

# « 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°5 d'interactions pour l'émotion à détecter

### Emotion « Colère »

#### 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 « Colère » est détectée :

- Alors Spooky se met également en colère ;
- Spooky dit à la personne à accompagner qu'il la trouve en colère, puis il lui propose de lui raconter une blague ;
- 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 raconte la blague faite par Spooky à Aymeric dans la vidéo de Spoon ;
- Sinon Spooky dit « A bientôt » et le programme s'arrête.

#### Personne à accompagner

- Si « Oui » alors la personne à accompagner saisit au clavier la réponse à la blague, puis valide.

#### Spoony

Si la réponse de la personne à accompagner est bonne :

- Alors Spooky la félicite ;
- Sinon Spooky dit que ce n'est pas la bonne réponse, puis il donne la bonne réponse ;
- 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