INT REFERENCES `units(unit_id)` ON DELETE CASCADE: Klucz obcy wskazujący jednostkę miary produktu.

Tabela users

- `user_id` - SERIAL PRIMARY KEY: Unikalny identyfikator użytkownika.
- `email` - VARCHAR(255) UNIQUE NOT NULL: Adres e-mail użytkownika.
- `password` - VARCHAR(255) NOT NULL: Hasło użytkownika (w formie zaszyfrowanej).
- `first_name` - VARCHAR(50) NOT NULL: Imię użytkownika.
- `last_name` - VARCHAR(50) NOT NULL: Nazwisko użytkownika.

Tabela carts

- cart_id - SERIAL PRIMARY KEY: Unikalny identyfikator koszyka.
- user_id - INT REFERENCES users(user_id) ON DELETE CASCADE: Klucz obcy wskazujący użytkownika, do którego należy koszyk.
- creation_date - TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP: Data i czas utworzenia koszyka.

Tabela cart_items

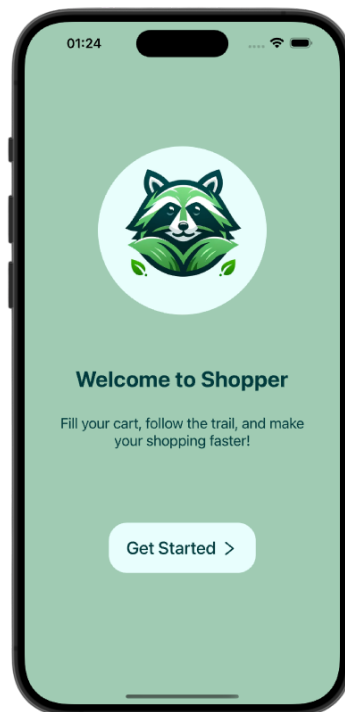
- cart_item_id - SERIAL PRIMARY KEY: Unikalny identyfikator pozycji w koszyku.
- cart_id - INT REFERENCES carts(cart_id) ON DELETE CASCADE: Klucz obcy wskazujący koszyk, do którego należy pozycja.
- product_id - INT REFERENCES products(product_id) ON DELETE CASCADE: Klucz obcy wskazujący produkt dodany do koszyka.
- quantity - INT NOT NULL: Liczba sztuk danego produktu w koszyku.

tekst

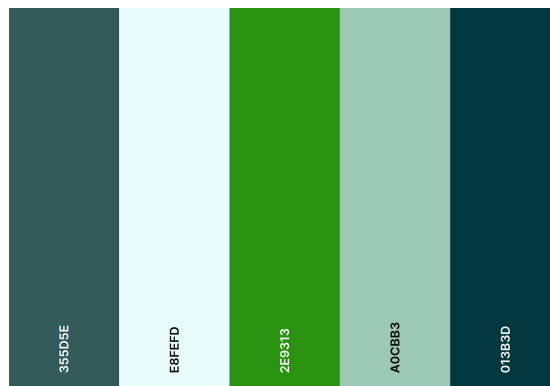
4.3 Interfejs użytkownika

4.3.1 Opis dostępnych widoków

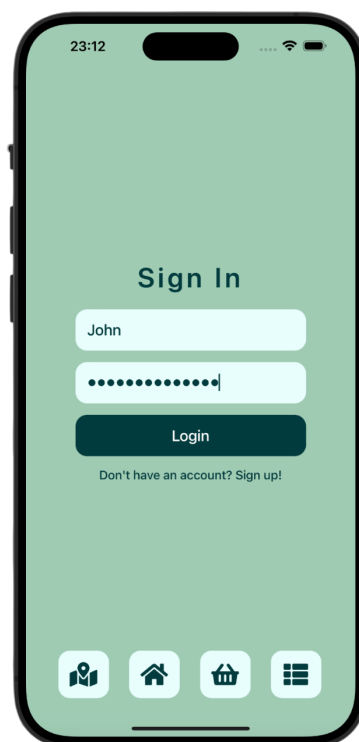
Strona tytułowa



Strona tytułowa aplikacji pełni funkcję ekranu startowego, witając odbiorcę logiem oraz hasłem zachęcającym do korzystania z aplikacji. Widnieje na niej przycisk "Get Started", który umożliwia przejście do kolejnych widoków. Jeśli eksploatator był zalogowany w ciągu ostatnich 7 dni, aplikacja przekierowuje go do widoku logowania. W przeciwnym wypadku trafia on do ekranu profilu. Całość utrzymana jest w przyjaznej stylistyce, z dominującym odcieniem zieleni oraz spójną paletą kolorów, wygenerowaną przez narzędzie DALL·E 3 od OpenAI.



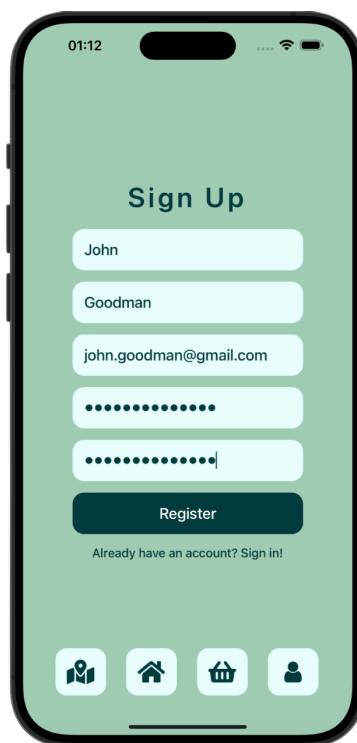
Ekran logowania



Ekran logowania umożliwia odbiorcy uwierzytelnienie w aplikacji poprzez wprowadzenie adresu e-mail oraz hasła. Jego głównym celem jest weryfikacja tożsamości eksploatatora oraz przekierowanie do dalszych widoków w zależności od wyniku logowania. Górną część widoku stanowi nagłówek "Sign In", który podkreśla cel ekranu. Środkową część zajmuje formularz składający się z dwóch pól tekstowych: jednego przeznaczonego do wprowadzania adresu

e-mail, a drugiego do hasła, z cechą ukrywania wprowadzanych znaków. Naciśnięcie przycisku "Login" uruchamia logikę, która weryfikuje tożsamość odbiorcy na podstawie danych wprowadzonych w polach tekstowych. Ponadto, widok zawiera link "Don't have an account? Sign up!", umożliwiający przejście do widoku rejestracji. Dolną część ekranu zajmuje pasek nawigacyjny z ikonami, które przenoszą do kolejnych podstron – mapy sklepów, profilu odbiorcy, kategorii produktów wybranego sklepu oraz strony tytułowej. Tylko ta ostatnia jest dostępna dla niezalogowanych użytkowników.

Rejestracja

The image shows a smartphone screen with a light green background. At the top, the status bar displays the time 01:12, signal strength, and battery level. The main heading is "Sign Up" in a dark teal font. Below it are five input fields: "First Name" with the value "John", "Last Name" with the value "Goodman", "Email" with the value "john.goodman@gmail.com", and two password fields, each with a series of dots representing masked characters. A dark teal "Register" button is positioned below the password fields. Underneath the button is a link that says "Already have an account? Sign in!". At the bottom of the screen is a navigation bar with four icons: a location pin, a house, a shopping cart, and a person silhouette.

Ekran rejestracji umożliwia nowym odbiorcom założenie konta, co jest niezbędne do korzystania z funkcji wymagających uwierzytelnienia, takich jak dodawanie produktów do koszyka czy przeglądanie sklepów na mapie. Formularz rejestracyjny składa się z kilku pól:

- Firstname i Lastname – wymagane minimum trzech znaków, by dane były wystarczająco szczegółowe.
- Email – odbiorca podaje swój adres e-mail, który jest weryfikowany pod kątem poprawności formatu (obecność znaku "@" oraz domeny).

- Password i Repeat password – hasło musi mieć co najmniej osiem znaków i być identyczne w obu polach. Dodatkowo, tekst wprowadzony w tych polach jest ukrywany, aby zapewnić prywatność.

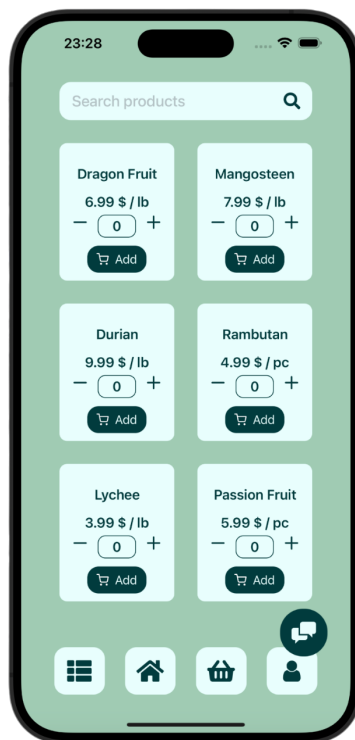
Po wypełnieniu formularza, należy wcisnąć guzik "Register", po którym odbywa się walidacja danych. W przypadku spełnienia warunków wpisanych pól, nowy użytkownik, wraz z koszykiem jest rejestrowany w bazie danych. Po zakończeniu rejestracji następuje automatyczne zalogowanie, a imię oraz ID są zapisywane w lokalnej pamięci urządzenia, w bezpieczny sposób, aby dane nie trafiły w niepowołane ręce. Pozwala to na sprawne obsłużenie mechanizmu sesji oraz dostępu do koszyka jego właściciela. Następnie następuje przekierowanie do ekranu kategorii produktów wybranego sklepu. Jeśli dane są nieprawidłowe, wyświetlane są stosowne komunikaty, informujące o błędach, takich jak niewłaściwy format e-maila, zbyt krótkie hasło czy jego niezgodność. Osoby posiadające już konto mogą skorzystać z linku "Already have an account? Sign in!", znajdującego się pod formularzem, aby przejść do ekranu logowania. Dolną część ekranu zajmuje pasek nawigacyjny, który zawiera przyciski prowadzące do kolejnych sekcji aplikacji. Pierwszy z nich przekierowuje do widoku mapy sklepów. Kolejny przekierowuje na stronę główną – jest to jedyny dostępny dla niezalogowanych odbiorców. Trzeci zawiera ikonę koszyka, w którym użytkownicy mogą przeglądać swoje produkty, a czwarty prowadzi do profilu odbiorcy, gdzie można zarządzać danymi konta.

Kategorie produktów



Ekran kategorii stanowi pierwszy krok do przeglądania dostępnych produktów w wybranym sklepie. Centralnym elementem tego widoku jest siatka kategorii, umożliwiającą użytkownikowi intuicyjne poruszanie się po różnych grupach produktów. W górnej części widoku znajduje się pasek wyszukiwania, składający się z pola tekstowego oraz ikony lupy, umożliwiający szybkie filtrowanie kategorii na podstawie wprowadzonego tekstu. Wprowadzenie frazy w pole wyszukiwania automatycznie ogranicza widoczne wyniki, wyświetlając jedynie pasujące grupy produktów. Każdy kafelek siatki zawiera nazwę kategorii, a jego kliknięcie przekierowuje użytkownika do widoku produktów należących do wybranej kategorii. Siatkę można przewijać w pionie, aby odkrywać kolejne kafelki dostępne z listy. Dolną część ekranu zajmuje pasek nawigacyjny, który umożliwia szybki dostęp do innych kluczowych widoków aplikacji, takich jak mapa sklepów, profil użytkownika, koszyk oraz strona tytułowa. Widok zawiera również przeciągany dymek czatu, który pozwala na szybki kontakt z obsługą klienta. Jest on towarzyszem większości ekranów aplikacji, przez co został mu poświęcony osobny artykuł w sekcji o numerze x.x.x.

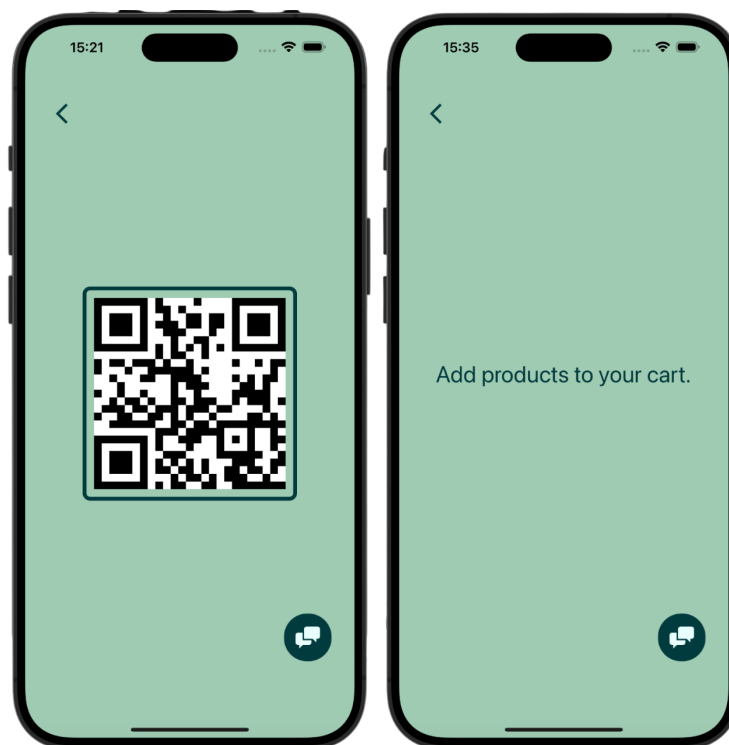
Koszyk użytkownika



Ekran produktów pozwala użytkownikowi na przeglądanie i dodawanie do koszyka artykułów należących do wybranej kategorii. Na samej górze widoku znajduje się pasek wyszukiwania, umożliwiający szybkie filtrowanie produktów po ich nazwie. Pasek zawiera pole tekstowe oraz ikonę lupy. Wprowadzenie tekstu w tym polu automatycznie zawęży widok, prezentując jedynie pasujące wyniki. Poniżej znajduje się przewijalna siatka produktów, w której każdy kafelk zawiera nazwę produktu, cenę oraz symbol jednostki miary. Dodatkowo dla każdego produktu dostępne są przyciski „+” i „-”, umożliwiające zwiększanie lub zmniejszanie ilości produktu, jaką użytkownik chce dodać do koszyka. Wartość wprowadzana przez kupującego jest automatycznie walidowana. Walidacja polega na sprawdzeniu, czy wprowadzony symbol jest liczbą całkowitą. Wartości mniejsze od zera nie są akceptowane. Pod każdym kafelkiem produktu znajduje się przycisk „Add”, który dodaje wybraną ilość artykułu do koszyka gościa. Po naciśnięciu przycisku aplikacja odpowiednio weryfikuje możliwość dokonania zakupu poprzez sprawdzenie ilości produktu w magazynie. W przypadku błędnych danych, takich jak ilość większa niż dostępna, użytkownik otrzymuje odpowiedni komunikat w postaci alertu. Dół ekranu zdobi pasek nawigacyjny, który umożliwia powrót do ekranu kategorii, sprawdzenie stanu koszyka, przejście do profilu użytkownika czy strony głównej.



Generowanie kodu qr



Po przejściu na ten ekran, pobierana jest lista produktów z koszyka danego kupującego. Dane na temat produktów zostają zawarte w wygenerowanym kodzie, który wyświetla się na środku ekranu po załadowaniu listy. W przypadku, gdy koszyk jest pusty, wyświetlany jest komunikat zachęcający do jego uzupełnienia. Użytkownik ma możliwość zeskanowania kodu qr za pomocą czytnika danego klepu, co pozwala na szybkie zinterowanie danych z aplikacją kasy samoobsługowej i nabicia zakupów na paragon. Za integrację kodu ze swoją aplikacją odpowiedzialny jest sam sklep. Aby wyjść z ekranu, należy nacisnąć symbol ptaszka, który przenosi użytkownika z powrotem do ekranu produktów.

4.3.2 Szczegółowe omówienie implementacji

Strona tytułowa

Rozdział 5

OPIIS TECHNICZNY

5.1 Aplikacja wit.ai

W ramach projektu została stworzona aplikacja w systemie *wit.ai*. Wit.ai to platforma do tworzenia interfejsów interaktywnych, która pozwala na budowanie aplikacji, które rozumieją naturalny język. Wit.ai pozwala na tworzenie modeli językowych, które są w stanie rozpoznawać intencje użytkownika na podstawie zdefiniowanych przez programistę fraz. Aplikacja ta jest wykorzystywana w projekcie do rozpoznawania intencji użytkownika na podstawie zdefiniowanych przez programistę fraz.

5.1.1 Intencje i encje

W celu nauczania modelu językowego aplikacji wit.ai, należy zdefiniować intencje (ang. *intents*), które mają być rozpoznawane przez aplikację. Intencje to frazy, które użytkownik może napisać, a które mają być zrozumiane przez aplikację. Każda intencja może zawierać wiele przykładów fraz, które są z nią związane. Przykładowe intencje, które zostały zdefiniowane w aplikacji wit.ai to:

- *add_product_to_cart* - intencja dodania produktu do koszyka,
- *remove_product_from_cart* - intencja usunięcia produktu z koszyka,
- *check_cart* - intencja sprawdzenia zawartości koszyka,
- *check_item_prices* - intencja sprawdzenia cen produktów,
- *check_item_price_in_store* - intencja sprawdzenia ceny produktu w sklepie

Poza intencjami, w aplikacji wit.ai definiuje się również encje (ang. *entities*). Encje to frazy, które mają być rozpoznawane przez aplikację jako konkretne

wartości. Encje pomagają również w wykryciu intencji użytkownika. Przykładowe encje, które zostały zdefiniowane w aplikacji wit.ai to:

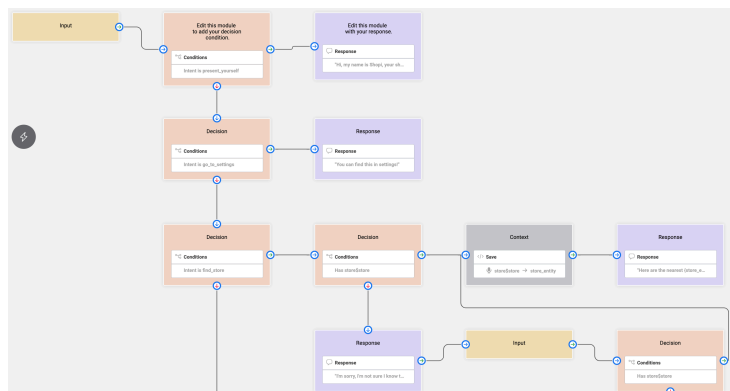
- *product* - encja reprezentująca nazwę produktu,
- *store* - encja reprezentująca nazwę sklepu,
- *view* - encja reprezentująca widok w aplikacji,
- *category* - encja reprezentująca nazwę kategorii produktów

Po zdefiniowaniu intencji i encji, aplikacja wit.ai pozwala na trenowanie modelu językowego. Trenowanie modelu polega na przesłaniu do aplikacji wit.ai przykładów fraz, które mają być rozpoznawane przez aplikację. Po przesłaniu przykładów, aplikacja wit.ai trenuje model językowy. Po wstępnym treningu, aplikacja stara się sama sugerować intencje w procesie trenowania modelu. Pozwala to na sprawdzanie w czasie rzeczywistym, czy model językowy poprawnie rozpoznaje encje i intencje. Przykładowe frazy wykorzystane w procesie trenowania modelu to:

- *Where to buy apples*
- *Remove cheese from cart,*
- *My app is stuck on loading,*
- *Is there dairy in castorama?*

5.1.2 Kreator

Wytrenowany model należy zaprogramować. W tym celu wit.ai udostępnia kreator (ang. *composer*), który pozwala na zdefiniowanie akcji, które mają być wykonywane po rozpoznaniu intencji przez aplikację. Przykładowe akcje, które zostały zdefiniowane w aplikacji wit.ai przedstawiono na rysunku 5.1.



Rysunek 5.1: Kreator aplikacji wit.ai

Akcje

W ramach kreatora dostępne są 4 moduły blokowe definiujące akcje. Są to:

- *Decision* - moduł decydujący o dalszym przebiegu akcji,
- *Context* - moduł przechowujący kontekst akcji,
- *Input* - moduł pobierający dane wejściowe,
- *Response* - moduł generujący odpowiedź.

Decision

Moduł *Decision* pozwala na zdefiniowanie warunków, które muszą być spełnione, aby akcja mogła zostać wykonana. Dostępne są poniższe warunki:

- *Intent* - sprawdza, czy intencja użytkownika jest zgodna z zdefiniowaną intencją,
- *Entity* - sprawdza, czy encja użytkownika jest zgodna z zdefiniowaną encją,
- *Context* - sprawdza, czy kontekst akcji jest zgodny z zdefiniowanym kontekstem,
- *Trait* - sprawdza, czy cecha akcji jest zgodna z zdefiniowaną cechą.
- *Not/And/Or* - służy do łączenia warunków.

Context

Moduł *Context* pozwala na zdefiniowanie kontekstu akcji. Kontekst to zmienna, która przechowuje informacje o stanie akcji. Kontekst może być wykorzystywany w kolejnych akcjach. W ramach tego modułu można wykonać 4 akcje:

- *Set* - ustawia wartość kontekstu,
- *Save* - zapisuje rozpoznaną encję do kontekstu,
- *Copy* - kopiuje wskazaną wartość kontekstu,
- *Clear* - czyści kontekst.

Input

Moduł *Input* pozwala na pobranie danych wejściowych. Jest on wykorzystywany na początku kreatora, w celu przyjęcia wiadomości od użytkownika. Można go również użyć do uzyskania dodatkowych informacji od użytkownika.

Response

Moduł *Response* pozwala na zdefiniowanie odpowiedzi, która ma zostać zwrócona do użytkownika. W odpowiedzi można wykorzystać zmienne zdefiniowane w kontekście akcji. Można zwrócić tekst, obraz, dźwięk, link, czy dowolny inny format. Oprócz tego, można również zwrócić nazwę funkcji, która ma zostać wykonana po zakończeniu akcji.

Rozdział 6

INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA

tekst

Rozdział 7

WYNIKI TESTÓW

tekst

Rozdział 8

PODSUMOWANIE

Rozdział 9

LITERATURA

tekst

Bibliografia

[Chowdhary(2020)] K. R. Chowdhary. *Natural Language Processing*, pages 603–649. Springer India, New Delhi, 2020. ISBN 978-81-322-3972-7