

## Кратко описание идеята за метаезик, създаващ предпоставките за автоматичен преход на нов говорим език за интерактивния софтуер „Ресторант Венеция”

Станимир Станев

*A brief description of the concept of metalanguage, prerequisites for automatic transition to new spoken language interactive software "Venice Restaurant" states the basics of creating a specialized upgrade to Adobe DIRECTOR universal and rapid adaptation of the product to any spoken language.*

*Key words: DIRECTOR 8.5, MACROMEDIA, Property Inspector, Cast window, Score window, Lidos, metalanguage*

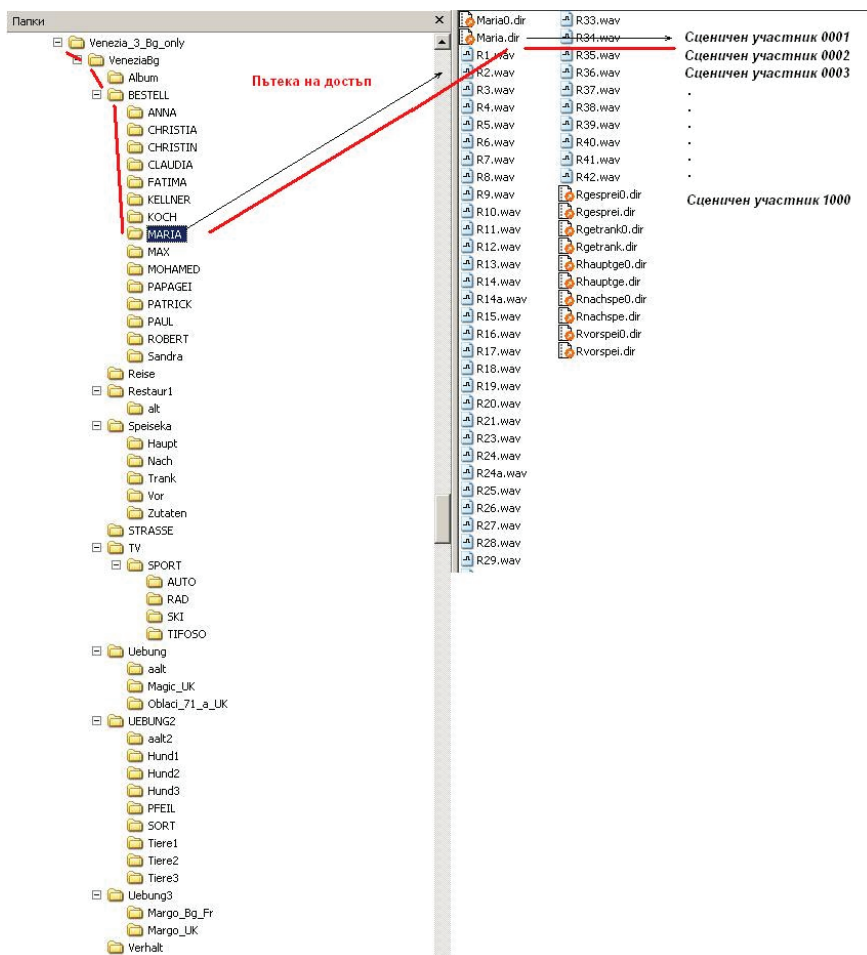
### ВЪВЕДЕНИЕ

Идеята за интерактивен софтуер, чрез който да се придобиват писмени и говорими способности при комуникация на определен говорим език е възникнала сред португалските емигранти в Люксембург. Тя е приета радушно от департамента на образованието във Франция. Целта на софтуера е да даде възможност на емигрантите да усвоят самостоятелно определена степен на грамотност на писмения и говорим френски език. След като образователното министерство на Франция одобрява структурата на интерактивния софтуер, наречен „Ресторант Венеция”; набора от граматически упражнения и начина на автоматично оценяване на познанията, германска фирма осъществява реализацията на замисъла чрез DIRECTOR 8.0 на MACROMEDIA (сега е вече Adobe). На базата на френската версия чрез напасване на детайлите са направени немска, английска, португалска и люксембургска версии. От 2010 до 2012 година колектив от Русенския Университет „Ангел Кънчев” – филиал Силистра реализира българската версия на интерактивния софтуер „Ресторант Венеция”. Една от главните трудности в случая се състоеше в кирилизацията на детайлите. С течение на времето „Ресторант Венеция” се утвърди като безплатно и лесно използваемо пособие от страна на емигрантската общност за усвояване на съответния език. Лично аз посветих участието си в българската версия на внука си, който е американски гражданин. Съществуването на няколко версии на един магнитен носител дава възможност за бързо и акуратно сравняване на езиковите конструкции, както и усвояването им. Общо взето идеята на този интерактивен софтуер отдавна прескочи институцията на френските затвори и се оформи като едно от основните средства за борба срещу неграмотността. Това, което е интересно да се отбележи, че структурата на интерактивния софтуер „Ресторант Венеция” при всички досега създадени версии е непроменена. В резултат се обособи идеята за създаване на метаезик Lidos (Language(m) for interactive description overwrite structures), благодарение на който да се реализира автоматичен преход на нов говорим език на интерактивния софтуер „Ресторант Венеция”.

### ИЗЛОЖЕНИЕ

Приложението за Lidos ще бъде направено във Visual Basic с оглед на сравнително лесното програмиране. Реализацията на интерактивния софтуер „Ресторант Венеция” се осъществява чрез постоянна структура от папки и файлове, които са с еднакви имена във всичките 6 настоящи версии. Тя е показана на Фиг.1. Всеки филм (.dir файл) се състои от определен брой участници в сцената (cast member – максимум 1000). Към всеки от тях е прикрепен скрипт в Lingo (език за програмиране в среда на DIRECTOR на MACROMEDIA(Adobe)). Получава се пътека на достъп на най-ниско ниво, посочена на Фиг.1. След като стигне до ниво скрипт на cast member метаезикът Lidos ще е в състояние да впише в програмния текст коментар със следния синтаксис:

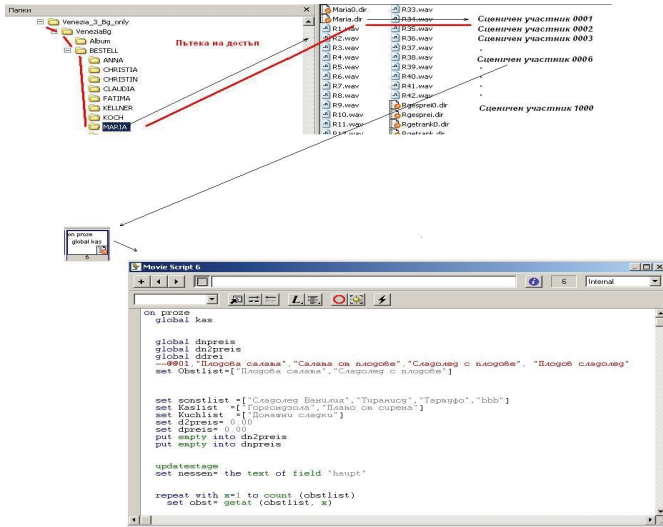
--@@(Вид на прехода)[параметри на прехода]



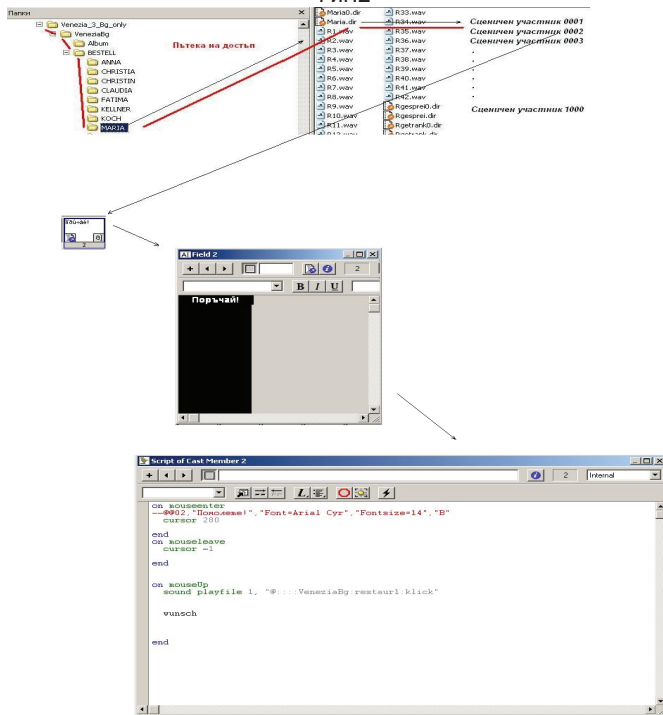
Фиг.1

Под вид на прехода разбираме елемент от множеството {01 – промяна на текст в Cast member script – Фиг.2 – в случая първият string се заменя с втория на реда, намиращ се под коментара; 02 – промяна на текст в редактора за описание на текст към даден обект – Фиг.3 – в случая „Поръчайте!“ се променя в „Помолете!“ в съответния шрифт, големина и допълнителни аксесоари; 03 – промяна на текст художника, описващ графичното състояние на определен обект – Фиг.4 – в случая „Guten Appetit!“ се променя в „Добър апетит!“, като освен параметрите на шрифта се задават координатите на областта, в която надписът ще бъде поставен; 04 – особена промяна – от типа смяна на релация в скрипта с цел да се осъществи процеса на кирилизация.}

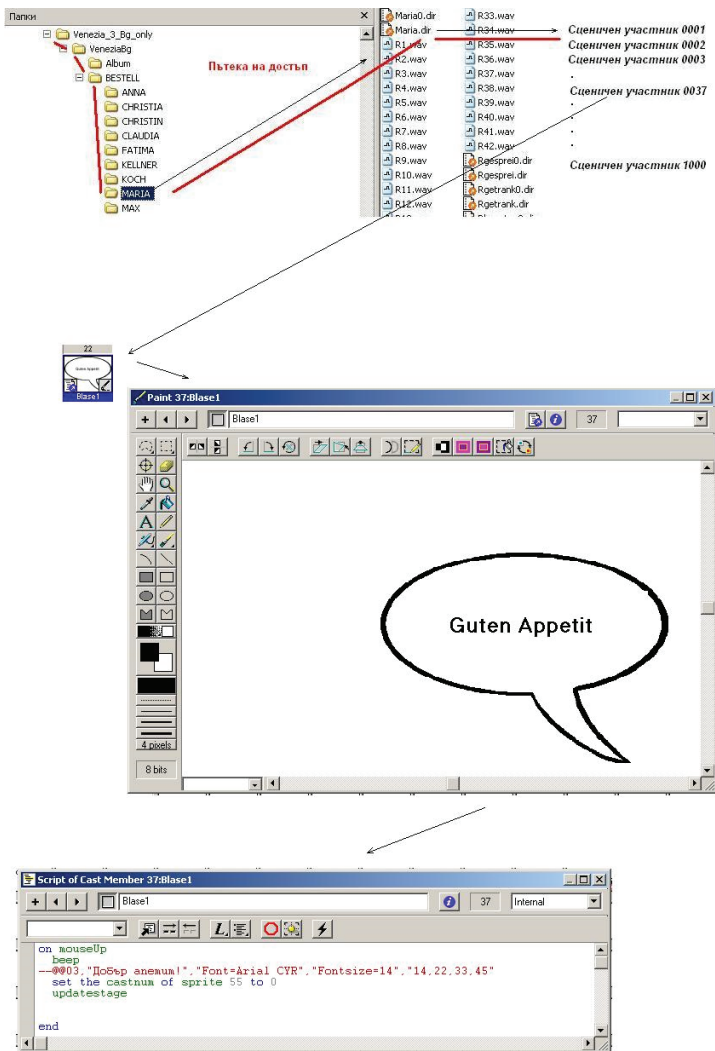
Под параметри на прехода ще се разбира елемент от множеството {„име на шрифта“, „големина на шрифта“, „BIU“, „цветя на текста“ и т.н.}



Фиг.2



Фиг.3



Фиг.4

Основните задачи на Lidos са:

1. Да даде възможност за нанасяне на коментарите, свързани с прехода към нов говорим език на интерактивния софтуер „Ресторант Венеция“;
2. Да осъществи коректна промяна в Lingo скрипта;
3. Да даде възможност за демонстрация на част от промените или на изцяло променения продукт;
4. Да дава помощна / насочваща информация за работа при адаптация чрез Lidos.

Трябва да се подчертае, че промяната на скрипта в Lingo на DIRECTOR ще се състои само в пасивната му част, т.е. на детайли, свързани с текст и параметрите

му, геометрично разположение и т.н. В никакъв случай те няма да се отнасят до активни команди от типа на движение на обекти, промени в сцената, промени във времевата диаграма и т.т. Ако това се допусне има опасност Lidos да се превърне във вирус, модифициращ стохастично Lingo скрипта, което може да причини фатални последици.

Основната задача на конструктора след създаването на Lidos е да организира и опише еднократно детайлното дърво от коментари, впито в цялостния интерактивен софтуер „Ресторант Венеция“. Фактически това ще представлява една свръхподробна инструкция за адаптация към нов говорим език. За да се избегнат недоразумения и недобранамерени вмешателства Lidos трябва да притежава възможност да заключва промяната в кодировката на вида на прехода.

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Погледнато технологично процесът на адаптация на интерактивния софтуер „Ресторант Венеция“ към нов говорим език може да бъде диференцирано така:

1. Колектив филолози и преводачи създават в съответния език:
  - Речетативи;
  - Гласови файлове;
  - Граматически упражнения (триста на брой);
  - Помощна информация.
2. Програмист напасва адаптацията към изискванията на интерактивния софтуер „Ресторант Венеция“;
3. Проверка изрядността на направените промени.

С приложението на Lidos работата на програмиста ще бъде вече в компетентността на филологическия колектив, т.е. т.2 ще отпадне. Това автоматично ще намали стойността и времетраенето на проекта. Ако сумата, която се заплаща сега за една такава адаптация е около 30000€ и продължителността ѝ е 3 години, то тя вече спокойно ще струва около 10000€ и при добра организация ще е с времетраене 1÷1,5 години. Преведено в мащабите на ЕС това означава – 20x20 000€ ≈ 400 000€ икономии.

От чисто техническа гледна точка адаптацията е интересна за арабския език, където текстовата ориентация е обратна и за китайско, корейско, японските група езици, където езиковата логика е доста по-различна от тази в ЕС.

### **ЛИТЕРАТУРА**

[1] Брезоева, М. „Търся? Откривам! Използвам...“ проект, разработен в рамките на европейската програма „Леонардо да Винчи“ Научни трудове, том 47, серия 9, Русе 2008

[2] Брезоева, М. DVD-ROM за усъвършенстване на френски и английски език с цел улесняване професионалната реализация и подпомагане на мобилността в Европа Научни трудове, том 47, серия 9, Русе 2008

[3] Грос, Ф., Грос, М. Macromedia DIRECTOR 8.5 SHOKWAVE STUDIO for 3D официален учебен курс том I,II, издателство Софтпрес, София 2002

[4] Станев Ст. Един подход при адаптация на интерактивен софтуер за езикови практики на български език “DVD – ресторант Венеция – 3”, реализиран на DIRECTOR 8.5 на MACROMEDIA Научни трудове, том 51, серия 10, Русе 2012

### **За контакти:**

Гл.ас.мгр.инж. Станимир Станев, Русенски „Ангел Кънчев“, Филиал Силистра, Катедра „Технически и природоматематически науки“, e-mail: [stanss@mail.bg](mailto:stanss@mail.bg), тел. 086/251 521 вѣтр.106

**Докладът е рецензиран.**