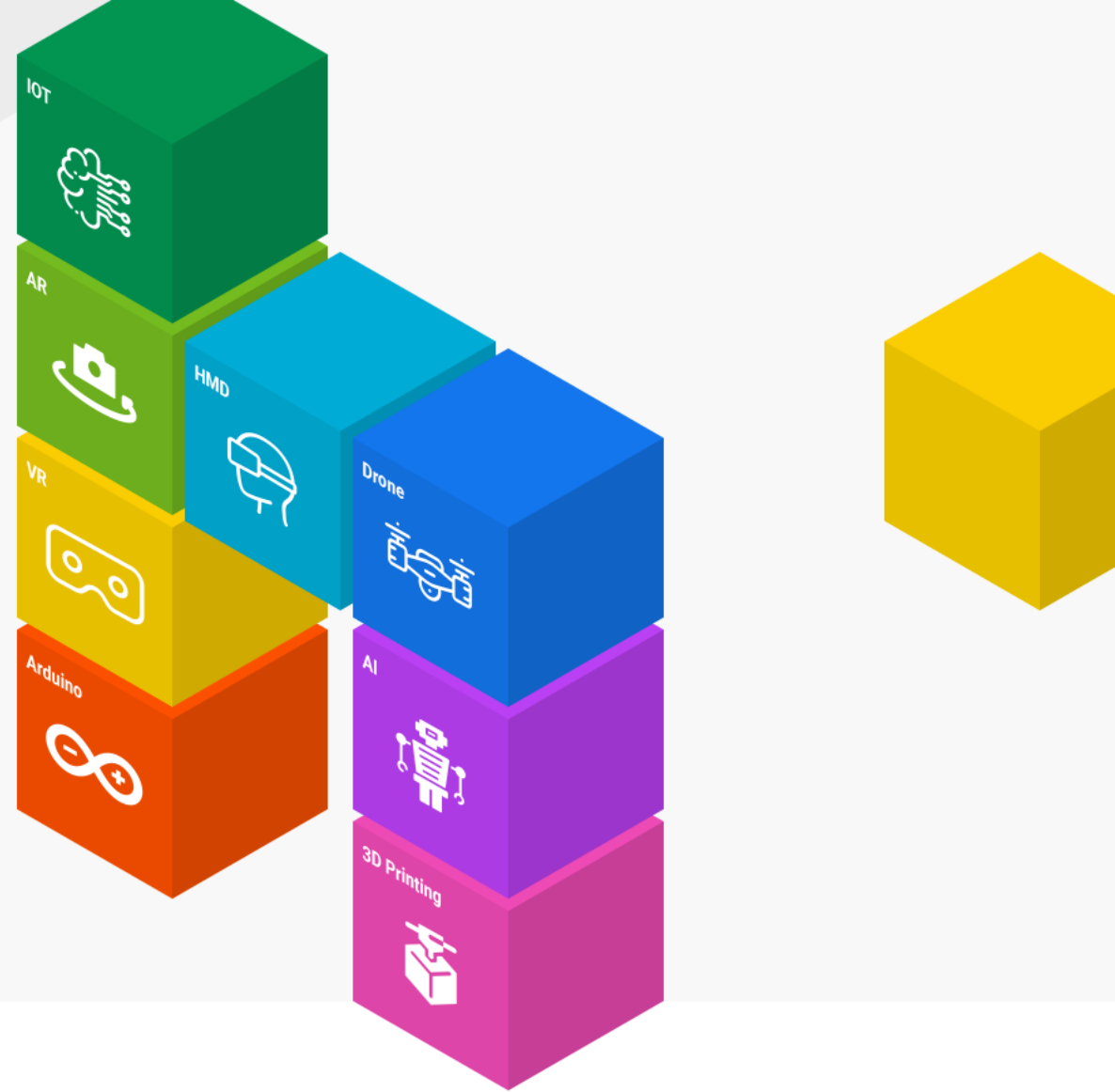


## [AI 챗봇 코딩]

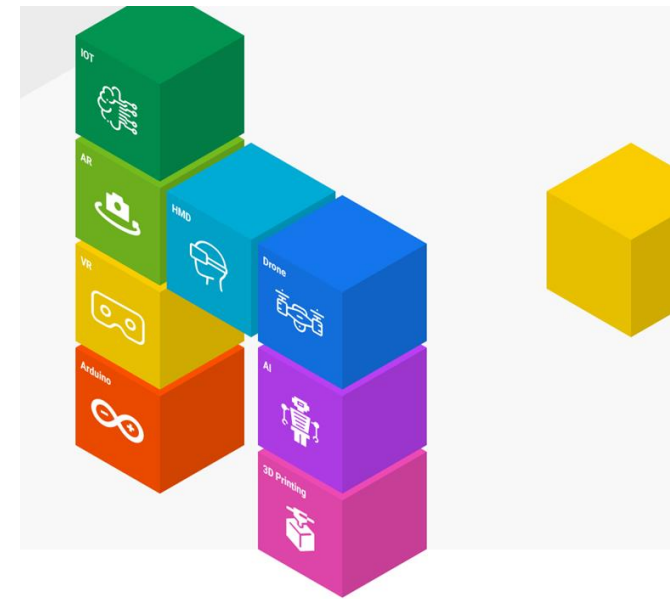
# 나만의 ChatGPT AI 앱 만들기 (영어 번역 기능 추가하기)



[www.helloapps.co.kr](http://www.helloapps.co.kr)

김 영 준 / 070-4417-1559 / splduino@gmail.com

# 최종 결과물 예시



# 최종 결과물 화면 예시



ChatGPT의 결과물을 영어로 번역합니다.

# 최종 결과물 화면 예시

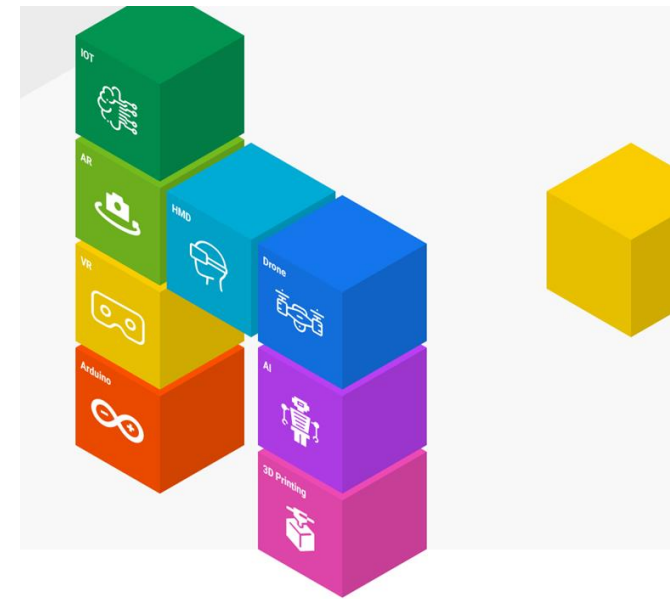


ChatGPT의 결과물을 한글 음성으로 말하게 합니다.

# 최종 결과물 화면 예시



# 기존 ChatGPT UI 프로그램 만들기 스크립트 준비하기



# 기존 실습 스크립트



## 기존 ChatGPT UI 프로그램 만들기 스크립트

- 하늘 설정하기 ^ x
  - 색상:190, 190, 190, 255 x
- 조이스틱 숨기기 x
- 텍스트 박스 추가하기 tb1 ^ x
  - 위치 비율:0.1, 0.2 x
  - 크기 비율:0.58, 0.07 x
- 버튼 추가하기 btn1 ^ x
  - 글자 내용:ChatGPT 요청하기 x
  - 위치 비율:0.7, 0.2 x
  - 크기 비율:0.2, 0.07 x
  - 클릭 함수:f1 x

- 텍스트 편집기 추가하기 ta1 ^ x
  - 위치 비율:0.1, 0.3, 0 x
  - 크기 비율:0.8, 0.5, 0 x
- 함수 void f1 () x
  - ta1 문자열 쓰기("ChatGPT에 요청중입니다...") x
  - t = tb1 문자열 값 읽기() x
  - ChatGPT 요청하기 ^ x
    - 셋 텍스트:{t} x
    - 응답 함수:f2 x
- 함수 void f2 () x
  - ta1 문자열 쓰기(value) x

# 기존 실습 스크립트





# 기존 실습 스크립트



최종 수정된 스크립트입니다.

- 하늘 설정하기 ^ x
  - 색상:190, 190, 190, 255 x
- 조이스틱 숨기기 x
- 텍스트 박스 추가하기 tb1 ^ x
  - 위치 비율:0.1, 0.2 x
  - 크기 비율:0.58, 0.07 x
- 버튼 추가하기 btn1 ^ x
  - 글자 내용:ChatGPT 요청하기 x
  - 위치 비율:0.7, 0.2 x
  - 크기 비율:0.2, 0.07 x
  - 클릭 함수:f1 x

- 텍스트 편집기 추가하기 ta1 ^ x
  - 위치 비율:0.1, 0.3, 0 x
  - 크기 비율:0.8, 0.5, 0 x
- 함수 void f1 () x
  - ta1 문자열 쓰기("ChatGPT에 요청중입니다...") x
  - t = tb1 문자열 값 읽기() x
  - ChatGPT 요청하기 ^ x
    - 셋 텍스트:{t} x
    - 응답 함수:f2 x
- 함수 void f2 () x
  - ta1 문자열 쓰기(value) x

# 기존 실습 스크립트

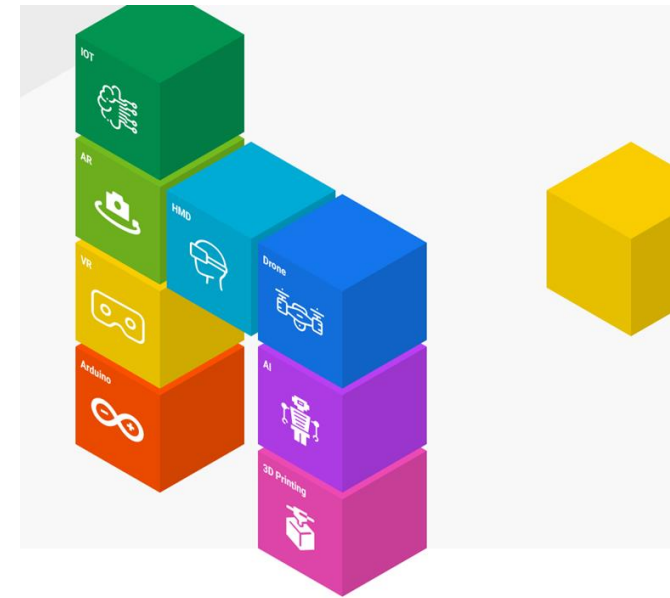


```
SetSky
    /Color:190, 190, 190, 255
HideJoystic
AddTextBox tb1
    /PositionRatio:0.1, 0.2
    /SizeRatio:0.58, 0.07
AddButton btn1
    /Text:ChatGPT 요청하기
    /PositionRatio:0.7, 0.2
    /SizeRatio:0.2, 0.07
    /OnClick:f1
AddTextArea ta1
    /PositionRatio:0.1, 0.3, 0
    /SizeRatio:0.8, 0.5, 0
```

```
void f1()
{
    ta1.SetText("ChatGPT에 요청중입니다...")
    t = tb1.GetText()
    RequestChatGPT
        /Prompt:{t}
        /OnResponse:f2
}

void f2()
{
    ta1.SetText(value)
}
```

# 버튼 추가하기



# 버튼 추가하기



UI 명령어에 있는 버튼 추가하기 명령어를 3개 추가합니다.

The screenshot shows a software interface with two main panels. The left panel, titled 'VR 명령어', contains a list of commands under the 'UI 명령어' category. The right panel, titled '블록모드', shows a list of added components. Three red arrows point from the '버튼 추가하기' command in the left panel to the '버튼 추가하기 btn2', '버튼 추가하기 btn3', and '버튼 추가하기 btn4' components in the right panel.

VR 명령어	블록모드
AR 명령어	챗 텍스트:{t}
VR 컨트롤러 명령어	응답 함수:f2
UI 명령어	함수 void f2 ()
버튼 추가하기	ta1 문자열 쓰기(value)
레이블 추가하기	버튼 추가하기 btn2
텍스트 박스 추가하기	버튼 추가하기 btn3
텍스트 편집기 추가하기	버튼 추가하기 btn4
이미지 추가하기	
문자열 쓰기	
문자열 값 읽기	

# 버튼 추가하기



버튼의 이름이 각각 btn2, btn3, btn4가 되도록 수정합니다.

● 버튼 추가하기 btn2



버튼 추가하기 btn3



버튼 추가하기 btn4



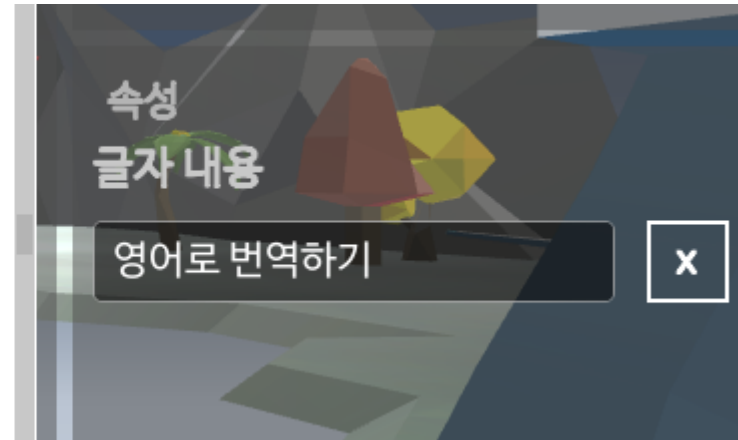
# 버튼 추가하기



btn2의 내용을 아래와 같이 설정합니다.

버튼 추가하기 btn2

- 글자 내용:영어로 번역하기
- 위치 비율:0.1, 0.85
- 크기 비율:0.2, 0.06
- 클릭 함수:f3

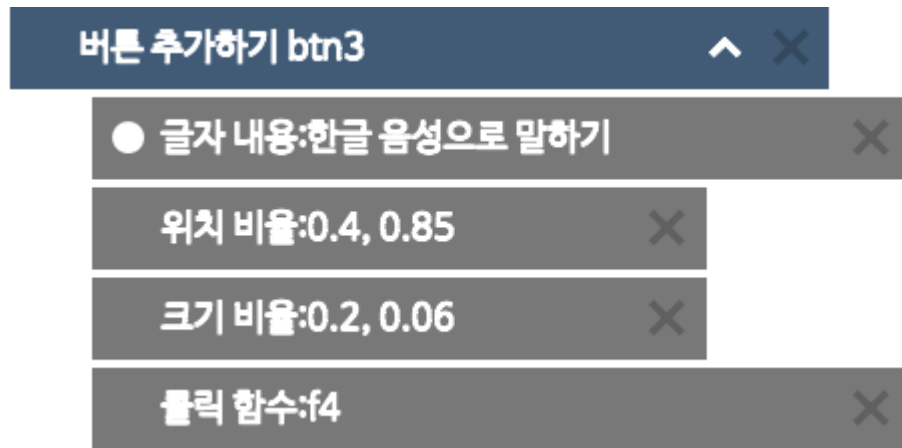


영어로 번역하기

# 버튼 추가하기



btn3의 내용을 아래와 같이 설정합니다.



한글 음성으로 말하기

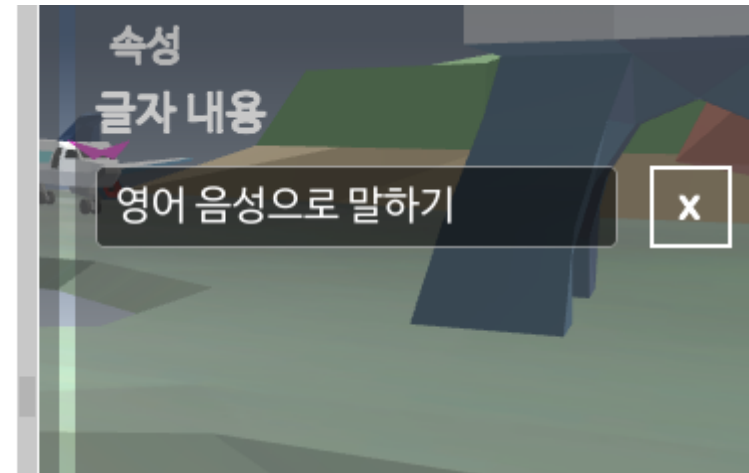
# 버튼 추가하기



btn4의 내용을 아래와 같이 설정합니다.

버튼 추가하기 btn4

- 글자 내용:영어 음성으로 말하기
- 위치 비율:0.7, 0.85
- 크기 비율:0.2, 0.06
- 클릭 함수:f5



영어 음성으로 말하기



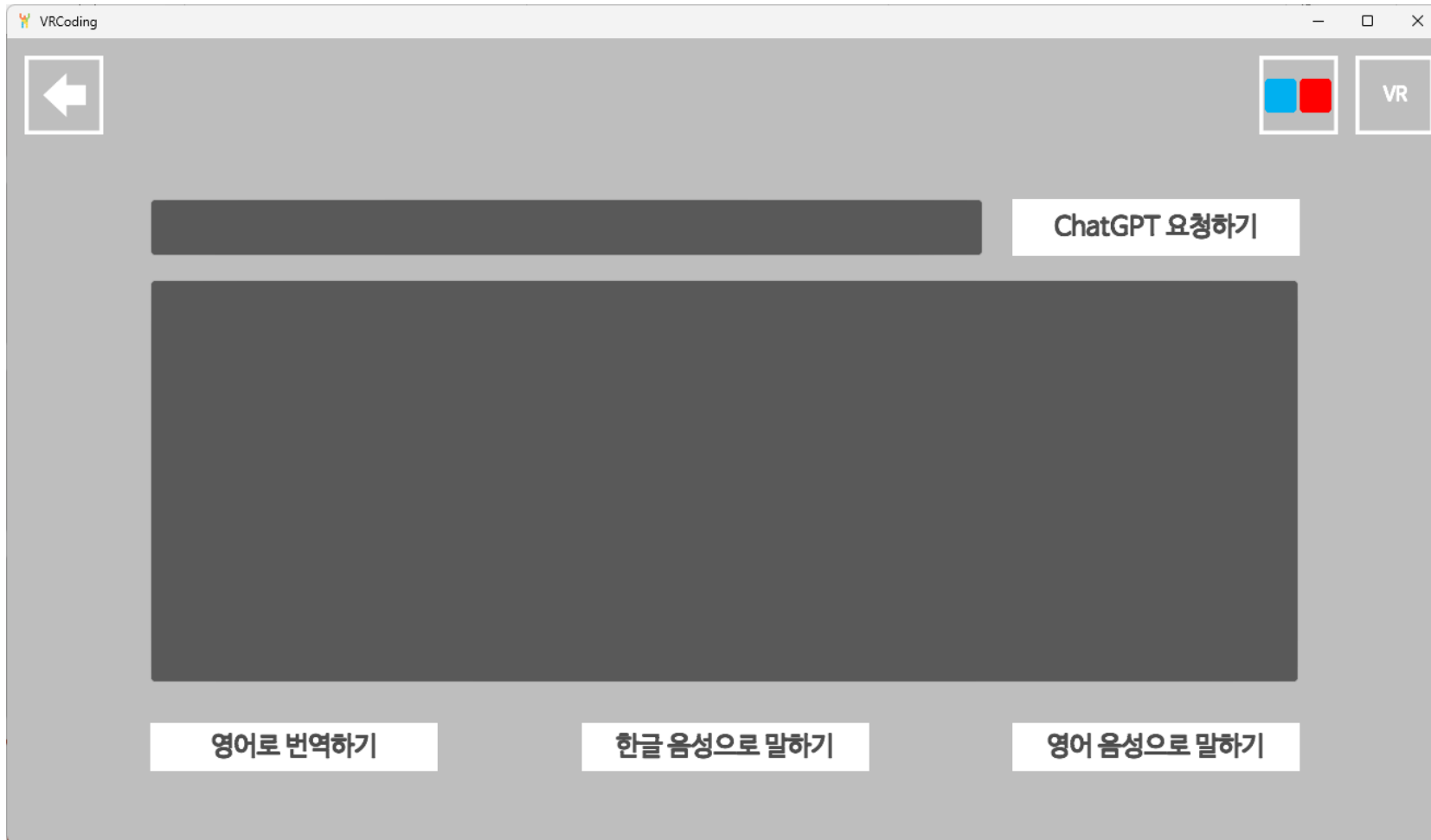
# 버튼 추가하기



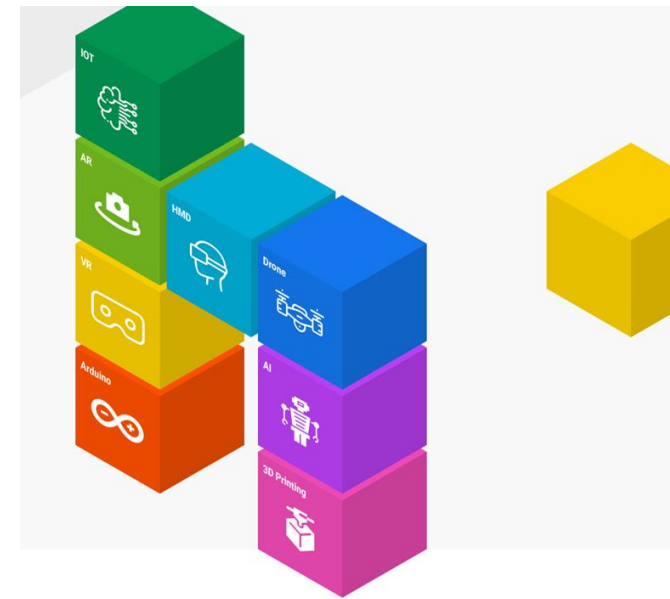
오른쪽 아래의 실행 버튼을 클릭합니다.



# 버튼 추가하기



# 영어로 번역하기 기능 추가



# 영어로 번역하기 기능 추가



로직 명령어 그룹에 있는  
함수를 하나 추가합니다.

함수의 이름을 f3()으로 수정합니다.

The screenshot shows the VR command editor interface. On the left, under 'VR 명령어', the '로직 명령어' group is expanded, showing options like '수식 명령어', '문자 출력', '문자라인 출력', '기다리기', 'if', 'else', 'else if', 'for', 'while', '함수', and 'Setup 함수'. A red arrow points to the '함수' option. On the right, the '목록모드' and '텍스트모드' tabs are visible. The '목록모드' list includes commands like '글자 내용:한글 음성으로 말하기', '위치 비율:0.4, 0.85', '크기 비율:0.2, 0.06', '클릭 함수:f4', '버튼 추가하기 btn4', '글자 내용:영어 음성으로 말하기', '위치 비율:0.7, 0.85', '크기 비율:0.2, 0.06', and '클릭 함수:f5'. A red box highlights the newly added '함수 void f3()' at the bottom of the list.

# 영어로 번역하기 기능 추가



로직 명령어 그룹에 있는 함수를 하나 추가합니다.

함수의 이름을 f3()으로 수정합니다.



# 영어로 번역하기 기능 추가



UI 명령어에 있는  
문자열 값 읽기  
명령어를 추가합니다.

The screenshot shows a VR development tool interface. On the left, there is a panel titled 'VR 명령어' (VR Commands) with a list of actions. The '문자열 값 읽기' (Read String Value) command is highlighted in green. A red arrow points from this command to the scene view on the right. The scene view shows a list of objects and their properties. The '함수 void f3()' (Function void f3()) is highlighted in red, and the command '● t = tb1 문자열 값 읽기()' (● t = tb1 Read String Value()) is highlighted in green, indicating it is the active command for the selected object.

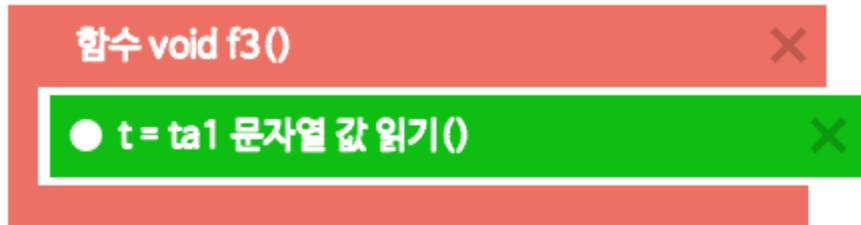
VR 명령어	블록모드	텍스트모드
VR 컨트롤러 명령어		
UI 명령어		
버튼 추가하기		
레이블 추가하기		
텍스트 박스 추가하기		
텍스트 편집기 추가하기		
이미지 추가하기		
문자열 쓰기		
문자열 값 읽기		

블록모드	텍스트모드
위치 비율:0.7, 0.85	
크기 비율:0.2, 0.06	
클릭 함수:f5	
함수 void f3()	
● t = tb1 문자열 값 읽기()	

# 영어로 번역하기 기능 추가



문자열 값 읽기 명령어의 적용 대상과 변수 이름을 아래와 같이 수정합니다.



ta1에서 값을 읽어서 변수 t에 저장하라는 의미임



t

ta1

# 영어로 번역하기 기능 추가



음성 및 번역 명령어 그룹에서 번역하기 명령어를 추가합니다.

VR 명령어	블록모드	텍스트모드
☰ 빛 라이트 명령어		
☰ 도구 명령어		
☰ 음성 및 번역		
TTS 실행하기		
번역하기		
번역후 TTS 실행		
☰ AR 명령어		
☰ VR 컨트롤러 명령어		

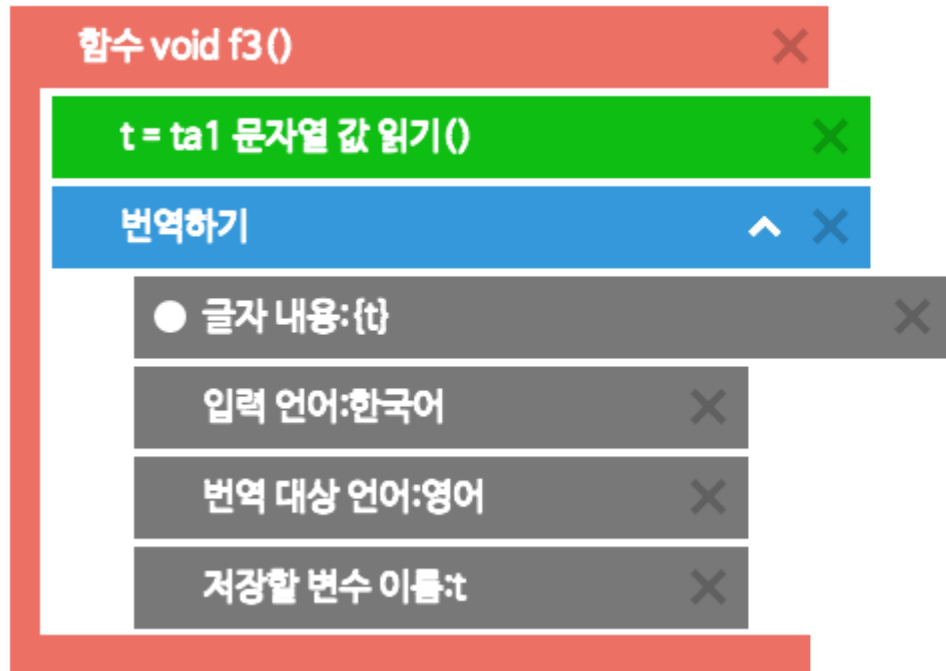
블록모드	텍스트모드
위치 비율:0.7, 0.85	×
크기 비율:0.2, 0.06	×
클릭 함수:f5	×
함수 void f3()	×
t = ta1 문자열 값 읽기()	×
● 번역하기	×



# 영어로 번역하기 기능 추가



글자내용의 값을 {t}로 수정합니다.

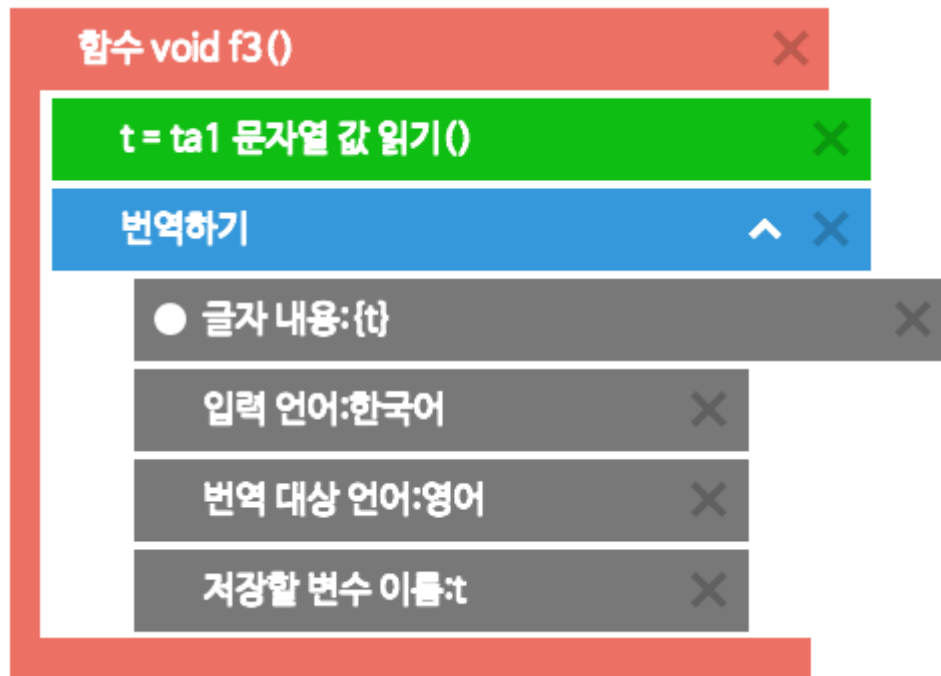


{t}

# 영어로 번역하기 기능 추가



입력언어, 번역대상 언어, 저장할 변수 이름을 아래와 같이 설정합니다.



번역된 결과물은 변수 t에 저장됩니다.

# 영어로 번역하기 기능 추가



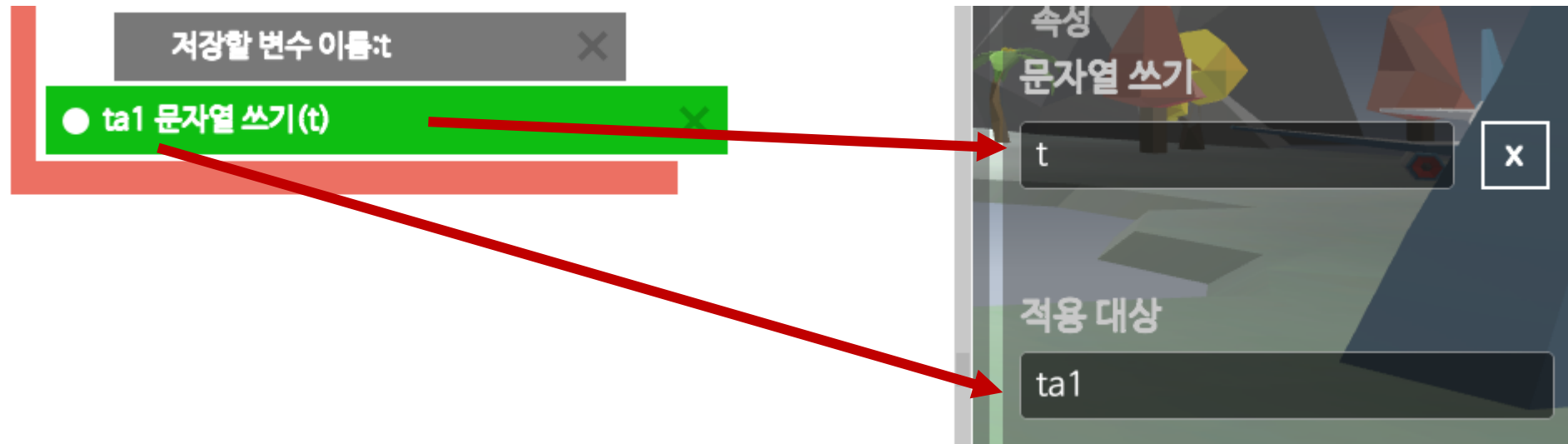
UI 명령어에서 문자열 쓰기 명령어를 추가합니다.

The screenshot displays the 'VR 명령어' (VR Commands) panel on the left and the '블록모드' (Block Mode) editor on the right. The 'UI 명령어' (UI Commands) section is expanded, showing various actions. The '문자열 쓰기' (Write String) command is highlighted in green. A red arrow points from this command to the 'btn1 문자열 쓰기("Hello")' block in the event list on the right. The event list also includes other blocks like '함수 void f3()', 't = ta1 문자열 값 읽기()', '번역하기' (Translate), and '글자 내용:{t}'.

# 영어로 번역하기 기능 추가



문자열 쓰기 명령어의 값과 적용 대상을 아래와 같이 수정합니다.



# 영어로 번역하기 기능 추가



하늘 설정하기 ^ x

색상:190, 190, 190, 255 x

조이스틱 숨기기 x

텍스트 박스 추가하기 tb1 ^ x

위치 비율:0.1, 0.2 x

크기 비율:0.58, 0.07 x

버튼 추가하기 btn1 ^ x

글자 내용:ChatGPT 요청하기 x

위치 비율:0.7, 0.2 x

크기 비율:0.2, 0.07 x

클릭 함수:f1 x

텍스트 편집기 추가하기 ta1 ^ x

위치 비율:0.1, 0.3, 0 x

크기 비율:0.8, 0.5, 0 x

함수 void f1 () x

- ta1 문자열 쓰기("ChatGPT에 요청중입니다...") x
- t = tb1 문자열 값 읽기() x
- ChatGPT 요청하기 ^ x
  - 셋 텍스트:{t} x
  - 응답 함수:f2 x

함수 void f2 () x

- ta1 문자열 쓰기(value) x

# 영어로 번역하기 기능 추가



**버튼 추가하기 btn2** ^ x

- 글자 내용:영어로 번역하기 x
- 위치 비율:0.1, 0.85 x
- 크기 비율:0.2, 0.06 x
- 클릭 함수:f3 x

**버튼 추가하기 btn3** ^ x

- 글자 내용:한글 음성으로 말하기 x
- 위치 비율:0.4, 0.85 x
- 크기 비율:0.2, 0.06 x
- 클릭 함수:f4 x

**버튼 추가하기 btn4** ^ x

- 글자 내용:영어 음성으로 말하기 x
- 위치 비율:0.7, 0.85 x
- 크기 비율:0.2, 0.06 x
- 클릭 함수:f5 x

# 영어로 번역하기 기능 추가



함수 void f3() ×

t = ta1 문자열 값 읽기() ×

번역하기 ^ ×

글자 내용:{t} ×

입력 언어:한국어 ×

번역 대상 언어:영어 ×

저장할 변수 이름:t ×

● ta1 문자열 쓰기(t) ×

# 영어로 번역하기 기능 추가



```
SetSky
    /Color:190, 190, 190, 255
HideJoystic
AddTextBox tb1
    /PositionRatio:0.1, 0.2
    /SizeRatio:0.58, 0.07
AddButton btn1
    /Text:ChatGPT 요청하기
    /PositionRatio:0.7, 0.2
    /SizeRatio:0.2, 0.07
    /OnClick:f1
AddTextArea ta1
    /PositionRatio:0.1, 0.3, 0
    /SizeRatio:0.8, 0.5, 0
void f1()
{
    t = tb1.GetText()
    RequestChatGPT
        /Prompt:{t}
        /OnResponse:f2
}
```

```
void f2()
{
    ta1.SetText(value)
}
AddButton btn2
    /Text:영어로 번역하기
    /PositionRatio:0.1, 0.85
    /SizeRatio:0.2, 0.06
    /OnClick:f3
AddButton btn3
    /Text:한글 음성으로 말하기
    /PositionRatio:0.4, 0.85
    /SizeRatio:0.2, 0.06
    /OnClick:f4
AddButton btn4
    /Text:영어 음성으로 말하기
    /PositionRatio:0.7, 0.85
    /SizeRatio:0.2, 0.06
    /OnClick:f5
```

```
void f3()
{
    t = ta1.GetText()
    TranslateText
        /Text:{t}
        /SourceLanguage:Korean
        /TargetLanguage:English
        /TargetVariable:t
    ta1.SetText(t)
}
```



# 영어로 번역하기 기능 추가



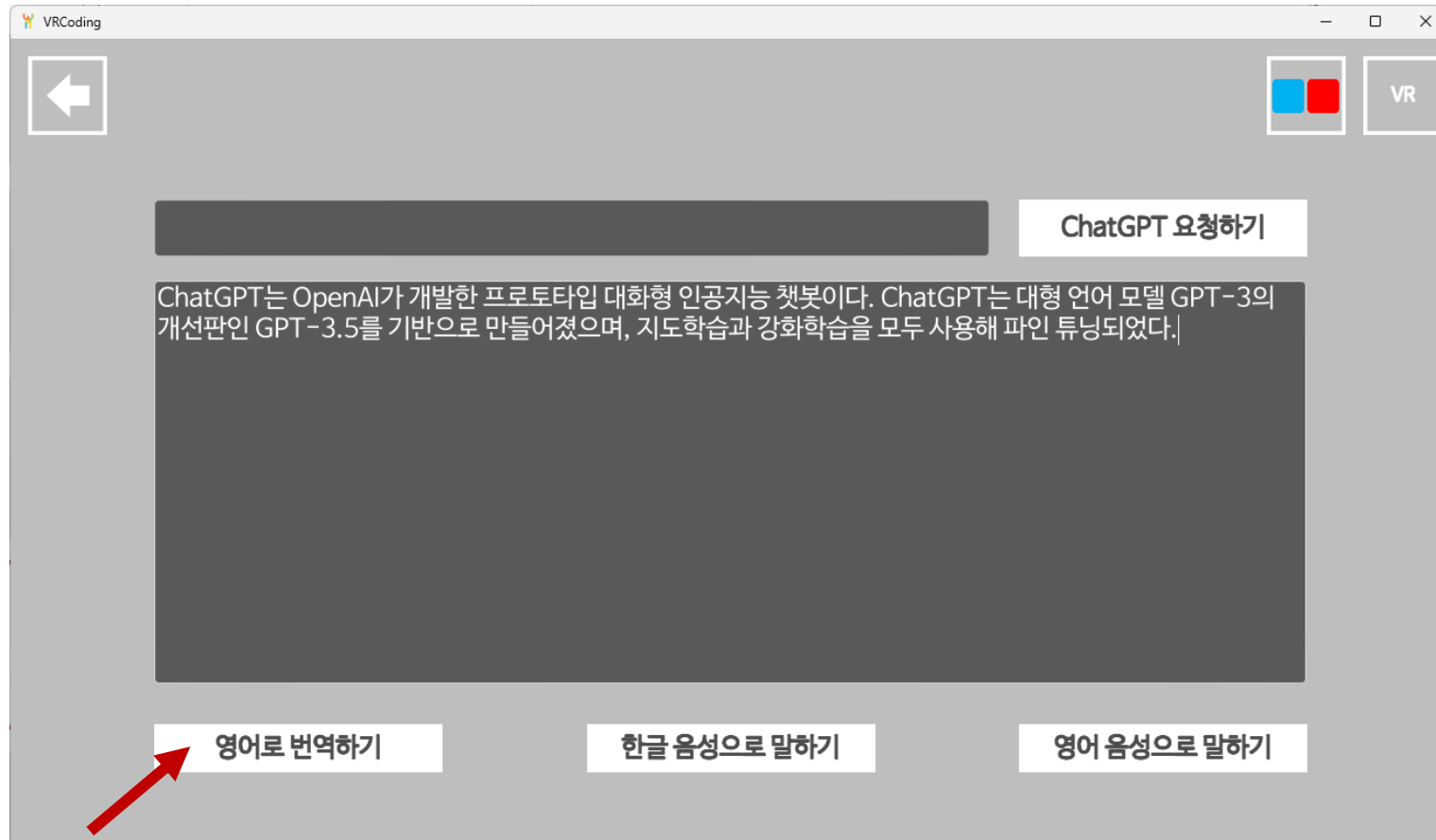
오른쪽 아래의 실행 버튼을 클릭합니다.



# 영어로 번역하기 기능 추가



번역하고자 하는 한글 문장을 입력한 후, 화면 아래의 영어로 번역하기 버튼을 클릭합니다.



# 영어로 번역하기 기능 추가



영어로 번역된 결과물이 표시됩니다.

