



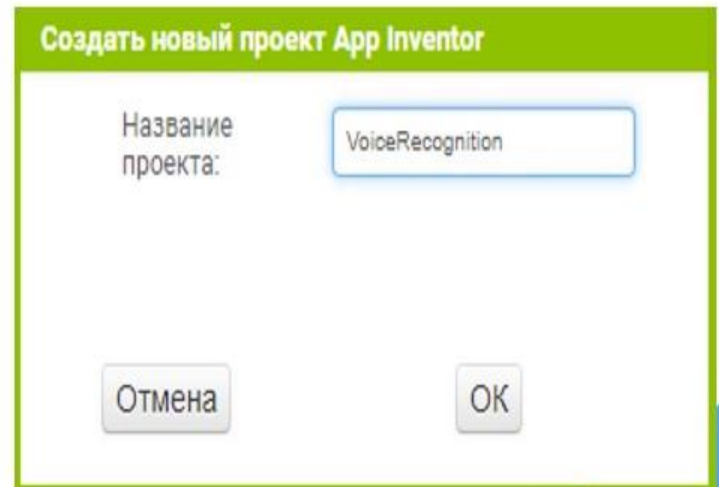
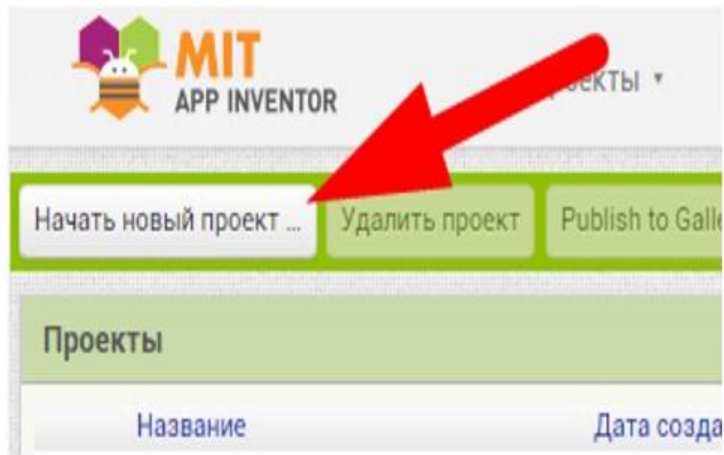
# Mit App Inventor

Распознавание речи  
Урок 7

# Проверка знаний

1. Какой блок нужен для того, чтобы шарик при столкновении с краем холста менял свое направление?
2. Как осуществляется перемещение шарика по холсту?
3. Что дает изменение интервала в свойствах шарика?

# Создаем новый проект



# Добавим надпись

**Палитра**

**Интерфейс пользователя**

- Кнопка
- Флажок
- ВыборДаты
- Изображение
- Надпись**
- ВыборИзСписка
- Список
- Уведомитель
- Пароль
- Бегунок
- ИндикаторОжидания
- Текст
- выборВремени

**Просмотр**

Показывать скрытые компоненты  
 Проверить проект в размере планшета.

Screen1

Скажи фразу:

**Свойства**

Надпись1

ЦветФона  
 Бесцветный

ЖирныйШрифт

КурсивныйШрифт

РазмерШрифта  
28

ТипШрифта  
по умолчанию ▾

HTMLFormat

HasMargins

Высота  
Автоматический...

Ширина  
Автоматический...

Текст  
Скажи фразу:

# Добавим надпись

**Палитра**

**Интерфейс пользователя**

- Кнопка
- Флажок
- ВыборДаты
- Изображение
- Надпись**
- ВыборИзСписка
- Список
- Уведомитель
- Пароль
- Бегунок
- ИндикаторОжидания
- Текст
- выборВремени
- WebПросмотрщик

**Просмотр**

Показывать скрытые компоненты  
 Проверить проект в размере планшета

Screen1

**Скажи фразу:**

Мне нравится учиться программировать!



# Добавим кнопку

**Палитра**

**Интерфейс пользователя**

- Кнопка
- Флажок
- ВыборДаты
- Изображение
- Надпись
- ВыборИзСписка
- Список
- Уведомитель
- Пароль
- Бегунок
- ИндикаторОжидания
- Текст
- выборВремени
- WebПросмотрщик

**Просмотр**

- Показывать скрытые компоненты
- Проверить проект в размере планшета

Screen1

Скажи фразу:

"Мне нравится учиться программировать"

Распознать речь

# Добавим надпись

Палитра      Просмотр

Интерфейс пользователя

- Кнопка
- Флажок
- ВыборДаты
- Изображение
- Надпись**
- ВыборИзСписка
- Список
- Уведомитель
- Пароль
- Бегунок
- ИндикаторОжидания
- Текст
- выборВремени
- WebПросмотрщик

Расположение

Медиа

Показывать скрытые компоненты

Проверить проект в размере планшета

Screen1

Скажи фразу:

"Мне нравится учиться программировать"

Распознать речь

Настройка

Высота

Автоматический...

Ширина

Автоматический...

Текст

ВыравниваниеТекста

слева : 0 ▾

# Добавим распознаватель

Палитра

Интерфейс пользователя

Расположение

Медиа

- Видеокамера
- Камера
- ВыборщикиИзображений
- Проигрыватель
- Звук
- Диктофон
- РаспознавательРечи**
- ТекстВРечь
- ВидеоПлеер
- Яндекс.Переводчик

Рисование и анимация

Maps

Сенсоры

Общение

Хранилище

Просмотр

Показывать скрытые компоненты

Проверить проект в размере планшета

Screen1

Скажи фразу:

"Мне нравится учиться программировать"

Распознать речь

Невидимые компоненты

РаспознавательРечи1



# Добавим действие

**Блоки**

- Встроенный
  - Управление
  - Логика
  - Математика
  - Текст
  - Массивы
  - Цвета
  - Переменные
  - Процедуры
- Screen1
  - Надпись1
  - Надпись2
  - Кнопка1**
  - Надпись3
  - РаспознавательРечи1
- Любой компонент

**Просмотр**

когда Кнопка1 .Щелчок  
делать

когда Кнопка1 .ВФокусе  
делать

когда Кнопка1 .ДолгоеНажатие  
делать

когда Кнопка1 .ПотерянФокус  
делать

когда Кнопка1 .ПровестиВниз  
делать

когда Кнопка1 .ПровестиВверх  
делать

когда Кнопка1 .Щелчок  
делать

# Включаем распознаватель

Блоки

Встроенный

- Управление
- Логика
- Математика
- Текст
- Массивы
- Цвета
- Переменные
- Процедуры

Screen1

- Надпись1
- Надпись2
- Кнопка1
- Надпись3
- РаспознавательРечи1

Любой компонент

Просмотр

когда РаспознавательРечи1 .ПослеПолученияТекста

результат

делать

когда РаспознавательРечи1 .ПередПолучениемТекста

делать

вызов РаспознавательРечи1 .ПолучитьТекст

РаспознавательРечи1 .Результат

РаспознавательРечи1

когда Кнопка1 .Щелчок

делать вызов РаспознавательРечи1 .ПолучитьТекст

# Добавим действие

Блоки

Встроенный

- Управление
- Логика
- Математика
- Текст
- Массивы
- Цвета
- Переменные
- Процедуры

Screen1

- Надпись1
- Надпись2
- Кнопка1
- Надпись3
- РаспознавательРечи1

Любой компонент

Просмотр

когда **РаспознавательРечи1** .ПослеПолученияТекста  
результат  
делать

когда **РаспознавательРечи1** .ПередПолучениемТекста  
делать

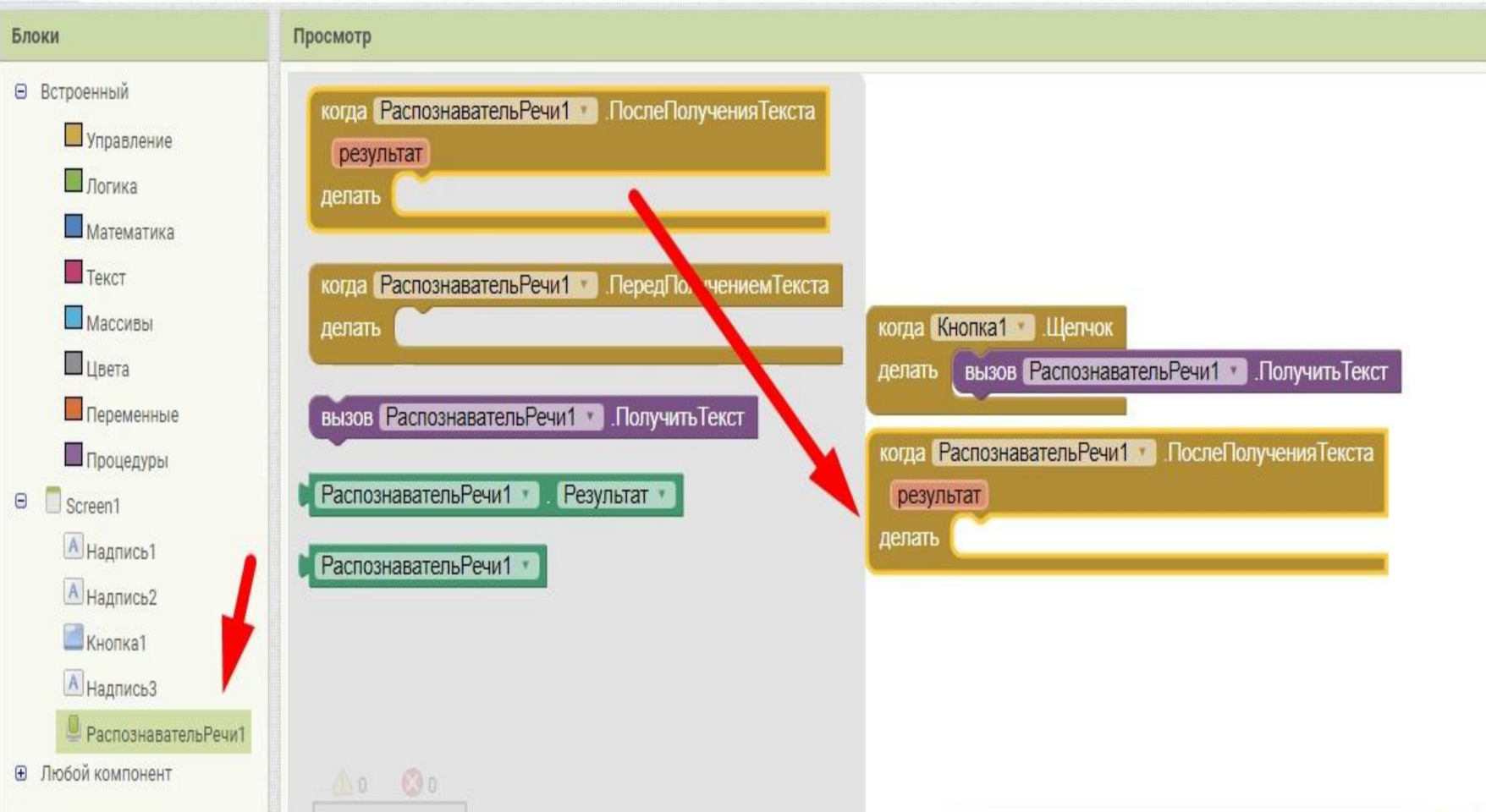
вызов **РаспознавательРечи1** .ПолучитьТекст

**РаспознавательРечи1** .Результат

**РаспознавательРечи1**

когда **Кнопка1** .Щелчок  
делать вызов **РаспознавательРечи1** .ПолучитьТекст

когда **РаспознавательРечи1** .ПослеПолученияТекста  
результат  
делать



# Изменим надпись

The image shows a visual programming interface with two main panels: "Блоки" (Blocks) on the left and "Просмотр" (Preview) on the right. The "Блоки" panel lists various components, with "Надпись3" (Label3) highlighted under the "Screen1" category. A red arrow points from this label to the "Просмотр" panel. The "Просмотр" panel displays a script with several blocks:

- Надпись3 . ЦветФона
- присвоить Надпись3 . ЦветФона в
- Надпись3 . РазмерШрифта
- присвоить Надпись3 . РазмерШрифта в
- Надпись3 . HasMargins
- присвоить Надпись3 . HasMargins в
- Надпись3 . Высота
- присвоить Надпись3 . Высота в
- присвоить Надпись3 . HeightPercent в
- Надпись3 . Текст
- присвоить Надпись3 . Текст в

Below the main script, there are two event-driven blocks:

- когда Кнопка1 .Щелчок  
делать вызов РаспознавательРечи1 .ПолучитьТекст
- когда РаспознавательРечи1 .ПослеПолученияТекста  
результат  
делать присвоить Надпись3 . Текст в

A red arrow points from the second event block back to the "Надпись3 . Текст" block in the main script, indicating that the text of the label is updated based on the speech recognition result.



# Изменим надпись

**Блоки**

- Встроенный
  - Управление
  - Логика
  - Математика
  - Текст
  - Массивы
  - Цвета
  - Переменные
  - Процедуры
- Screen1
  - Надпись1
  - Надпись2
  - Кнопка1
  - Надпись3
  - РаспознавательРечи1**
- Любой компонент

**Просмотр**

когда **РаспознавательРечи1** .ПослеПолученияТекста  
результат  
делать

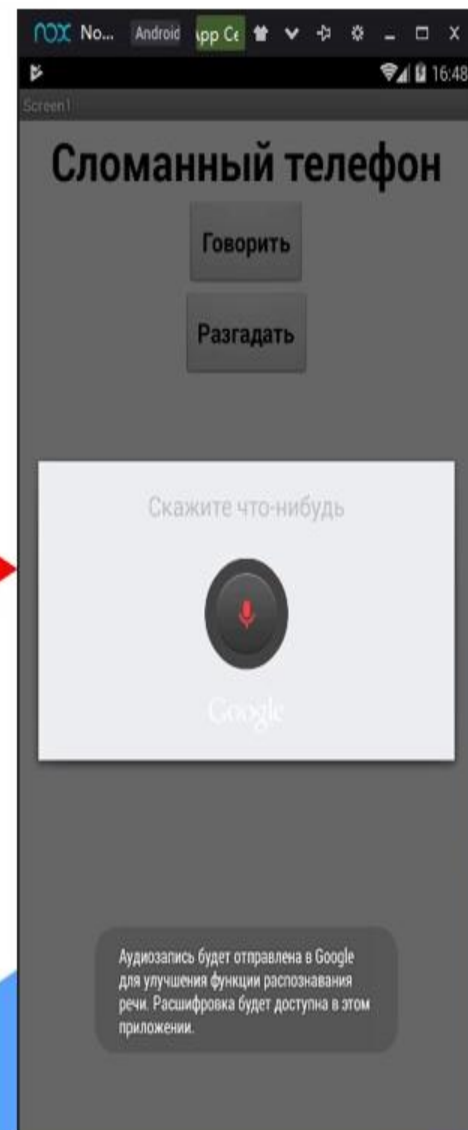
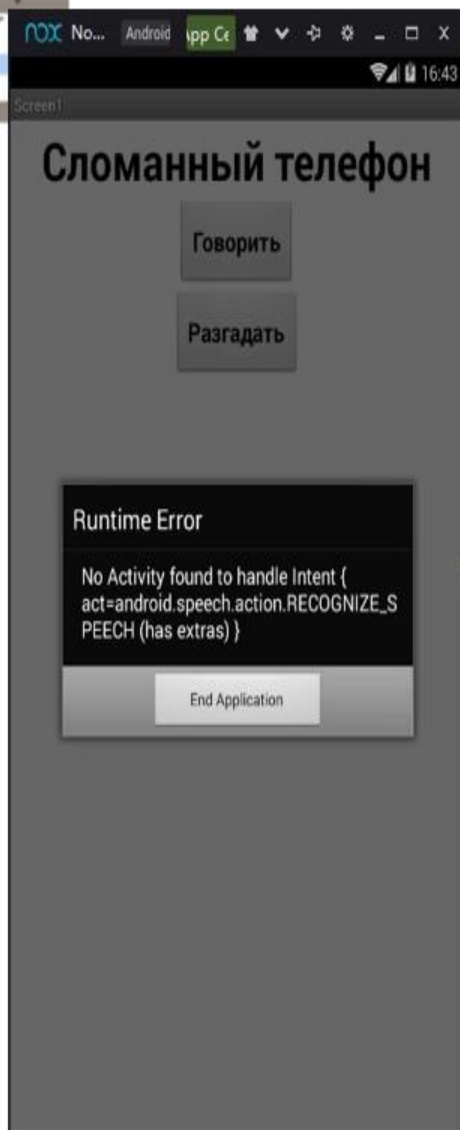
когда **РаспознавательРечи1** .ПередПолучениемТекста  
делать когда **Кнопка1** .Щелчок  
делать вызов **РаспознавательРечи1** .ПолучитьТекст  
вызов **РаспознавательРечи1** .ПолучитьТекст  
когда **РаспознавательРечи1** .ПослеПолученияТекста  
**РаспознавательРечи1** .Результат  
делать присвоить **Надпись3** .Текст в **РаспознавательРечи1** .Результат

0 0  
оживлять предупреждения



Тестируем приложение!

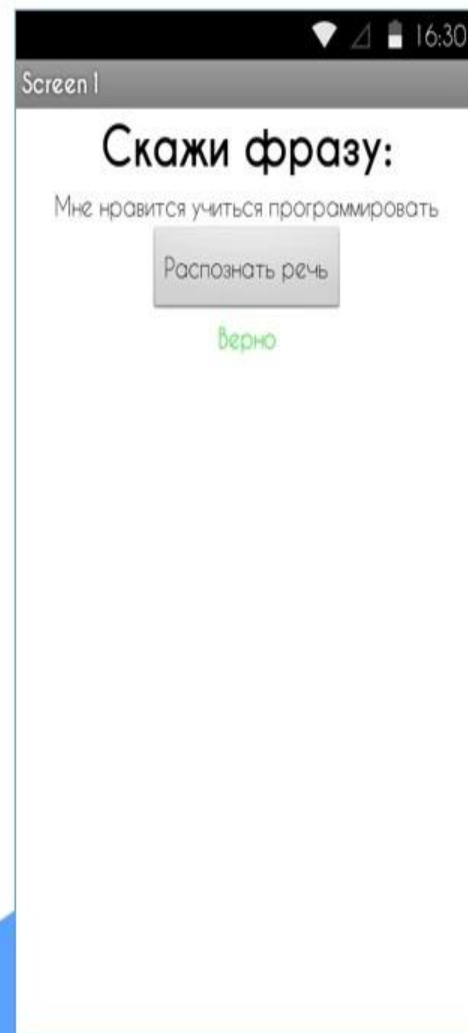
# Если вы используете NOX



# Задание

Сделайте проверку фразы. Если она совпадает с заданной, то выведите зеленым цветом «Верно», а если нет – красным «Неверно»

**Подсказка:** Уберите кавычки.



# Решение

когда Кнопка1 ▾ .Щелчок

делать вызов РаспознавательРечи1 ▾ .ПолучитьТекст

когда РаспознавательРечи1 ▾ .ПослеПолученияТекста

результат

делать если  Надпись2 ▾ .Текст ▾ = ▾ РаспознавательРечи1 ▾ .Результат ▾

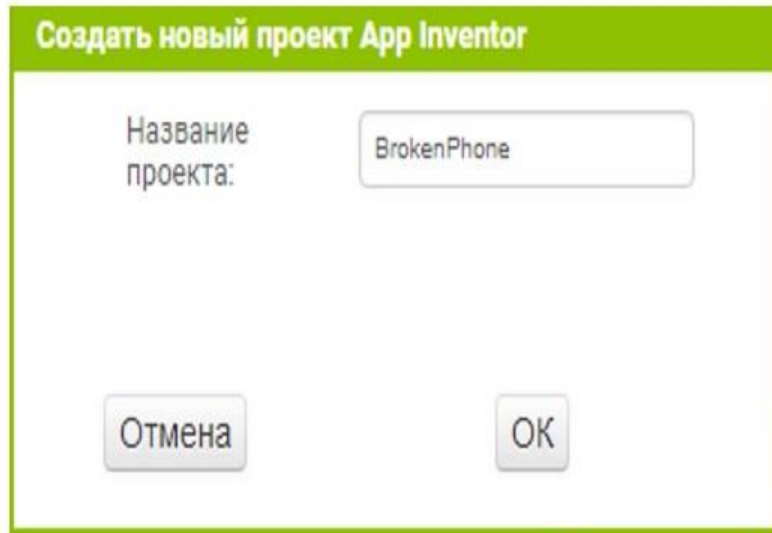
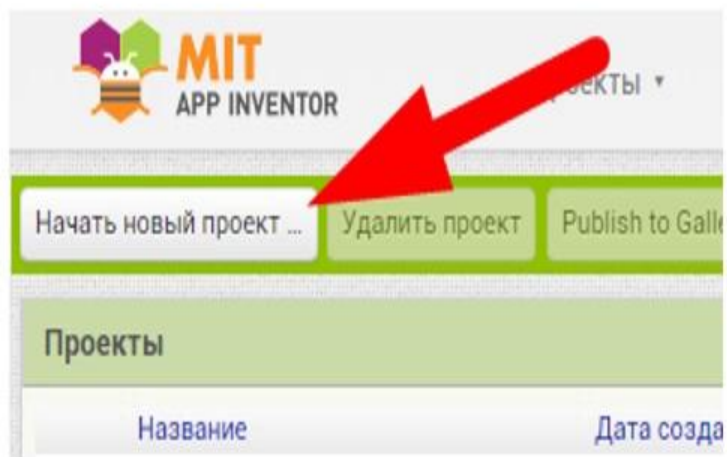
то присвоить Надпись3 ▾ .Текст ▾ в "Верно"

присвоить Надпись3 ▾ .ЦветТекста ▾ в 

иначе присвоить Надпись3 ▾ .Текст ▾ в "Неверно"

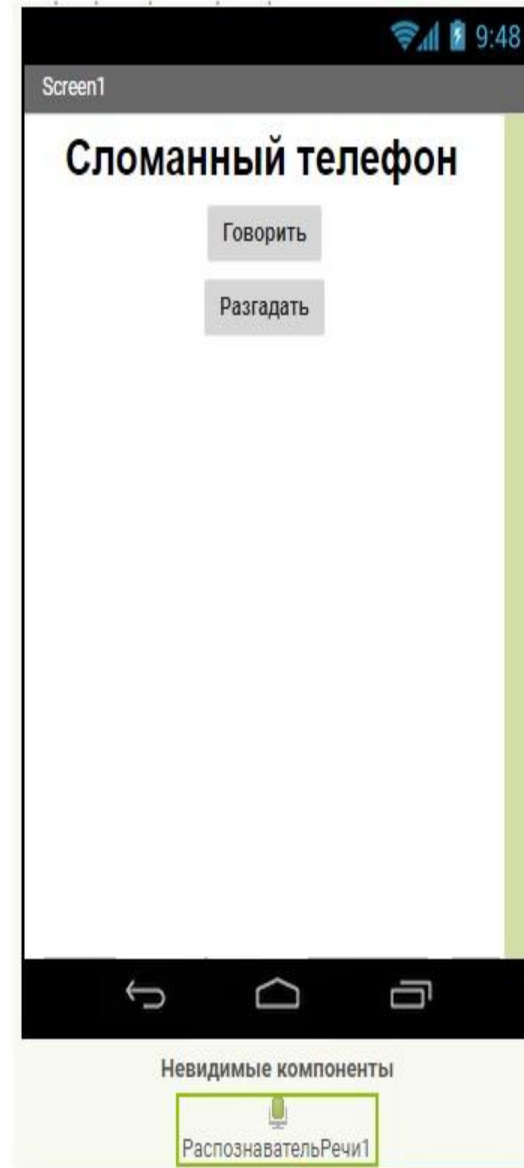
присвоить Надпись3 ▾ .ЦветТекста ▾ в 

# Создаем новый проект

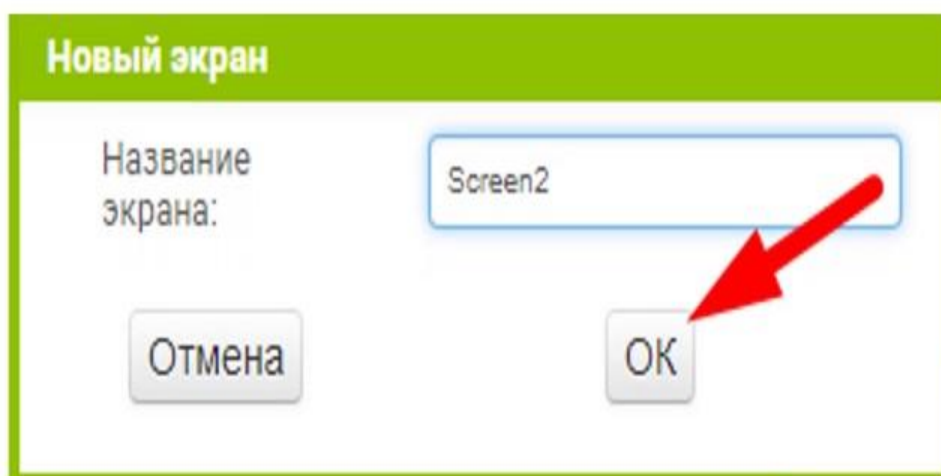
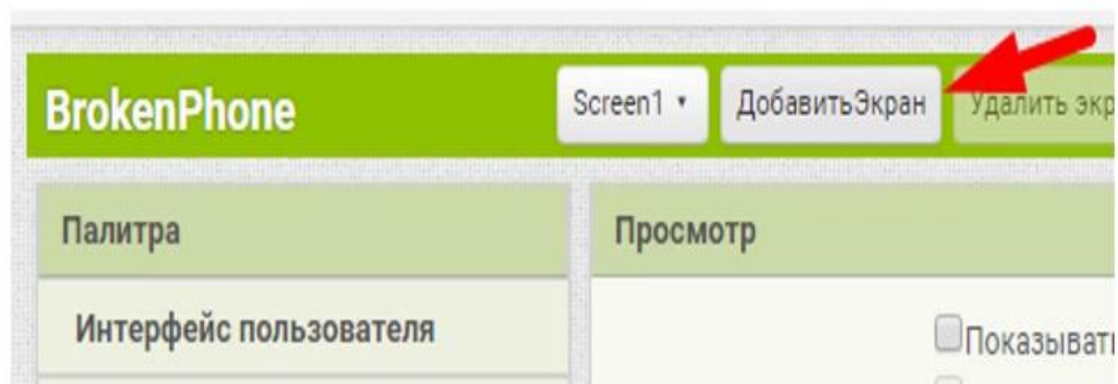




# Заполняем первый экран



# Создаем второй экран



# Создаем второй экран

The screenshot displays the Android Studio IDE interface during the development of a second screen. It is divided into three main sections:

- Палитра (Palette):** Labeled "Интерфейс пользователя" (User Interface), it lists various UI components. Two red arrows point from the "Кнопка" (Button) and "Надпись" (Text) items to the preview window.
- Просмотр (Preview):** Shows a mobile device emulator. At the top, it displays "Screen2". A button with the text "Узнать загаданную фразу" (Find out the phrase) is centered on the screen. The status bar at the top shows signal strength, Wi-Fi, battery, and the time 9:48. The bottom navigation bar is visible.
- Компоненты (Components):** Shows a tree view of the UI components. It lists "Screen2" as the root, with two child components: "Кнопка1" (Button1) and "Надпись1" (Text1).

At the bottom of the Components panel, there are buttons for "Переименовать" (Rename) and "Удалить" (Delete). A "Медиа" (Media) section is also visible at the very bottom.

# Перейдем к программированию



когда Кнопка1 ▾ .Щелчок

делать вызов РаспознавательРечи1 ▾ .ПолучитьТекст

# Переход на второй экран

The image shows a visual programming environment with two main panels: "Блоки" (Blocks) on the left and "Просмотр" (Preview) on the right. A red arrow points from the "Управление" (Control) block in the "Блоки" panel to the "открыть ещё один экран с начальным значением" block in the "Просмотр" panel. Another red arrow points from the "открыть ещё один экран с начальным значением" block to its corresponding block in the "Просмотр" panel.

**Блоки (Left Panel):**

- Встроенный
  - Управление
  - Логика
  - Математика
  - Текст
  - Массивы
  - Цвета
  - Переменные
  - Процедуры
- Screen1
  - Надпись1
  - Кнопка1
  - Кнопка2
  - РаспознавательРечи1
- Любой компонент

**Просмотр (Right Panel):**

Script blocks in the "Просмотр" panel:

- выполнить результат
- выполнить, но игнорировать результат
- открыть другой экран названиеЭкрана
- открыть ещё один экран с начальным значением названиеЭкрана начальноеЗначение
- получить начальное значение
- закреть экран
- закреть экран и вернуть значение результат
- закреть приложение
- получить начальный текст
- закреть текстовый экран текст

Event blocks (When clicked):

- Когда Кнопка1 Щелчок
  - сделать вызов РаспознавательРечи1 ПолучитьТекст
- Когда Кнопка2 Щелчок
  - сделать открыть ещё один экран с начальным значением названиеЭкрана начальноеЗначение

Additional elements: A backpack icon is visible in the top right corner of the workspace. On the far right, there are navigation controls: a target icon, a plus sign, a minus sign, and a trash can icon.



# Переход на второй экран

The image shows the Scratch development environment. On the left is the 'Блоки' (Blocks) panel, and on the right is the 'Просмотр' (Scripts) panel.

**Блоки (Blocks):**

- Встроенный (Built-in)
  - Управление (Control)
  - Логика (Logic)
  - Математика (Math)
  - Текст (Text)** (highlighted with a red arrow)
  - Массивы (Arrays)
  - Цвета (Colors)
  - Переменные (Variables)
  - Процедуры (Procedures)
- Screen1
  - Надпись1 (Text1)
  - Кнопка1 (Button1)

**Просмотр (Scripts):**

- When clicked (when Кнопка1 is clicked)
- Connect (соединить) block: when Кнопка1 is clicked, connect to 'Распознаватель Речи1' (Speech Recognizer 1) and 'Получить Текст' (Get Text) block.
- Length (длина) block: when Кнопка2 is clicked, get the length of the text.
- Make empty (является пустым) block: when Кнопка2 is clicked, make the text empty.
- Compare text (сравнить тексты) block: when Кнопка2 is clicked, compare the text with 'начальноеЗначение' (initial value).
- Cut (обрезать) block: when Кнопка2 is clicked, cut the text.
- Uppercase (заглавные буквы) block: when Кнопка2 is clicked, convert the text to uppercase.
- Screen transition block: when Кнопка2 is clicked, 'сделать' (do) 'открыть ещё один экран с начальным значением названиеЭкрана' (open another screen with initial value 'названиеЭкрана') to 'Screen2'.

Red arrows indicate the flow: one points from the 'Text' category in the 'Блоки' panel to the 'соединить' block in the 'Просмотр' panel, and another points from the 'соединить' block to the 'Screen2' screen transition block.

# Переход на второй экран

BrokenPhone Screen1 ▾ ДобавитьЭкран Удалить экран

**Блоки**

- Встроенный
  - Управление
  - Логика
  - Математика
  - Текст
  - Массивы
  - Цвета
  - Переменные
  - Процедуры
- Screen1
  - Надпись1
  - Кнопка1
  - Кнопка2
  - РаспознавательРечи1
- Любой компонент

**Просмотр**

когда **РаспознавательРечи1** ▾ .ПослеПолученияТекста  
результат  
делать вызов **РаспознавательРечи1** ▾ .ПолучитьТекст

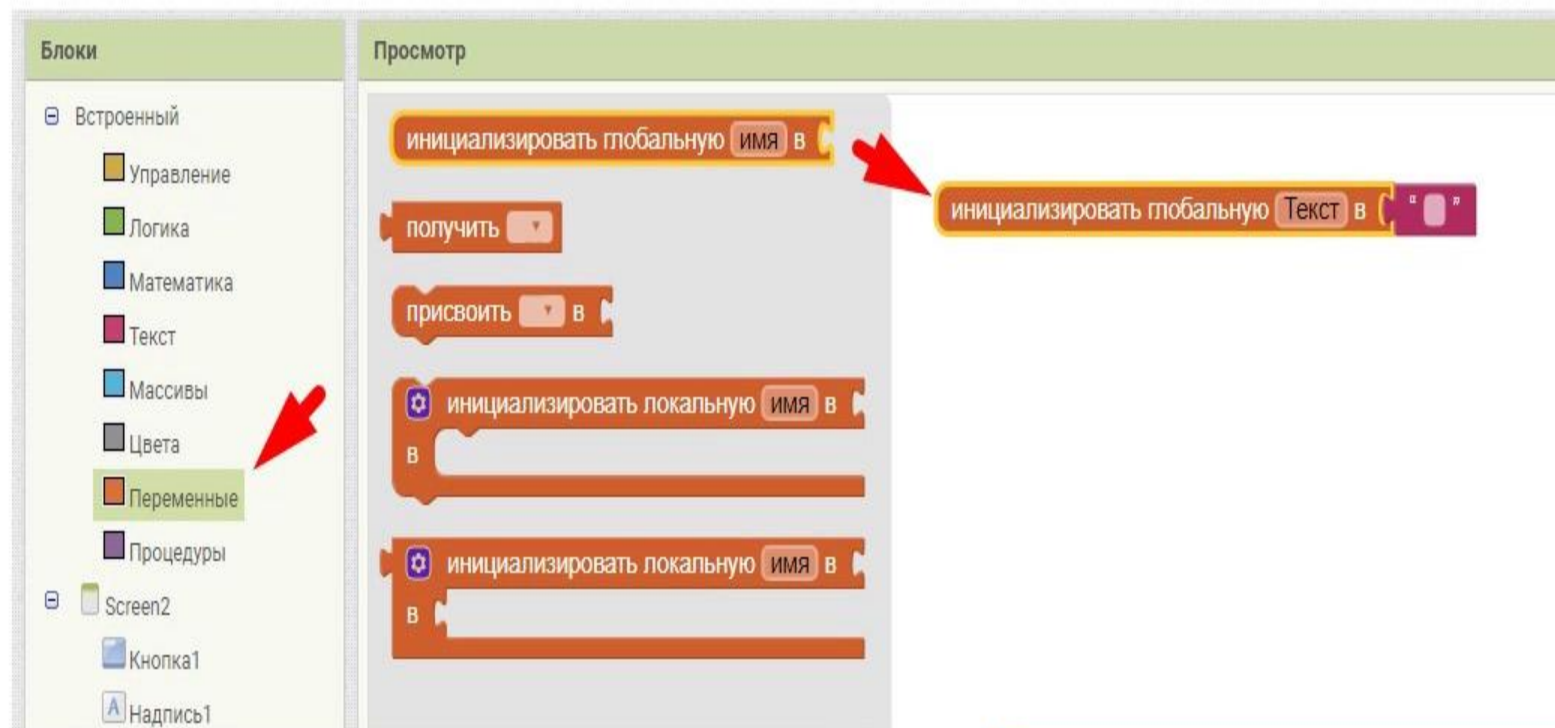
когда **РаспознавательРечи1** ▾ .ПередПолучениемТекста  
делать открыть еще один экран с начальным значением названиеЭкрана "Screen2"  
начальноеЗначение **РаспознавательРечи1** ▾ .Результат ▾

вызов **РаспознавательРечи1** ▾ .ПолучитьТекст

**РаспознавательРечи1** ▾ .Результат ▾

**РаспознавательРечи1** ▾

# Переключитесь на второй экран



# Добавьте действие

**Блоки**

- Встроенный
  - Управление
  - Логика
  - Математика
  - Текст
  - Массивы
  - Цвета
  - Переменные
  - Процедуры
- Screen2
  - Кнопка1
  - Надпись1
- Любой компонент

**Просмотр**

когда Screen2 .НажатаКнопкаНазад  
делать \_\_\_\_\_

когда Screen2 .ПроизошлаОшибка  
компонент имяФункции номерОшибки сообщение  
делать \_\_\_\_\_

когда Screen2 .Инициализировать  
делать \_\_\_\_\_

когда Screen2 .ДругойЭкранЗакрыт  
другойЭкранСИменем результат  
делать \_\_\_\_\_

когда Screen2 .ОриентацияЭкранаИзменена

инициализировать глобальную Текст в " "

когда Screen2 .Инициализировать  
делать \_\_\_\_\_



# Добавьте действие

The image shows a programming interface with two main panels: "Блоки" (Blocks) on the left and "Просмотр" (Preview) on the right. In the "Блоки" panel, the "Переменные" (Variables) category is selected, and a red arrow points to it. The "Просмотр" panel displays a sequence of blocks: "инициализировать глобальную ИМЯ в", "получить", "присвоить в", "инициализировать локальную ИМЯ в", and another "инициализировать локальную ИМЯ в". A red arrow points from the "присвоить в" block in the preview to a separate block on the right: "инициализировать глобальную Текст в". Below this, a "когда Screen2 .Инициализировать" block is followed by a "делать" block containing "присвоить global Текст в".

**Блоки**

- Встроенный
  - Управление
  - Логика
  - Математика
  - Текст
  - Массивы
  - Цвета
  - Переменные**
  - Процедуры
- Screen2
  - Кнопка1
  - Надпись1
- Любой компонент

**Просмотр**

инициализировать глобальную ИМЯ в

получить

присвоить в

инициализировать локальную ИМЯ в

в

инициализировать локальную ИМЯ в

в

инициализировать глобальную Текст в

когда Screen2 .Инициализировать

делать присвоить global Текст в



# Присвойте результат распознавания

The image shows the Scratch interface with the 'Blocks' palette on the left and the 'Scripts' area on the right. A red arrow points to the 'Управление' (Control) category in the 'Встроенный' (Built-in) section of the 'Блоки' (Blocks) palette. Another red arrow points to the 'присвоить global Текст в' (Assign value to global variable) block in the 'Scripts' area.

**Блоки**

- Встроенный
  - Управление
  - Логика
  - Математика
  - Текст
  - Массивы
  - Цвета
  - Переменные
  - Процедуры
- Screen2
  - Кнопка1
  - Надпись1
- Любой компонент

**Просмотр**

выполнить результат

выполнить, но игнорировать результат

открыть другой экран названиеЭкрана

открыть ещё один экран с начальным значением названиеЭкрана начальноеЗначение

получить начальное значение

закрывать экран

закрывать экран и вернуть значение результат

закрывать приложение

получить начальный текст

закрывать текстовый экран текст

инициализировать глобальную Текст в " "

когда Screen2 .Инициализировать

департать присвоить global Текст в получить начальное значение

# Добавим действие

когда Кнопка1 ▾ .Щелчок

делать

присвоить

Надпись1 ▾

. Текст ▾

в

получить

global Текст ▾

Тестируем приложение!

# Задание

Подумайте, как можно упростить код приложения на втором экране, сохранив его функциональность

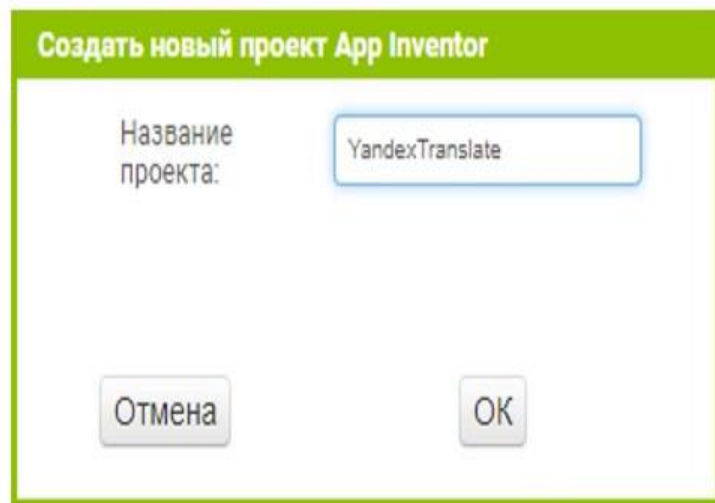
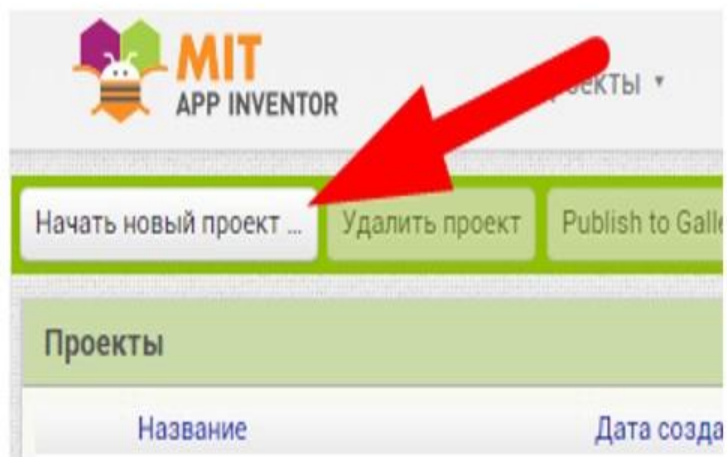


# Решение

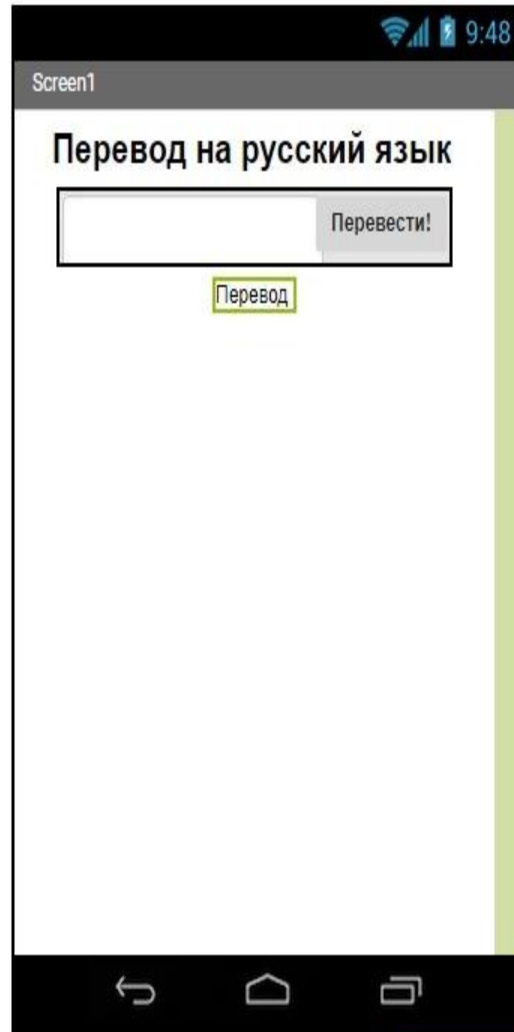
```
когда Кнопка1 ▾ .Щелчок  
  делать присвоить Надпись1 ▾ . Текст ▾ в получить начальное значение
```



# Создаем новый проект



# Заполняем экран



# Добавим переводчик

The screenshot displays the Android Studio interface. On the left, the 'Инструменты' (Tools) pane is open, showing a list of components under the 'Медиа' (Media) category. A red arrow points to the 'Яндекс.Переводчик' (Yandex.Translate) component. On the right, the 'Скриншот' (Screenshot) pane shows a preview of the application. The application screen displays the text 'Перевод на русский язык' (Translate to Russian) and a 'Перевести!' (Translate!) button. Below the button, the word 'Перевод' (Translation) is visible. At the bottom of the screenshot, the 'Невидимые компоненты' (Invisible components) section shows the 'Яндекс.Переводчик1' component highlighted with a green box.

Интерфейс пользователя

Расположение

Медиа

- Видеокамера
- Камера
- ВыборщикИзображений
- Проигрыватель
- Звук
- Диктофон
- РаспознавательРечи
- ТекстВРечь
- ВидеоПлеер
- Яндекс.Переводчик**

Рисование и анимация

Март

Сенсоры

Общение

Хранилище

Каналы

Показывать скрытые компоненты

Проверить проект в размере планшета.

Screen1

Перевод на русский язык

Перевести!

Перевод

Невидимые компоненты

Яндекс.Переводчик1

# Добавим действие

The image shows a visual programming environment with two main panels: "Блоки" (Blocks) on the left and "Просмотр" (Preview) on the right.

**Блоки (Blocks):**

- Встроенный (Built-in)
  - Управление (Control)
  - Логика (Logic)
  - Математика (Mathematics)
  - Текст (Text)
  - Массивы (Arrays)
  - Цвета (Colors)
  - Переменные (Variables)
  - Процедуры (Procedures)
- Screen1
  - Надпись1 (Label1)
- ГоризонтальноеРасположение (HorizontalLayout)
  - Текст1 (Text1)
  - Кнопка1 (Button1)** (highlighted with a red arrow)
  - Надпись2 (Label2)
  - Яндекс.Переводчик1 (Yandex.Translate1)
- Любой компонент (Any Component)

**Просмотр (Preview):**

The preview area shows a vertical stack of event-action blocks for "Кнопка1" (Button1). Each block starts with "когда" (when) followed by an event and "делать" (do) followed by an action. A red arrow points from the top block to a separate block on the right.

- когда Кнопка1 .Щелчок (when Button1 Clicked) / делать [action]
- когда Кнопка1 .ВФокусе (when Button1 Focused) / делать [action]
- когда Кнопка1 .ДолгоеНажатие (when Button1 Long Pressed) / делать [action]
- когда Кнопка1 .ПотерянФокус (when Button1 Lost Focus) / делать [action]
- когда Кнопка1 .ПровестиВниз (when Button1 Swiped Down) / делать [action]
- когда Кнопка1 .ПровестиВверх (when Button1 Swiped Up) / делать [action]
- когда Кнопка1 .Предупреждения (when Button1 Warning) / делать [action]

A separate block on the right shows the same event-action pair: "когда Кнопка1 .Щелчок / делать [action]".

# Добавим переводчик

Блоки

Встроенный

- Управление
- Логика
- Математика
- Текст
- Массивы
- Цвета
- Переменные
- Процедуры

Screen1

- Надпись1

ГоризонтальноеРасполс

- Текст1
- Кнопка1
- Надпись2
- Яндекс.Переводчик1

Просмотр

когда Яндекс.Переводчик1 .ПолучитьПеревод  
кодОтвета перевод  
делать

вызов Яндекс.Переводчик1 .ЗапроситьПеревод  
ПеревестиНа  
перевестиТекст

Яндекс.Переводчик1

когда Кнопка1 .Щелчок  
делать вызов Яндекс.Переводчик1 .ЗапроситьПеревод  
ПеревестиНа  
перевестиТекст



# Добавим язык

The image shows the Scratch programming environment. On the left, the 'Блоки' (Blocks) panel is open, showing the 'Встроенный' (Built-in) category. The 'Текст' (Text) category is highlighted with a red arrow. In the 'Просмотр' (View) area, a script block is visible, consisting of a 'когда Кнопка1 Щелчок' (when button1 clicked) block and a 'вызов Яндекс.Переводчик1 .ЗапроситьПеревод' (call Яндекс.Translate1 request translation) block. The 'ПеревестиНа' (translate to) field is set to 'ru', and the 'перевестиТекст' (translate text) field is empty. A red arrow points from the 'Текст' category to the 'когда Кнопка1 Щелчок' block.

Блоки

Просмотр

Встроенный

- Управление
- Логика
- Математика
- Текст
- Массивы
- Цвета
- Переменные
- Процедуры

Screen1

когда Кнопка1 Щелчок

делать вызов Яндекс.Переводчик1 .ЗапроситьПеревод

ПеревестиНа "ru"

перевестиТекст

# Добавим фразу для перевода

The image shows a visual programming interface with two main panels: "Блоки" (Blocks) on the left and "Просмотр" (Preview) on the right.

**Блоки (Blocks):**

- Встроенный (Built-in)
  - Управление (Control)
  - Логика (Logic)
  - Математика (Mathematics)
  - Текст (Text)
  - Массивы (Arrays)
  - Цвета (Colors)
  - Переменные (Variables)
  - Процедуры (Procedures)
- Screen1
  - Надпись1 (Label1)
  - Горизонтальный список (Horizontal List)
  - Текст1 (Text1) - highlighted with a red arrow
  - Кнопка1 (Button1)
  - Надпись2 (Label2)

**Просмотр (Preview):**

The script in the preview area consists of the following blocks:

- Текст1 (Text1) - Подсказка (Hint)
- присвоить (Assign) - Текст1 (Text1) - Подсказка (Hint) в (in) Кнопка1 (Button1) - Щелчок (Click) - делать (do)
- Текст1 (Text1) - МногоСтрочный (Multiline)
- присвоить (Assign) - Текст1 (Text1) - МногоСтрочный (Multiline) в (in) [unlabeled]
- Текст1 (Text1) - ТолькоЦифры (Only Numbers)
- присвоить (Assign) - Текст1 (Text1) - ТолькоЦифры (Only Numbers) в (in) [unlabeled]
- Текст1 (Text1) - Текст (Text) - highlighted with a red arrow
- присвоить (Assign) - Текст1 (Text1) - Текст (Text) в (in) [unlabeled]
- Текст1 (Text1) - ЦветТекста (Text Color)
- присвоить (Assign) - Текст1 (Text1) - ЦветТекста (Text Color) в (in) [unlabeled]

A callout box is connected to the "Текст1 - Текст" block, containing the following code:

```
вызов Яндекс.Переводчик1 .ЗапроситьПеревод  
ПеревестиНа "ru"  
перевестиТекст Текст1 .Текст
```

# Добавим действие

The image shows a visual programming environment with two main panes: "Блоки" (Blocks) on the left and "Просмотр" (Preview) on the right.

**Блоки (Blocks):**

- Встроенный (Built-in)
  - Управление (Control)
  - Логика (Logic)
  - Математика (Mathematics)
  - Текст (Text)
  - Массивы (Arrays)
  - Цвета (Colors)
  - Переменные (Variables)
  - Процедуры (Procedures)
- Screen1
  - Надпись1 (Label1)
- ГоризонтальноеРасполс (HorizontalLayout)
  - Текст1 (Text1)
  - Кнопка1 (Button1)
  - Надпись2 (Label2)
  - Яндекс.Переводчик1 (Yandex.Translate1) - highlighted with a red arrow

**Просмотр (Preview):**

The workflow in the preview pane consists of the following blocks:

- Trigger:** "когда Яндекс.Переводчик1 .ПолучитьПеревод" (when Yandex.Translate1 .GetTranslation) with variables "кодОтвета" (codeAnswer) and "перевод" (translation).
- Action:** "вызов Яндекс.Переводчик1 .ЗапроситьПеревод" (call Yandex.Translate1 .RequestTranslation) with parameters "ПеревестиНа" (translate to) and "перевестиТекст" (translate text).
- Block:** "Яндекс.Переводчик1" (Yandex.Translate1).

A red arrow points from the "Яндекс.Переводчик1" block in the preview pane to the "Яндекс.Переводчик1" block in the "Блоки" pane, indicating that the block is being added to the workflow.

**Additional blocks shown:**

- Trigger: "когда Кнопка1 .Щелчок" (when Button1 .Click)
- Action: "вызов Яндекс.Переводчик1 .ЗапроситьПеревод" (call Yandex.Translate1 .RequestTranslation) with parameters "ПеревестиНа" (translate to) and "перевестиТекст" (translate text).
- Trigger: "когда Яндекс.Переводчик1 .ПолучитьПеревод" (when Yandex.Translate1 .GetTranslation) with variables "кодОтвета" (codeAnswer) and "перевод" (translation).
- Action: "делать" (do).

# Отообразим перевод

Блоки

- Встроенный
  - Управление
  - Логика
  - Математика
  - Текст
  - Массивы
  - Цвета
  - Переменные
  - Процедуры
- Screen1
  - Надпись1
  - ГоризонтальноеРасполс
    - Текст1
    - Кнопка1
    - Надпись2**
    - Яндекс.Переводчик1
- Любой компонент

Просмотр

Надпись2 . HasMargins

присвоить Надпись2 . HasMargins в

Надпись2 . Высота

присвоить Надпись2 . Высота в

присвоить Надпись2 . HeightPercent в

Надпись2 . Текст

присвоить Надпись2 . Текст в

Надпись2 . ЦветТекста

присвоить Надпись2 . ЦветТекста в

Надпись2 . Видимый

когда Кнопка1 . Щелчок

делать вызов Яндекс.Переводчик1 . ЗапроситьПеревод  
ПеревестиНа  
перевестиТекст

когда Яндекс.Переводчик1 . ПолучитьПеревод

кодОтвета перевод

делать присвоить Надпись2 . Текст в



# Отообразим перевод

когда **Яндекс.Переводчик1** .ПолучитьПеревод  
кодОтвета **перевод**  
делать **присвоить** **Надпись2** **перевод**

**получить** **перевод**  
**присвоить** **перевод** **в**

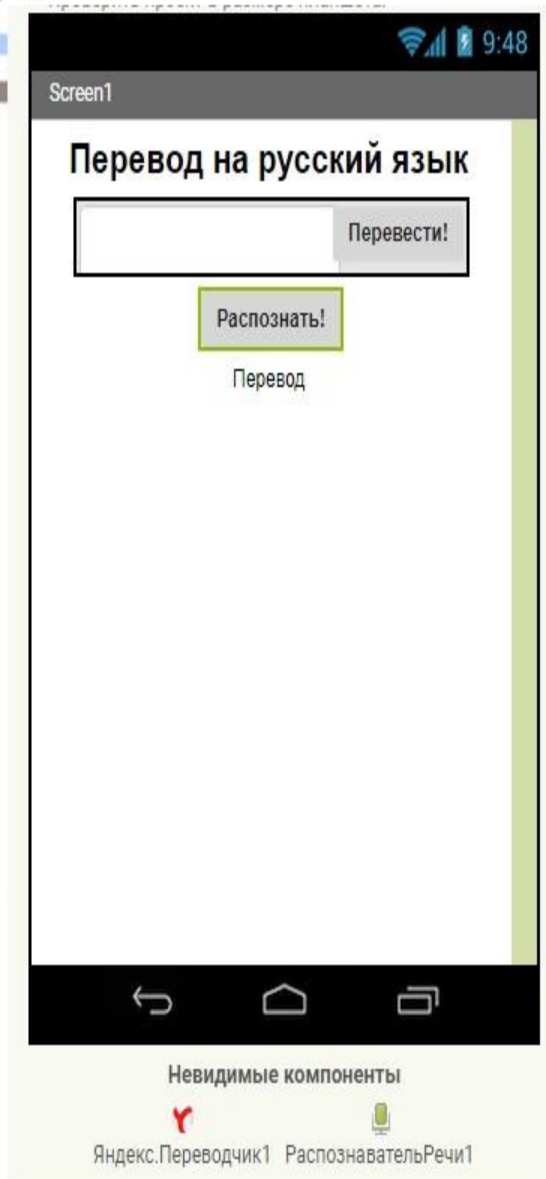
# Тестируем приложение!

# Задание

Добавьте возможность вводить слова для перевода с помощью распознавателя речи



# Решение



когда Кнопка2 ▾ .Щелчок

делать вызов РаспознавательРечи1 ▾ .ПолучитьТекст

когда РаспознавательРечи1 ▾ .ПослеПолученияТекста

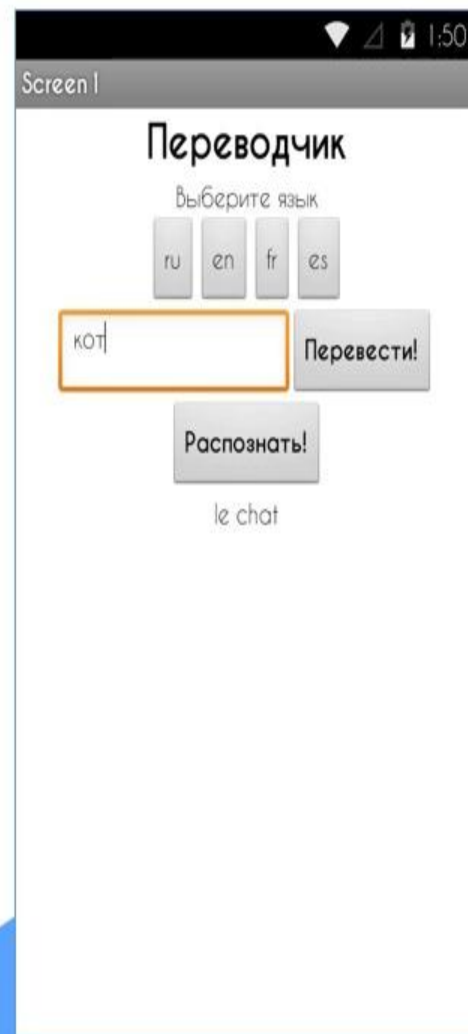
результат

делать присвоить Текст1 ▾ .Текст ▾ в РаспознавательРечи1 ▾ .Результат ▾

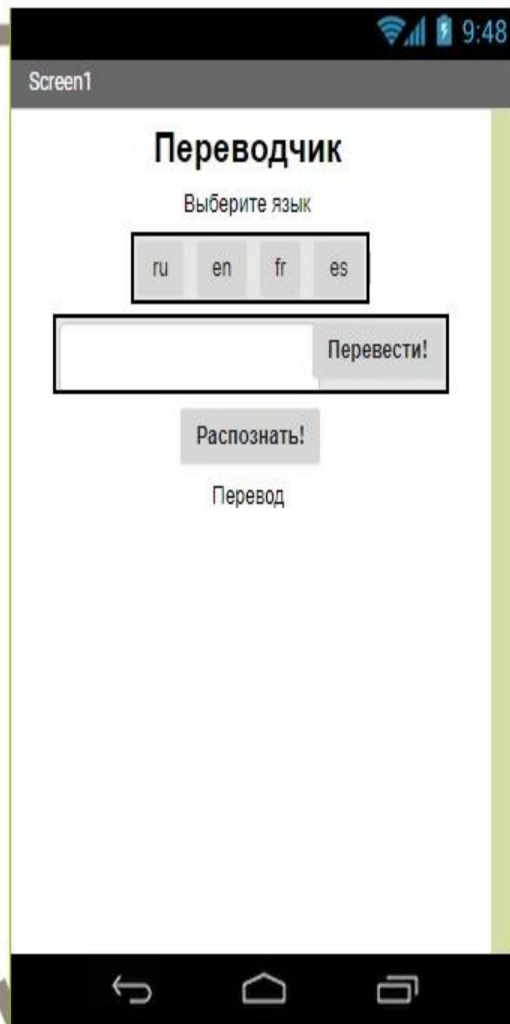


# Задание

Добавьте возможность выбора языка, на который вы будете переводить введенную или распознанную фразу



# Решение



инициализировать глобальную `язык` в `"ru"`

когда `Кнопка1` .Щелчок

делать

`вызов Яandex.Переводчик1` .ЗапроситьПеревод

`ПеревестиНа`

`получить global язык`

`перевестиТекст`

`Текст1` . `Текст`

когда `ru` .Щелчок

делать

`присвоить global язык` в `"ru"`

когда `fr` .Щелчок

делать

`присвоить global язык` в `"fr"`

когда `en` .Щелчок

делать

`присвоить global язык` в `"en"`

когда `es` .Щелчок

делать

`присвоить global язык` в `"es"`

# Домашнее задание

Изучите остальные компоненты из вкладки «Медиа».  
Доработайте переводчик, добавив возможность прослушивать полученный перевод.

**Обратите внимание:** озвучивание не работает на русском языке



