

4.4 TRADUCTOR

Parte 1: 1. Agregar un objeto y un fondo

1. Use Preguntar / Responder - detección.



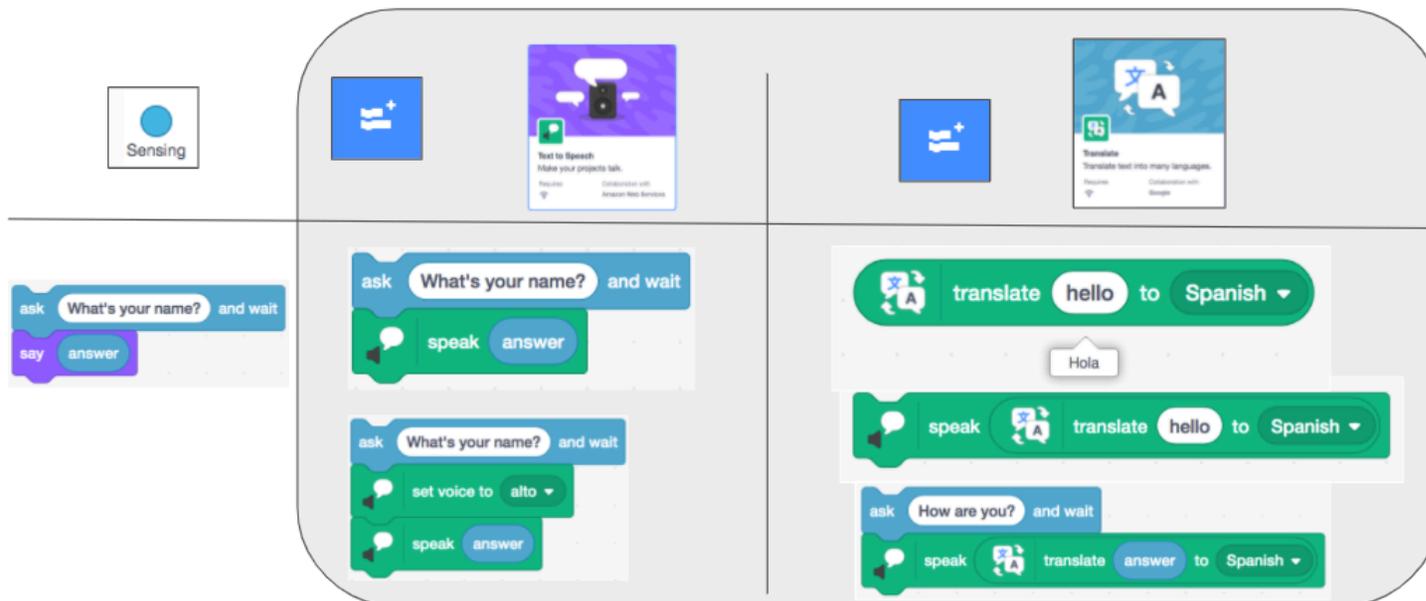
La entrada del usuario se guarda en

3. Agregar texto a extensión de voz:

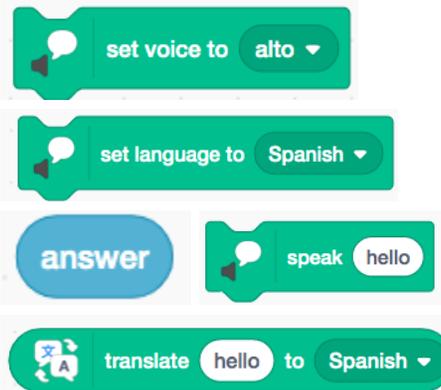
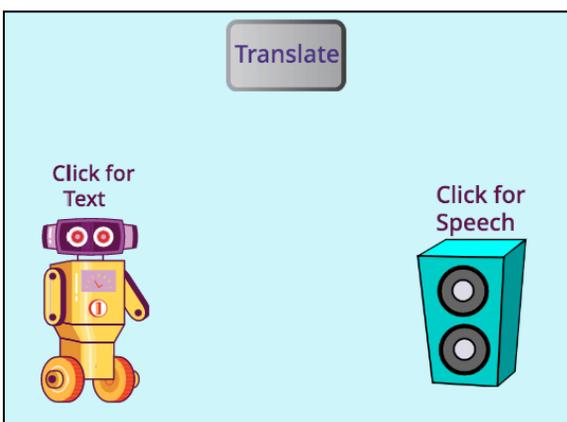
- ★ Hablar respuesta
- ★ Establecer voz
- ★ Establecer idioma (pronunciación)
- ★ Hablar respuesta (preguntar / responder)

4. Agregar extensión de traducción:

- ★ Traducir el texto a un idioma diferente
- ★ Traducir la respuesta a un idioma diferente
- ★ Hablar la respuesta traducida (preguntar / responder)
- ★ Diga la respuesta traducida (preguntar / responder)



Parte 2:

<p>Proyecto: <u>Iniciador</u></p> <p>Cuando hace clic en robot, Answer se traduce al español.</p> <p>Pruebe estos bloques</p> 	<p>Cuando haga clic en el altavoz, la respuesta se traduce al español.</p> 	
---	---	---

Aviso: los bloques tienen diferentes formas. "Responder" y "traducir" son bloques redondos. Encajan en bloques "decir" y "hablar". Que el proyecto de inicio

- tiene un tercer sprite que está oculto. Cuando el objeto está oculto, el cuadro de diálogo que aparece en la parte inferior
- utiliza la recepción de transmisión, para que el objeto oculto sepa que se hace
- clic en el botón de traducción cuando clic en el botón de traducción, cambia de color, como una pista visual de que se ha hecho clic en el botón.

¿Prefieres crear tu propio proyecto scratch? Intente algo como esto.



```
when clicked
ask What do you want me to translate into Spanish? and wait
say translate answer to Spanish for 2 seconds
set language to Spanish
set voice to giant
speak translate answer to Spanish
```

