

# **Backend proxy 서버 구현**

## **(nodejs + ncloud server)**

# 주제

ASMR 소리 Play 개발

## II. Backend proxy 서버 셋팅 (CentOS 7.3 기반)

---

- 아래 순서를 따라 환경을 셋팅해 주세요.

- ① 터미널을 이용해 Backend proxy 서버 접속
- ② Workspace 폴더 이동 → `cd workspace`
- ③ 샘플 소스 다운로드 (asmr 소리) → `git clone https://github.com/SeyoungKwon1986/nugu-play-audioplayer-sample-source.git`
- ④ 샘플 소스 폴더 이동 → `cd nugu-play-audioplayer-sample-source`
- ⑤ Npm 설치 → `npm install`
- ⑥ 웹서버 실행 → `node app.js` → 서버 구동 확인 (Server is running on 4000 port 출력 확인)

## II. Backend proxy 서버 셋팅 (CentOS 7.3 기반)

```
root@nuguplay:~/nugu-play-audioplayer-sample-source
[root@nuguplay nugu-play-audioplayer-sample-source]# vi config.js
[root@nuguplay nugu-play-audioplayer-sample-source]# cd ..
[root@nuguplay ~]# ll
total 8
drwxr-xr-x 3 root root  49 Jun  3 17:32 express-oauth-server
drwxr-xr-x 6 root root 4096 Jul 22 17:39 nugu-play-audioplayer-sample-source
drwxr-xr-x 6 root root 4096 May 15 18:02 nugu-play-sample-source
drwxr-xr-x 3 root root  49 Jun  3 17:27 oauth2-server
drwxr-xr-x 3 root root  19 Feb 19 13:46 workspaces
[root@nuguplay ~]# cd nugu-play-audioplayer-sample-source/
[root@nuguplay nugu-play-audioplayer-sample-source]# ll
total 44
-rw-r--r--  1 root root  631 Mar 26 15:24 app.js
-rw-r--r--  1 root root  150 Jul 22 17:38 config.js
-rw-r--r--  1 root root 11355 Mar 26 15:24 LICENSE
drwxr-xr-x 57 root root 4096 Mar 26 16:25 node_modules
drwxr-xr-x  2 root root  21 Mar 26 15:24 nugu
-rw-r--r--  1 root root  391 Mar 26 15:24 package.json
-rw-r--r--  1 root root 15747 Mar 26 16:25 package-lock.json
-rw-r--r--  1 root root    0 Mar 26 15:24 README.md
drwxr-xr-x  2 root root  21 Mar 26 15:24 routes
[root@nuguplay nugu-play-audioplayer-sample-source]# node app.js
Server is running on 4000 port !
```

## II. 샘플 코드 app.js – express를 통한 app 생성

```
1  const express = require('express');
2  const cookieParser = require('cookie-parser');
3  const bodyParser = require('body-parser');
4  const morgan = require('morgan');
5
6  const {SERVER_PORT} = require('./config.js');
7  const routes = require('./routes');
8
9  const app = express();
10
11  app.use(bodyParser.json())
12  app.use(morgan('common'));
13  app.use((err, req, res, next) => next());
14
15  app.use('/', routes);
16
17  // catch 404 and forward to error handler
18  app.use((req, res, next) => {
19    const err = new Error('Not Found');
20    err.status = 404;
21    next(err);
22  });
23
24  app.listen(SERVER_PORT, () => {
25    console.log(`Server is running on ${SERVER_PORT} port`);
26  });
```

## II. 샘플 코드 nugu/index.js – nuguReq 함수 정의

---

```
82  const nuguReq = function (httpReq, httpRes, next) {  
83    npkResponse = new NPKResponse()  
84    npkRequest = new NPKRequest(httpReq)  
85    npkRequest.do(npkResponse)  
86    console.log(`NPKResponse: ${JSON.stringify(npkResponse)}`)  
87    return httpRes.send(npkResponse)  
88  };  
89  
90  module.exports = nuguReq;
```

## II. ASMR 소리 Play 스펙

---

- 실습용 Backend proxy 정보
  - Web URL : `http://[nodejs 실행 서버의 IP]:4000/nugu`
  - 처리 가능 Action 및 Backend parameter 항목
    - 예상 발화 : 파도소리 들려줘 / 카페소리 재생 / 빗소리 틀어줘
    - Action : `SoundPlayAction`
      - Utterance parameters
        - `sound_type` (Type : `SOUND_TYPE`)
      - Response 유형 : `Prompt + Directive`
        - Prompt Output : `{{sound_type}}`를 재생하겠습니다.
      - Directive : `AudioPlayer.Play`
    - Action : `SoundPauseAction`
      - Response 유형 : `Directive`
      - Directive : `AudioPlayer.Pause`

## II. Play Builder – Play 생성

### Play 생성

#### 1. 이름

Play 이름

asmr\_sound\_sample

Play Builder 내에서 사용할 이름입니다.  
사용자에게 공개하게 될 Play의 이름은 별도로 등록하게 됩니다.

#### 2. 기본 응답

Play 시작 안내/인사말

ASMR 소리에 오신 것을 환영합니다.

예: 안녕하세요, 누구 뮤직 아예요, 무엇을 도와드릴까요?  
Actions > Built-in Actions > **NUGU.ACTION.welcome** 에서 수정 가능합니다.

Play 종료 안내/인사말

ASMR 소리를 이용해주셔서 감사합니다.

예: 누구 뮤직을 종료할게요.  
Actions > Built-in Actions > **NUGU.ACTION.exit** 에서 수정 가능합니다.

Play에서 처리할 수 없는  
발화를 한 경우의 응답

제가 처리할 수 없는 요청이에요.

예: 죄송해요, 제가 처리할 수 없는 요청이에요, 누구 뮤직을 종료할게요.  
Actions > Built-in Actions > **NUGU.ACTION.fallback** 에서 수정 가능합니다.

✕ 취소

➤ 다음



## II. Play Builder – 기본 정보

PLAYBUILDER

Play > asmr\_sound\_sample

권 Play 저장 테스트 <

Play

asmr\_sound\_sample

General

**기본 정보**

외부 연동 서버 설정

Play 구조

빌드 / History

User Utterance Model

Intents

Entity Types

Actions

Response Filters

지원 도구

Document

Play 제작 가이드

NUGU developers 바로가기

기본 정보

Play 이름

asmr\_sound\_sample

Play 별칭

asmr\_sound\_sample

Capability Interface 추가

Capability Interface

☒ AudioPlayer ☐ Display

합성음

목소리

아리아 (Default)

미리 들어보기

Prompt 발화 옵션

발화속도 (speed)

100% (Default)

문장 사이 묵음 구간 길이 (pause1)

600ms (Default)

끊어 읽기 뒤 묵음 구간 길이 (pause2)

300ms (Default)

미리 들어보기

발화옵션 적용하기

## II. Play Builder – 외부 연동 서버 설정

PLAYBUILDER

Play  
asmr\_sound\_sample

권

Play 저장

테스트 <

asmr\_sound\_sample

General

기본 정보

외부 연동 서버 설정

Play 구조

빌드 / History

User Utterance Model

Actions

Response Filters

지원 도구

Document

Play 제작 가이드

NUGU developers 바로가기

외부 연동 서버 (Backend proxy) 설정

Web URL

http://106.10.37.23:4000/nugu

연결 실패 시 Prompt

지금은 서버에 연결할 수 없습니다. 잠시 후 다시 이용해주세요.

Initial parameter

Parameter name

설명

추가할 parameter의 이름을 입력하세요.

Global Parameter

Global Parameter

Parameter name

설명

추가할 parameter의 이름을 입력하세요.

예외 상황 관리 (모든 Action 공통)

예외 상황

Exception code

설명

추가할 Exception code를 입력하세요.

도움말 ON

Play 저장 (S)

## II. Play Builder – User Utterance Model ▶ Intent 및 예상 발화 입력

PLAYBUILDER

Play  
asmr\_sound\_sample

권

Play 저장

테스트 <

Play  
asmr\_sound\_sample

General

User Utterance Model

Intents

Entity Types

Actions

Response Filters

지원 도구

Document  
Play 제작 가이드  
NUGU developers 바로가기

Intents

Built-in Intents

Intent name  
soundPlayIntent

예상 발화  
Intent에 추가할 예상 발화를 입력해주세요.

빗소리 들려주라

파도소리 틀어줄래

카페소리 재생해주세요

빗소리 재생

카페소리 틀어줘

파도소리 들려줘

도움말 ON

목록

Play 저장 (5)

## II. Play Builder – User Utterance Model ▶ Custom Entity Type 정의

The screenshot shows the Play Builder interface with a modal window titled "선택한 '빛소리'에 Entity Type 지정하기". The modal contains a table of Entity Types and a button to add a new type.

Entity Type Q	Value
BUILT-IN	BID_DT_CYEAR 2019년, 이천십구년, 2019년도, 1980년 대...
BUILT-IN	BID_DT_DAY 오늘, 내일, 어제, 었그제, 익일, 지난날
BUILT-IN	BID_DT Everyday 매일, 일일, 나날이, 날마다, 매일매일, 일...
BUILT-IN	BID_DT EveryMonth 매달, 매월, 다달이, 달마다, MONTHLY
BUILT-IN	BID_DT EveryWeek WEEKLY, 격주, 매주, 위클리, 주마다, 격주...
BUILT-IN	BID_DT EveryYear 격년, 해거리, 매년, 매해, 해마다, 한해마...
BUILT-IN	BID_DT MDay 1일, 2일, 일일, 삼십일일, 하루, 초하루, 사...
BUILT-IN	BID_DT Month 이달, 이번달, 지난달, 다음달, 전월, 이월...

이 텍스트를 새로운 Type으로 추가하기

닫기

## II. Play Builder – User Utterance Model ▶ Custom Entity Type 정의

The screenshot shows the Play Builder interface with a modal dialog for defining a custom entity type. The dialog is titled "선택한 '빗소리'에 Entity Type 지정하기". It contains a table with columns "Entity Type Q" and "Value". The table lists several built-in entity types and their values. A red dashed box highlights the "CUSTOM" row, which has "SOUND\_TYPE" as the entity type and "빗소리" as the value. Below the table, there is a button labeled "이 텍스트를 새로운 Type으로 추가하기".

Entity Type Q	Value
BUILT-IN	BID_DT_CYEAR 2019년, 이천십구년, 2019년도, 1980년 대...
BUILT-IN	BID_DT_DAY 오늘, 내일, 어제, 었그제, 익일, 지난날
BUILT-IN	BID_DT Everyday 매일, 일일, 나날이, 날마다, 매일매일, 일...
BUILT-IN	BID_DT EveryMonth 매달, 매월, 다달이, 달마다, MONTHLY
BUILT-IN	BID_DT EveryWeek WEEKLY, 격주, 매주, 위클리, 주마다, 격주...
BUILT-IN	BID_DT EveryYear 격년, 해거리, 매년, 매해, 해마다, 한해마...
BUILT-IN	BID_DT MDay 1일, 2일, 일일, 삼십일일, 하루, 초하루, 사...
BUILT-IN	BID_DT Month 이달, 이번달, 지난달, 다음달, 전월, 이월...
CUSTOM	SOUND_TYPE 빗소리

이 텍스트를 새로운 Type으로 추가하기

단기

## II. Play Builder – User Utterance Model ▶ Custom Entity Type 정의

PLAYBUILDER

Play > asmr\_sound\_sample > Custom Intent soundPlayIntent

Intents Built-in Intents

Intent name

예상 발화

soundPlayIntent

Intent에 추가할 예상 발화

빛소리 들려주라

파도소리 틀어줄래

카페소리 재생해주세요

빛소리 재생

카페소리 틀어줘

파도소리 들려줘

Entity Type Q Value

CUSTOM SOUND\_TYPE 빛소리 +

BUILT-IN BID\_DT\_CYEAR 2019년, 이천십구년, 2019년도, 1980년 대...

BUILT-IN BID\_DT\_DAY 오늘, 내일, 어제, 모그제, 익일, 지난날

BUILT-IN BID\_DT\_EVERYDAY 매일, 일일, 나날이, 날마다, 매일매일, 일...

BUILT-IN BID\_DT\_EVERYMONT H 매달, 매월, 다달이, 달마다, MONTHLY

BUILT-IN BID\_DT\_EVERYWEEK WEEKLY, 격주, 매주, 위클리, 주마다, 격주...

BUILT-IN BID\_DT\_EVERYYEAR 격년, 해거리, 매년, 매해, 해마다, 한해마...

BUILT-IN BID\_DT\_MDAY 1이, 2이, 10이, 11이, 12이, 13이, 14이, 15이, 16이, 17이, 18이, 19이, 20이, 21이, 22이, 23이, 24이, 25이, 26이, 27이, 28이, 29이, 30이, 31이

CUSTOM +

이 텍스트를 새로운 Type으로 추가하기

닫기

Intent 삭제

도움말 ON

목록

Play 저장 (5)

Copyright © SK Telecom Co., Ltd. All rights reserved.

## II. Play Builder – User Utterance Model ▶ Custom Entity Type 정의

PLAYBUILDER

Play > asmr\_sound\_sample > Custom Intent > soundPlayIntent

권 테스트

Play

asmr\_sound\_sample

General

기본 정보

외부 연동 서버 설정

Play 구조

빈드 / History

User Utterance Model

Intents

Entity Types

Actions

Response Filters

지원 도구

Document

Play 제작 가이드

NUGU developers 바로가기

Training Status

진행중 100%

Intents Built-in Intents

Intent name soundPlayIntent

예상 발화

Intent에 추가할 예상 발화를 입력해주세요.

빗소리 들려주라	▼	🗑
파도소리 틀어줄래	▼	🗑
카페소리 재생해주세요	▼	🗑
빗소리 재생	▼	🗑
카페소리 틀어줘	▼	🗑
파도소리 들려줘	▼	🗑

도움말 ON 목록

## II. Play Builder – User Utterance Model ▶ Custom Entity Type 정의

PLAY BUILDER

Play > asmr\_sound\_sample

권 테스트 <

Entity Types Built-in Entity Types

Reimport Export Entity 검색 Entity 추가

Play

asmr\_sound\_sample

General

기본 정보

외부 연동 서버 설정

Play 구조

빌드 / History

User Utterance Model

Intents

Entity Types

Actions

Response Filters

지원 도구

Document

Play 제작 가이드

NUGU developers 바로가기

Entity Type name

SOUND\_TYPE

Entity 수

1

< 1 >



## II. Play Builder – User Utterance Model ▶ Custom Entity Type 정의

PLAYBUILDER

Play  
asmr\_sound\_sample > Custom Entity Type  
SOUND\_TYPE

권

Play 저장

테스트 <

Play  
asmr\_sound\_sample

General  
기본 정보  
외부 연동 서버 설정  
Play 구조  
빌드 / History  
User Utterance Model  
Intents  
Entity Types  
Actions  
Response Filters  
지원 도구

Entity Types Built-in Entity Types

Entity Type name  
SOUND\_TYPE

Entity Type 설명  
Entity Type 설명을 입력해주세요.

Entities (필수)  
Q Entity 검색

대표값	동의어
빗소리	← 빗소리 비소리 레인사운드 빗 소리 동의어를 입력하세요.
카페소리	← 카페소리 카페소리 커피집사운드 카페 소리 동의어를 입력하세요.
파도소리	← 파도소리 웨이브 웨이브사운드 파도 소리 동의어를 입력하세요.
대표값을 입력하세요.	

Entity Type 삭제

도움말 ON

목록

Play 저장 (5)

Copyright© SK Telecom Co., Ltd. All rights reserved.

16

## II. Play Builder – Custom Action ▶ SoundPlayAction 정의

PLAYBUILDER > Play asmr\_sound\_sample 권 Play 저장 테스트 <

Play  
asmr\_sound\_sample

Custom Root Memo

**A SoundPlayAction**

1 Trigger 선택

Trigger 유형 ☒ Intent ☐ Event ☐ Precondition

Intent soundPlayIntent

2 응답에 필요한 정보 가져오기

Utterance parameter	Parameter Name	Entity mapping	필수
	1 sound_type	SOUND_TYPE:SOUND_TYPE	<input type="checkbox"/>
	Parameter 이름을 입력하세요.		

Backend proxy 사용 여부 ☒ ON

Backend parameter	Parameter Name	Memo
	Parameter 이름을 입력하세요.	

3 예외 상황 관리

Backend proxy 사용 여부 ☐ ON

## II. 샘플 코드 nugu/index.js – NPKRequest 클래스 정의

---

```
class NPKRequest {  
  constructor (httpReq) {  
    this.context = httpReq.body.context  
    this.action = httpReq.body.action  
    console.log(`NPKRequest: ${JSON.stringify(this.context)}, ${JSON.stringify(this.action)}`)  
  }  
  
  do(npkResponse) {  
    this.actionRequest(npkResponse)  
  }  
}
```

## II. 샘플 코드 nugu/index.js – actionRequest 함수 정의

```
45  actionRequest(npkResponse) {
46    console.log('actionRequest')
47    console.dir(this.action)
48
49    const actionName = this.action.actionName
50    const parameters = this.action.parameters
51
52    switch (actionName) {
53      case 'SoundPlayAction':
54        const soundTypeSlot = parameters.sound_type
55        //let soundFileName = 'raining_sound.mp3'
56
57        switch (soundTypeSlot.value) {
58          case '파도소리':
59            soundFileName = 'wave_sound.mp3'
60            break
61          case '카페소리':
62            soundFileName = 'cafe_sound.mp3'
63            break
64          }
65
66        npkResponse.addDirective(audioPlayerDirective(soundFileName))
67        break
68      case 'SoundPauseAction':
69        npkResponse.addDirective(pauseDirective)
70      }
71    }
72  }
```

## II. Play Builder – Custom Action ▶ SoundPlayAction 정의

PLAYBUILDER

Play  
asmr\_sound\_sample

권

Play 저장

테스트 <

Play

asmr\_sound\_sample

General

기본 정보

외부 연동 서버 설정

Play 구조

빌드 / History

User Utterance Model

Intents

Entity Types

Actions

Custom Actions

Built-in Actions

Response Filters

지원 도구

Document

Play 제작 가이드

NUGU developers 바로가기

3 예외 상황 관리

Backend proxy 사용 여부

ON

예외 상황

Exception code

설명

추가할 Exception code를 입력하세요.

Exception prompt  
총 재시도 수

1

4 Output 정의

Output 유형

Response

Branch Action

Response + Branch Action

Common Action

Response

Response 유형

Prompt

Prompt + Directive

Directive

Prompt 유형

종료

Prompt

종료

종료

종료

도움말 ON

목록

Play 저장 (5)

## II. 샘플 코드 nugu/index.js – Directive 클래스 및 audioPlayerDirective 함수 정의

```
5 class Directive {
6   constructor({type, audioItem}) {
7     this.type = type
8     this.audioItem = audioItem
9   }
10 }
11
12 function audioPlayerDirective(soundFileName) {
13
14   return new Directive({
15     type: 'AudioPlayer.Play',
16     audioItem: {
17       stream: {
18         url: `${DOMAIN}/` + soundFileName,
19         offsetInMilliseconds: 0,
20         token: uuid(),
21         expectedPreviousToken: 'expectedPreviousToken',
22       }
23     }
24   })
25 }
26
27 function pauseDirective() {
28
29   return new Directive({
30     type: 'AudioPlayer.Pause',
31   })
32 }
```

## II. 샘플 코드 nugu/index.js – NPKResponse 클래스 정의

---

```
74 class NPKResponse {
75   constructor () {
76     console.log('NPKResponse constructor')
77
78     this.version = '2.0'
79     this.resultCode = 'OK'
80     this.output = {}
81     this.directives = []
82   }
83
84   addDirective(directive) {
85     this.directives.push(directive)
86   }
87
88 }
```

## II. Play Builder – Custom Action ▶ SoundPauseAction 정의

PLAYBUILDER

Play > asmr\_sound\_sample

권 Play 저장 테스트 <

Play

asmr\_sound\_sample

General

기본 정보

외부 연동 서버 설정

Play 구조

범드 / History

User Utterance Model

Intents

Entity Types

Actions

Custom Actions

Built-in Actions

Response Filters

지원 도구

Document

Play 제작 가이드

NUGU developers 바로가기

Custom

Build

Memo

SoundPauseAction

1 Trigger 선택

Trigger 유형

Intent

Event

Precondition

Intent

NUGU.INTENT.pause

2 응답에 필요한 정보 가져오기

Utterance parameter

Parameter Name

Entity mapping

필수

Parameter 이름을 입력하세요.

Backend proxy 사용 여부

ON

Backend parameter

Parameter Name

Memo

Parameter 이름을 입력하세요.

3 예외 상황 관리

Backend proxy 사용 여부

ON

예외 상황

Exception code

서명



## II. Play Builder – Custom Action ▶ SoundPauseAction 정의

PLAYBUILDER

Play > asmr\_sound\_sample

권

Play 저장

테스트 <

Play

asmr\_sound\_sample

General

기본 정보

외부 연동 서버 설정

Play 구조

별드 / History

User Utterance Model

Intents

Entity Types

Actions

Custom Actions

Built-in Actions

Response Filters

지원 도구

Document

Play 제작 가이드

NUGU developers 바로가기

Parameter 이름을 입력하세요.

Backend proxy 사용 여부 ☒

Backend parameter

Parameter Name

Memo

Parameter 이름을 입력하세요.

3 예외 상황 관리

Backend proxy 사용 여부 ☒

예외 상황

Exception code

설명

추가할 Exception code를 입력하세요.

Exception prompt

종 재시도 수

1

4 Output 정의

Output 유형

☒ Response

☐ Branch Action

☐ Response + Branch Action

☐ Common Action

Response

Response 유형

☐ Prompt

☐ Prompt + Directive

☒ Directive

도움말 ON

목록

Play 저장 (S)

## II. 샘플 코드 nugu/index.js – actionRequest 함수 정의

```
45  actionRequest(npkResponse) {
46    console.log('actionRequest')
47    console.dir(this.action)
48
49    const actionName = this.action.actionName
50    const parameters = this.action.parameters
51
52    switch (actionName) {
53      case 'SoundPlayAction':
54        const soundTypeSlot = parameters.sound_type
55        //let soundFileName = 'raining_sound.mp3'
56
57        switch (soundTypeSlot.value) {
58          case '파도소리':
59            soundFileName = 'wave_sound.mp3'
60            break
61          case '카페소리':
62            soundFileName = 'cafe_sound.mp3'
63            break
64        }
65
66        npkResponse.addDirective(audioPlayerDirective(soundFileName))
67        break
68      case 'SoundPauseAction':
69        npkResponse.addDirective(pauseDirective)
70      }
71  }
72 }
```

## II. 샘플 코드 nugu/index.js – pauseDirective 함수 정의

```
5 class Directive {
6   constructor({type, audioItem}) {
7     this.type = type
8     this.audioItem = audioItem
9   }
10 }
11
12 function audioPlayerDirective(soundFileName) {
13
14   return new Directive({
15     type: 'AudioPlayer.Play',
16     audioItem: {
17       stream: {
18         url: `${DOMAIN}/` + soundFileName,
19         offsetInMilliseconds: 0,
20         token: uuid(),
21         expectedPreviousToken: 'expectedPreviousToken',
22       }
23     }
24   })
25 }
26
27 function pauseDirective() {
28
29   return new Directive({
30     type: 'AudioPlayer.Pause',
31   })
32 }
```

## II. 샘플 코드 nugu/index.js – NPKResponse 클래스 정의

---

```
74 class NPKResponse {
75   constructor () {
76     console.log('NPKResponse constructor')
77
78     this.version = '2.0'
79     this.resultCode = 'OK'
80     this.output = {}
81     this.directives = []
82   }
83
84   addDirective(directive) {
85     this.directives.push(directive)
86   }
87
88 }
```

## II. Play Builder – 테스트

PLAYBUILDER

Play > asmr\_sound\_sample

권 Play 저장 테스트 >

Play

asmr\_sound\_sample

General

기본 정보

외부 연동 서버 설정

Play 구조

별도 / History

User Utterance Model

Intents

Entity Types

Actions

Custom Actions

Built-in Actions

Response Filters

지원 도구

Document

Play 제작 가이드

NUGU developers 바로가기

외부 연동 서버 (Backend proxy) 설정

Web URL

http://106.10.37.23:4000/nugu

연결 실패 시 Prompt

지금은 서버에 연결할 수 없습니다. 잠시 후 다시 이용해주세요.

Initial parameter

Parameter name

설명

추가할 parameter의 이름을 입력하세요.

Global Parameter

Global Parameter

Parameter name

설명

추가할 parameter의 이름을 입력하세요.

예외 상황 관리 (모든 Action 공통)

예외 상황

Exception code

설명

추가할 Exception code를 입력하세요.

예시지를 입력해주세요

User

파도소리 들려줘

NLU 분석 결과 열기

NUGU

파도소리를 재생합니다.

▶

User

커피집사운드 들려줘

NLU 분석 결과 열기

NUGU

카페소리를 재생합니다.

▶

User

레인사운드 재생

NLU 분석 결과 열기

NUGU

빗소리를 재생합니다.

▶

End of Document