



Einen Übersetzer bauen

Mit den Komponenten **Speech Recognizer**, **Translator** und **Text to Speech** kannst du eine Übersetzer-App bauen.

Wenn ein Button gedrückt wird, hört der **Speech Recognizer** zu - so lange der Button gedrückt bleibt (**Touch Down**) - und lädt den erkannten Text (**value** aus den Outputs) in ein Label:

```

when Button_erkennen Touch Down
do
  from Speech_Recognizer1 set DefaultLanguage to GERMAN
  in Speech_Recognizer1 call listen
  with outputs
    error
    value
  then do
    from Label_erkannter_text set Text to value

```

Klickt man nun auf einen anderen Button, wird der erkannte Text an den **Translator** geschickt und übersetzt (in den Properties des Translators muss man die Ausgangs- und die Zielsprache angeben). Der übersetzte Text (**result** aus den Outputs) kann jetzt mit **Text to Speech** vorgelesen werden:

```

when Button_uebersetzen Click
do
  in Translator1 call Translate
  text to translate from Label_erkannter_text get Text
  with outputs
    result
    status
  then do
    from Label_uebersetzter_Text set Text to result
    from Text_To_Speech1 set DefaultLanguage to ENGLISH_US
    in Text_To_Speech1 call Speak
    text result

```