

« 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 »

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 « 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.

Spooky

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 dans un navigateur ;
- 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://.....>