

# « 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 lui demander de saisir « Clic » ;
- 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