

# « 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/.....>



lancer la détection sur l'image de la webcam