
DialBB 0.4 ドキュメント

リリース *v0.4.0*

2023年06月29日

Contents:

第 1 章	はじめに	1
第 2 章	DialBB の概要	2
第 3 章	インストールとサンプルアプリケーションの実行の仕方	4
3.1	実行環境	4
3.2	DialBB のインストール	4
3.3	python ライブラリのインストール	4
3.4	Graphviz のインストール	5
3.5	オウム返しサンプルアプリケーションのサーバの起動	5
3.6	組み込みブロックを用いたサンプルアプリケーションの起動	7
第 4 章	日本語サンプルアプリケーションの説明	9
4.1	システム構成	9
4.2	アプリケーションを構成するファイル	10
4.3	SNIPS Understander ブロック	11
4.4	STN Manager ブロック	12
第 5 章	フレームワーク仕様	13
5.1	入出力	13
5.2	WebAPI	15
5.3	コンフィギュレーション	16
5.4	ブロックの自作方法	18
5.5	デバッグモード	19
5.6	テストシナリオを用いたテスト	19
第 6 章	組み込みブロッククラスの仕様	21
6.1	Japanese canonicalizer (日本語文字列正規化ブロック)	21
6.2	Simple canonicalizer (単純文字列正規化ブロック)	22
6.3	Sudachi tokenizer (Sudachi ベースの日本語単語分割ブロック)	22
6.4	Whitespace tokenizer (空白ベースの単語分割ブロック)	23
6.5	SNIPS understander (SNIPS を用いた言語理解ブロック)	24
6.6	STN manager (状態遷移ネットワークベースの対話管理ブロック)	29

第1章 はじめに

DialBB (*Dialogue System Development Framework with Building Blocks*) は対話システムを構築するためのフレームワークです。

対話システムは情報分野の様々な技術を統合して構築されます。本フレームワークを用いることで、対話システム技術の知識や情報システム開発経験の少ない人でも対話システムが構築でき、様々な情報技術を学ぶことができることを目指しています。また、アーキテクチャのわかりやすさ、拡張性の高さ、コードの読みやすさなどを重視し、プログラミング・システム開発教育の教材にもらえることも目指しています。DialBB 開発の目的については、人工知能学会 SLUD 研究会の論文に書きましたので、そちらも合わせてご参照ください。

DialBB で対話システムを構築するには、Python を動かす環境が必要です。もし、Python を動かす環境がないなら、Python 環境構築ガイドなどを参考に、環境構築を行ってください。

対話システムの一般向けの解説として、東中竜一著：AI の雑談力や情報処理学会誌の解説記事「対話システムを知ろう」があります。

また、東中、稲葉、水上著：Python でつくる対話システムは、対話システムの実装の仕方について Python のコードを用いて説明しています。

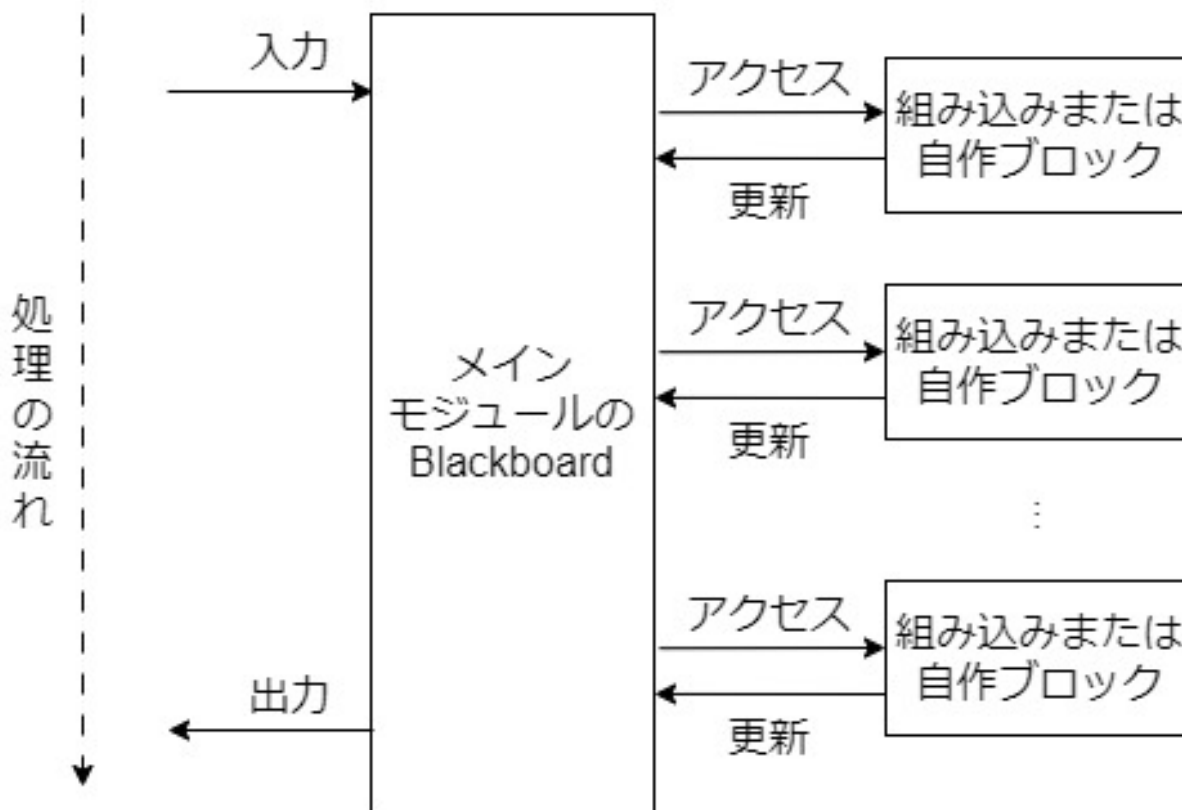
DialBB は株式会社 C4A 研究所が著作権を保有し、非商用向けに公開しています。詳しくはライセンスを参照ください。

第2章 DialBB の概要

はじめに書いたように，DialBB は対話システムを作るためのフレームワークです．

フレームワークとは，それ単体でアプリケーションとして成立はしないが，データや追加のプログラムを与えることでアプリケーションを作成するものです．

DialBB のアプリケーションは，ブロックと呼ぶモジュールが順に処理を行うことで，ユーザからの入力発話に対するシステム発話を作成し返します．以下に基本的なアーキテクチャを示します．



メインモジュールは，対話の各ターンで入力されたデータ（ユーザ発話を含みます）を各ブロックに順次処理させることにより，システム発話を作成して返します．このデータのことを blackboard¹ と呼びます．各ブロックは，blackboard の要素のいくつかを受け取り，辞書形式のデータを返します．返されたデータは blackboard に追加されます．すでに同じキーを持つ要素が blackboard にある場合は上書きされます．

どのようなブロックを使うかは，コンフィギュレーションファイルで設定します．ブロックは，あらかじめ DialBB が用意しているブロック（組み込みブロック）でもアプリケーション開発者が作成するブロックでも構いません．

メインモジュールが各ブロックにどのようなデータを渡し，どのようなデータを受け取るかもコンフィギュ

¹ ver.0.2 以前は payload と呼んでいました．

レーションファイルで指定します .

詳細は「[フレームワーク仕様](#)」で説明します .

第3章 インストールとサンプルアプリケーションの実行の仕方

本章では、DialBB をインストールしてサンプルアプリケーションを実行する方法について説明します。もし以下の作業を行うことが難しければ、詳しい人に聞いてください。

3.1 実行環境

Ubuntu 20.04 上の python 3.8.10 および 3.9.12 で、以下の手順で動作することを確認しています。

以下の説明は Ubuntu 上の bash で作業することを仮定しています。他のシェルや Windows コマンドプロンプトを用いる場合は、適宜読み替えてください。

3.2 DialBB のインストール

github のソースコードを clone します。

```
$ git clone https://github.com/c4a-ri/dialbb.git
```

この場合、dialbb という名前のディレクトリができます。

特定の名前のディレクトリにインストールしたい場合は以下のようにしてください。

```
$ git clone https://github.com/c4a-ri/dialbb.git <ディレクトリ名>
```

できたディレクトリを以下で「DialBB ディレクトリ」と呼びます。

3.3 python ライブラリのインストール

- <DialBB ディレクトリ>に移動します。
- 次に必要なら仮想環境を構築します。以下は venv の例です。

```
$ python -m venv venv # 仮想環境を venv という名前で構築  
$ venv/bin/activate # 仮想環境に入る
```

- 次に以下を実行してください。

```
$ pip install -r requirements.txt
$ python -m snips_nlu download en # 英語アプリケーションを作成・利用する場合
$ python -m snips_nlu download ja # 日本語アプリケーションを作成・利用する場合
```

注意

- 途中でエラーになり、Rust などの追加のソフトウェアのインストールを求められる場合があります。その場合、指示にしがってインストールしてください。うまくいかない場合は README に書いてある連絡先に連絡してください。
- python3.9 以上の場合、

```
ModuleNotFoundError: No module named 'setuptools_rust'
```

などのエラーが出るかもしれません。その場合、以下のコマンドで解決する可能性があります。

```
pip install --upgrade pip setuptools wheel
```

その他、エラーメッセージに応じて必要なライブラリをインストールしてください。不明点があったりうまくいかなかったりした場合は連絡してください。

- Windows 上の Anaconda を用いて実行する場合、Anaconda Prompt を管理者モードで起動しないとけない可能性があります。
- pyenv を使っている場合、以下のエラーが出る可能性があります。

```
ModuleNotFoundError: No module named '_bz2'
```

それに対する対処法は[この記事](#)などを参照ください。

3.4 Graphviz のインストール

Graphviz の[サイト](#)などを参考に Graphviz をインストールします。ただ、Graphviz がなくてもアプリケーションを動作させることは可能です。

3.5 オウム返しサンプルアプリケーションのサーバの起動

ただオウム返しを行うアプリケーションです。

```
$ python run_server.py sample_apps/parrot/config.yml
```

3.5.1 動作確認

別のターミナルから以下を実行してください。curl をインストールしていない場合は、「動作確認」に書いてある方法でテストしてください。

- 最初のアクセス

```
$ curl -X POST -H "Content-Type: application/json" \  
-d '{"user_id":"user1"}' http://localhost:8080/init
```

以下のレスポンスが帰ります。

```
{"aux_data":null,  
"session_id":"dialbb_session1",  
"system_utterance":"I'm a parrot. You can say anything.",  
"user_id":"user1"}
```

- 2 回目以降のアクセス

```
$ curl -X POST -H "Content-Type: application/json" \  
-d '{"user_utterance": "こんにちは", "user_id":"user1", "session_id":"dialbb_  
↩session1"}' \  
http://localhost:8080/dialogue
```

以下のレスポンスが帰ります。

```
{"aux_data":null,  
"final":false,  
"session_id":"dialbb_session1",  
"system_utterance":"You said \"こんにちは\"",  
"user_id":"user1"}
```


3.6 組み込みブロックを用いたサンプルアプリケーションの起動

DialBB には、あらかじめ作成してあるブロック（組み込みブロック）を用いたサンプルアプリケーションがあります。

3.6.1 起動

以下のコマンドで起動します。

- 英語アプリケーション

```
$ python run_server.py sample_apps/network_en/config.yml
```

- 日本語アプリケーション

```
$ python run_server.py sample_apps/network_ja/config.yml
```

3.6.2 動作確認

上記でアプリケーションを起動したサーバのホスト名か IP アドレスを<hostname>としたとき、ブラウザから以下の URL に接続すると対話画面が現れますので、そこで対話してみてください。

```
http://<hostname>:8080
```

サーバを Windows 上で動作させた場合、ブラウザ上に対話画面が出ないことがあります。その場合は、以下の URL に接続すると、簡易な対話画面が出ます。

```
http://localhost:8080/test
```

3.6.3 テストセットを用いた動作確認

以下のコマンドで、ユーザ発話を順に処理して対話するテストを行うことができます。

- 英語

```
$ python dialbb/util/test.py sample_apps/network_en/config.yml \  
sample_apps/network_en/test_inputs.txt --output \  
sample_apps/network_en/_test_outputs.txt
```

sample_apps/network_en/_test_outputs.txt に対話のやりとりが書き込まれます。

- 日本語

```
$ python dialbb/util/test.py sample_apps/network_ja/config.yml \  
sample_apps/network_ja/test_inputs.txt --output \  
sample_apps/network_ja/_test_outputs.txt
```

sample_apps/network_ja/_test_outputs.txt に対話のやりとりが書き込まれます。

3.6.4 実験用アプリケーション

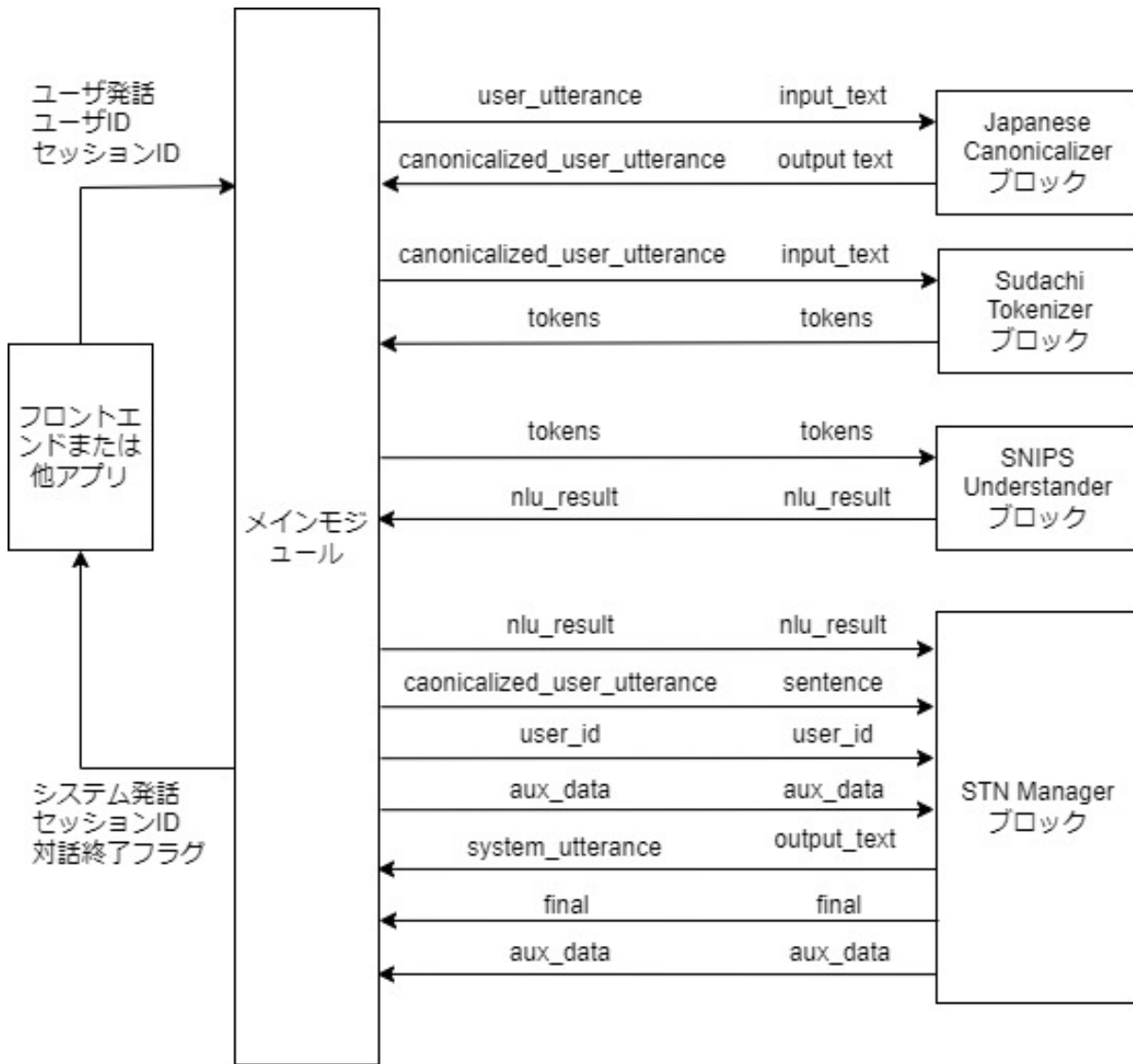
sample_apps/lab_app_ja/に実験用アプリケーションがあります。組み込みブロックの様々な機能を試すためのアプリケーションです。詳細は sample_apps/lab_app_ja/README.md を参照してください。

第4章 日本語サンプルアプリケーションの説明

本節では、日本語サンプルアプリケーションを通して、DialBB アプリケーションの構成を説明します。

4.1 システム構成

本アプリケーションは以下のようなシステム構成をしています。



本アプリケーションでは、以下の3つの組み込みブロックを利用しています。なお、組み込みブロックとは、DialBB にあらかじめ含まれているブロックです。これらの組み込みブロックの詳細は、「組み込みブロッククラスの仕様」で説明します。

- Japanese Canonicalizer: ユーザ入力文の正規化 (大文字 → 小文字, 全角 → 半角の変換, Unicode 正規化など) を行います .
- Sudachi Tokenizer: 正規化されたユーザ入力文を単語に分割します . 形態素解析器 [Sudachi](#) を用います .
- SNIPS Understander: 言語理解を行います . [SNIPS_NLU](#) を利用して, ユーザ発話タイプ (インテントとも呼びます) の決定とスロットの抽出を行います .
- STN Manager: 対話管理と言語生成を行います . 状態遷移ネットワーク (State Transition Network) を用いて対話管理を行い, システム発話を出力します .

メインモジュールとブロックを結ぶ矢印の上の記号は, 左側がメインモジュールの blackboard におけるキーで, 右側がブロックの入出力におけるキーです .

4.2 アプリケーションを構成するファイル

本アプリケーションを構成するファイルは `sample_apps/network_ja` ディレクトリ (フォルダ) にあります . ここにあるファイルを変更することで, どのようにすればアプリケーションを変更することができるかを知ることができます . ファイルを大幅に変更すれば全く異なる対話システムも作ることができます .

`sample_apps/network_ja` には以下のファイルが含まれています .

- `config.yml`

アプリケーションを規定するコンフィギュレーションファイルです . どのようなブロックを使うかや, 各ブロックが読み込むファイルなどが指定されています . このファイルのフォーマットは「[コンフィギュレーション](#)」で詳細に説明します

- `config_gs_template.yml`

SNIPS Understander ブロックと STN Manager ブロックで用いる知識を Excel ではなく, Google Spreadsheet を用いる場合のコンフィギュレーションファイルのテンプレートです . これをコピーし, Google Spreadsheet にアクセスするための情報を加えることで使用できます .

- `sample-knowledge-ja.xlsx`

SNIPS Understander ブロックと STN Manager ブロックで用いる知識を記述したものです .

- `scenario_functions.py`

STN Manager ブロックで用いるプログラムです .

- `dictionary_functions.py`

SNIPS Understander 用の辞書を Excel 記述ではなく, 関数によって定義する場合の例が含まれています .

- `test_inputs.txt`

システムテストで使うテストシナリオです .

4.3 SNIPS Understander ブロック

4.3.1 言語理解結果

SNIPS Understander ブロックは、入力発話を解析し、言語理解結果を出力します。言語理解結果はタイプとスロットの集合からなります。

例えば、「好きなのは醤油」の言語理解結果は次のようになります。

```
{"type": "特定のラーメンが好き", "slots": {"favarite_ramen": "醤油ラーメン"}}
```

"特定のラーメンが好き"がタイプで、"favarite_ramen"スロットの値が"醤油ラーメン"です。複数のスロットを持つような発話もあり得ます。

4.3.2 言語理解知識

SNIPS Understander ブロックが用いる言語理解用の知識は、sample-knowledge-ja.xlsx に書かれています。

言語理解知識は、以下の4つのシートからなります。

シート名	内容
utterances	タイプ毎の発話例
slots	スロットとエンティティの関係
entities	エンティティに関する情報
dictionary	エンティティ毎の辞書エントリーと同義語

これらの詳細は「[言語理解知識](#)」を参照してください。

4.3.3 SNIPS 用の訓練データ

アプリを立ち上げると上記の知識は SNIPS 用の訓練データに変換され、モデルが作られます。

SNIPS 用の訓練データはアプリのディレクトリの_training_data.json です。このファイルを見ることで、うまく変換されているかどうかを確認できます。

4.4 STN Manager ブロック

対話管理知識 (シナリオ) は, `sample-knowledge-ja.xlsx` ファイルの `scenario` シートです. このシートの書き方の詳細は「[対話管理の知識記述](#)」を参照してください.

Graphviz がインストールされていれば, アプリケーションを起動したとき, シナリオファイルから生成した状態遷移ネットワークの画像ファイルを出力します. 以下が本アプリケーションの状態遷移ネットワークです.



シナリオファイルで用いている遷移の条件や遷移後に実行する関数のうち, 組み込み関数でないものが `scenario_functions.py` で定義されています.

第5章 フレームワーク仕様

ここではフレームワークとしての DialBB の仕様を説明します。Python プログラミングの知識がある読者を想定しています。

5.1 入出力

DialBB のメインモジュールは、クラス API (メソッド呼び出し) で、ユーザ発話を JSON 形式で受けとり、システム発話を JSON 形式で返します。

メインモジュールは、ブロックを順に呼び出すことによって動作します。各ブロックは JSON 形式 (python の辞書型) のデータを受け取り、JSON 形式のデータを返します。

各ブロックのクラスや入出力仕様はアプリケーション毎のコンフィギュレーションファイルで規定します。

5.1.1 DialogueProcessor クラス

アプリケーションの作成は、`dialbb.main.DialogueProcessor` クラスのオブジェクトを作成することで行います。

これは以下の手順で行います。

- 環境変数 `PYTHONPATH` に DialBB のディレクトリを追加します。

```
export PYTHONPATH=<DialBB のディレクトリ>:$PYTHONPATH
```

- python を立ち上げるか DialBB を呼び出すアプリケーションの中で、以下のように `DialogueProcessor` のインスタンスを作成し、`process` メソッド¹を呼び出します。

```
>>> from dialbb.main import DialogueProcessor
>>> dialogue_processor = DialogueProcessor(<コンフィギュレーションファイル> <追加の
コンフィギュレーション>)
>>> response = dialogue_processor.process(<リクエスト>, initial=True) # 対話セッ
セッション開始時
>>> response = dialogue_processor.process(<リクエスト>) # セッション継続時
```

<追加のコンフィギュレーション>は、以下のような辞書形式のデータで、key は文字列でなければなりません。

¹ process メソッドの仕様は v0.2.0 で変更になりました。

```
{
  "<key1>": <value1>,
  "<key2>": <value2>,
  ...
}
```

これは、コンフィギュレーションファイルから読み込んだデータに追加して用いられます。もし、コンフィギュレーションファイルと追加のコンフィギュレーションで同じ key が用いられていた場合、追加のコンフィギュレーションの値が用いられます。

<リクエスト>と response (レスポンス) は辞書型のデータで、以下で説明します。

5.1.2 リクエスト

セッション開始時

以下の形の JSON です。

```
{
  "user_id": <ユーザ ID: 文字列>,
  "aux_data": <補助データ: データ型は任意>
}
```

- user_id は必須で、aux_data は任意です。
- <ユーザ ID>はユーザに関するユニークな ID です。同じユーザが何度も対話する際に、以前の対話の内容をアプリが覚えておくために用います。
- <補助データ>は、クライアントの状態をアプリに送信するために用います。フォーマットは任意の JSON オブジェクトで、アプリ毎に決めます。

セッション開始後

以下の形の JSON です。

```
{"user_id": <ユーザ ID: 文字列>,
  "session_id": <セッション ID: 文字列>,
  "user_utterance": <ユーザ発話文字列: 文字列>,
  "aux_data": <補助データ: データ型は任意>}
```

- user_id, session_id, user_utterance は必須。aux_data は任意です。
- <セッション ID>は、サーバから送られたセッション ID です。
- <ユーザ発話文字列>は、ユーザが入力した発話文字列です。

5.1.3 レスポンス

```
{
  "session_id": <セッション ID: 文字列>,
  "system_utterance": <システム発話文字列: 文字列>,
  "user_id": <ユーザ ID: 文字列>,
  "final": <対話終了フラグ: ブール値>
  "aux_data": <補助データ: データ型は任意>
}
```

- <セッション ID>は、対話のセッションの ID です。この URI に POST する度に新しいセッション ID が生成されます。
- <システム発話文字列>は、システムの最初の発話（プロンプト）です。
- <ユーザ ID>は、リクエストで送られたユーザの ID です。
- <対話終了フラグ>は、対話が終了したかどうかを表すブール値です。
- <補助データ>は、対話アプリがクライアントに送信するデータです。サーバの状態などを送信するのに使います。

5.2 WebAPI

アプリケーションに WebAPI 経由でアクセスすることもできます。

5.2.1 サーバの起動

環境変数 PYTHONPATH を設定します。

```
export PYTHONPATH=<DialBB のディレクトリ>:$PYTHONPATH
```

コンフィギュレーションファイルを指定してサーバを起動します。

```
$ python <DialBB のディレクトリ>/run_server.py [--port <port>] <config file>
```

port（ポート番号）のデフォルトは 8080 です。

5.2.2 クライアントからの接続 (セッションの開始時)

- URI

```
http://<server>:<port>/init
```

- リクエストヘッダ

```
Content-Type: application/json
```

- リクエストボディ

クラス API の場合のリクエストと同じ JSON 形式のデータです .

- レスポンス

クラス API の場合のレスポンスと同じ JSON 形式のデータです .

5.2.3 クライアントからの接続 (セッション開始後)

- URI

```
http://<server>:<port>/dialogue
```

- リクエストヘッダ

```
Content-Type: application/json
```

- リクエストボディ

クラス API の場合のリクエストと同じ JSON 形式のデータです .

- レスポンス

クラス API の場合のレスポンスと同じ JSON 形式のデータです .

5.3 コンフィギュレーション

コンフィギュレーションは辞書形式のデータで, yaml ファイルで与えることを前提としています .

コンフィギュレーションに必ず必要なのは blocks 要素のみです . blocks 要素は, 各ブロックがどのようなものを規定するもの (これをブロックコンフィギュレーションと呼びます) のリストで, 以下のような形をしています .

```
blocks:  
- <ブロックコンフィギュレーション>  
- <ブロックコンフィギュレーション>
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
...
- <ブロックコンフィギュレーション>
```

各ブロックコンフィギュレーションの必須要素は以下です。

- name

ブロックの名前。ログで用いられます。

- block_class

ブロックのクラス名です。モジュールを検索するパス(`sys.path` の要素の一つ。環境変数 `PYTHONPATH` で設定するパスはこれに含まれます) からの相対で記述します。

コンフィギュレーションファイルのあるディレクトリは、モジュールが検索されるパス (`sys.path` の要素) に自動的に登録されます。

組み込みクラスは、`dialbb.builtin_blocks.<モジュール名>.<クラス名>` の形で指定してください。`dialbb.builtin_blocks` からの相対パスでも書けますが、非推奨です。

- input

メインモジュールからブロックへの入力を規定します。辞書型のデータで、`key` がブロック内での参照に用いられ、`value` が blackboard (メインモジュールで保持されるデータ) での参照に用いられません。例えば、

```
input:
  sentence: canonicalized_user_utterance
```

のように指定されていたとすると、ブロック内で `input['sentence']` で参照できるものは、メインモジュールの `blackboard['canonicalized_user_utterance']` です。

- output

ブロックからメインモジュールへの出力を規定します。input 同様、辞書型のデータで、`key` がブロック内での参照に用いられ、`value` が blackboard での参照に用いられます。

```
output:
  output_text: system_utterance
```

の場合、ブロックからの出力を `output` とすると、

```
blackboard['system_utterance'] = output['output_text']
```

の処理が行われます。blackboard がすでに `system_utterance` をキーとして持っていた場合は、その値は上書きされます。

5.4 ブロックの自作方法

開発者は自分でブロックを作成することができます。

ブロックのクラスは `diabb.abstract_block.AbstractBlock` の子孫クラスでないといけません。

5.4.1 実装すべきメソッド

- `__init__(self, *args)`

コンストラクタです。以下のように定義します。

```
def __init__(self, *args):  
  
    super().__init__(*args)  
  
    <このブロック独自の処理>
```

- `process(self, input: Dict[str, Any], session_id: str = False) -> Dict[str, Any]`

入力 `input` を処理し、出力を返します。入力、出力とメインモジュールの `blackboard` の関係はコンフィギュレーションで規定されます。(「[コンフィギュレーション](#)」を参照) `session_id` はメインモジュールから渡される文字列で、対話のセッション毎にユニークなものです。

5.4.2 利用できる変数

- `self.config`

コンフィギュレーションの内容を辞書型データにしたものです。これを参照することで、独自に付け加えた要素を読みこむことが可能です。

- `self.block_config`

ブロックコンフィギュレーションの内容を辞書型データにしたものです。これを参照することで、独自に付け加えた要素を読みこむことが可能です。

- `self.name`

コンフィギュレーションに書いてあるブロックの名前です。(文字列)

- `self.config_dir`

コンフィギュレーションファイルのあるディレクトリです。アプリケーションディレクトリと呼ぶこともあります。

5.4.3 利用できるメソッド

以下のロギングメソッドが利用できます。

- `log_debug(self, message: str, session_id: str = "unknown")`
標準エラー出力に debug レベルのログを出力します。session_id にセッション ID を指定するとログに含めることができます。
- `log_info(self, message: str, session_id: str = "unknown")`
標準エラー出力に info レベルのログを出力します。
- `log_warning(self, message: str, session_id: str = "unknown")`
標準エラー出力に warning レベルのログを出力します。
- `log_error(self, message: str, session_id: str = "unknown")`
標準エラー出力に error レベルのログを出力します。

5.5 デバッグモード

Python 起動時の環境変数 `DIALBB_DEBUG` の値が `yes` (大文字小文字は問わない) の時、デバッグモードで動作します。この時、`dialbb.main.DEBUG` の値が `True` になります。アプリ開発者が作成するブロックの中でもこの値を参照することができます。

`dialbb.main.DEBUG` が `True` の場合、ロギングレベルは `debug` に設定され、その他の場合は `info` に設定されます。

5.6 テストシナリオを用いたテスト

以下のコマンドでテストシナリオを用いたテストができます。

```
$ python dialbb/util/test.py <アプリケーションコンフィギュレーション> \  
<テストシナリオ> [--output <出力ファイル>]
```

テストシナリオは以下の形式のテキストファイルです。

```
<対話の区切り>  
<System: <システム発話>  
User: <ユーザ発話>  
System: <システム発話>  
User: <ユーザ発話>  
...  
System: <システム発話>  
User: <ユーザ発話>  
System: <システム発話>
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
<対話の区切り>
<System: <システム発話>
User: <ユーザ発話>
System: <システム発話>
User: <ユーザ発話>
...
System: <システム発話>
User: <ユーザ発話>
System: <システム発話>
<対話の区切り>
...
```

<対話の区切り>は, "----init"で始まる文字列です .

テストスクリプトは, <ユーザ発話>を順番にアプリケーションに入力して, システム発話を受け取ります . システム発話がスクリプトのシステム発話と異なる場合は warning を出します . テストが終了すると, 出力されたシステム発話を含め, テストシナリオと同じ形式で対話を出力することができます . テストシナリオと出力ファイルを比較することで, 応答の変化を調べることができます .

第6章 組み込みブロッククラスの仕様

組み込みブロッククラスとは、DialBB にあらかじめ含まれているブロッククラスです。

ver0.3 で正規化ブロッククラスが変更になりました。また、新たに単語分割のブロッククラスが導入されました。それに伴い、SNIPS 言語理解の入力も変更になっています。

6.1 Japanese canonicalizer (日本語文字列正規化ブロック)

(`dialbb.builtin_blocks.preprocess.japanese_canonicalizer.JapaneseCanonicalizer`)

入力文字列の正規化を行います。

6.1.1 入出力

- 入力
 - `input_text`: 入力文字列 (文字列)
 - * 例: "C U P Noodle 好き"
- 出力
 - `output_text`: 正規化後の文字列 (文字列)
 - * 例: "cupnoodle 好き"

6.1.2 処理内容

入力文字列に対して以下の処理を行います。

- 前後のスペースの削除
- 英大文字 → 英小文字
- 改行の削除
- 全角 → 半角の変換 (カタカナを除く)
- スペースの削除
- Unicode 正規化 (NFKC)

6.2 Simple canonicalizer (単純文字列正規化ブロック)

(`dialbb.builtin_blocks.preprocess.simple_canonicalizer.SimpleCanonicalizer`)

ユーザ入力文の正規化を行います。主に英語が対象です。

6.2.1 入出力

- 入力
 - `input_text`: 入力文字列 (文字列)
 - * 例: " I like ramen"
- 出力
 - `output_text`: 正規化後の文字列 (文字列)
 - * 例: "i like ramen"

6.2.2 処理内容

入力文字列に対して以下の処理を行います。

- 前後のスペースの削除
- 英大文字 → 英小文字
- 改行の削除
- スペースの連続を一つのスペースに変換

6.3 Sudachi tokenizer (Sudachi ベースの日本語単語分割ブロック)

(`dialbb.builtin_blocks.tokenization.sudachi_tokenizer.SudachiTokenizer`)

`Sudachi` を用いて入力文字列を単語に分割します。

6.3.1 入出力

- 入力
 - `input_text`: 入力文字列 (文字列)
 - * 例: "私はラーメンが食べたい"
- 出力
 - `tokens`: トークンのリスト (文字列のリスト)

* 例: ['私','は','ラーメン','が','食べ','たい']

- `tokens_with_indices`: トークン情報のリスト(`dialbb.tokenization.abstract_tokenizer.TokenWithIndices` クラスのオブジェクトのリスト). トークン情報には, トークンに加えてそのトークンの開始位置が元の文字列の何文字目から何文字目までなのかの情報も含まれている.

6.3.2 処理内容

Sudachi の `SplitMode.C` を用いて単語分割します.

ブロックコンフィギュレーションの `sudachi_normalization` の値が `True` の時, Sudachi 正規化を行います. デフォルト値は `False` です.

6.4 Whitespace tokenizer (空白ベースの単語分割ブロック)

(`dialbb.builtin_blocks.tokenization.whitespace_tokenizer.WhitespaceTokenizer`)

入力を空白で区切って単語に分割します. 主に英語が対象です.

6.4.1 入出力

- 入力

- `input_text`: 入力文字列 (文字列)

* 例: "i like ramen"

- 出力

- `tokens`: トークンのリスト (文字列のリスト)

* 例: ['i','like','ramen']

- `tokens_with_indices`: トークン情報のリスト(`dialbb.tokenization.abstract_tokenizer.TokenWithIndices` クラスのオブジェクトのリスト). トークン情報には, トークンに加えてそのトークンの開始位置が元の文字列の何文字目から何文字目までなのかの情報も含まれています.

6.4.2 処理内容

単純正規化ブロックで正規化された入力を空白で区切って単語に分割します。

6.5 SNIPS understander (SNIPS を用いた言語理解ブロック)

(dialbb.builtin_blocks.understanding_with_snips.snips_understander.Understander)

SNIPS_NLU を利用して、ユーザ発話タイプ (インテントとも呼びます) の決定とスロットの抽出を行います。

コンフィギュレーションの language 要素が ja の場合は日本語、en の場合は英語の言語理解を行います。日本語の場合は、SNIPS を適用する前にを用いて形態素解析を行います。

本ブロックは、起動時に Excel で記述した言語理解用知識を読み込み、SNIPS の訓練データに変更し、SNIPS のモデルを構築します。

実行時は SNIPS のモデルを用いて言語理解を行います。

6.5.1 入出力

- 入力
 - tokens: トークンのリスト (文字列のリスト)
 - * 例: ['好き', 'な', 'の', 'は', '醤油']
- 出力
 - nlu_result: 言語理解結果 (辞書型または辞書型のリスト)
 - * 後述のブロックコンフィギュレーションのパラメータ num_candidates が 1 の場合、言語理解結果は辞書型で以下のような形式です。

```
{
  "type": <ユーザ発話タイプ (インテント)>,
  "slots": {<スロット名>: <スロット値>, ..., <スロット名>: <スロット値>}}
```

以下が例です。

```
{
  "type": "特定のラーメンが好き",
  "slots": {
    "favorite_ ramen": "醤油ラーメン →"
  }}}
```

- * num_candidates が 2 以上の場合、複数の理解結果候補のリストになります。

```
[
  {
    "type": <ユーザ発話タイプ (インテント)>,
    "slots": {<スロット名>: <スロット値>, ..., <スロット名>: <スロット値>}},
  {
    "type": <ユーザ発話タイプ (インテント)>,
    "slots": {<スロット名>: <スロット値>, ..., <スロット名>: <スロット値>}},
  ...]
```

6.5.2 ブロックコンフィギュレーションのパラメータ

- knowledge_file (文字列)

知識を記述した Excel ファイルを指定します。コンフィギュレーションファイルのあるディレクトリからの相対パスで記述します。
- function_definitions (文字列)

辞書関数 (開発者による辞書関数の定義を参照) を定義したモジュールの名前です。複数ある場合は ':' でつなぎます。モジュール検索パスにある必要があります。(コンフィギュレーションファイルのあるディレクトリはモジュール検索パスに入っています。)
- flags_to_use (文字列のリスト)

各シートの flag カラムにこの値のうちのどれかが書かれていた場合に読み込みます。このパラメータがセットされていない場合はすべての行が読み込まれます。
- canonicalizer

言語理解知識を SNIPS の訓練データに変換する際に行う正規化の情報を指定します。

 - class

正規化のブロックのクラスを指定します。基本的にアプリケーションで用いる正規化のブロックと同じものを指定します。
- tokenizer

言語理解知識を SNIPS の訓練データに変換する際に行う単語分割の情報を指定します。

 - class

単語分割のブロックのクラスを指定します。基本的にアプリケーションで用いる単語分割のブロックと同じものを指定します。
 - sudachi_normalization (ブール値。デフォルト値 False)

単語分割に Sudachi Tokenizer を用いる場合、この値が True の時には、Sudachi 正規化を行います。
- num_candidates (Integer。デフォルト値 1)

言語理解結果の最大数 (n-best の n) を指定します。
- knowledge_google_sheet (ハッシュ)
 - Excel の代わりに Google Sheet を用いる場合の情報を記述します。(Google Sheet を利用する際の設定は [こはたさんの記事](#) が参考になりますが、Google Cloud Platform の設定画面の UI がこの記事とは多少変わっています。)
 - * sheet_id (文字列)

Google Sheet の ID です。
 - * key_file (文字列)

Goole Sheet API にアクセスするためのキーファイルをコンフィギュレーションファイルのディレクトリからの相対パスで指定します。

6.5.3 言語理解知識

言語理解知識は、以下の4つのシートからなります。

シート名	内容
utterances	タイプ毎の発話例
slots	スロットとエンティティの関係
entities	エンティティに関する情報
dictionary	エンティティ毎の辞書エントリーと同義語

シート名はブロックコンフィギュレーションで変更可能ですが、変更することはほとんどないと思いますので、詳細な説明は割愛します。

(注) 各シートのカラム名が ver0.2.0 で変更されました。

utterances シート

各行は次のカラムからなります。

- flag

利用するかどうかを決めるフラグ。Y: yes, T: test などを書くことが多いです。どのフラグの行を利用するかはコンフィギュレーションに記述します。サンプルアプリのコンフィギュレーションでは、すべての行を使う設定になっています。

- type

発話のタイプ (インテント)

- utterance

発話例。スロットを (豚骨ラーメン) [favorite_ramen] が好きですのように (<スロットに対応する言語表現>) [<スロット名>] で表現します。スロットに対応する言語表現 = 言語理解結果に表れる (すなわち manager に送られる) スロット値ではないことに注意。言語表現が dictionary シートの synonyms カラムにあるものの場合、スロット値は、dictionary シートの entity カラムに書かれたものになります。

utterances シートのみならずこのブロックで使うシートにこれ以外のカラムがあっても構いません。

slots シート

各行は次のカラムからなります。

- flag

utterances シートと同じ

- slot name

スロット名。utterances シートの発話例で使うもの。言語理解結果でも用います。

- entity class

エンティティクラス名。スロットの値がどのようなタイプの名詞句なのかを表します。異なるスロットが同じエンティティクラスを持つ場合があります。例えば、(東京)[source_station] から (京都)[destination_station] までの特急券を買いたいのように、source_station, destination_station とともに station クラスのエンティティを取ります。entity class カラムの値として辞書関数 (dialbb/<関数名>の形) を使うことができます。これにより、dictionary シートに辞書情報を記述する代わりに、関数呼び出しで辞書記述を得ることができます。(例: dialbb/location) 関数は以下の「[開発者による辞書関数の定義](#)」で説明します。また entity class カラムの値は、SNIPS の builtin entity でも構いません。(例: snips/city)

SNIPS の builtin entity を用いる場合、以下のようにしてインストールする必要があります。

```
$ snips-nlu download-entity snips/city ja
```

SNIPS の builtin entity を用いた場合の精度などの検証は不十分です。

entities シート

各行は次のカラムからなります。

- flag

utterances シートと同じ

- entity class

エンティティクラス名。slots シートで辞書関数を指定した場合は、こでも同じように辞書関数名を書く必要があります。

- use synonyms

[同義語を使うかどうか](#) (Yes または No)

- automatically extensible

[辞書にない値でも認識するかどうか](#) (Yes または No)

- matching strictness

[エンティティのマッチングの厳格さ](#) 0.0 - 1.0

dictionary シート

各行は次のカラムからなります .

- flag
utterances シートと同じ
- entity class
エンティティクラス名
- entity
辞書エントリー名 . 言語理解結果にも含まれます .
- synonyms
同義語を, または , または , で連結したもの

開発者による辞書関数の定義

辞書関数は, 主に外部のデータベースなどから辞書情報を取ってくる際に利用します .

辞書関数はブロックコンフィギュレーションの `dictionary_function` で指定するモジュールの中で定義します .

辞書関数は引数にコンフィギュレーションとブロックコンフィギュレーションを取ります . これらに外部データベースへの接続情報などが書いてあることを想定しています .

辞書関数の返り値は辞書型のリストで, `{"value": <文字列>, "synonyms": <文字列のリスト>}` の形の辞書型のリストです . "synonyms" キーはなくても構いません .

以下に辞書関数の例を示します .

```
def location(config: Dict[str, Any], block_config: Dict[str, Any]) \
    -> List[Dict[str, Union[str, List[str]]]]:
    return [{"value": "札幌", "synonyms": ["さっぽろ", "サッポロ"]},
            {"value": "荻窪", "synonyms": ["おぎくぼ"]},
            {"value": "徳島"}]
```

SNIPS の訓練データ

アプリを立ち上げると上記の知識は SNIPS の訓練データに変換され, モデルが作られます .

SNIPS の訓練データはアプリのディレクトリの `_training_data.json` です . このファイルを見ることで, うまく変換されているかどうかを確認できます .

6.6 STN manager (状態遷移ネットワークベースの対話管理ブロック)

(dialbb.builtin_blocks.stn_manager.stn_management)

状態遷移ネットワーク (State-Transition Network) を用いて対話管理を行います。

- 入力
 - sentence: 正規化後のユーザ発話 (文字列)
 - nlu_result: 言語理解結果 (辞書型または辞書型のリスト)
 - user_id: ユーザ ID (文字列)
 - aux_data: 補助データ (辞書型) (必須ではありませんが指定することが推奨されます)
- 出力
 - output_text: システム発話 (文字列) 例:

```
"醤油ラーメン好きなんです"
```

- final: 対話終了かどうかのフラグ (ブール値)
- aux_data: 補助データ (辞書型) (ver. 0.4.0 で変更) 入力の補助データを, 後述のアクション関数の中でアップデートしたものに, 遷移した状態の ID を含めたもの. アクション関数の中でアップデートは必ずしも行われるわけではない. 遷移した状態は, 以下の形式で付加される.

```
{"state": "特定のラーメンが好き"}
```

6.6.1 ブロックコンフィギュレーションのパラメータ

- knowledge_file (文字列)

シナリオを記述した Excel ファイルを指定します. コンフィギュレーションファイルのあるディレクトリからの相対パスで記述します.
- function_definitions (文字列)

シナリオ関数 (開発者による辞書関数の定義を参照) を定義したモジュールの名前です. 複数ある場合は ':' でつなぎます. モジュール検索パスにある必要があります. (コンフィギュレーションファイルのあるディレクトリはモジュール検索パスに入っています.)
- flags_to_use (文字列のリスト)

各シートの flag カラムにこの値のうちのどれかが書かれていた場合に読み込みます.
- knowledge_google_sheet (ハッシュ)

SNIPS Understander と同じです.
- scenario_graph: (ブール値, デフォルト値 False)

この値が True の場合、シナリオシートの system utterance カラムと user utterance example カラムの値を使って、グラフを作成します。これにより、シナリオ作成者が直感的に状態遷移ネットワークを確認できます。

- repeat_when_no_available_transitions (ブール値。デフォルト値 False。ver. 0.4.0 で追加)
この値が True のとき、デフォルト遷移(後述)以外の遷移で条件に合う遷移がないとき、遷移せず同じ発話を繰り返します。

6.6.2 対話管理の知識記述

対話管理知識(シナリオ)は、Excel ファイルの scenario シートです。

このシートの各行が、一つの遷移を表します。各行は次のカラムからなります。

- flag
utterance シートと同じ
- state
遷移元の状態名
- system utterance
state の状態で生成されるシステム発話の候補。システム発話文字列に含まれる{<変数>}は、対話中にその変数に代入された値で置き換えられます。state が同じ行は複数あり得ますが、同じ state の行の system utterance すべてが発話の候補となり、ランダムに生成されます。
- user utterance example
ユーザ発話の例。対話の流れを理解するために書くだけで、システムでは用いられません。
- user utterance type
ユーザ発話を言語理解した結果得られるユーザ発話のタイプ。遷移の条件となります。
- conditions
条件(の並び)。遷移の条件を表す関数呼び出し。複数あっても構いません。複数ある場合は、; で連結します。各条件は<関数名>(<引数 1>, <引数 2>, ..., <引数 n>) の形をしています。引数は 0 個でも構いません。各条件で使える引数については、[関数の引数](#)を参照してください。
- actions
アクション(の並び)。遷移した際に実行する関数呼び出し。複数あっても構いません。複数ある場合は、; で連結します。各条件は<関数名>(<引数 1>, <引数 2>, ..., <引数 n>) の形をしています。引数は 0 個でも構いません。各条件で使える引数については、[関数の引数](#)を参照してください。
- next state
遷移先の状態名

(メモとして利用するために)シートにこれ以外のカラムがあっても構いません。

各行が表す遷移の user utterance type が空かもしくは言語理解結果と一致し、conditions が空か全部満たされた場合、遷移の条件を満たし、next state の状態に遷移します。その際、actions に書いてあるアクションが実行されます。

state カラムが同じ行（遷移元の状態が同じ遷移）は、上に書いてあるものから順に遷移の条件を満たしているかどうかをチェックします。

デフォルト遷移（user utterance type カラムも conditions カラムも空の行）は、state カラムが同じ行の中で一番下に書かれていなくてはなりません。

6.6.3 特別な状態

以下の状態名はあらかじめ定義されています。

- #prep

準備状態。この状態がある場合、対話が始まった時（クライアントから最初にアクセスがあった時）に、この状態からの遷移が試みられます。state カラムの値が#prep の行の conditions にある条件がすべて満たされるかどうかを調べ、満たされた場合に、その行の actions のアクションを実行してから、next state の状態に遷移し、その状態のシステム発話が出力されます。

最初のシステム発話や状態を状況に応じて変更するときに使います。日本語サンプルアプリは、対話が行われる時間に応じて挨拶の内容を変更します。

この準備状態はなくても構いません。

#prep からの遷移先は#initial でなくてもよくなりました。(ver. 0.4.0)

- #initial

初期状態。#prep 状態がない場合、対話が始まった時（クライアントから最初にアクセスがあった時）この状態から始まり、この状態のシステム発話が output_text に入れられてメインプロセスに返されます。

#prep 状態または#initial 状態のどちらかがなくてはなりません。

- #error

内部エラーが起きたときこの状態に移動します。システム発話を生成して終了します。

また、#final_say_bye のように、#final ではじまる state ID は最終状態を表します。最終状態ではシステム発話を生成して対話を終了します。

6.6.4 条件とアクション

文脈情報

STN Manager は、対話のセッションごとに文脈情報を保持しています。文脈情報は変数とその値の組の集合 (python の辞書型データ) で、値はどのようなデータ構造でも構いません。

条件やアクションの関数は文脈情報にアクセスします。

文脈情報にはあらかじめ以下のキーと値のペアがセットされています。

キー	値
_current_state_name	遷移前状態の名前 (文字列)
_block_config	config ファイルのうち対話管理ブロックの設定部分 (辞書型のデータ)
_aux_data	メインプロセスから受け取った aux_data (辞書型のデータ)
_previous_system_utterance	直前のシステム発話 (文字列)
_dialogue_history	対話履歴 (リスト)

対話履歴は、以下の形です。

```
[
  {"speaker": "user",
   utterance": <正規化後のユーザ発話 (文字列)>},
  {"speaker": "system",
   utterance": <システム発話>},
  {"speaker": "user",
   utterance": <正規化後のユーザ発話 (文字列)>},
  {"speaker": "system",
   utterance": <システム発話>},
  ...
]
```

これらに加えて新しいキーと値のペアをアクション関数内で追加することができます。

関数の引数

条件やアクションで用いる関数の引数には次のタイプがあります。

- 特殊変数 (#で始まる文字列)

以下の種類があります。

- #<スロット名> 直前のユーザ発話の言語理解結果 (入力の nlu_result の値) のスロット値。スロット値が空の場合は空文字列になります。
- #<補助データのキー> 入力の aux_data の中のこのキーの値。例えば #emotion の場合、aux_data['emotion'] の値。このキーがない場合は、空文字列になります。

- #sentence 直前のユーザ発話 (正規化したもの)
- #user_id ユーザ ID (文字列)
- 変数 (*で始まる文字列)

文脈情報における変数の値<変数名>の形。変数の値は文字列でないといけません。文脈情報にその変数がない場合は空文字列になります。
- 変数参照 (&で始まる文字列)

&<文脈情報での変数の名前> の形で、関数定義内で文脈情報の変数名を利用するときに用います。
- 定数 ("で囲んだ文字列)

文字列そのままを意味します。

6.6.5 関数定義

条件やアクションで用いる関数は、DialBB 組み込みのものと、開発者が定義するものがあります。条件で使う関数は bool 値を返し、アクションで使う関数は何も返しません。

組み込み関数

組み込み関数には以下があります。

- 条件で用いる関数
 - `_eq(x, y)`

`x` と `y` が同じなら True を返します。例: `_eq(*a, "b")`: 変数 `a` の値が `"b"` なら True を返します。例: `_eq(#food, "ラーメン")`: `#food` スロットが `"ラーメン"` なら True を返します。
 - `_ne(x, y)`

`x` と `y` が同じでなければ True を返します。

例: `_ne(*a, *b)`: 変数 `a` の値と変数 `b` の値が異なれば True を返します。例: `_ne(#food, "ラーメン")`: `#food` スロットが `"ラーメン"` なら False を返します。
 - `_contains(x, y)`

`x` が文字列として `y` を含む場合 True を返します。

例: `_contains(#sentence, "はい")`: ユーザ発話が「はい」を含めば True を返します。
 - `_not_contains(x, y)`

`x` が文字列として `y` を含まない場合 True を返します。

例: `_not_contains(#sentence, "はい")`: ユーザ発話が `"はい"` を含めば True を返します。
 - `_member_of(x, y)`

文字列 `y` を ':' で分割してできたリストに文字列 `x` が含まれていれば True を返します。

例: `_member_of(#food, "ラーメン:チャーハン:餃子")`

- `_not_member_of(x, y)`

文字列 `y` を ':' で分割してできたリストに文字列 `x` が含まれていなければ True を返します .

例: `_not_member_of(*favorite_food, "ラーメン:チャーハン:餃子")`

- アクションで用いる関数

- `_set(x, y)`

変数 `x` に `y` をセットします .

例: `_set(&a, b)`: `b` の値を `a` にセットします . `_set(&a, "hello")`: `a` に "hello" をセットします .

- `_set(x, y)`

変数 `x` に `y` をセットします .

例: `_set(&a, b)`: `b` の値を `a` にセットします . `_set(&a, "hello")`: `a` に "hello" をセットします .

開発者による関数定義

開発者が関数定義を行うときには、アプリケーションディレクトリの `scenario_functions.py` を編集します .

```
def get_ramen_location(ramen: str, variable: str, context: Dict[str, Any]) -> None:
    location:str = ramen_map.get(ramen, "日本")
    context[variable] = location
```

上記のように、シナリオで使われている引数にプラスして、文脈情報を受け取る辞書型の変数を必ず加える必要があります .

シナリオで使われている引数はすべて文字列でなくてはなりません .

引数には、特殊変数・変数の場合、その値が渡されます .

また、変数参照の場合は '&' を除いた変数名が、定数の場合は、'"' 中の文字列が渡されます .

6.6.6 言語理解結果候補が複数ある場合の処理

入力 `nlu_result` がリスト型のデータで、複数の言語理解結果候補を含んでいる場合、処理は次のようになります .

リストの先頭から順に、言語理解結果候補の `type` の値が、現在の状態から可能な遷移のうちのどれかの `user utterance type` の値に等しいかどうかを調べ、等しい遷移があれば、その言語理解結果候補を用います .

どの言語理解結果候補も上記の条件に合わない場合、リストの先頭の言語理解結果候補を用います .

6.6.7 音声入力を扱うための仕組み

ver. 0.4.0 で、音声認識結果を入力として扱うときに生じる問題に対処するため、以下の変更が行われました。

ブロックコンフィギュレーションパラメータの追加

- `input_confidence_threshold` (float . デフォルト値 0.0)

入力が音声認識結果の時、その確信度がこの値未満の場合に、確信度が低いとみなします。入力の確信度は、`aux_data` の `confidence` の値です。 `aux_data` に `confidence` キーがないときは、確信度が高いとみなします。確信度が低い場合は、以下に述べるパラメータの値に応じて処理が変わります。

- `utterance_to_ask_repetition` (文字列)

これが指定されている場合、入力の確信度が低いときは、状態遷移をおこなわず、この要素の値をシステム発話とします。ただし、バージインの場合 (`aux_data` に `barge_in` 要素があり、その値が `True` の場合) はこの処理を行いません。

- `ignore_out_of_context_barge_in` (ブール値 . デフォルト値 `False`)

この値が `True` の場合、入力がバージイン発話 (リクエストの `aux_data` の `barge_in` の値が `True`) の場合、デフォルト遷移以外の遷移の条件を満たさなかった場合 (すなわちシナリオで予想された入力ではない) か、または、入力の確信度が低い場合、遷移しません。この時に、レスポンスの `aux_data` の `barge_in_ignored` を `True` とします。

- `reaction_to_silence` (オブジェクト)

`action` 要素を持ちます。 `action` キーの値は文字列で `repeat` か `transition` です。 `action` 要素の値が `transition` の場合、 `action` キーが必須です。その値は文字列です。

入力の `aux_data` が `long_silence` キーを持ちその値が `True` の場合で、かつ、デフォルト遷移以外の遷移の条件を満たさなかった場合、このパラメータに応じて以下のように動作します。

- このパラメータが指定されていない場合、通常の状態遷移を行います。
- `action` の値が `"repeat"` の場合、状態遷移を行わず直前のシステム発話を繰り返します。
- `action` の値が `transition` の場合、 `destination` で指定されている状態に遷移します。

組み込み条件関数の追加

以下の組み込み条件関数が追加されています。

- `_confidence_is_low()`

入力の `aux_data` の `confidence` の値がコンフィギュレーションの `input_confidence_threshold` の値以下の場合に `True` を返します。

- `_is_long_silence()`

入力の `aux_data` の `long_silence` の値が `True` の場合に `True` を返します。

直前の誤った入力を無視する

入力の `aux_data` の `rewind` の値が `True` の場合、直前のレスポンスを行う前の状態から遷移を行います。直前のレスポンスを行った際に実行したアクションによる対話文脈の変更も元に戻されます。

音声認識の際に、ユーザ発話を間違っで途中で分割してしまい、前半だけに対する応答を行ってしまった場合に用います。

対話文脈は元に戻りますが、アクション関数の中でグローバル変数の値を変更していたり、外部データベースの内容を変更していた場合にはもとに戻らないことに注意してください。