Můj-Druhý-Hlas - Tvorba dat (V01.11.000)

Petr Novák (Ing., Ph.D.) / 2024-10-22

PnSwHwPro@seznam.cz / PnSwHwPro@gmail.com / novakpe@cvut.cz

Obsah

1	Úvo	d		1		
2	Tvo	rba dat do aplikace				
	2.1	Náze	ev dat	2		
	2.2	Zákl	adní formát dat	2		
	2.2.	1	Hlavní soubor s tématem	2		
	2.2.	2	Soubory obsahující skupiny	2		
	2.2.	3	Zápis položek	3		
	2.3	Věty	/	3		
	2.4	Obra	ázky	4		
	2.5	Slov	a	7		
	2.6	Kláv	esnice	7		
	2.7	Zkra	tky	Э		
	2.8	Důle	zžité poznámky	Э		
3	Umí	ístění	stahovaných dat na WWW	C		
4	Napojení na Home-Asistant					

1 Úvod

Data do aplikace lze (snadno) stahovat z WWW. Tento postup však není vhodný pro tvorbu vlastních / experimentálních dat do aplikace (vytvořit – vložit na WWW – stáhnout – otestovat – a tak znova). Mnohem lepší je data do aplikace vytvářet přímo na zařízení, na kterém aplikace běží a tím snadno kontrolovat jejich správnost.

Aplikace Můj-Druhý-Hlas načítá data / konfiguraci vždy při příchodu na její hlavní / titulní stránku (ta kde se přepínají její režimy a zobrazují věty, obrázky atd.). Při tvorbě / změně dat pro aplikaci stačí tedy přepnout aplikaci do stránky pro nastavení a vrátit se poté zpět na hlavní / titulní stránku aplikace. Není tedy nutno aplikaci ukončovat a znova spouštět.

2 Tvorba dat do aplikace

Základní postup při tvorbě vlastních dat do aplikace nebo úpravy již existujících je v tomto dokumentu. Nejprve jsou popsány obecné, a tedy všem aplikacím / režimům společné informace. Poté je popsán interní formát dat pro aplikaci Můj-Druhý-Hlas.

2.1 Název dat

Požadavky na název ZIP souboru (případně adresáře) obsahujícího data jsou uvedeny v jiném / samostatném dokumentu **Editace a tvorba dat**.

2.2 Základní formát dat

I když jsou jednotlivé režimy aplikace poněkud odlišné, tak základní formát jejich dat je velmi podobný.

2.2.1 Hlavní soubor s tématem

V každých datech (adresáři / ZIP souboru) musí být přítomen soubor s názvem **Main.txt** obsahující základní informace o datech (ten je zpracován jako první). Informace jsou rozděleny do řádků, kde každý řádek obsahuje klíčové slovo začínající znakem "#" a končící mezerou a za mezerou je zadán parametr / hodnota. Jeho příklad / struktura je následující:

#LANG CZ #THEME Obecné #FILE PrvniSkupina.txt #FILE DruhaSkupina.txt

- Uveden jazyk (zatím se však nepoužívá)
- Uveden název tématu. Skupiny jsou v dalších souborech.
- Uvedeny soubory obsahující skupiny do tohoto tématu (tyto soubory jsou rovněž umístěny ve stejném ZIP souboru / adresáři).

Poznámky:

 Název pro "téma" může mít dvě položky oddělené středníkem. První se zobrazí v seznamu témat (může být delší) a druhá se zobrazí v horním informačním řádku při výběru tohoto tématu (většinou kratší). Pokud není druhý (kratší) název uveden, použije se v obou případech ten první.

2.2.2 Soubory obsahující skupiny

Soubory obsahující skupiny zahrnují tyto typy řádků:

- Komentáře Začínají vykřičníkem "!", tyto řádky se přeskočí / ignorují.
- Řídící Začínají znakem "#" a tvoří je dvojice klíč hodnota (jako u souboru Main.txt).
- Datové Začínají písmenem / číslicí a obsahují náplň pro zobrazení / vyslovení / parametry.

Příklad souboru "PrvniSkupina.txt" obsahující skupinu, může být:

#GROUP Skupina1 #TYPE GRID ! prvni radek #ROW Obrazek-Bezi.png;běží ... Obrazek-Cte.png;čte ! druhy radek #ROW Obrazek-Cvici.png;cvičí

Obrazek-Hraje.png;hraje

Poznámky:

 Název pro "skupinu" může mít dvě položky oddělené středníkem. První se zobrazí v seznamu skupin (může být delší) a druhá se zobrazí v horním informačním řádku při výběru této skupiny (většinou kratší). Pokud není druhý (kratší) název uveden, použije se v obou případech ten první.

2.2.3 Zápis položek

Jedna položka (věta, obrázek, ...) ve skupině se skládá ze tří částí / záznamů:

- Zobrazená část (vždy povinná) Informace, co / jak bude položka zobrazena.
- Čtená / vyslovovaná / přehrávaná část (dobrovolná) Co bude vysloveno. Pokud není přítomna, bude k vyslovení použita první část (například zobrazená věta / slovo).
- Další parametry (dobrovolná část) Nějaké upřesnění položky (mimo zobrazeni a vyslovení).

Oddělení částí jedné položky a několika celých položek (pokud je v režimu povoleno) na jednom řádku:

- Části jedné položky jsou odděleny středníkem = ";".
- Pokud je povoleno více položek na řádku, tak jsou jednotlivé položky odděleny svislítkem = "|".

Pokud některá část položky obsahuje i další parametry (například barvu zobrazení), tak jsou tyto parametry ihned za příslušnou částí položky jako seznam dvojic "klíč=hodnota" uzavřeny v hranatých závorkách. Příklad položky obsahující všechny tři části a ještě u některé dodatečné informace může být následující (vše je ve skutečnosti na jednom řádku):

Zapnout radio[ForeColor=Blue];zapnout rádio pohádka; HomeAssistant[Srv=services/automation/trigger][Val=radio_start_pohadka]

- (první část položky) Zobrazený text "Zapnout radio" a text bude modrou barvou.
- (druhá část položky) Vyslovený text "zapnout rádio pohádka".
- (třetí část položky) Odeslání povelu s uvedenými parametry do Home-Assistant a tím skutečné zapnutí rádia pohádka.

2.3 Věty

Všechny datové soubory pro věty jsou uloženy v pod-adresáři "sents". Jejich struktura je následující:

- Název ZIP souboru / adresáře musí splňovat dříve uvedené podmínky.
- Musí obsahovat soubor Main.txt podle dřívějšího popisu.

- Každá jedna skupina vět je uložena v jednom samostatném souboru podle dřívějšího popisu.
- Zvukové soubory pro přehrávání (pokud jsou použity).

Příklad souboru obsahující skupinu a v ní několik vět je například:

! nazev skupiny
#GROUP Moje nálada

! stejny text pro zobrazeni i vysloveni
Tuto hru bych si velmi rád zahrál.

! zobrazený text zelenou barvou, jiný text pro vysloveni
Něco mě kouše na zádech.[ForeColor=Green];Ahoj tady Petr

! text zadany barvou jako RGB cisla
Leze po mě velký pavouk.[ForeColor=#AABBCC]

! vysloveni je zadano jako zvukovy soubor (umisten rovněž v ZIP souboru / adresari)
Včera mi nebylo moc dobře;{ZvukovySoubor.mp3}.

Poznámky:

- Každá položka / věta je na samostatném řádku.

2.4 Obrázky

Všechny datové soubory pro obrázky jsou uloženy v pod-adresáři "pics". Jejich struktura je následující:

- Název ZIP souboru / adresáře musí splňovat dříve uvedené podmínky.
- Musí obsahovat soubor Main.txt podle dřívějšího popisu.
- Konfigurace jedné skupiny obrázků je uložena v jednom samostatném souboru podle dřívějšího popisu.
- V ZIP souboru / adresáři musí být rovněž uloženy všechny použité obrázky.
- Zvukové soubory pro přehrávání (pokud jsou použity).

Příklad souboru obsahující skupinu a v ní několik položek / obrázků je například:

! nazev skupiny
#GROUP Ano-Ne
! format zobrazeni obrazku
#TYPE GRID
! jeden radek s obrazky
#ROW
! polozky ve skupině
! nazev obrazku, vysloveny text)
Ano.png;ano
Ne.png;ne
! obrazek bude mit zelene pozadi, vystup je zadan pomoci zvukoveho souboru
Nevim.png[BackColor=Green];{nevim.mp3}

Obrázky mohou být zobrazeny stylem matice (Matrix) / tabulky (Grid) / posuvného seznamu (Flow) / jeden velký obrázek (Single). Jeden ZIP soubor / pod-adresář může obsahovat skupiny pouze stejného typu, nelze je tedy v rámci jednoho tématu kombinovat! Tedy všechny skupiny v jednou ZIP souboru /

pod-adresáři mohou být buď pouze matice (Matrix), nebo tabulky (Grid), nebo posuvné seznamy (Flow), nebo velké obrázky (Single).

A) Příklad souboru skupiny pro zobrazení stylem matice (Matrix):

! nazev skupiny
#GROUP Činnosti 1
! zobrazeni formou matice (Matrix)
#TYPE MATRIX
! matice bude mit pevne 6 sloupcu a 3 radky
#COLS 6
#ROWS 3
! radky obsahujici položky do matice (policka zleva do prava po radcich)
Cinnost-Bezi.png;běží
...

Cinnost-Leti.png;letí

B) Příklad souboru skupiny pro zobrazení stylem tabulka (Grid):

#GROUP Činnosti 1
! zobrazeni formou tabulky (Grid)
#TYPE GRID
! polozky do prvniho radku
#ROW
Cinnost-Bezi.png;běží
...
! polozky do druheho radku
#ROW
Cinnost-Cvici.png;cvičí
...
! polozky do tretiho radku
#ROW
Cinnost-HrajeSi.png;hraje si
...

C) Příklad souboru skupiny pro zobrazení stylem posuvný seznam (Flow):

#GROUP Činnosti 1
! zobrazeni formou posuvného seznamu (Flow)
#TYPE FLOW
! horizontalni oddelovaci cara
#SEPARATOR
! text pod oddelovaci carou, v podstate nazev nasledujici sekce
#LABEL První
! tyto položky budou po radcich zleva doprava
#FLEX
Cinnost-Bezi.png;běží
...

! dalsí sekce oddelena horizontalni carou #SEPARATOR #LABEL Druhy #FLEX Cinnost-Hraje.png;hraje ...

D) Příklad souboru skupiny pro zobrazení stylem jednoho velkého obrázku (Single):

! nazev skupiny **#GROUP Do Betléma** ! zobrazeni formou jednoho velkeho obrazku (Single) **#TYPE SINGLE** ! soubor s (jednim velkym) obrazkem DoBetlema.png ! oblasti na obrazku a k nim prirazeny vyslovovany text ! malé oblasti jako by v prvním radku obrazku #AREA 0,75-20,100;půjdem #AREA 0,50-20,75;spolu #AREA 0,25-20,50;do #AREA 0,0-20,25;betléma ! malé oblasti jako by ve druhem radku obrazku #AREA 20,75-40,100;dudlaj dudlaj da #AREA 20,50-40,75; ježíšku panáčku #AREA 20,25-40,50;já tě budu #AREA 20,0-40,25;kolébati

•••

Parametry pro AREA jsou tyto:

levý_horní_roh_X,levý_horní_roh_Y,pravý_dolní_roh_X,pravý_dolní_roh_Y

hodnoty jsou v % celkové šířky / výšky obrázku. Pokud je obrázek rozdělen například na 4 stejné části tak jsou řádky následující:

! leva horni 1/4 obrázku (X1=0%,Y1=0%,X2=50%,Y2=50%)
#AREA 0,0-50,50;...
! prava horni 1/4 obrázku (X1=51%,Y1=0%,X2=100%,Y2=50%)
#AREA 51,0-100,50;...
! leva dolní 1/4 obrázku (X1=0%,Y1=51%,X2=50%,Y2=100%)
#AREA 0,51-50,100;..
! leva dorni 1/4 obrázku (X1=51%,Y1=51%,X2=100%,Y2=100%)
#AREA 51,51-100,100;..

Poznámky:

- Na obrázku v režimu jeden velký (Single) lze definovat libovolný počet oblastí.

- Výchozí text pro celý obrázek se definuje jako oblast zahrnující celý obrázek, ale musí být uvedena jako poslední v seznamu oblastí. Oblasti se procházejí / kontrolují v pořadí, v jakém jsou definovány.
- Všechny použité obrázky (v definované skupině) jsou vždy umístěny v ZIP souboru / adresáři.

2.5 Slova

Všechny datové soubory pro obrázky jsou uloženy v pod-adresáři "words". Jejich struktura je následující:

- Název ZIP souboru / adresáře musí splňovat dříve uvedené podmínky.
- Musí obsahovat soubor Main.txt podle dřívějšího popisu.
- Konfigurace jedné skupiny obrázků je uložena v jednom samostatném souboru podle dřívějšího popisu.
- V ZIP souboru / adresáři musí být rovněž uloženy všechny obrázky, pokud jsou použity.
- Zvukové soubory pro přehrávání (pokud jsou použity).

Příklad souboru obsahující skupinu a v ní několik položek je například (jsou uvedeny pouze začátky řádků souboru):

! nazev skupiny

#GROUP Základní

! první radek jsou položky do zahlavi tabulky (nad oddelovaci carou)

Kdo |Jak |Kde[ForeColor=Green]|Čas[ForeColor=Blue]|Den[ForeColor=#00BB00]|...

! další radky jsou bezne radky do tabulky

já	byl	dona	ráno	pondělí	
	jsem	škola[Color=Red]	dopoledne	úterý	
	budu	výlet	<pre>{obrazek.png}</pre>	středa	

•••

Poznámky:

- Pokud má být zobrazen obrázek místo textu, tak je název souboru s obrázkem ve složených závorkách.
- Pro přehlednost lze položky v řádku pomocí mezer (ne TABu) zarovnat podle vlastního uvážení (mezery se při načtení konfigurace / souboru odstraní).
- Počet sloupců a řádku je (v podstatě) neomezen.

2.6 Klávesnice

Všechny datové soubory pro klávesnice jsou uloženy v pod-adresáři "write/kbds". Klávesnice je však poněkud komplexnější a tedy jejich struktura je následující:

- Název ZIP souboru / adresáře musí splňovat dříve uvedené podmínky.
- Musí obsahovat soubory definující rozložení kláves pro dostupné vrstvy klávesnice. Názvy těchto souborů musí být KeyboardLayoutA.xml / KeyboardLayoutB.xml / ... / KeyboardLayoutE.xml. Všechny vrstvy klávesnice samozřejmě nemusí být použity.
- Všechny obrázky na klávesy (pokud jsou použity).

- Zvukové soubory pro přehrávání (pokud jsou použity).

Protože je opravdu klávesnice poněkud komplexnější / složitější, tak se ji nedoporučuje vytvářet zcela od "nuly", ale začít kopií nějaké již existující klávesnice.

Formát souboru KeyboardLayoutX.xml. je následující (formát je upraven, aby se vešel na řádek):

```
<!-- typ a verze klavesnice -->
<KeyboardLayout KbdType="Grid" KbdVer="01.00.000">
  <!-- rozmer matice pro klavesy a typ vrstvy klavesnice -->
  <Layout Rows="5" Columns="11" Prms="UpperCase" />
  <!-- podkladova barva (mezi klavesami) -->
  <Design BackColorHex="FFADD8E6" />
  <!-- seznam klaves -->
  <Kevs>
<!-- prvni klávesa -->
<KeyboardGridKey>
       <!-- pozice a rozmer na klavesnici (číslo jsou od "1", nikoli od "0") -->
       <Position Row="1" Column="1" ColumnSpan="0" />
       <!-- typ zobrazeni klavesy (text) a jeji pod-barveni -->
       <Design KeyType="Text" TextShow="Ě" Image="" BackColorHex="FFFF7878" />
       <!-- typ vystupu klavesy (text), barva vystupniho textu -->
       <Action KeyAction="Text" TextOut="ě" TextColorHex="FF00FF00" />
</KeyboardGridKey>
<KeyboardGridKey>
       <Position Row="5" Column="9" ColumnSpan="0" />
       <!-- typ zobrazeni klavesy (obrazek), nazev obrazku, pozadi pro obrazek -->
       <Design KeyType="Image" Image="ImgKbdLayout.png" BackColorHex="FFE1E164" />
       <!-- typ vystupu klavesy (prepnuti na vrstvu B) -->
       <Action KeyAction="KeyboardLayoutB" />
```

</KeyboardGridKey>

</Keys> </KeyboardLayout>

Do položky "Prms" lze zadat LowerCase (malá písmena) / UpperCase (velká písmena) / Numeric (číslice). Tedy informace, že vrstva klávesnice obsahuje (převážně) tento typ znaků / výstupu.

Na klávesy lze použít jakékoli tisknutelné znaky (zobrazení na klávese i výstup do textového pole). V případě výkonné akce lze použít (v současné verzi) následující možnosti:

Text – Výstup klávesy je text do horního textového pole.
Shift – Jde o klávesu "Shift".
Enter – Odřádkování (zatím nepoužito).
Speak – Přečtení celého / označeného textu.
ClearLast – Vymazání znaku vlevo od kurzoru (Backspace).

ClearAll – Vymazání všeho napsaného textu.

CursorBack / CursorNext / CursorUp / CursorDown – Posun kurzorem do příslušného směru.

ClipBoard – Vložení celého textu co schránky (clipboard).

Abbreviation – Požadavek na rozvinutí zkratky.

KeyboardLayoutA, KeyboardLayoutB, KeyboardLayoutC, KeyboardLayoutD,

KeyboardLayoutE – Přepnutí na požadovanou / jinou vrstvu klávesnice uloženou v příslušném XML souboru.

Poznámky:

- Na pořadí kláves v souboru KeyboardLayoutX.xml nezáleží (každá klávesa obsahuje svoji pozici).
- Pokud není některá klávesa v XML souboru definování, tak je na jejím místě prázdno / díra.

2.7 Zkratky

Všechny datové soubory pro zkratky jsou uloženy v pod-adresáři "write/abvs". Jejich struktura je následující:

- Název ZIP souboru / adresáře musí splňovat dříve uvedené podmínky.
- Musí obsahovat soubor Main.txt podle dřívějšího popisu.
- Zde nejsou skupiny (ve skutečném slova smyslu), ale každý konfigurační soubor může obsahovat libovolný počet zkratek. Všechny uvedené soubory (v podstatě skupin) se použijí současně, tedy všechny zkratky v nich. Tyto soubory obsahují pouze zkratky, nic jiného (neobsahují názvy skupin ani zatím žádné jiné řídicí položky).

Soubory obsahující zkratky jsou velmi jednoduché. Jde o textové soubory TXT, uloženy v kódování UTF8 (pro káčky/čárky) s následujícím formátem:

- Definice / záznam jedné zkratky vždy na jednom / samostatném řádku.
- Definice / záznam zkratky tvoří vždy dvojice: "zkratka" a "text jako náhrada za zkratku"
- Řádek (vždy) začíná zkratkou a ta může obsahovat pouze písmena a číslice (nikoli mezery nebo nějaké oddělovače vět). Mezera zkratku (vždy) ukončuje. Zkratka tedy končí mezerou, a u zkratky se nerozlišují malá/velká písmena (pro jednoduchost jejího zápisu / použití).
- Za mezerou až do konce řádku je text, kterým se zkratka nahradí. Text může samozřejmě obsahovat libovolné mezery / znaky a rozlišují se u něho při zobrazení malá/velká písmena.

Příklad souboru obsahující zkratky může být následující:

! zkratka "jsm" je nahrazena textem "Jak se máš?"
jsm Jak se máš?
! zkratka "msd" je nahrazena textem "Mám se dobře."
msd Mám se dobře.

2.8 Důležité poznámky

Zde jsou uvedeny některé důležité informace pro tvorbu vlastních dat:

- Název ZIP souboru a adresáře, který je v ZIP souboru se musí zcela shodovat (nesmí se lišit).
 Pokud je potřeba změnit název ZIP souboru obsahující data (klávesnice, zkratek, vět, ...) je potřeba ZIP soubor nejprve rozbalit, poté změnit název adresáře (toho vzniklého rozbalením ZIP souboru) a opět tento adresář zabalit do ZIPu. Tímto je vždy název ZIP souboru a v něm obsaženého adresáře stejný (program pracuje s názvem ZIP souboru při přístupu k souborům / datům, které jsou v něm uloženy).
- Možnosti jak upravovat data na lokálním / cílovém zařízení je uvedeno v jiném / samostatném dokumentu.

3 Umístění stahovaných dat na WWW

(V této kapitole se předpokládají aspoň základní znalosti ukládání dat na WWW. Proto je zde popsán pouze výsledek nikoli postup, jak tohoto dosáhnout.)

Aplikace je schopna (celkem) jednoduše stahovat data (obrázky / věty / slova / klávesnice / ...) z libovolného WWW umístění. Stačí tedy potřebná data ve formě ZIP souboru umístit na vhodné místo na serveru, přístupné i pomocí běžného WWW prohlížeče. Tedy do veřejně přístupného adresáře. Aby byla aplikace schopna data z WWW stáhnout, tak musí být uloženy ve správné struktuře / formátu. Adresářová struktura na WWW musí mít tento stanovený formát :

.../mujdruhyhlas/tasks/ver1/režim_aplikace/data_do_režimu_aplikace.zip

Data na WWW mohou být uloženy pouze jako ZIP soubory. Každý ZIP soubor obsahuje uvnitř všechny potřebné soubory pro konkrétní úlohu / činnost / zadání (například klávesnici). Struktura adresářů na serveru je tedy následující:

.../mujdruhyhlas/tasks/ver1/pictures/(ZIP soubory pro obrázky) .../mujdruhyhlas/tasks/ver1/sentens/(ZIP soubory pro věty) .../mujdruhyhlas/tasks/ver1/words/(ZIP soubory pro slova) .../mujdruhyhlas/tasks/ver1/write/klavesnice/(ZIP soubory pro klávesnice) .../mujdruhyhlas/tasks/ver1/write/zkratky/(ZIP soubory pro zkratky) .../mujdruhyhlas/tasks/ver1/gests/(ZIP soubory pro gesta)

V každém adresáři musí být rovněž přítomen informační soubor s názvem **files-to-download-v1.txt** obsahující názvy všech ZIP souborů dostupných ke stažení v tomto adresáři. Aplikace nejprve stáhne pouze tento informační soubor, zpracuje / zobrazí jeho obsah a pak stahuje jen soubory vybrané uživatelem (adresář na WWW totiž nelze snadno prohledávat / prohledávat / číst). Obsah souboru **files-to-download-v1.txt** v pod-adresáři klávesnic může být například (na každém řádku je uveden vždy pouze jeden soubor dostupný pro stažení):

```
Vychozi Typ A [Pub=PnSwHwPro][Ver=V01.00.000][Lng=CZ].zip
Vychozi Typ B [Pub=PnSwHwPro][Ver=V01.00.000][Lng=CZ].zip
Vychozi Typ C [Pub=PnSwHwPro][Ver=V01.00.000][Lng=CZ].zip
```

V nastavení aplikace se zadává WWW/URL adresa (již) bez názvu aplikace, tedy bez **mujdruhyhlas/...**. Pokud je celá adresa například **server.cz/data/aplikace/mujdruhyhlas/tasks/ver1/write/...** tak se do nastavení aplikace zadává pouze **server.cz/data/aplikace**. Název aplikace a všechny další potřebné pod-adresáře si již aplikace doplňuje automaticky. (Výchozí úložiště od tvůrce aplikace má WWW adresu http://people.ciirc.cvut.cz/novakpe/aplikacedatato/mujdruhyhlas/tasks/ver1/..., ale do aplikace se zadává pouze adresa http://people.ciirc.cvut.cz/novakpe/aplikacedatato).

Poznámky:

- Požadavky na název ZIP souboru jsou uvedeny v kapitole o tvorbě vlastních dat do aplikace.
- Pokud některý řádek v souboru files-to-download-v1.txt začíná znakem "!", tak se tento řádek považuje za poznámku a není tedy aktivní. Takto lze do tohoto souboru vložit buď vlastní poznámky (o umístěných souborech) nebo libovolné soubory blokovat proti stažení aplikací. Pokud je potřeba zablokovat vše proti stažení, tak stačí informační soubor nazvat !files-to-download-v1.txt. Nedoporučuje se však vkládat "!" na začátek názvu skutečného ZIP souboru.

4 Napojení na Home-Asistant

Aplikace podporuje napojení na systém pro ovládání okolí / domácnosti s názvem Home-Assistant (zde není uveden žádný popis tohoto systému). Home-Assistant přijímá povely z externího zařízení. Tyto povely lze zadat do souboru, který aplikace načte. Libovolná položka (věta pro čtení, obrázek pro vyslovení, …) obsahuje (až) tři části / záznamy:

- Zobrazený obsah (text / obrázek / ...)
- Vyslovovaný obsah (text / zvukový soubor / ...)
- Další parametry (například pro Home-Assistant)

V Home-Assistant musí být vytvořeny "logické vstupy" a ty jsou ovládány pomocí povelů z aplikace Můj-Druhý-Hlas. Zde je uveden příklad pro zapnutí rádia "pohádka", vypnutí rádia a nastavení hlasitosti (v konfiguračním souboru jsou jednotlivé položky samozřejmě celé na jednom řádku):

Radio-Pohadka.png;zapnout rádio pohádka;

HomeAssistant[Srv=services/automation/trigger][Val=radio_start_pohadka]

Radio-Vyp.png[Color=#FF99999];vypnout radio;

HomeAssistant[Srv=services/automation/trigger][Val=radio_stop]

Radio-Vomule-Minus.png[Color=#99FF99];snížit hlasitost;

HomeAssistant[Srv=services/automation/trigger][Val=radio_volume_minus] Radio-Vomule-Plus.png[Color=#9999FF];zvýšit hlasitost;

HomeAssistant[Srv=services/automation/trigger][Val=radio_volume_plus]

Význam je následující:

- První část / záznam je obrázek zobrazený v režimu "Obrázky".
- Druhá část / záznam je text vyslovený při výběru položky.
- Třetí část / záznam obsahuje parametry pro komunikaci s Home-Assistant. "HomeAssistant[Srv=services/automation/trigger][Val=radio_start_pohadka]" říká aplikaci, že při výběru této položky je do Home-Assistant vyslán povel typu "services/automation/trigger" s hodnotou například "radio_start_pohadka". Toto vykoná tedy zapnutí / spuštění rádia s názvem "pohádka".

Pomocí napojení na Home-Assistant lze z aplikace ovládat (velkou část) domácího prostředí jako například: rádio / televizi / světla / okna / teplotu / ... Toto může být velmi vhodné například pro (nemluvící) osoby na invalidním vozíku / stále ležící osoby / ... Aplikace Můj-Druhý-Hlas však (nyní)

neposkytuje žádnou možnost pro zobrazení aktuálního stavu domácího prostředí (zpět) přímo v aplikaci.