
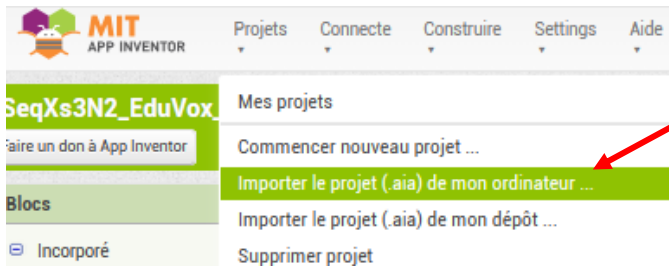


Les objets et les systèmes techniques	Structure, fonctionnement, comportement	Création, conception, réalisation, innovations
	Comment fonctionne un assistant vocal et quels sont ses effets sur l'utilisateur ?	Séquence X Séance 3 Fiche ressource Niveau 1
Compétence : -Programmer un algorithme lié à une nouvelle fonctionnalité		Connaissances : -Instruction conditionnelle -Instruction d'affectation, variable (type mot, nombre et booléen)
		3ème

FICHE RESSOURCE EduVox Niveau 1 : compléter les blocs App Inventor

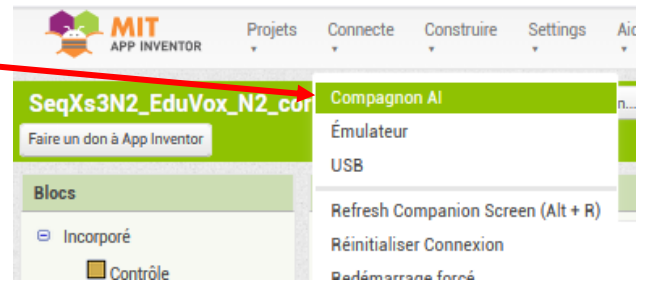
Télécharger le fichier « *Seq1_s3_EduVox_N1.aia* »

Objectif : compléter les blocs du programme EduVox Niveau 1 dans MIT App Inventor.



1-Importer le projet .aia dans MIT App Inventor.

2-Cliquer sur Connecter - Companion AI



Se connecter au Compagnon

Launch the MIT AI2 Companion on your device and then scan the barcode or type in the code to connect for live testing of your app.
[Need help finding the Companion App?](#)



Votre code est:
mqgth

3-Scanner le QR code ou saisir le code affiché.

4-Attendre le chargement de l'application.

Quand l'utilisateur clique sur le bouton « Parler », le programme lance le composant « Speech » pour écouter la question posée à voix haute et la transformer en texte.



Ce bloc crée une variable appelée question et lui donne une valeur vide au départ. Elle servira ensuite à stocker le texte obtenu après la reconnaissance vocale.



Quand le composant Speech a reconnu la phrase prononcée, le programme récupère le résultat, le met en minuscules et le stocke dans la variable question. Il affiche ensuite à l'écran ce que l'utilisateur a dit.



La reconnaissance vocale peut parfois écrire certains mots avec une majuscule, par exemple « Bluetooth ». Or, pour un programme, « Bluetooth » et « bluetooth » ne sont pas exactement identiques. On transforme donc le texte reconnu en minuscules pour que la comparaison avec le mot-clé fonctionne correctement.

Pour compléter le premier test, commencer uniquement par le cas du Bluetooth.

Dans la partie violette de la ligne obtenir global question =, écrire entre guillemets : **bluetooth**

Le programme vérifiera ainsi si la question reconnue correspond exactement au mot-clé bluetooth.

```
si
alors
  obtenir global question = 
  mettre LblReponse . Texte à 
  appeler Texte_a_parole1 . Parler message
sinon si
  obtenir global question = 
  alors
    mettre LblReponse . Texte à 
    appeler Texte_a_parole1 . Parler message
sinon si
  obtenir global question = 
  alors
    mettre LblReponse . Texte à 
    appeler Texte_a_parole1 . Parler message
```

Dans la ligne alors mettre LblReponse.Texte à, écrire dans la partie violette la réponse à afficher, par exemple :

Le Bluetooth permet de connecter des appareils sans fil à courte distance.

Dans la ligne appeler Texte_a_parole1.Parler message, écrire dans la partie violette cette même réponse.

Ainsi, l'application affichera la réponse à l'écran et la dira aussi à voix haute.

L'exemple ci-dessous montre comment compléter le premier test avec le mot-clé bluetooth.

```
si
  obtenir global question = "bluetooth"
alors
  mettre LblReponse . Texte à "Le Bluetooth permet de connecter des appareils s..."
  appeler Texte_a_parole1 . Parler message "Le Bluetooth permet de connecter des appareils s..."
sinon si
  obtenir global question = 
alors
  mettre LblReponse . Texte à 
  appeler Texte_a_parole1 . Parler message 
sinon si
  obtenir global question = 
alors
  mettre LblReponse . Texte à 
  appeler Texte_a_parole1 . Parler message 
else
  mettre LblReponse . Texte à "Je ne comprends pas ta question."
  appeler Texte_a_parole1 . Parler message "Je ne comprends pas ta question."
```

Il faut maintenant compléter les deux autres tests de la même manière, en utilisant les informations suivantes :

« les données personnelles » ; « assistant vocal » ; « Un assistant vocal écoute une demande et donne une réponse à la voix ou à l'écran. » ; « Les données personnelles sont des informations qui permettent d'identifier une personne. »