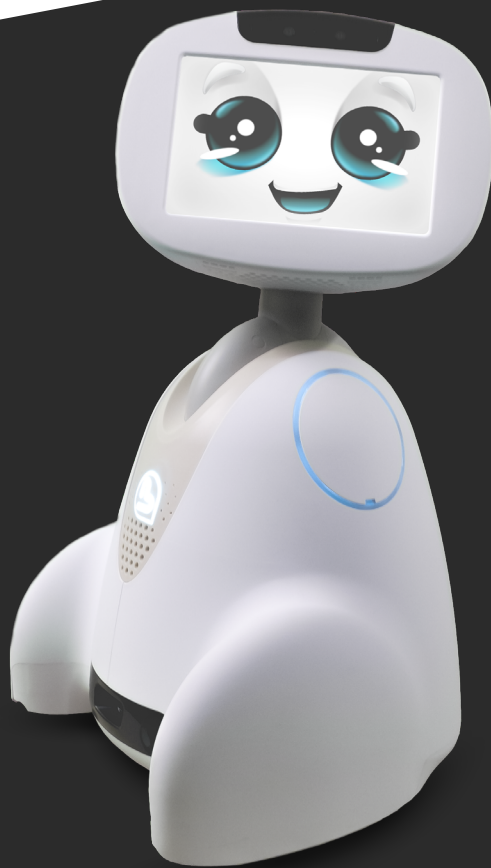


Buddy Lab

Guide Utilisateur V2.0

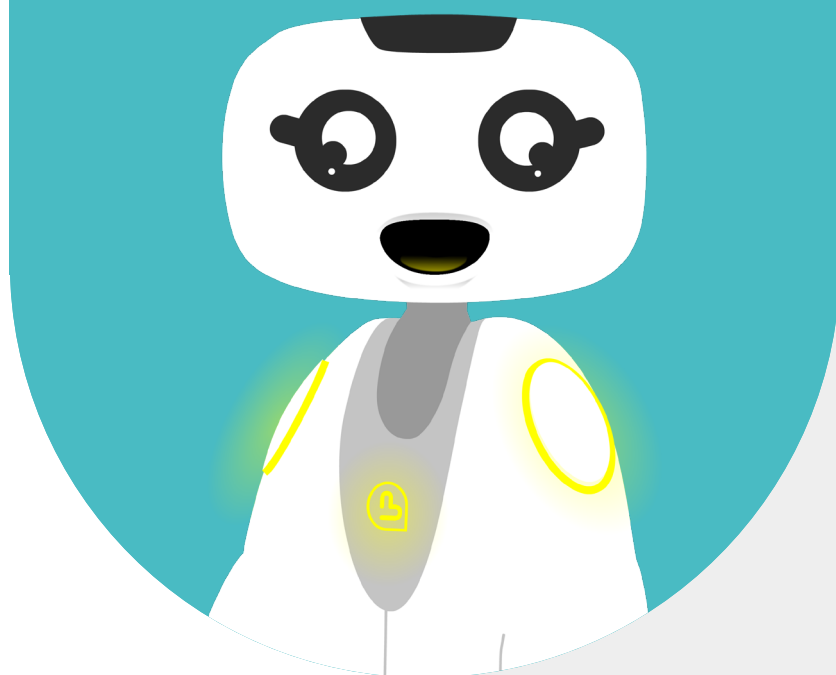


Buddy[®]
The Emotional Robot



1 - SOMMAIRE

1 - SOMMAIRE	2
2 - À PROPOS	4
2.1 - A PROPOS DE BUDDY	5
2.2 - A PROPOS DE BUDDYLAB	5
3 - PRÉSENTATION GÉNÉRALE	6
3.1 - FONCTIONNEMENT	7
3.2 - CAS D'USAGE	7
3.3 - AVANTAGES DE L'APPLICATION	7
4 - PRÉPARATION	8
4.1 - LANCEMENT DE L'APPLICATION	9
4.2 - MENU PRINCIPAL	9
4.3 - CREER UN PROJET	9
4.4 - OUVRIR UN PROJET EXISTANT	10
4.4.1 - SUPPRIMER UN PROJET	10
4.5 - AJOUTER UNE ACTION	11
4.5.1 - MOUVEMENTS	12
4.5.2 - EXPRESSIONS	13
4.5.3 - TEXTES & SONS	14
4.5.4 - DETECTIONS	14
4.5.5 - MARQUEURS ET COULEURS	15
4.5.6 - BOUCLES	16
4.6 - SUPPRIMER UNE ACTION	17
4.7 - JOUER UNE SEQUENCE	17
4.8 - AUTRES FONCTIONNALITES	18
5 - NOUS CONTACTER	19
5.1 - INFORMATION DE CONTACT	20



2 - À PROPOS



2.1 - A PROPOS DE BUDDY

BUDDY est un robot émotionnel capable d'améliorer la qualité de vie de ses utilisateurs, et plus particulièrement, de créer du lien social, de proposer des activités pédagogiques pour les enfants, et de veiller sur nos aînés.

2.2 - A PROPOS DE BUDDYLAB

Buddy Lab est une application d'initiation à la programmation. Très ludique, elle est facile à prendre en main et s'adresse aux enfants dès la maternelle. L'utilisateur peut créer des séquences d'actions et les faire jouer à Buddy instantanément. Buddy peut bouger son cou, se déplacer, parler, changer d'expression faciale, émettre des sons, reconnaître des cartes ou détecter des mouvements et des obstacles.



3 - PRÉSENTATION GÉNÉRALE

3.1 - FONCTIONNEMENT

Avec cette application, vous pouvez créer des projets et les enregistrer pour les rejouer à différents moments. Pour créer un projet il suffit de déplacer des briques d'actions sur la ligne de création grâce à un système de drag and drop. Vous pouvez déplacer vos briques au sein de la ligne de création et ajouter autant d'actions que vous le souhaitez. Pour que Buddy joue instantanément la séquence éditée, il

suffit de cliquer sur le bouton «Lancer». Cette application fonctionne sans internet.

L'application est livrée avec un lot de cartes sur lesquelles se trouvent des images d'animaux, des lettres, des chiffres et des couleurs. L'une des briques d'action vous permet de demander à Buddy de reconnaître l'une ou l'autre des cartes pendant la séquence.

3.2 - CAS D'USAGE

En classe ou à la maison, un adulte propose un atelier de programmation avec l'application «Buddy Lab». Cette application peut être utilisée à différentes fins. Soit pour apprendre à programmer un robot, soit pour rendre un apprentissage quelconque plus ludique.

Il suffit d'être créatif ! Vous pouvez faire l'acquisition d'un cahier d'exercices avec l'application pour accéder à des

jeux et exercices clefs en main à réaliser sur Buddy. Vous pouvez également vous fournir un tapis quadrillé de jeu pour rendre la programmation plus concrète et plus dynamique auprès des plus jeunes (par exemple faire avancer le robot de 3 cases pour arriver jusqu'à des pièces/ animaux/ déchets à ramasser).

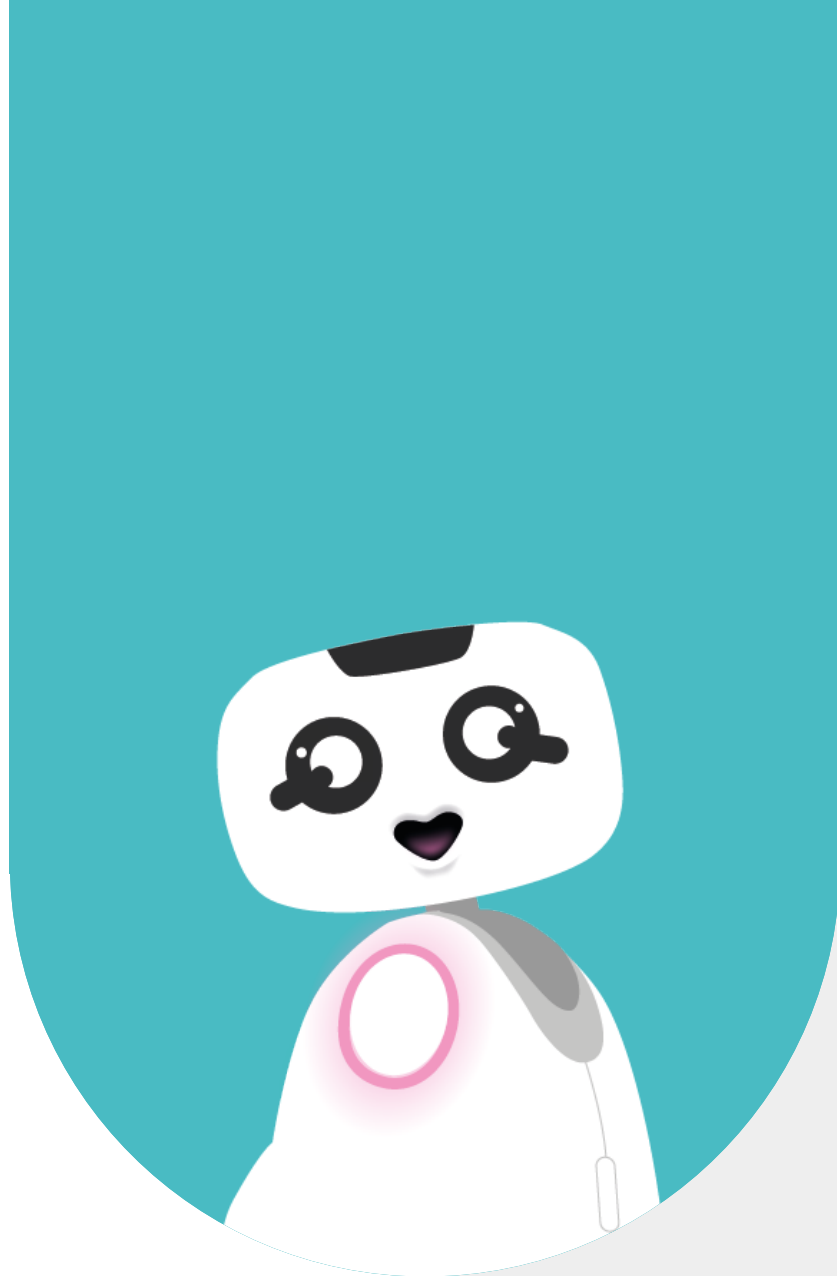
3.3 - AVANTAGES DE L'APPLICATION

Cette application présente plusieurs avantages :

- Elle permet de rendre la programmation accessible aux plus jeunes
- Elle permet de travailler la motricité fine
- Elle permet de s'exercer à la création de projet, d'acquérir

des compétences logiques et d'anticipation dans une suite d'actions

- Elle permet de rendre ludique un apprentissage
- Elle permet de rendre la programmation concrète et de faire de Buddy un réel renforçateur



4 - PRÉPARATION

4.1 - LANCEMENT DE L'APPLICATION

Cette application se lance depuis le menu BuddyCore. Pour ouvrir l'application, il suffit de cliquer sur l'icône de l'application «BuddyLab».

Au lancement de l'application, la page de chargement de l'application est affichée pendant quelques secondes. Le menu principal de l'application apparaît ensuite.



4.2 - MENU PRINCIPAL

Le premier écran de l'application permet de choisir d'ouvrir une séquence enregistrée ou d'en créer une nouvelle. ce choix peut se faire en commande tactile ou vocale.

- Le bouton en haut à gauche de l'écran permet de revenir au menu des applications du robot
- Le bouton qui représente une flèche permet de revenir à la page précédente. Il s'agit d'un bouton retour.
- Le bouton qui représente une croix permet de quitter l'application et de la fermer



4.3 - CREER UN PROJET

La création d'un projet simple commence par le renseignement du nom du projet. Un clavier apparaît lorsque vous cliquez sur la zone de texte. Vous ne pouvez pas attribuer le même nom à 2 projets différents. Une fois le nom renseigné, cliquez sur le bouton de validation (flèche verte en bas à droite du clavier). L'écran d'édition de projet s'ouvre alors avec un nouveau projet vide.



4.4 - OUVRIR UN PROJET EXISTANT



Pour ouvrir un projet enregistré, rendez vous sur le menu principal de l'application, et cliquez sur le bouton «Ouvrir un projet».

La liste des projets créés apparaît.

Choisissez le projet que vous souhaitez ouvrir et cliquez sur le bouton représentant un dossier vert sur le projet.

La page d'édition avec la ligne d'actions enregistrée apparaît.



4.4.1 - SUPPRIMER UN PROJET

Pour supprimer un projet, rendez vous sur le menu principal de l'application et cliquez sur le bouton «Ouvrir un projet».

Sur cette page, vous pouvez choisir le projet que vous souhaitez supprimer et cliquer sur le bouton «poubelle» associé. L'ensemble des actions éditées dans ce projet seront supprimées.

4.5 - AJOUTER UNE ACTION

Si vous venez de créer un projet, la page de création est vide.

Vous devez ajouter des actions sur la ligne de création en face du drapeau vert. Les différentes actions sont regroupées en 6 catégories en bas de l'écran. Chacun des boutons permet d'ouvrir un panneau qui contient plusieurs blocs d'action.

Vous pouvez choisir un bloc et l'ajouter dans la ligne de création/ d'actions par drag and drop.

De droite à gauche voici un descriptif des catégories d'actions :



Mouvements



Textes et son



Marqueurs
et couleurs



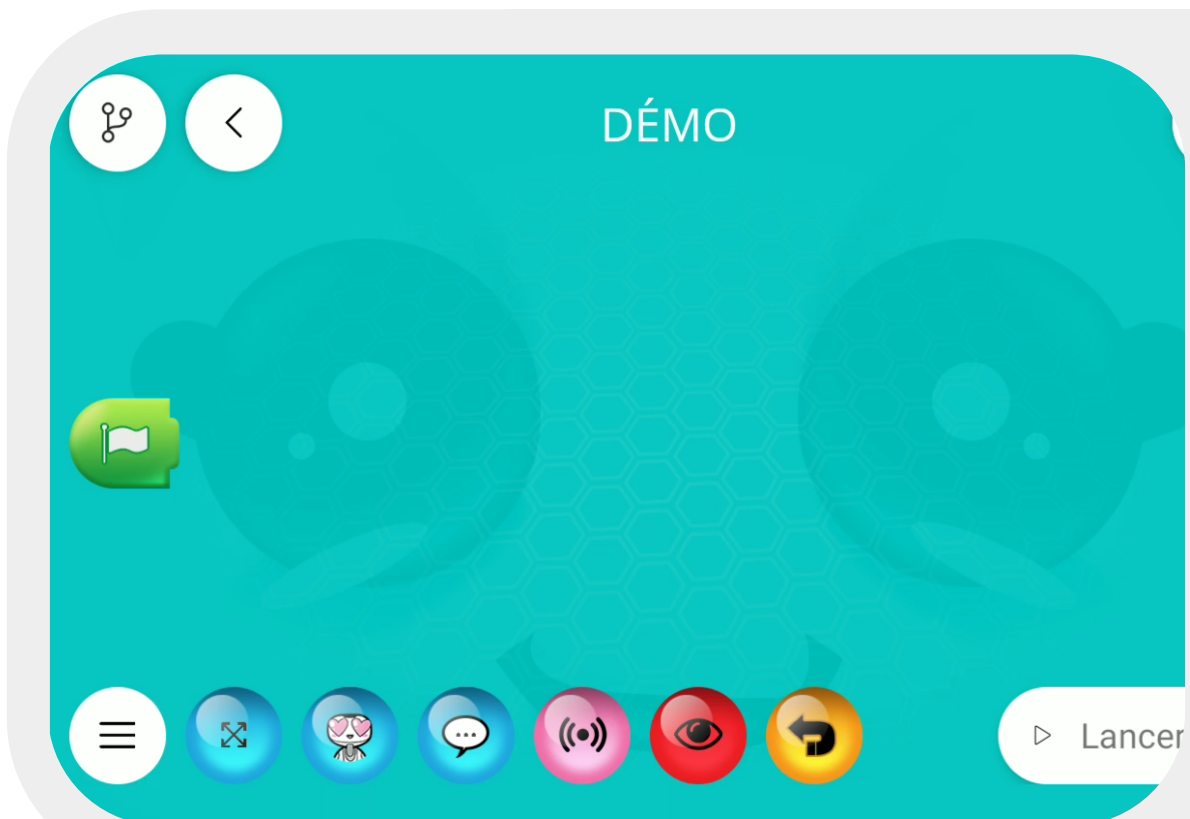
Expression Faciale



Détections et
conditions

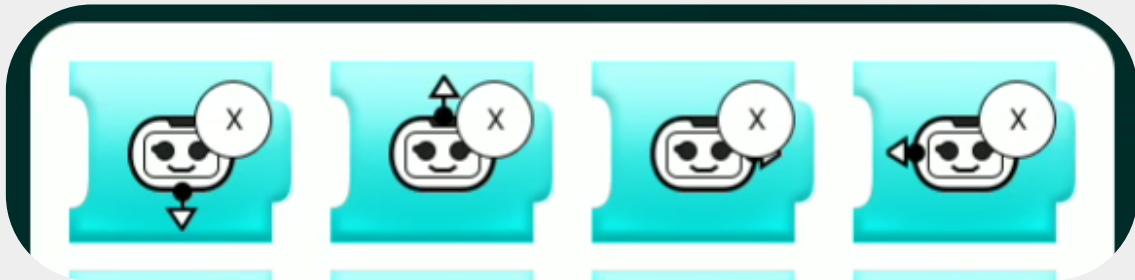


Boucles



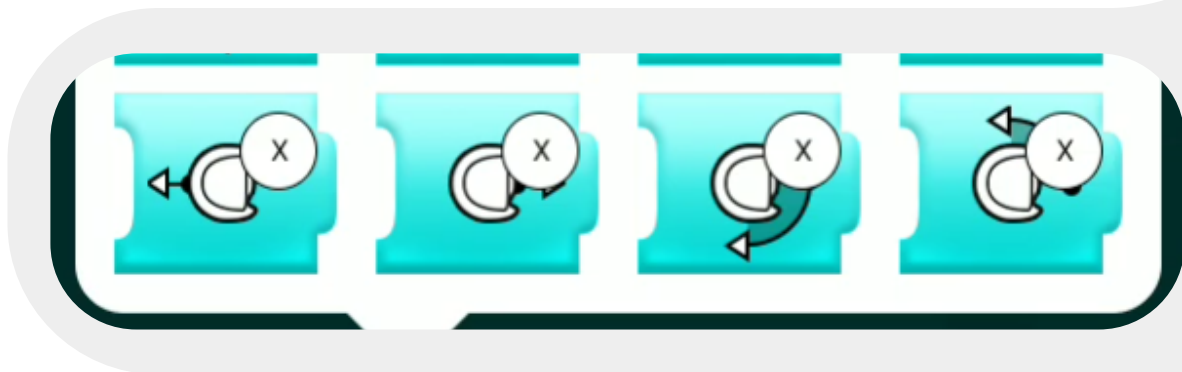
4.5.1 - MOUVEMENTS

Pour ajouter un mouvement et faire bouger Buddy, cliquez sur le bouton bleu représentant 2 flèches qui se croisent, choisissez un mouvement et faites-le glisser sur la ligne de création.



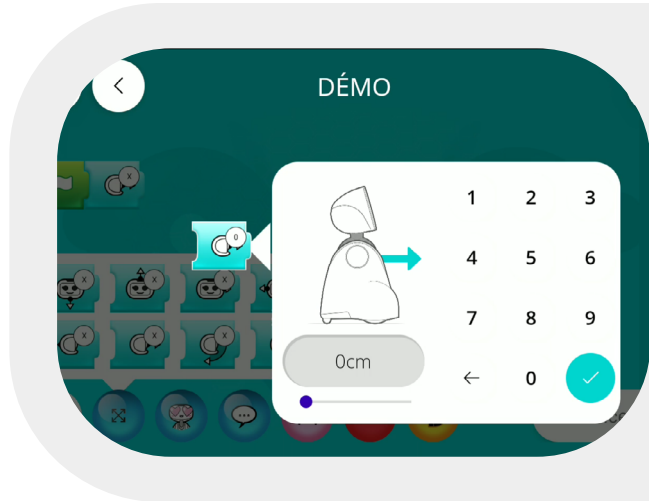
Description des actions Mouvements de gauche à droite et de haut en bas :
Les blocs de la première ligne permettent de choisir un mouvement pour la tête de Buddy

- Rotation tête vers le bas
- Rotation tête vers le haut
- Rotation tête vers la droite
- Rotation tête vers la gauche



- Les blocs de la deuxième ligne permettent de choisir un mouvement pour le corps de Buddy
- Translation corps vers l'avant
- Translation corps vers l'arrière
- Rotation corps vers la droite
- Rotation corps vers la gauche

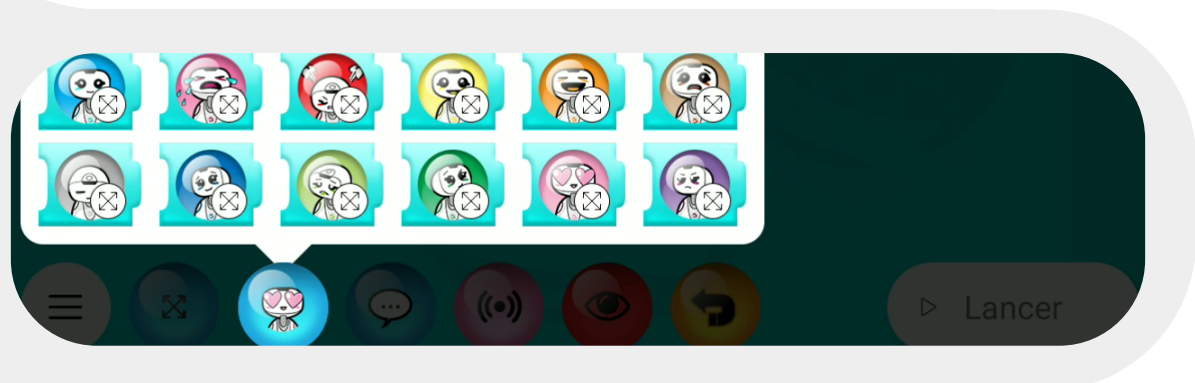
Une fois le bloc de mouvement ajouté, cliquez sur le bloc pour ouvrir la fenêtre de paramétrage du mouvement. Vous devez définir la valeur de «x» pour que Buddy réalise le mouvement. La fenêtre de paramétrage permet ainsi de spécifier la distance de déplacement pour une translation, ou l'angle de rotation pour une rotation. Vous pouvez changer la valeur de «x» grâce au clavier numérique ou au slider en dessous de l'animation de Buddy dans le bloc sélectionné.



4.5.2 - EXPRESSIONS

Pour ajouter ou changer l'expression faciale de Buddy, cliquez sur le bouton correspondant, choisissez votre expression dans le panneau et ajoutez-la à la ligne d'actions.

De droite à gauche et de haut en bas :

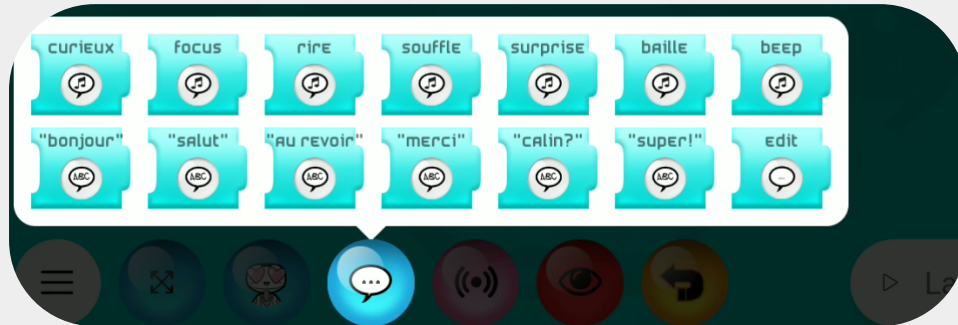


- Neutre
- joyeux
- En réflexion
- Al'écoute
- Triste
- Rieur
- Amoureux
- Fatigué
- En colère
- Effrayé
- Grognon
- Malade

4.5.3 - TEXTES & SONS

Pour ajouter un son ou faire parler Buddy, cliquez sur le bouton correspondant, choisissez votre son dans le panneau et ajoutez-le à la ligne d'actions.

Les boutons de la première ligne correspondent à des sons :



- Souffle
- Surprise
- Baille
- Curieux
- Focus
- Rire
- Beep

Les boutons de la deuxième ligne correspondent à du texte pour faire parler Buddy :

- Bonjour
- Salut
- Au revoir
- Merci
- Calin ?
- Super !
- Edit

Le bouton «Edit» vous permet d'éditer vous-même du texte. Faites glisser ce bouton sur la ligne d'action et cliquez dessus pour renseigner votre propre texte. Note: La taille du texte est limitée, vous pouvez utiliser plusieurs blocs «Edit» successifs si Buddy a beaucoup de choses à dire.

4.5.4 - DETECTIONS

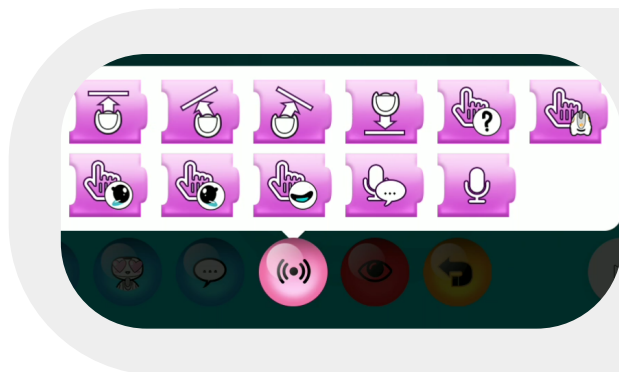
Les blocs de détection correspondent à des «conditions». Buddy attend que la condition sélectionnée soit réalisée pour jouer le bloc d'action suivant.

Pour ajouter un bloc de détection, cliquez sur le bouton correspondant, choisissez votre bloc dans le panneau et ajoutez-le à la ligne d'actions.

Les types de détection possibles sont les suivants :

- Détection de mouvement
- Détection d'obstacle en face
- Détection d'obstacle à gauche
- Détection d'obstacle à droite
- Détection d'obstacle derrière
- Touche Buddy
- Touche le torse
- Touche le visage de Buddy
- Touche l'oeil gauche
- Touche l'oeil droit
- Touche la bouche
- Détection de son
- Détection d'un texte spécifique
- Détection de son : Buddy passe à l'action suivante dès qu'il entend un son

Si vous ajoutez un bloc de détection de son libre, vous devez ensuite cliquer sur ce bloc pour renseigner le texte que Buddy devra détecter. Un clavier apparaît sur l'écran de Buddy.



4.5.5 - MARQUEURS ET COULEURS

Buddy est capable de reconnaître des couleurs ainsi que des marqueurs spécifiques.

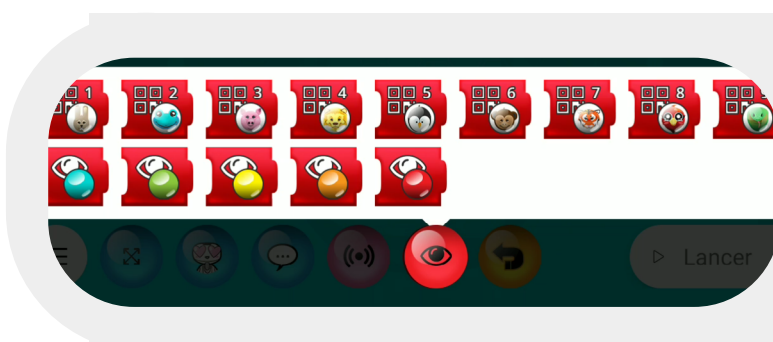
Si vous ajoutez un bloc marqueur, Buddy attendra de voir ce marqueur pour passer à l'action suivante.

De la même façon si vous ajoutez un bloc couleur, il faudra montrer un objet de cette couleur à Buddy pour qu'il continue la séquence d'actions.

Il y a 9 marqueurs reconnus par Buddy, chacun de ces marqueurs est associé à un animal et à un numéro.

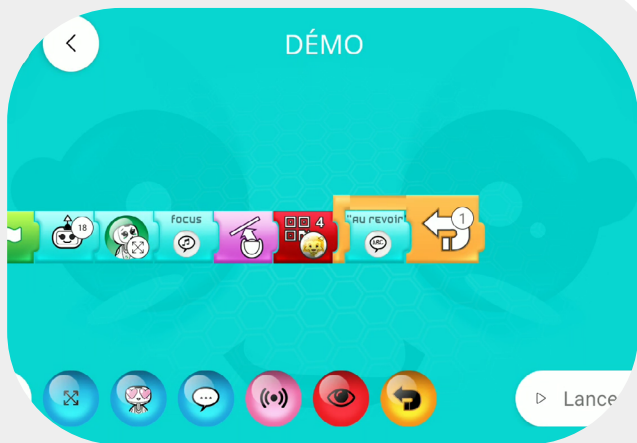
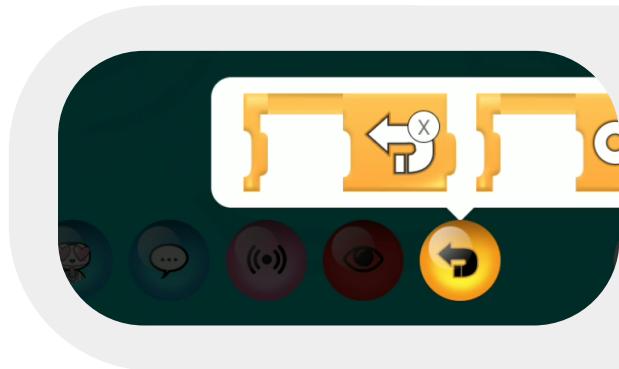
Buddy peut reconnaître 5 couleurs distinctes

- Bleu
- Vert
- Rouge
- Jaune
- Orange



4.5.6 - BOUCLES

Il est possible de faire réaliser à Buddy une série d'actions en boucle à l'intérieur d'une séquence. Pour ajouter une boucle cliquez sur le bouton correspondant, choisissez votre bloc dans le panneau et ajoutez-le à la ligne d'actions.

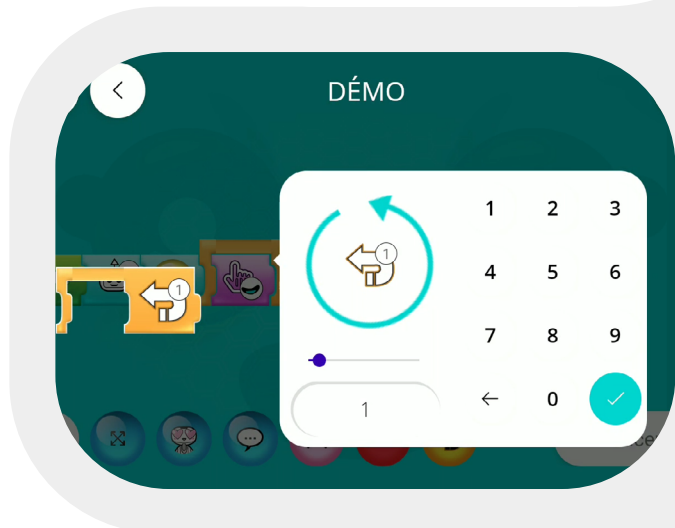


Vous pouvez choisir d'ajouter:

- Une boucle à exécuter une ou plusieurs fois (première boucle).
- Une boucle infinie qui exécutera les actions tant que la séquence n'est pas arrêtée avec le bouton stop.

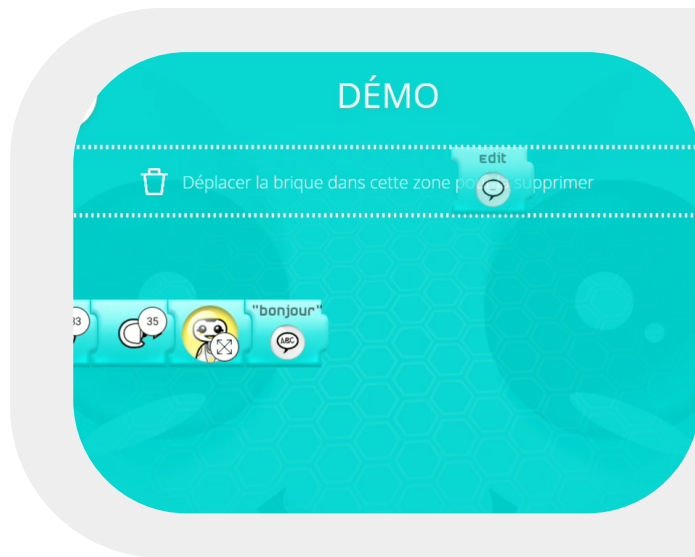
Une fois la boucle ajoutée vous pouvez déplacer des actions à l'intérieur de la boucle.

S'il s'agit d'une boucle avec un nombre paramétrable d'itération, vous devez régler ce paramètre en cliquant sur la boucle et en renseignant le nombre d'itérations souhaitées.



4.6 - SUPPRIMER UNE ACTION

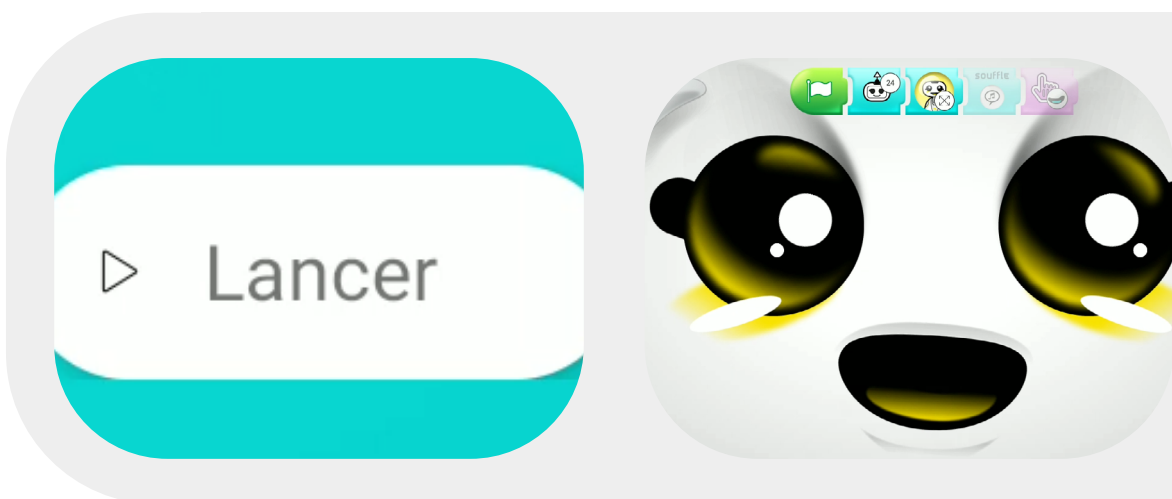
Pour supprimer une action, déplacez le bloc à retirer vers la zone de suppression en haut de l'écran. La zone de suppression n'apparaît que lorsque vous maintenez votre doigt appuyé sur une action dans la ligne de création.



4.7 - JOUER UNE SEQUENCE

Pour jouer une séquence cliquez sur le bouton LANCER en bas à droite de la page d'édition de projet.

Buddy va jouer successivement les différentes actions de votre séquence. Vous pouvez voir l'action en cours grâce à la ligne d'action en haut de l'écran. Le bouton rejouer en bas à droite de l'écran permet de relancer la séquence depuis le début. Le bouton stop en bas à gauche permet de revenir à l'édition de la séquence.

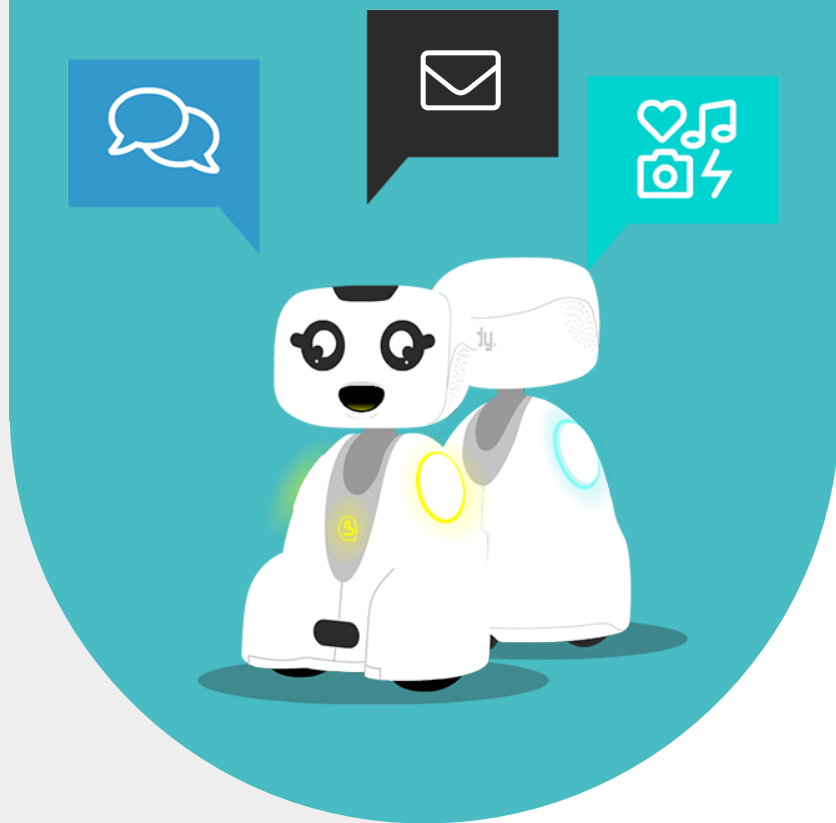


4.8 - AUTRES FONCTIONNALITES

Le bouton menu en bas à gauche de la page d'édition permet d'accéder aux actions suivantes de bas en haut :

- Afficher/ Masquer ce menu
- Retour à la page des projets enregistrés
- Enregistrement du projet (le projet est par ailleurs enregistré automatiquement dès que la séquence est jouée)
- Undo (jusqu'à 10 actions)
- Redo





5 - NOUS CONTACTER



5.1 - INFORMATION DE CONTACT

Si vous souhaitez nous contacter pour plus d'informations, référez-vous à l'adresse suivante :

SUPPORT
support@bluefrogrobotics.com

Informations générales
info@bluefrogrobotics.com