

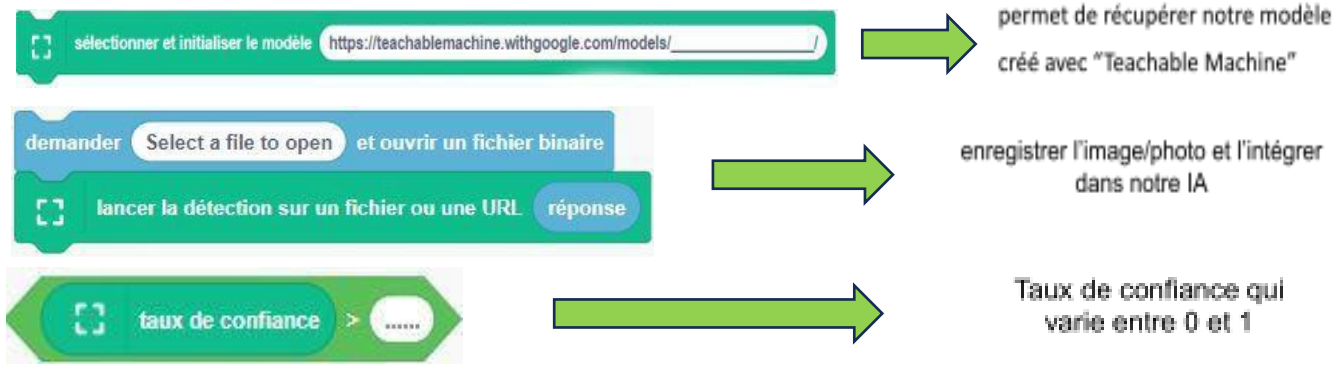
Nom.....Prénom..... Classe.....

Objectifs de l'activité :

Nous allons maintenant créer un programme utilisant notre modèle pour connaître l'état émotionnel de la classe et l'afficher sur une carte micro: bit.

Programmation et vérification : (45 minutes)

A partir de l'application en ligne [VittaScience / Adacraft](#), utilises le lien du modèle sauvegardé pour créer une interaction avec l'assistant virtuel. Pour cela on utilisera les blocs suivants :



Programme 1 : L'assistant virtuel doit Vérifier que l'image importée est fiable à plus de 80% et donner l'état émotionnel de l'image importée, en fonction de la classe détectée.

Recopie le programme ci-contre dans vittascience et apporte les modifications afin que :

- si le taux de confiance est >0.80 alors dire "le résultat peut être utilisé", sinon dire "le résultat ne peut pas être utilisé"
- complète le programme en ajoutant 2 classes intégrées dans ton modèle pour dire l'état émotionnel de l'avatar

A utiliser :

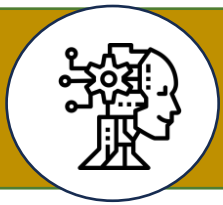
- Le résultat peut être utilisé
- Joyeux et triste
- Le résultat ne peut pas être utilisé
- Je suis joyeux ou triste
- 2 secondes

```

quand est cliqué
  dire Bonjour! pendant 2 secondes
  sélectionner et initialiser le modèle https://teachablemachine.withgoogle.com/models/...../
  demander Select a file to open et ouvrir un fichier binaire
  lancer la détection sur un fichier ou une URL réponse
  si [taux de confiance] > [.....] alors
    dire [.....] pendant [.....] secondes
  si [classe détectée] = [.....] alors
    dire [.....] pendant [.....] secondes
  sinon
    si [classe détectée] = [.....] alors
      dire [.....] pendant [.....] secondes
  sinon
    dire [.....] pendant [.....] secondes
  
```

Complète la fiche et enregistre ton programme dans ton espace perso

Si tu es en avance tu peux intégrer toutes les classes de tes avatars !!



Nom.....Prénom..... Classe.....

Affichage de l'état émotionnel sur la carte Micro:bit (30 minutes)

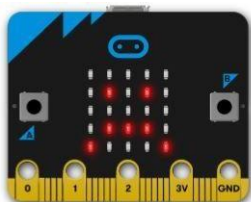
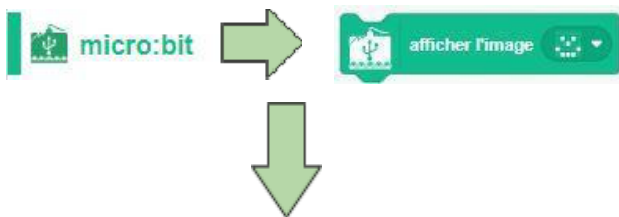
Programme 2 : Vous devez réaliser un programme qui permet d'afficher l'émotion sur une carte micro:bit.

1ère étape : Installe l'extension "micro:bit avec USB"

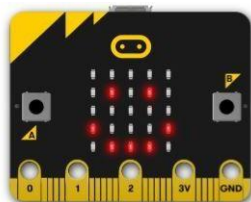


2ème étape : En modifiant le programme précédent, vous allez devoir proposer une solution qui permet de remplacer l'assistant virtuel par l'affichage sur la carte micro:bit à votre disposition.

Vous devez obtenir les résultats suivants :



Emotion négative =
L'élève/la classe ne va pas bien



Emotion positive =
L'élève/la classe va bien

```
quand est cliqué
  dire Bonjour! pendant 2 secondes
  sélectionner et initialiser le modèle
  demander Select a file to open et ouvrir un fichier binaire
  lancer la détection sur un fichier ou une URL réponse
  si taux de confiance > [ ] alors
    dire "le résultat peut être utilisé" pendant 2 secondes
    si classe détectée = [ ] alors
      afficher l'image [ ]
      dire [ ] pendant 2 secondes
    sinon
      si classe détectée = [ ] alors
        afficher l'image [ ]
        dire [ ] pendant 2 secondes
      sinon
        dire le résultat ne peut pas être utilisé pendant 2 secondes
```

Faire la reconnaissance de l'émotion avec les images test-1 et test2

Complète la fiche et enregistre ton programme dans ton espace perso