

« Spooky » mon compagnon virtuel



Ce document a pour objectif de te présenter les scénarios à programmer pour permettre à Spooky le compagnon virtuel d'accompagner les personnes isolées grâce à l'intelligence artificielle qui permet de détecter leurs émotions.



Scénario N°1 d'interactions pour l'émotion à détecter

Emotion « Joie »

Spoony

- Spooky demande à la personne à accompagner de lui montrer son humeur du moment.

Personne à accompagner

- Elle se place devant la webcam.

Spoony

Si l'émotion « Joie » est détectée :

- Alors Spooky devient d'humeur joyeuse ;
- Spooky dit à la personne à accompagner qu'il la trouve de bonne humeur, puis il lui propose de prendre une photo souvenir de ce moment avec la webcam ;
- Spooky demande à la personne de répondre à la proposition par « Oui » ou par « Non ».

Personne à accompagner

- Elle saisit « Oui » ou « Non » au clavier en réponse à la proposition, puis valide.

Spoony

Si la personne à accompagner répond « Oui » :

- Alors Spooky demande à la personne à accompagner de se placer devant la webcam et de sourire, puis d'appuyer sur la touche espace ;
- Sinon Spooky dit « A bientôt » et le programme s'arrête.

Personne à accompagner

- Si « Oui » alors elle sourit, puis elle appuie sur la touche espace pour prendre une photo avec la webcam ;
- Le programme s'arrête.

Blocs IA nécessaires :

IA Image



sélectionner et initialiser le modèle

<https://teachablemachine.withgoogle.com/models/.....>



lancer la détection sur l'image de la webcam



Browser



enregistrer la webcam dans le fichier

image.jpg

« Spooky » mon compagnon virtuel



Ce document a pour objectif de te présenter les scénarios à programmer pour permettre à Spooky le compagnon virtuel d'accompagner les personnes isolées grâce à l'intelligence artificielle qui permet de détecter leurs émotions.



Scénario N°2 d'interactions pour l'émotion à détecter

Emotion « Tristesse »

Spoony

- Spooky demande à la personne à accompagner de lui montrer son humeur du moment.

Personne à accompagner

- Elle se place devant la webcam.

Spoony

Si l'émotion « Tristesse » est détectée :

- Alors Spooky devient d'humeur triste ;
- Spooky dit à la personne à accompagner qu'il la trouve triste, puis il lui propose de d'écouter de la musique ;
- Spooky demande à la personne de répondre à la proposition par « Oui » ou par « Non ».

Personne à accompagner

- Elle saisit « Oui » ou « Non » au clavier en réponse à la proposition, puis valide.

Spoony

Si la personne à accompagner répond « Oui » :

- Alors Spooky demande à la personne à accompagner son style de musique préféré ;
- Sinon Spooky dit « A bientôt » et le programme s'arrête.

Personne à accompagner

- Si « Oui » alors elle saisit son style musical préféré au clavier, puis valide ;
- La lecture d'un air de musique correspondant au style demandé démarre ;
- Le programme s'arrête à la fin de la lecture.

Blocs IA nécessaires :

IA Image



sélectionner et initialiser le modèle

[https://teachablemachine.withgoogle.com/models/.....](https://teachablemachine.withgoogle.com/models/)



lancer la détection sur l'image de la webcam

« Spoony » mon compagnon virtuel



Ce document a pour objectif de te présenter les scénarios à programmer pour permettre à Spoony le compagnon virtuel d'accompagner les personnes isolées grâce à l'intelligence artificielle qui permet de détecter leurs émotions.



Scénario N°3 d'interactions pour l'émotion à détecter

Emotion « Peur »

Spoony

- Spoony demande à la personne à accompagner de lui montrer son humeur du moment.

Personne à accompagner

- Elle se place devant la webcam.

Spoony

Si l'émotion « Peur » est détectée :

- Spoony a peur également ;
- Alors Spoony dit à la personne à accompagner qu'il la trouve effrayée, puis il lui propose de lui apporter de l'aide en appelant un proche au téléphone ;
- Spoony demande à la personne de répondre à la proposition par « Oui » ou par « Non ».

Personne à accompagner

- Elle saisit « Oui » ou « Non » au clavier en réponse à la proposition, puis valide.

Spoony

Si la personne à accompagner répond « Oui » :

- Alors Spoony demande à la personne à accompagner de saisir le nom de la personne à appeler ;
- Sinon Spoony dit « A bientôt » et le programme s'arrête.

Personne à accompagner

- Elle saisit le nom de la personne à appeler, puis valide ;

Spoony

Si la personne est inconnue ;

- Alors Spoony dit à la personne à accompagner qu'il ne connaît pas ce proche et qu'elle peut réessayer ;
- Sinon le numéro de téléphone du proche s'affiche pendant quelques secondes ;
- Le programme s'arrête.

Blocs IA nécessaires :

IA Image



sélectionner et initialiser le modèle <https://teachablemachine.withgoogle.com/models/>



lancer la détection sur l'image de la webcam

« Spooky » mon compagnon virtuel



Ce document a pour objectif de te présenter les scénarios à programmer pour permettre à Spooky le compagnon virtuel d'accompagner les personnes isolées grâce à l'intelligence artificielle qui permet de détecter leurs émotions.



Scénario N°4 d'interactions pour l'émotion à détecter

Emotion « Dégoût »

Spoony

- Spooky demande à la personne à accompagner de lui montrer son humeur du moment.

Personne à accompagner

- Elle se place devant la webcam.

Spoony

Si l'émotion « Dégoût » est détectée :

- Alors Spooky exprime le dégoût également ;
- Spooky dit à la personne à accompagner que quelque chose semble la dégoûter, puis il lui propose de lui afficher une image pour lui changer les idées ;
- Spooky demande à la personne de répondre à la question par « Oui » ou par « Non ».

Personne à accompagner

- Elle saisit « Oui » ou « Non » au clavier, puis valide.

Spoony

Si la personne à accompagner répond « Oui » ;

- Spooky demande à la personne à accompagner quel type d'image elle aimerait voir parmi celles proposées ;
- Sinon Spooky dit « A bientôt » et le programme s'arrête.

Personne à accompagner

- Elle saisit au clavier le type d'image, puis elle valide ;
- Une image correspondant au type choisi s'affiche pendant quelques secondes ;
- Le programme s'arrête.

Blocs IA nécessaires :

IA Image



sélectionner et initialiser le modèle

[https://teachablemachine.withgoogle.com/models/.....](https://teachablemachine.withgoogle.com/models/)



lancer la détection sur l'image de la webcam



Browser



ouvrir l'URL

<https://.....>

« Spoony » mon compagnon virtuel



Ce document a pour objectif de te présenter les scénarios à programmer pour permettre à Spoony le compagnon virtuel d'accompagner les personnes isolées grâce à l'intelligence artificielle qui permet de détecter leurs émotions.



Scénario N°5 d'interactions pour l'émotion à détecter

Emotion « Colère »

Spoony

- Spoony demande à la personne à accompagner de lui montrer son humeur du moment.

Personne à accompagner

- Elle se place devant la webcam.

Spoony

Si l'émotion « Colère » est détectée :

- Alors Spoony se met également en colère ;
- Spoony dit à la personne à accompagner qu'il la trouve en colère, puis il lui propose de lui raconter une blague ;
- Spoony demande à la personne de répondre à la proposition par « Oui » ou par « Non ».

Personne à accompagner

- Elle saisit « Oui » ou « Non » au clavier, puis valide.

Spoony

Si la personne à accompagner répond « Oui » :

- Alors Spoony raconte la blague faite par Spoony à Aymeric dans la vidéo de Spoon ;
- Sinon Spoony dit « A bientôt » et le programme s'arrête.

Personne à accompagner

- Si « Oui » alors la personne à accompagner saisit au clavier la réponse à la blague, puis valide.

Spoony

Si la réponse de la personne à accompagner est bonne :

- Alors Spoony la félicite ;
- Sinon Spoony dit que ce n'est pas la bonne réponse, puis il donne la bonne réponse ;
- Le programme s'arrête.

Blocs IA nécessaires :

IA Image



sélectionner et initialiser le modèle <https://teachablemachine.withgoogle.com/models/>



lancer la détection sur l'image de la webcam

« Spoony » mon compagnon virtuel



Ce document a pour objectif de te présenter les scénarios à programmer pour permettre à Spoony le compagnon virtuel d'accompagner les personnes isolées grâce à l'intelligence artificielle qui permet de détecter leurs émotions.



Scénario N°6 d'interactions pour l'émotion à détecter

Emotion « Surprise »

Spoonoy

- Spoonoy demande à la personne à accompagner de lui montrer son humeur du moment.

Personne à accompagner

- Elle se place devant la webcam.

Spoonoy

Si l'émotion « Surprise » est détectée :

- Spoonoy est surpris également ;
- Spoonoy dit à la personne à accompagner qu'elle a l'air surprise, puis il lui propose de faire une recherche sur Internet sur ce qui a pu la surprendre ;
- Spoonoy demande à la personne de répondre à la proposition par « Oui » ou par « Non ».

Personne à accompagner

- Elle saisit « Oui » ou « Non » au clavier, puis valide.

Spoonoy

Si la personne à accompagner répond « Oui » :

- Alors Spoonoy demande à la personne à accompagner de saisir la nature de sa recherche dans la fenêtre qui va s'ouvrir ;
- Sinon Spoonoy dit « A bientôt » et le programme s'arrête.

Personne à accompagner

- Un navigateur web s'ouvre à l'URL d'un moteur de recherche pour permettre à la personne à accompagner de saisir la recherche ;
- Le programme s'arrête.

Blocs IA nécessaires :

IA Image

→ sélectionner et initialiser le modèle [https://teachablemachine.withgoogle.com/models/.....](https://teachablemachine.withgoogle.com/models/)

→ lancer la détection sur l'image de la webcam

Browser

→ ouvrir l'URL <https://.....>