

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

Emotion « Surprise »

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 « Surprise » est détectée :

- Spooky est surpris également ;
- Spooky 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 ;
- 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, puis valide.

Spoony

Si la personne à accompagner répond « Oui » :

- Alors Spooky demande à la personne à accompagner de saisir la nature de sa recherche dans la fenêtre qui va s'ouvrir ;
- Sinon Spooky 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/.....>



lancer la détection sur l'image de la webcam

Browser



ouvrir l'URL

<https://.....>