

ドコモ AI エージェント API

対話時の音声再生の ON / OFF を制御する

第 1.0 版

改定日：2020.03.16

改訂履歴

版数	発行日	改訂履歴
1.0 版	2020.03.16	新規作成

|| 対話時の音声再生の ON / OFF を制御する

概要

対話時の音声再生を制御する方法を紹介します。

実装方法

クライアントアプリよりユーザー発話時のリクエストパラメータで playTTS : off を指定することで、システム発話がテキスト発話のみになり、音声発話がなくなります。

サンプルコード

クライアントアプリの音声発話時のリクエストパラメータに playTTS : off を設定します。

リクエストパラメータが即時送信されるのを防ぐため、cacheFlag に true を設定します。

<アプリ>

```
NluMetaData voiceMeta = new NluMetaData();
voiceMeta.cacheFlag = true;
Map<String, String> detail = new HashMap<>();
detail.put("playTTS", "off"); //クライアント情報の第2階層 複数設定可能
voiceMeta.clientData = new HashMap<>();
voiceMeta.clientData.put("deviceInfo", detail); //クライアント情報の第1階層
mSebastienParameterEntityStart.setMeta(voiceMeta);
mVoiceRecognitionController.start(mRoamingParameterEntity, mSebastienParameterEntityStart);
```

実行結果

実行結果はテキスト表示のみになります。

```
ユーザー発話 > こんにちは  
システム発話 > こんにちは
```

NOTIFY_META_DATA イベント時の戻り値が以下のように、

“systemText”に“expression”のみを含むため、テキスト表示のみとなります。

```
{  
  "option": {  
    "switchAgent": {  
      "agentType": "1",  
      "agentId": "73_64_main"  
    }  
  },  
  "type": "nlu_result",  
  "speaker_params": {  
    "style_id": "jpn_JP-F-S0103-T001-E01",  
    "voice_type": 1,  
    "pitch": 12,  
    "intonation": 10,  
    "power_rate": 2,  
    "speaker_id": "jpn_JP-F-S0103-T001-E01-SR0"  
  },  
  "version": "sebastien-1.0.0",  
  "systemText": {  
    "expression": "こんにちは"  
  },  
  "rule_id": "197"  
}
```

参考として、playTTS: offを設定しない場合の NOTIFY_META_DATA の戻り値は以下の通りです。

```
{
  "option": {
    "switchAgent": {
      "agentType": "1",
      "agentId": "73_64_main"
    }
  },
  "type": "nlu_result",
  "speaker_params": {
    "style_id": "jpn_JP-F-S0103-T001-E01",
    "voice_type": 1,
    "pitch": 12,
    "intonation": 10,
    "power_rate": 2,
    "speaker_id": "jpn_JP-F-S0103-T001-E01-SR0"
  },
  "version": "sebastien-1.0.0",
  "systemText": {
    "utterance": "こんにちは",
    "expression": "こんにちは"
  },
  "rule_id": "197"
}
```