

Application N°3 _ Commande vocale

Objectif

- Commande vocale d'une lampe à partir d'un Smartphone ANDROID via une carte Arduino

Prérequis

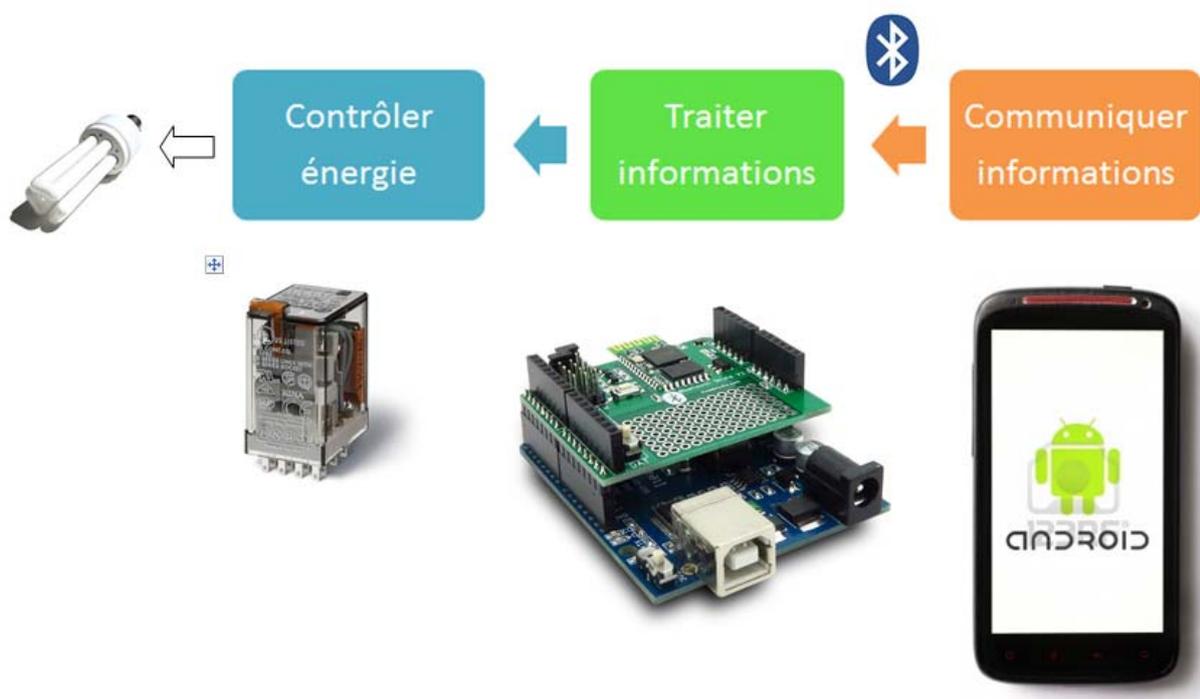
- Configurer la liaison Bluetooth des 2 unités de traitements
 - Voir exemple 1_AppInv-Arduino_config Bluetooth

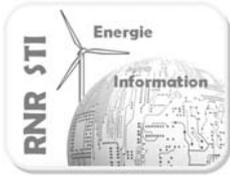
La configuration des liaisons Bluetooth n'est donc pas détaillée dans cette fiche

- Réaliser un programme Arduino traitant les trames de la liaison Bluetooth
 - Voir exemple 2 _ Commander une lampe

Le programme de la carte Arduino ne sera pas détaillé car identique à l'application N°2

Configuration



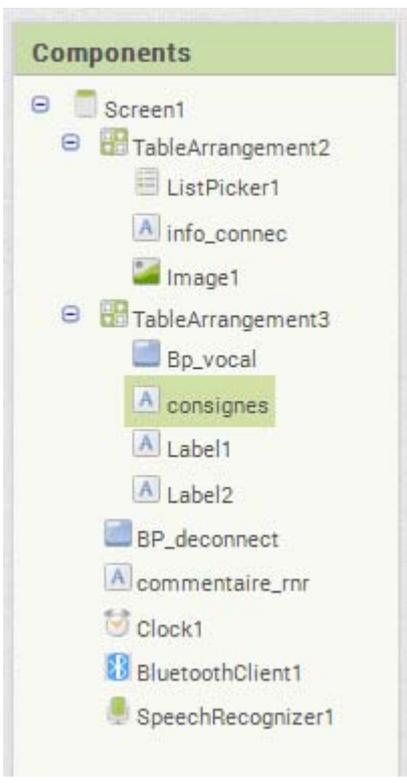


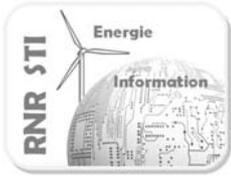
Application N°3 _ Commande vocale

Programme de la carte Arduino

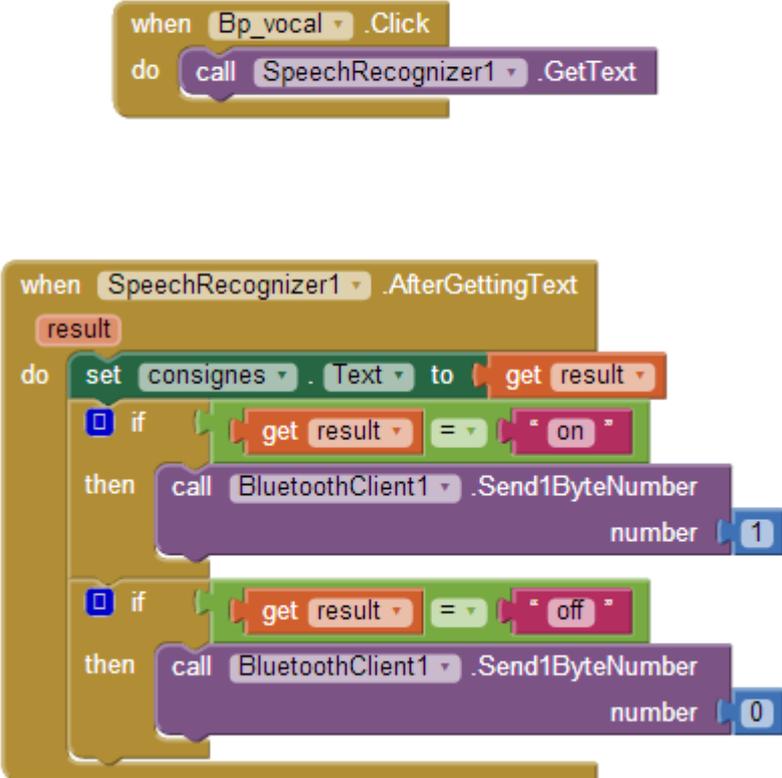
Identique à la fiche : N°2 Commander une lampe

Application App Inventor du Smartphone

Ecran du terminal	Composants installés
	



Application N°3 _ Commande vocale

Programme de l'application ANDROID	Commentaires
 <pre>when Bp_vocal .Click do call SpeechRecognizer1 .GetText when SpeechRecognizer1 .AfterGettingText result do set consignes .Text to get result if get result = "on" then call BluetoothClient1 .Send1ByteNumber number 1 if get result = "off" then call BluetoothClient1 .Send1ByteNumber number 0</pre>	<p><i>Liaison bluetooth non décrite</i></p> <p>Lorsque « BP_vocal » est cliqué</p> <p>Lancer la procédure de reconnaissance vocale</p> <p>Lorsque la reconnaissance vocale a reconnu un texte, il est stocké dans la variable « result »</p> <p>« result » est affiché dans la zone « consignes » de l'écran</p> <p>Si « result » = « on » Envoyer la valeur 1 sur le port Bluetooth</p> <p>Si « result » = « off » Envoyer la valeur 1 sur le port Bluetooth</p>

L'affichage du texte « result » dans la zone « consignes » a pour objectif de s'assurer que la reconnaissance vocale vous a bien compris !

Variante

Vous pouvez aussi changer la couleur du bouton pour accuser réception des tests



Le bouton devient vert si «result » = « on »