

## Apéndice III: Código VBScript para el control del agente de Microsoft

El código que se presenta a continuación, lo tomé de la Tesis de Joaquín Rueda, en la cuál indica todas las funciones que realizó para programar a los agentes conversacionales de Microsoft, como lo es: cargar el agente a la página, que reconozca el texto para que lo lea, ya sea, por palabra, párrafo o todo completo, etc. [19].

### Función LoadCharacter()

```
Sub LoadCharacter
    On Error Resume Next

    ' Attempt to load the character from the Microsoft Agent Chars
    directory
    Set LoadRequestUNC = Agent.Characters.Load ("Agente",
"Merlin.acs")

    ' If it fails...
    If LoadRequestUNC.Status <> 0 Then
        ' Attempt to load the character from the Microsoft Agent
        site
        Set LoadRequestURL = Agent.Characters.Load ("Agente",
"http://agent.microsoft.com/agent2/chars/Peedy/Peedy.acf")
        ' It didn't fail so assign Peedy to loaded character file

    Else
        'Assign Peedy to the loaded character
        Set Agente = Agent.Characters("Agente")
        DoIntro
    End If
End Sub
```

En caso de que el agente no se pueda cargar manda un error diciendo que el servidor esta ocupado y muchas veces se necesita actualizar la página.

### Función Request Complete()

```
Sub Agent_RequestComplete(ByVal Request)
    ' The Request to load the ACF character fails
    If Request = LoadRequestURL Then
        ' If it failed
```

```

        If Request.Status = 1 Then
            MsgBox "No se pudo cargar al personaje, el servidor
parece estar ocupado. Favor de refrescar la página."
            Exit Sub

        ' If it succeeded
    ElseIf Request.Status = 0 Then
        ' Assign Peedy to the loaded character
        Set Agente = Agent.Characters("Agente")
        ' Get the preliminary animations necessary to show
Peedy
        Set GetShowAnimation = Agente.Get ("state", "showing,
speaking")
        Agente.Get "animation", "Hide, Congratulate,
DoMagic1, Blink, Greet, Pleased, Think, Read, ReadContinued,
ReadReturn, GestureRight, Idle1_1, Idle2_1, Idle2_2, Idle3_1,
Idle3_2", False
        End If

        ' The request to get the animation
    ElseIf Request = GetShowAnimation Then
        ' If it failed
        If Request.Status = 1 Then
            MsgBox "Hubo una falla en la petición para cargar la
animación Show. El servidor parece estar ocupado."
            Exit Sub
        ' If it succeeded
        ElseIf Request.Status = 0 Then
            DoIntro
        End If
    End If
End Sub

```

Ya que cargó correctamente al agente lo que hace es que lo coloca en el navegador del usuario y hace su introducción.

### **Función DoIntro**

```
Sub DoIntro
```

```
    InitCommands
```

```

' Make the character appear
On Error Resume Next
Agente.MoveTo window.screenLeft+400, window.screenTop+105
Agente.Show

' Start the introduction
Agente.Play "Greet"
Agente.Play "DoMagic1"
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=150\Bienvenido al mundo de los
cuentos para ti"
}

End Sub

```

Cuando aparece el Agente animado el usuario tiene la capacidad de detenerlo, de ocultarlo y tiene una opción de opciones avanzadas en la cual puede cambiar la velocidad con que habla, y el script es el siguiente:

### **Función InitCommands()**

```

Sub InitCommands()
    Agente.LanguageID = &H0C0A
    Agente.Commands.Add "Stop", "Detener"
    Agente.Commands.Add "ACO", "Advanced Character Options"
    Agente.Balloon.Fontsize=18
    Agente.Balloon.FontName="Comic Sans MS"
End Sub

```

### **Función LeerTodo()**

```

Sub LeerTodo ()
    On Error Resume Next

    Agente.Stop
    Agente.Show
    Agente.Play "Read"

    Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ Está página está diseñada
principalmente para los niños, "
    Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ en la cuál se les va hacer muy
fácil manejarla "

```

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ porque tiene iconos muy visibles
y amigables para ello."
```

```
Agente.Play "ReadContinued"
```

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ Estos iconos indica de una forma
muy particular las acciones que realiza,"
```

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ y como podemos observar se
pueden abrir, cerrar, editar, guardar y guardar como los cuentos. "
```

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ Y por lo tanto esta va a ser muy
divertido ya que los niños pueden crear y editar sus propios cuentos"
```

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ y también elegir los distintos
agentes y voces que les leyeran los cuentos."
```

```
Agente.Play "ReadReturn"
```

```
Agente.Play "Congratulate"
```

```
Agente.Play "Pleased"
```

```
End Sub
```

### **Función LeerLinea().**

```
Sub LeerLinea (ByVal linea)
```

```
On Error Resume Next
```

```
Agente.Stop
```

```
Agente.Show
```

```
Agente.Play "Read"
```

```
select case linea
```

```
Case 1
```

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ Aitana es una ratita a la
que le gustan las muñecas y los libro."
```

```
Case 2
```

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ Y por supuesto, muchos
regalos:dulces,lápices,lámpara ¡y... algunos libros!"
```

```
Case 3
```

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ Hay libros por todo su
cuarto: sobre el escritorio y las sillas, debajo de la cama, encima
del ropero y sobre el tapete. ¡Qué desorden!"
```

```
Case 4
```

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ Voy a necesitar un
librero, piensa Aitana ."
```

```
Case 5
```

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ Rápidamente se pone sus
zapatos y su mandil y sale corriendo."
```

Case 6

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ Aitana quiere poner el
cERRUCHO, el martillo y los clavos en una caja..."
```

Case 7

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ Pero se hace un hoyo en
la manga de su vestido."
```

Case 8

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ El martillo cae sobre su
pie y, al moverse, tira la caja de clavos."
```

Case 9

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ Aitana está muy triste.
Se seca una lágrima con su pañuelo."
```

Case 10

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ ¡Lástima de librero,
pero se le ocurre otra idea!."
```

Case 11

```
Agente.Speak "\Pit=83\\Spd=130\ Así que Aitana hace una
repisa para sus muñecas."
```

End Select

```
Agente.Play "ReadReturn"
```

End Sub

### **Función separarPalabras()**

```
function separarPalabras(elem) {
  //var elem=document.getElementById(ID);
  var num=elem.childNodes.length;
  for(var i=0; i<num; i++) {
    var text=elem.firstChild.data;
    var oc = elem.removeChild(elem.firstChild);
    if(oc.nodeType==3) {
      textArray=text.split(" ");
      for(var j=0; j<textArray.length; j++) {
        var link=document.createElement("A");
        link.onclick=function() { decirPalabra(this.firstChild.data);
      }
      link.onmouseover=function () {this.style.color='blue'};
      link.onmouseout=function () {this.style.color='black'};
      //link.href="#";
      link.className="plain1";
      var ltxt=document.createTextNode(textArray[j]+" ");
      link.appendChild(ltxt);
    }
  }
}
```

```
        elem.appendChild(link);
    }
} else {
    separarPalabras(oc);
    elem.appendChild(oc);
}
}
}
```

### **Función decirPalabra()**

```
function decirPalabra(palabra) {
    //Agente.TTSMoDeID = "{2CE326E0-A935-11D1-B17B-0020AFED142E}";
    Agente.LanguageID = "&H0C0A";
    Agente.Stop();
    Agente.Show();
    Agente.Speak ("\\Pit=83\\\\\\Spd=130\\" + palabra + "");
}
```