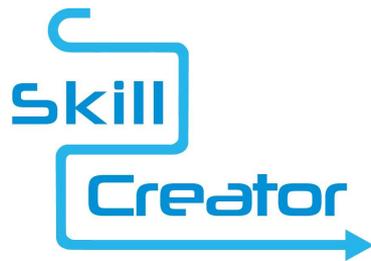
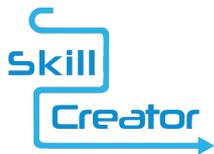


skillcreator デベロッパー向けTips





目次

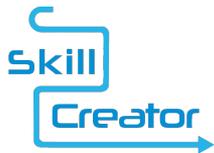
1. skillcreator(スキルクリエイター)の紹介
2. 動作環境
3. skillcreatorの特徴
4. skillcreatorへのアクセス方法
5. Nodeのライセンス別使用範囲
6. ノードのご紹介
7. 外部サービスとの連携
8. スキルの公開・配布
9. スキルパックの公開に関する注意事項



skillcreator(スキルクリエイター)の紹介

- unibo(ユニボ)のアプリ開発が楽しめるSDK(ソフトウェア開発キット)が「skillcreator(スキルクリエイター)」になります。
- skillcreatorは、開発者登録すれば基本無料で使用できるものであり、かつ専用ソフトをダウンロードする必要もありません。
- すべてはお手持ちのユニボ内に揃っており、PC上のブラウザからアクセスすることで、すぐにアプリ開発をお楽しみいただけます。

※オフライン版のskillcreatorは、今後リリース予定。



動作環境

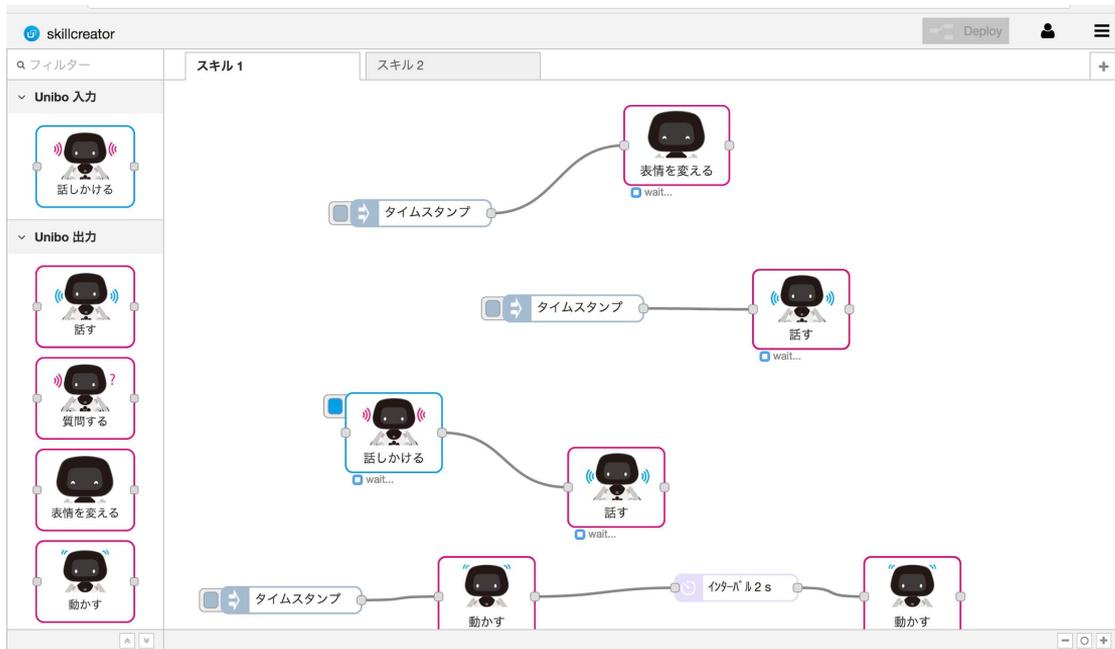
skillcreatorは、推奨ブラウザにGoogle Chromeを推奨いたします。
OSによる制限はありません。

Chrome は、Windows, Mac (OS X), iPad, iPhone, Android 等
幅広いOSに対応しております。

その他のブラウザは、FireFox, Safari 6 以上などがご利用いただけますが
表示の崩れや誤動作などが発生する可能性もあり、Chrome での動作が
最も安定しております。

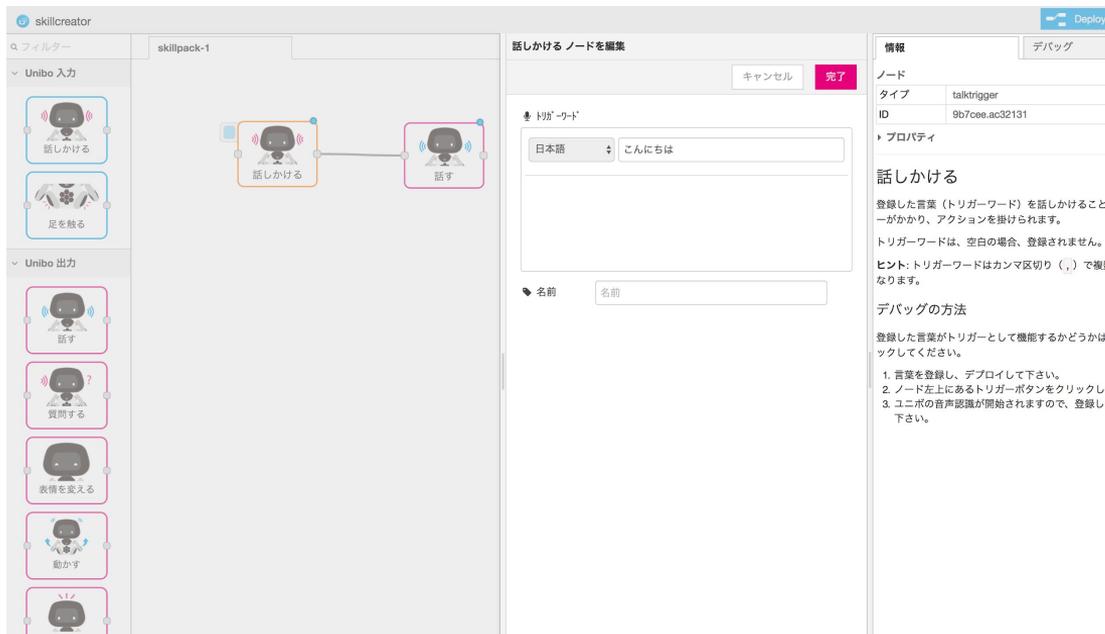
※タブレットやスマートフォン上からの操作は、可能であることは確認しておりますが
まだ動作検証までは行っておりません。

skillcreatorの特徴(その1)



Webアプリであり
専用ソフトのダウンロード
は不要です。

skillcreatorの特徴(その2)

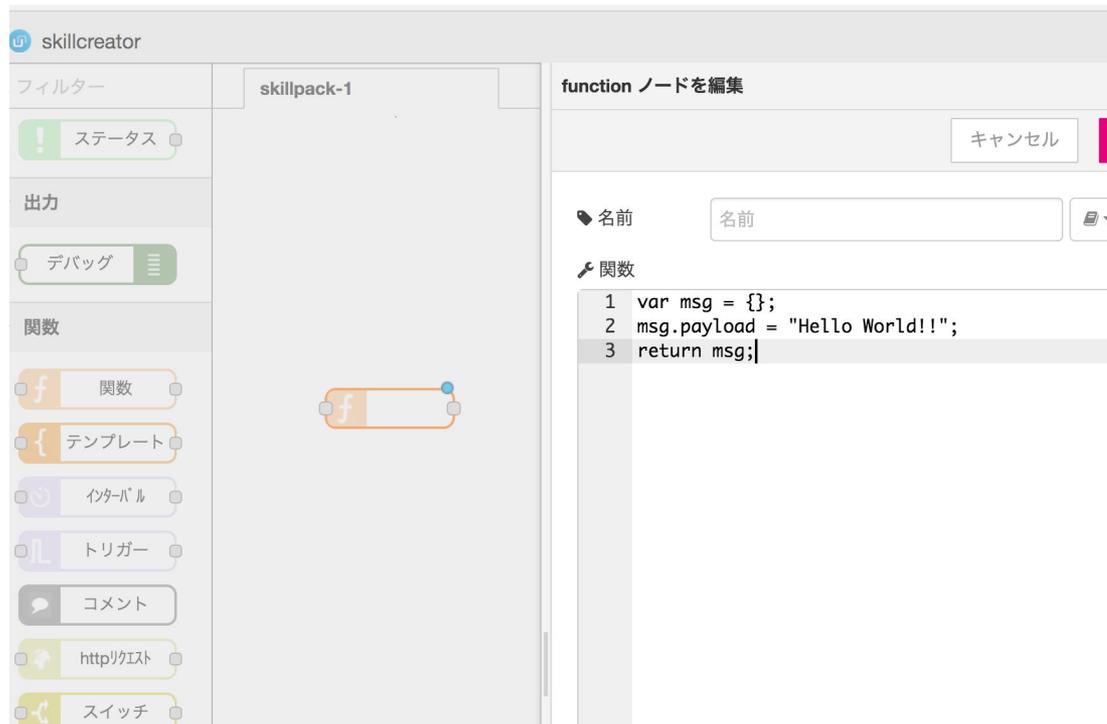


The screenshot shows the Skill Creator interface. On the left, there are two panels: 'Unibo 入力' (Unibo Input) and 'Unibo 出力' (Unibo Output). The 'Unibo 入力' panel contains icons for '話しかける' (Talk) and '足を触る' (Touch leg). The 'Unibo 出力' panel contains icons for '話す' (Talk), '質問する' (Ask question), '表情を変える' (Change expression), '動かす' (Move), and '話す' (Talk). The main workspace shows a flowchart with two nodes: '話しかける' (Talk) and '話す' (Talk), connected by a wire. The right panel, titled '話しかける ノードを編集' (Edit Talk node), shows a configuration for a 'talktrigger' node. It includes a language dropdown set to '日本語' and a text input field containing 'こんにちは'. Below this is a '名前' (Name) field. The rightmost panel, titled '情報' (Info), shows details for the node: 'ノードタイプ' (Node Type) is 'talktrigger', 'ID' is '9b70ee.ac32131', and it lists 'プロパティ' (Properties) for '話しかける' (Talk), including instructions on how to use triggers and a list of three steps for debugging.

アイコン(ノード)同士をワイヤーで繋ぐことで直感的にプログラミングができます。

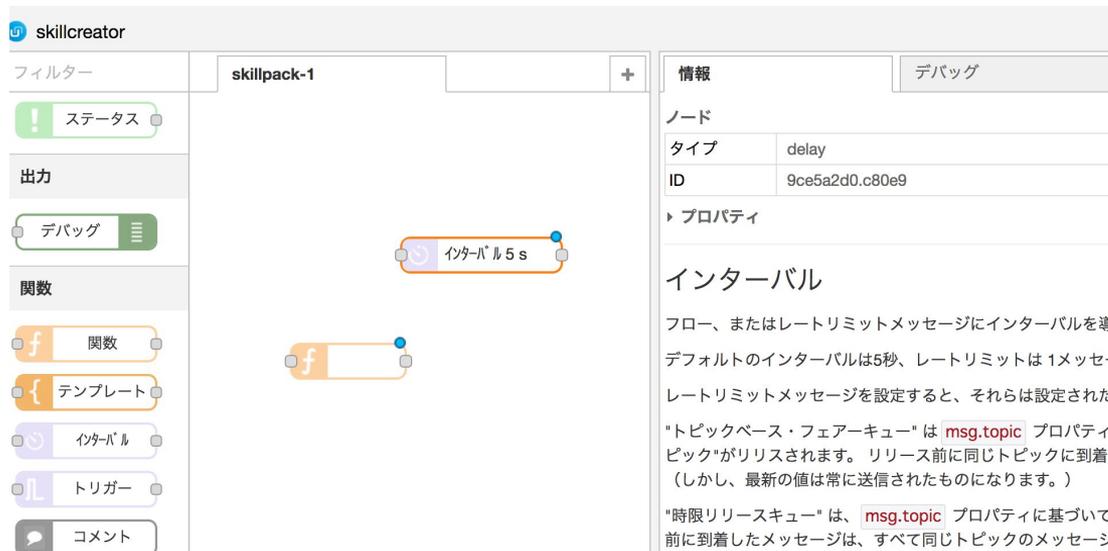
それぞれのアイコン(ノード)には設定項目が設けてあります。

skillcreatorの特徴(その3)



JavaScriptでコードを記述することも可能です。

skillcreatorの特徴(その4)



The screenshot shows the Skill Creator interface with a node configuration panel on the right. The node is named "インターバル 5 s". The panel includes a "情報" (Info) tab and a "デバッグ" (Debug) tab. The "情報" tab shows the following details:

情報	
ノード	
タイプ	delay
ID	9ce5a2d0.c80e9
▶ プロパティ	
インターバル	

Below the table, there is a description of the node's function in Japanese:

フロー、またはレートリミットメッセージにインターバルを導
 デフォルトのインターバルは5秒、レートリミットは1メッセー
 レートリミットメッセージを設定すると、それらは設定された
 "トピックベース・フェアキュー" は `msg.topic` プロパティ
 ピック"がリリースされます。リリース前に同じトピックに到着
 (しかし、最新の値は常に送信されたものになります。)
 "時限リリースキュー" は、`msg.topic` プロパティに基づいて、
 前に到着したメッセージは、すべて同じトピックのメッセージ

各アイコン(ノード)の
 使い方などは
 サイドバーにある
 情報タブに集約しています。

情報は必要なときに
 表示させることができます。

ユニボに喋らせる場合の設定

- 下記のように配線し
クリックするとユニボを
喋らせることができます。
- 喋らせる言葉や話者などは
編集画面で設定できます。



喋る ノードを編集

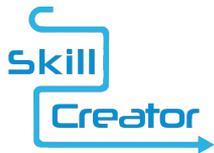
キャンセル 完了

🔊 話す言葉 テキスト

ℹ 表示文 編集

表示文

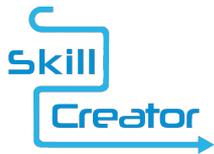
🔑 名前 名前



skillcreatorへのアクセス方法

1. まずは、ユニボストアでのアカウント取得とユニボの初期設定を行います。
2. その後、ユニボオーナーからskillcreatorの使用許可をもらうことでユーザーは、skillcreatorへアクセス可能となります。
3. ユニボとPCを同じネットワークに繋げてください。
4. skillcreatorは、ユニボのIPアドレスに基づいたURLでアクセスが可能となります。
例えば、<http://10.0.100.2:8080/skillcreator> となります。
5. アクセス時はログイン認証があるため、アカウントID(メールアドレス)とそれに紐づくパスワードを入力してください。

※ ユニボのIPアドレスは、確認するための音声コマンドが用意されますのでそのコマンドからご確認ください。



skillcreatorへのアクセス方法(ユーザー認証)



skillcreatorは、アクセス時に必ずユーザー認証が行われます。開発者登録されたユーザーアカウント(メールアドレス)とパスワードを入力してください。

Nodeのライセンス別使用範囲

一般ユーザーであっても基本的なnodeは使うことができます。
より実践的な開発のためには、デベロッパーライセンスを契約することで、開発に使えるnodeの幅が広がります。



ゴールドライセンス



シルバーライセンス

一般ユーザー

※アップデートなどで変更あり

ノードのご紹介



- 喋るノード
 - ユニボに好きなセリフを設定して喋らせることができます。



- 聞くノード
 - トリガーとなる言葉を設定できます。
 - 登録した言葉をユニボが認識すると本ノードが呼びされ、繋がったノードを起動することができます。

ノードのご紹介



- ワード検出ノード
 - ユーザーの話した言葉が、トリガーワードと完全一致した場合に、次のアクションを掛けることができます。
 - 前述の「聞く」ノードと違い、何かの後続に結んで使います。

ノードのご紹介



- 表情を変えるノード
 - ユニボの表情を変更できます。
 - 表情は、8つの基本感情
(喜び、信頼、恐怖、驚き、
悲しみ、嫌悪、怒り、期待)
と睡眠、ノーマル、の計 10種類が用意されています。

ノードのご紹介



- 動くノード
 - 頭と両腕をコントロールすることができます。



- 光るノード
 - 頭のLEDをコントロールすることができます。

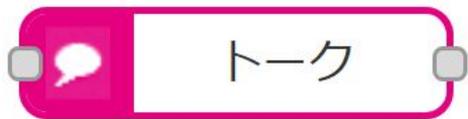
ノードのご紹介



- モーションエディタノード
 - より詳細にモーション定義する場合は、本ノードで編集することになります。
 - 編集画面上にあるエディタで直接モーションを記述できます。
 - エディタはコードサジェスト機能を実装しています。
 - 外部のモーションファイルをアップロードすることも可能です。



ノードのご紹介



- トークノード
 - ユニボの話す内容、モーション、表情を一度に制御できます。
 - SSML (Speech Synthesis Markup Language) を入力可能にすることで、多様な表現ができます。

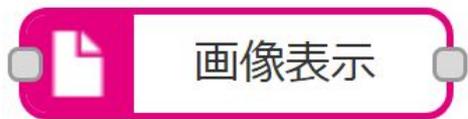


表情とモーションを付けて話すことができます。バージン機能は使えません。



バージン機能も利用可能です。

ノードのご紹介



- 画像表示ノード

- ユニボの顔に画像を表示できます。
- 表示に対応したメディアファイルは、jpg、png、gifです。
- メディアファイルは、ユーザーが各自用意し、ストレージノードからユニボにアップデートする必要があります。
- 表示サイズ

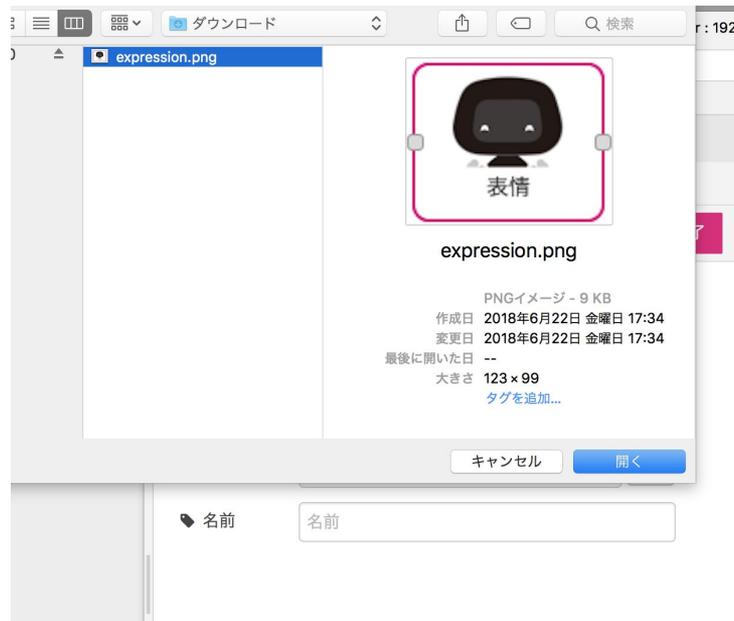
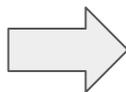


デフォルトサイズのみ



デフォルトサイズ+フルスクリーン

メディアファイルのアップデート方法



ファイルアップロードは、ストレージノードの設定画面から行えます。

ノードのご紹介



- タッチノード(オレンジ)
 - 両足のどちらかが触られたことを感知しアクションを起こすためのノードになります。



- タッチノード(青)
 - 左足が触られたことを感知しアクションを起こすためのノードになります。

※この2つのノードは、トリガーにできるか否かが大きく異なります。

ノードのご紹介



- 人感ノード
 - ユニボの両耳にある人感(焦電型赤外線)センサーにより、人の動きを感知し、後続のノードに流すためのノードになります。

ノードのご紹介



- 質問ノード
 - ユニボが話す質問を指定して、「はい」か「いいえ」の二択を画面タッチで取得します。
 - 30秒間何も取得できなかった場合、タイムアウトになり、自動的に「いいえ」を選択した事になります。
 - 質問ノードの上側が「はい」、下側が「いいえ」を取得した場合に走ります。

ノードのご紹介

A rectangular node with rounded corners, an orange header bar on the left containing a white speech bubble icon, and a white body with the text "返答".

返答

- 返答ノード
 - ユニボから質問を行い、ユーザーが回答した返答を得ることができます。
 - 返答は、2分間に1回まで取得可能です。
 - 2回以上取得した際は
 - ノードの下に「limit」と表示されます。
 - msg.replyは空となります。

A rectangular node with rounded corners, an orange header bar on the left containing a white speech bubble icon, and a white body with the text "高速返答".

高速返答

- 高速返答ノード
 - 返答は、20秒に1回まで取得可能です。

ノードのご紹介



- QRCodeノード
 - QRコードを読み取り、結果を取得します。
 - なお、読み取り実施にあたっては
予めタイムアウトを設定する必要があります。



- 音量設定ノード
 - ユニボの喋る音量を変更並びに音量の取得ができます。

ノードのご紹介



● 顔認証ノード

- 顔を検出すると後続に流れるノードです。
- 検出した顔がユニボの登録ユーザーであるかどうかは `msg.user(boolean)` プロパティで取得できます。
- タイムアウトが設定されています。



● 顔検出ノード

- 顔の検出数を取得することができるノードです。
- 検出した顔の数は、`msg.data` プロパティで取得できます。
- タイムアウトが設定されています。



30秒 (編集不可)



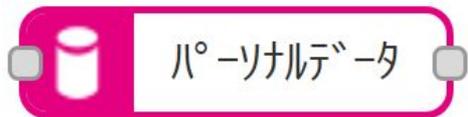
10~60秒 (編集可)

ノードのご紹介



- 選択ノード

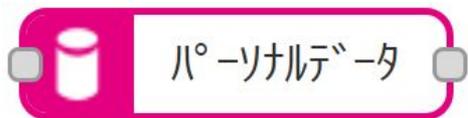
- テキストで選択肢を表示することができます。
- ユーザーが選択した回答は、msg.selectよりindex(数値)で取得することができます。
- なお、タイムアウトした場合は、msg.selectの値が-1となります。



- パーソナルデータノード

- ユニボが顔認証したカレントユーザのパーソナルデータを取得できます。
- データは、msg.data で取得することが可能です。

ノードのご紹介



- パーソナルデータノード
 - ユニボが顔認証したカレントユーザのパーソナルデータを取得できます。



ニックネーム



ユーザーID, 性別, 年齢, 感情値

- データは、msg.data で取得することが可能です。

ノードのご紹介



- WebViewノード
 - 指定したURLをユニポに表示させることができます。
 - また、msg.url プロパティでURLを指定することも可能です。
 - 表示方法ならびに非表示にするには、msg.modeプロパティで設定できます。
 - URL : url
 - HTML : html
 - JavaScriptを許可するかどうかを選択できます。なおデフォルトでは、許可していません。
 - 表示サイズ



デフォルトサイズのみ



デフォルトサイズ+フルスクリーン

ノードのご紹介



- 通知ノード
 - イベントを発行することで、ユニボにトリガーがかかり、アクションを掛けられます。
 - 配信データから取得された結果は、下記の内容で出力されます。
 - メッセージ: `msg.data.message`
 - ステータス: `msg.data.status`



- BLE通知ノード
 - ユニボに接続したBLEデバイスから、通知を受け取ることができます。
 - 読み取ったデータは、`msg.data`で取得できます。

ノードのご紹介



● リモコンノード

- ユニボでリモコンの制御を行います。
- msg.modeプロパティで、制御内容を指定できます。



1～16ch 迄変更可能



1～100ch 迄変更可能 一括設定機



※リモコンデータの一括設定について

変更される度にクラウドへ自動的にアップデートしております。

● エクスポート

- データは、ストアの該当ユニボの「ユニボ詳細」画面にある「ファイル」→「設定ファイル取得」からダウンロードできます。

● インポート

- リモコンノードのモードでインポートを指定し該当ファイルを指定できます。

ノードのご紹介



- Bluetoothノード
 - Bluetoothデバイスのペアリングや接続などを制御するノードです。
 - msg.modeプロパティで以下の制御ができます。
 - リスト : list
 - ペアリング : pairing
 - ペアリング解除 : unpairing
 - 接続 : connect
 - 切断 : disconnect

ノードのご紹介



- BLEノード

- BLEデバイスの接続やデータの読み取り・書き込みを行うノードです。
- msg.modeプロパティで以下の制御ができます。
 - 接続 : connect
 - 読み取り : write
 - 書き込み : read
 - 切断 : disconnect

ノードのご紹介



- カメラノード

- ユニボのカメラデバイスを制御するノードです。
- 解像度はmsg.resolution(string)プロパティで指定します。


 320x240 : 240p
 640x480 : 480p
 1024x768 : 768p


 1600x1200 : 1200p
 2048x1536 : 1536p
 2592x1944 : 1944p

- プレビューの有無はmsg.preview(boolan)プロパティで指定します。

ノードのご紹介



- 音楽再生ノード
 - 指定された音楽を再生するノードです。
 - 設定できる項目は以下の通りです。
 - URL: msg.url(string)
 - 楽曲名: msg.title(string)
 - アーティスト名: msg.artist(string)
 - アルバム名: msg.album(string)
 - 背景カラー: msg.color(string)
 - サイドボタン: msg.sidebtn(boolean)
 - 再生モード: msg.playmode(string)

ノードのご紹介



- 動画再生ノード
 - 指定された動画を再生するノードです。
 - 設定できる項目は以下の通りです。
 - モード切替: msg.mode(string)
 - URL: msg.url(string)
 - 画質: msg.quality(number)
 - サイドボタン: msg.sidebtn(boolean)
 - 再生モード: msg.playmode(string)

ノードのご紹介

 日常会話

- 日常会話ノード
 - ユニボの日常会話エンジンへ言葉を渡して、会話させることができるノードです。
 - 発話内容はmsg.word(string)プロパティで指定することができます。

 ストレージ

- ストレージノード
 - 各種データ(テキスト、画像、リモコン)をユニボ内部に記録できます。スキルパック内のみで参照できる「プライベートゾーン」または他のスキルパックからも参照できる「パブリックゾーン」があります。

ノードのご紹介

 音声合成

- 音声合成ノード
 - ユニボの音声合成エンジンを選択・取得することができます。
 - 言語は、日本語、英語、中国語から選択できます。

 音声認識

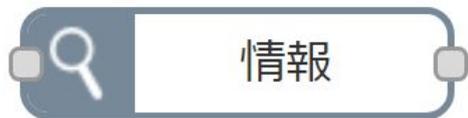
- 音声認識ノード
 - ユニボの音声認識エンジンを選択・取得することができます。
 - 言語は、日本語、英語、中国語から選択できます。

ノードのご紹介



- 情報ノード (1/2)
 - ユニボの情報を取得することができるノードです。
 - 取得できるデータは以下の通りです。
 - system
 - unibo_id : ユニボID
 - owner_id : オーナーID
 - serial_id : シリアルID
 - version : システムVer
 - mainboard : メインボードVer
 - network
 - ethernet_ip : 有線LANのIPアドレス
 - ethernet_mac : 有線LANのMACアドレス
 - wifi_ip : 無線LANのIPアドレス
 - wifi_mac : 無線LANのMacアドレス
 - wifi_ssid : 無線LANSSID

ノードのご紹介

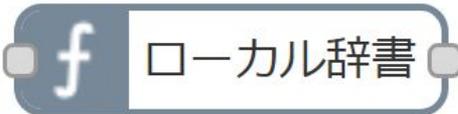


- 情報ノード (2/2)
 - initial_settings
 - environment_mode : 環境モード
 - voice_recognition_process_type : 音声認識モード
 - voice_recognition_location_type : 音声認識タイプ
 - os_update_notification : OSアップデート通知の有無
 - voice_recognition_setting : 音声認識設定
 - barge_in_setting : バージインの設定
 - accessibility : アクセシビリティの設定
 - face_detect_count : 顔検出数
 - skillpacks : インストールしているスキルパック

ノードのご紹介

 日常会話

- 日常会話ノード
 - ユニボの日常会話エンジンへ言葉を渡して、会話させることができるノードです。
 - 発話内容はmsg.word(string)プロパティで指定することができます。

 ローカル辞書

- ローカル辞書ノード
 - ローカル辞書を作成できます。
 - 設定できる項目は、次のようなものになります。
 - モード : msg.mode
 - 言語 : msg.lang
 - 辞書名 : msg.filename
 - 辞書データ : msg.dict

外部サービスへの接続



http request ノードを編集

キャンセル 完了

☰ メソッド GET

🌐 URL http://

セキュア (SSL/TLS) 接続を有効にする

ベーシック認証を使用

← リターン 文字列 (UTF-8)

📌 名前 名前

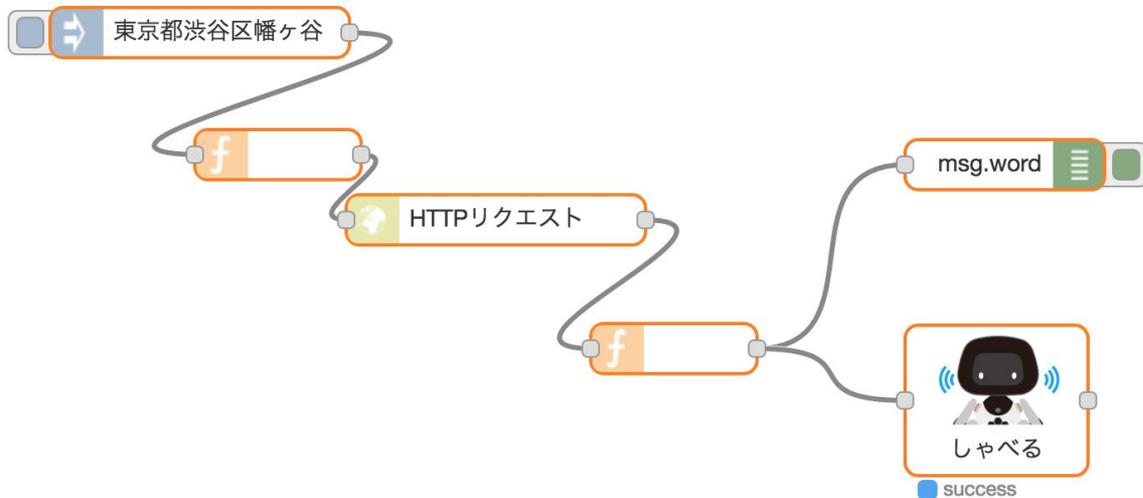
HTTPリクエストノードを活用することで、外部サービスとの連携を行うことができます。

扱えるメソッドは下記のようなものになります。

- GET
- POST
- PUT
- DELETE

外部サービスとの連携例

例えば、HTTPリクエストでぐるなびAPIを使えば、指定した範囲にあるレストランをユニボがしゃべるなども簡単に実装できます。



グローバル変数の活用



キャンセル 完了

名前

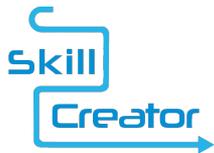
関数

```
1 context.global.value = "Hello World!!";  
2 return msg;
```

出力端子

グローバル変数を活用することで
フローやスキル間を超えて
プログラムを連携させることが
できます。

ただし、グローバル変数は他の
スキルから呼び出せることもあり
使用に際しては明示的に
許可を与えるような流れを
採用しています。



スキルの配布・共有方法

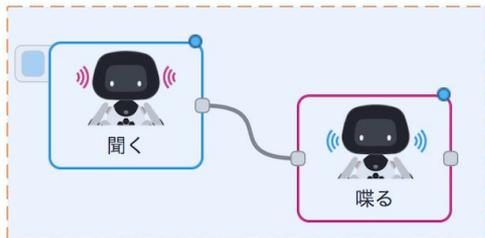
skillcreatorは、作成したスキル(プログラム)を下記の二通りで共有することができます。

- skillcreatorのインポート・エクスポート機能の活用
- ユニボストアへのスキル配布(非公開での配布も可)

skillcreatorのインポート・エクスポート機能では、JSON形式のテキストデータを扱うため、様々な方法で共有することが可能です。

ただし、ユニボにアップデートしたメディアファイルは共有できません。

skillcreatorでのコードのエクスポート



①エクスポートしたいプログラムを選択

②メニューからエクスポートのクリップボードを選択



クリップボードにノードをエクスポート

クリップボードにコピー 選択したノード 加えす挿 すべての挿

```
{
  "id": "24790079bf5.0b41d8",
  "type": "listen",
  "z": "247d7e63f3.b6301c",
  "name": "",
  "priority": 1,
  "commandtype": "lang",
  "lang": "ja",
  "data": {},
  "rules": [
    [
      { "t": "JP", "v": "" },
      { "t": "EN", "v": "" },
      { "t": "CN", "v": "" }
    ],
    { "version": 2, "x": 584.5, "y": 115, "wires": [
      [ "247e3c35263.c0943" ]
    ] }
  ]
}
```

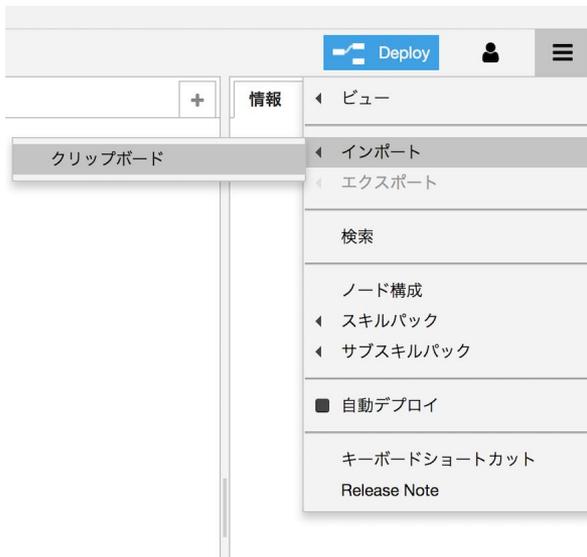
圧縮 フォーマット

キャンセル

クリップボードにコピー

③JSONコードをクリップボードにコピー

skillcreatorでのコードのインポート



①メニューのインポートより
クリップボードを選択

ノードのインポート

ノードをここに貼り付ける

インポート

加外スキル

新しいスキル

キャンセル

インポート

②エクスポートしたJSONコードを
貼り付けると、インポートできます

ノードのご紹介 SSML文法編



- SSMLの書き方
 - SSMLはタグを用いる言語で、
<prosody>\${内容}</prosody>
のように記述します。
 - 次ページ以降で
詳細に説明します。

ノードのご紹介 SSML文法編

タグ一覧

- `<prosody>`
 - 音声出力のピッチ (高さ)、読み上げ 速度、音量の制御などを行います。
- `<say-as>`
 - 要素内のテキスト構成子の種類に関する情報を示します。
- `<break>`
 - 休止またはその他のトークン間の韻律の境界を制御する空要素です。
- `<phoneme>`
 - テキストに音素/発音上の発音を付与します。
- `<sub>`
 - テキストを別なテキストに置き換えられる事を示します。

ノードのご紹介 SSML文法編 prosody タグ

- 音声出力のピッチ(高さ)、読み上げ速度、音量の制御などを行います。
- pitch: テキストを読み上げる声の高さの変更を示す属性です。
基準値は 1.0 で、0.50~2.00 の範囲で指定できます。
大きいほど高くなります。

例)

```
<prosody pitch="1.2">いただきまーす </prosody>  
<prosody pitch="1.5">あー唐揚げ落としちゃった。 </prosody>
```

ノードのご紹介 SSML文法編 prosody タグ

- range: テキストを読み上げる声の高さの範囲の変更を示す属性です。基準値は 1.0 で、0.00~2.00 の範囲で指定できます。

例)

```
<prosody range="2.0" pitch="1.4">  
うわー、キリンが道路を歩いている！  
</prosody>
```

ノードのご紹介 SSML文法編 prosody タグ

- rate: テキストの読み上げる速度の変更を示す属性です。基準値は 1.0 で、0.50 ~4.00 の範囲で指定できます。大きいほど早くなります。

例)

```
<prosody rate="0.5">眠いなあ</prosody>
```



ノードのご紹介 SSML文法編 prosody タグ

- volume: テキストに対する音量の変更を示す属性です。
基準値は 1.0 で、0.00 ~2.00 の範囲で指定できます。

例)

```
<prosody pitch="1.2" volume="1.2">ねえねえ</prosody>  
<break time="500ms" />  
<prosody pitch="1.2" volume="0.8">  
<phoneme ph="ナイシヨ*ハナシダ`_ヨー--">  
内緒話だよ。</phoneme></prosody>
```

ノードのご紹介 SSML文法編 say-as タグ

- 後に”interpret-as = ”の記述が必要です。
 - interpret-as="date": テキストが日付であることを指示します。
 - 指定可能な文字は“format”に依存します。
 - format= "y" / "m" / "d"
 - 指定可能な文字は、半角数字のみです。
 - format= "ym" / "my" / "md" / "dm" / "ymd" / "dmy" / "mdy"
 - 指定可能な文字は、半角数字と半角記号 ‘/’、‘-’のみです。

ノードのご紹介 SSML文法編 say-as タグ

- 後に”interpret-as = ”の記述が必要です。
 - interpret-as="time":テキストが時刻であることを指示します。
 - 指定可能な文字は“format”に依存します。
 - format= "h12": 半角数字とAMPM 指定(最初か最後に半角の”a.m.” / ”p.m.” / ”AM” / ”PM”を表記すること)のみ
 - format= "h" / "m" / "s": 半角数字のみ
 - format= "hm" / "ms" / "hms": 半角数字と半角記号”.”, ”-”のみ
 - format= "hm12" / "hms12": 半角数字と半角記号”.”, ”-”, AMPM 指定

ノードのご紹介 SSML文法編 say-as タグ

- `interpret-as="date"`: テキストが日付であることを指示します。
- `interpret-as="time"`: テキストが時刻であることを指示します。

例)

今日は

`<say-as interpret-as="date" format="ymd">2017/3/1</say-as>`です。

ただいまの時間は

`<say-as interpret-as="time" format="hm12">PM03:20</say-as>`です。

ノードのご紹介 SSML文法編 say-as タグ

- 後に”interpret-as = ”の記述が必要です。
 - interpret-as="telephone" :テキストが電話番号であることを指示します。ハイフンを入れると「の」を入れて発話します。

例)

電話番号は

<say-as interpret-as="telephone">090-1234-5678</say-as>です。

ノードのご紹介 SSML文法編 break タグ

- 休止またはその他のトークン間の韻律の境界を制御する空要素です。

例)

鼻から息を吸い込んだ後、そのまま 3 秒止めて

```
<break time="3000ms" />
```

口からゆっくり吐いてください。

※ 設定可能範囲は、ms指定のみで、80ms~30,000msになります。

ノードのご紹介 SSML文法編 phoneme タグ

- テキストに音素/発音上の発音を付与します。
 - ph属性を必ずつけて表記します。
 - JEITA TT-6004Aという表記法になります。
 - 「"」以外は全て半角カナで入力します。
 - アクセントをつけたい文字の後ろに "*" (弱) か " ' (シングルクォーテーション) " (強) (それぞれ半角カナ) をつけます。
 - アクセントの区切りはアンダーバー "_" か半角スペースで表現します。
例)
`<phoneme ph="カ*ソノ*ソホ*サツ">観音菩薩 </phoneme>`
`<phoneme ph="ツツギョウ_オメテト----">卒業おめでとう </phoneme>`

ノードのご紹介 SSML文法編 subタグ

- テキストを別なテキストに置き換えられる事を示します。
記述形式のテキストと、読み上げ用のテキストの両方を含むことが可能です。
 - alias属性を必ずつけて表記します。

例

{英国}の正式国名は{大不列顛及北部愛耳蘭連合王国}といいます。

なお、イギリスという呼び名は _{葡萄牙}語が由来と言われています。

よくあるご質問

- スキルクリエイターにログインできません
 - ユニボとPCを同じネットワークに繋がっていますでしょうか。
 - ログインするユニボストアのアカウント情報に誤りはありませんでしょうか。
 - ユニボストアの設定で開発権限にチェックが入っていますでしょうか。
 - ユニボストアにログインいただき、マイページ → ユニボタブ → 該当ユニボの順に辿っていきますと、所有者と家族の情報が表示され、開発権限の有無をチェックする場所がございます。(詳しくは次ページでもご案内します)
 - ログインがロック状態になっていませんか。
 - ログイン失敗を短時間に複数回繰り返すと、一定時間ログインがロックされます。
 - ユニボがログインできる状態になっていませんか。
 - ユニボ起動のローディングが終わり、顔認証を一度行うとスキルクリエイターにログインできるようになります。

よくあるご質問

- スキルクリエイター開発権限の付け方

ユニボストアにログインしていただき
マイページ→ユニボタブ→該当ユニボの順に
辿って右にあるページを開きます。

矢印のついている「開発用フラグ」にチェックを
入れ、「設定する」ボタンを押してください。



よくあるご質問

- スキルクリエイター内で実行してもユニボが想定の動きをしません
 - 右上のデプロイボタンは押しましたでしょうか。
デプロイすることによってユニボに書き込みが行われます。
 - conflictの表示がある場合 :他のノードと競合していませんか。
動作の指示が重複するノードがないかご確認ください。
 - errorの表示がある場合 :関数やモーシヨンの記述に誤りはございませんでしょうか。
 - limitの表示がある場合 :制限を超えてノードをご利用なさってはいませんか。
 - msgの操作をされている場合 :操作を終えた後にmsgを空にせず、次のノードに適用されてはいませんか。

よくあるご質問

- ユニボの発話が想定しない場所で切れます
 - 句読点や区切りタグ (<break>)を書かなかった場合、タグを含めて 2000字で強制的にユニボの発言が切れます。
 - 2000字以上ご記入の際は、句読点や区切りタグを途中で挟むとユニボの発話が想定しない場所で切れなくなります。

よくあるご質問

- httpリクエストした画像の表示サイズや表示位置を変えたいです。
 - CSSやHTMLによる記述を行うことで表示の操作が可能です。
CSS、HTMLの記述は、テンプレートノードを用いることで行うことができます。

- httpリクエストや画像表示を表示したままユニボに発話させたいです。
 - 会話ノードの表情を「変更なし」にすることによって可能です。
または、`msg.expression` を 'keep' にすることでも操作できます。

ユニボストアでのスキルパックの公開・配布

- skillcreatorで作成したスキルパックは、ユニボストアへ公開し、配布することが可能です。
- 公開・配布にあたっては、ユニボストアからの申請が必要となります。申請時には、下記のような内容を登録する必要があります。
 - スキルパックの概要
 - 価格(無料/有料)
 - 有料の場合は、購入金額と月額使用料を設定できます
 - 一般配布の可否(非公開も可)
 - 購入者の制限(国、年齢)
 - 接続ドメインの申請(外部サービスへの接続を行う場合)
- 一般公開までの流れ(非公開は即座にユニボストアに登録されます)
 - レビュー待ち → 承認 → 一般公開

スキルパックの公開に関する注意事項

- スキルパックは、公開にともなって審査が行われ、内容によってはリジェクトする可能性があります。
- スキルパックインストール時に、各種パーミッションをユーザーに提示します。
- 登録できるノード数に制限をかける予定です。
- メディアファイルのアップロードに関しては、容量制限を設ける予定です。
- HTTPリクエスト先は、個数制限する可能性があります。
- HTTPリクエスト先は、ドメイン単位で申請する必要があります。
- 非公開スキルパックは、特定のユーザーアカウント(メールアドレス)に対して公開することが可能です。

※サービス内容は、予告なく変更する可能性があります。

デベロッパー向けTips

令和4年9月 第6版発行

発行 ユニロボット株式会社

〒151-0073

東京都渋谷区笹塚3-2-15 第Ⅱベルプラザ5F

2022 UNIROBOT CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

UR-DT202209-1.6



unibo

改定履歴

- 2016年10月11日 初版
- 2016年10月13日 ノードの制限とインポート・エクスポート部分を追加
- 2017年2月20日 仕様に合わせて改定(第二版)
- 2017年3月2日 SSML追記(第三版)
- 2017年5月18日 SSML breakタグの制限について記載
- 2017年6月5日 skillcreatorの特徴の表記修正
- 2017年6月14日 ノードを最新の情報に更新(第四版)
- 2017年6月26日 よくあるご質問を追加
- 2018年7月3日 ノードをV1.4.3に更新、構成の変更、レイアウト修正
- 2018年7月12日 リモコンノードのインポート・エクスポートの説明追加
- 2019年3月12日 会社の住所変更
- 2022年6月29日 5版 skillcreatorのノード使用範囲・SSML文法の画像を変更
- 2022年9月27日 6版 skillcreatorの接続時のネットワーク状況を追記、ノード使用範囲の誤記修正