

« 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°3 d'interactions pour l'émotion à détecter

Emotion « Peur »

Spooky

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

Personne à accompagner

- Elle se place devant la webcam.

Spooky

Si l'émotion « Peur » est détectée :

- Spooky a peur également ;
- Alors Spooky 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 ;
- 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.

Spooky

Si la personne à accompagner répond « Oui » :

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

Personne à accompagner

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

Spooky

Si la personne est connue ;

- Le numéro de téléphone du proche s'affiche pendant quelques secondes ;
- Le programme s'arrête ensuite.

Blocs IA nécessaires :

IA Image



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



lancer la détection sur l'image de la webcam