

Apéndice E. Documento de Especificación de métodos, propiedades y eventos del Command and Control del ActiveX.

A continuación se muestran los métodos, propiedades y eventos del *Command and Control* del ActiveX [10].

Las propiedades de *Command and Control* son:

- ***AutoGainEnable As Long.***

El valor de señal de un sitio *Voice Command*.

Muchos reconocedores pueden ajustar automáticamente el aumento de la señal de audio entrante para que haya un sitio *Voice Command* (si el dispositivo de audio lo apoya). El aumento se refiere al aumento en la señal de energía, en decibeles (DB), que ocurre mientras que una señal es alzada por un dispositivo electrónico.

- ***AwakeState As Long.***

El estado de un sitio *Voice Command*. Esta propiedad es verdadera si el sitio está despierto y falso si está dormido.

- ***CountCommands(menu As Long) As Long.***

Regresa el número de comandos de un menú.

- ***Enabled As Long.***

Verdadero si el reconocimiento está habilitado y falso si está deshabilitado; esto quiere decir que no reconocerá ningún comando. Debe estar en verdadero para habilitar que un objeto escuche lo que el usuario dice.

- ***EnableMenu As Long.***

Habilita el menú creado con *MenuCreate*.

- *hWnd As Long.*
Manejador de ventana.
- *Initialized As Long.*
Igual a 1 si el control ha sido inicializado y 0 si no.
- *MenuCreate(Application As String, State As String, flags As Long) As Long.*
Crea un objeto menú de voz para representar un nuevo menú en una aplicación.
- *Microphone As String.*
El nombre del micrófono usado por un sitio *Voice Command*. Se puede optimizar el reconocimiento usando tipos especiales de micrófonos.
- *Speaker As String.*
El nombre del parlante actual.
Cuando cambias el nombre del parlante, bajas el entrenamiento correspondiente a ese parlante.
- *LastError As Long.*
Código resultante del último método o propiedad invocada.
- *SuppressExceptions As Short.*
Si está con valor 1, las excepciones nunca ocurrirán.
- *Threshold As Long.*
El nivel de umbral del reconocedor usado por un sitio *Voice Command*.
Es un valor entre 0 y 100 que indica hasta que punto un sonido puede formar parte del vocabulario o no ser reconocido.

Los métodos de *Command and Control* son:

- *Activate (Menu As Long)*.

Activa el menú de voz (*voice menu*) para que sus comandos puedan ser reconocidos.

Una vez que el menú de voz es creado con sus respectivos comandos, este debe de ser activado para que sus comandos puedan ser reconocidos.

- *AddCommand (Menu As Long, id As Long, command As String, description As String, category As String, flags As Long, action As String)*.

Agrega comandos a un menú creado con *MenuCreate*.

Los comandos añadidos son insertados al final de la lista de comandos del menú.

- *Deactivate(Menu As Long)*.

El reconocedor deja de escuchar. Si se llama a esta función y el reconocedor no ha sido activado, se causara un error.

- *EnableItem(Menu As Long, enable As Long, cmdnum As Long, flag As Long)*.

Activa o desactiva un comando del menú. Cuando un comando es desactivado, este no es compilado en el menú.

- *GeneralDlg(hWnd As Long, title As String)*.

Despliega una ventana de dialogo la cual le da al usuario un control general sobre el reconocimiento de voz, su rapidez para reconocer o su exactitud.

- *GetCommand(Menu As Long, index As Long, command As String, description As String, category As String, flags As long, action As String)*.

Recopila información sobre un comando.

- *LexiconDlg (hWnd As Long, title As String)*.

Despliega un cuadro de dialogo que permite al usuario desplegar y editar su propia pronunciación léxica.

- *ListGett(Menu As Long, List As String, Listdata As String).*

Recupera las frases almacenadas en la lista actual (por *ListSet*) para el menú seleccionado de la voz.

- *ListSet(Menu As Long, List As String, ListNum As Long, Listdata As String).*

Fija las frases en una lista para un comando de voz.

- *MenuDelete (application As String, state As String).*

Borra un menú de la base de datos del menú de voz.

- *ReleaseMenu (Menu As Long).*

Libera un menú de voz de la memoria. Se debe de ejecutar *ReleaseMenu* para cada menú de voz que se crea.

- *Remove (menu As Long, index As Long).*

Borra comandos específicos del menú de voz.

- *SetCommand (Menu As Long, index As Long, id As Long, command As String, description As String, category As String, flags As Long, action As String).*

Asigna la información para un comando en el sistema de comando global.

- *TrainGeneralDlg (hWnd As Long, title As String).*

Despliega una ventana de entrenamiento de reconocimiento de voz.

Los eventos del *Command and Control* son:

- *AttribChanged (attrib As Long).*

Ocurre cuando un atributo de un sitio ha cambiado.

Parámetro	Descripción
<i>Attrib</i>	[in] Sitio del atributo que ha cambiado

- *ClickIn(x As Long, y As Long).*

Ocurre cuando el usuario da click en el objeto ícono.

Parámetro	Descripción
<i>X</i>	[out] coordenada X del mouse.
<i>Y</i>	[out] coordenada Y del mouse.

- *CommandOther(CmdName As String, Command As String) .*

Ocurre cuando una frase hablada fue reconocida como un comando de otra aplicación o no fue reconocida. Durante el evento, la aplicación recibe la frase.

Parámetro	Descripción
<i>CmdName</i>	[in] El nombre del menú que contiene el comando reconocido. Si el parámetro contienen Null, el comando no fue reconocido
<i>Command</i>	[in] El comando string. Si el parámetro es Null, el comando no fue reconocido

- *CommandRecognize (ID As Long, CmdName As String, Flags As Long, Action As String, NumLists As Long, ListValues As String, command As String).*

Ocurre cuando una frase hablada fue reconocida del set de comandos de la aplicación. Durante el evento, la aplicación recibe el texto de la frase y el dato de acción que fue reemplazado por la aplicación cuando esta originalmente definió los comandos.

- *CommandStart()*.

Ocurre cuando el proceso de reconocimiento de comandos ha empezado

Una aplicación puede usar `CommandStart` para indicar que está siendo procesado lo que el usuario dice.

- *Interference()*.

Ocurre cuando la máquina reconocedora no puede reconocer lo hablado por una razón conocida.

- *MenuActivate(cmdName As String, bActive As Boolean)*.

Es enviado cuando un estado de activación del menú está cambiando

Ocurre cuando un menú ha sido activado o desactivado.

- *UtteranceBegin()*.

Ocurre cuando el reconocedor ha detectado el inicio de un sonido.

- *UtteranceEnd()*.

Ocurre cuando se acaba el sonido.