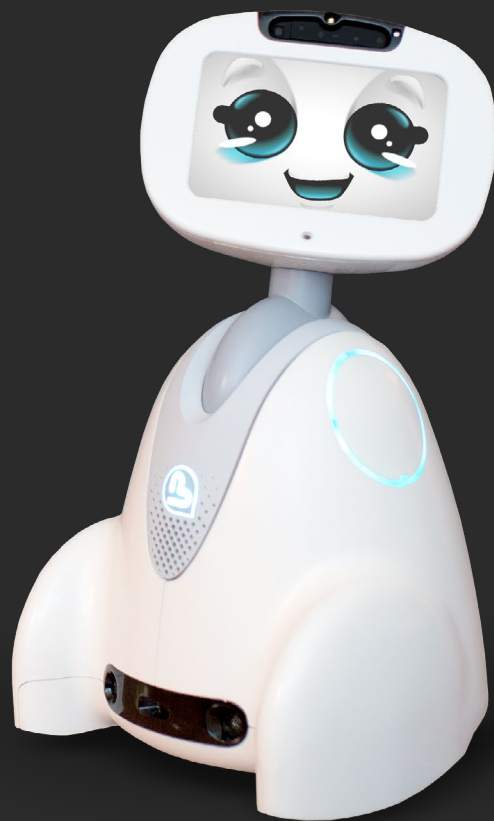


Buddy Studio

Guide Utilisateur V1.00

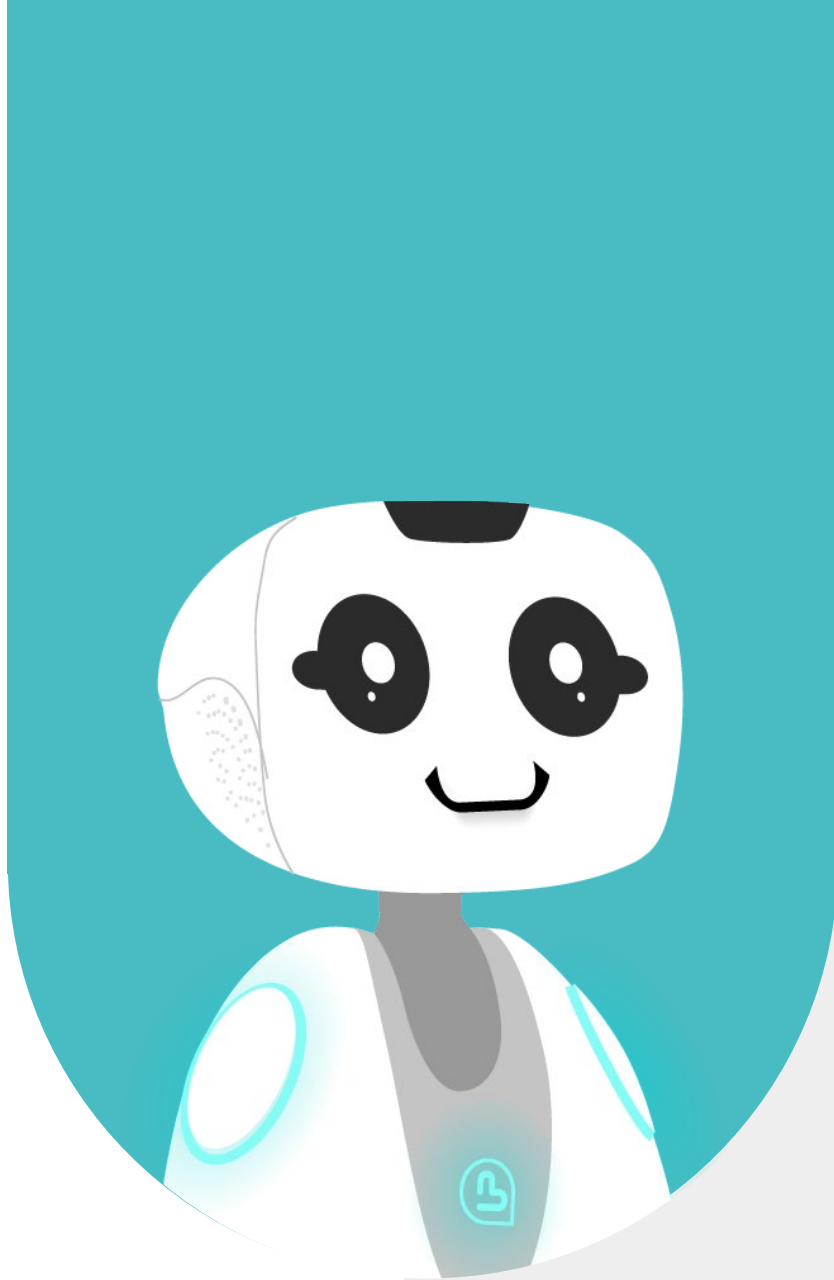


Buddy[®]
The Emotional Robot



1 - SOMMAIRE

1 - SOMMAIRE	2
2 - INTRODUCTION	4
2.1 - A PROPOS DE BUDDY STUDIO	5
2.2 - DÉMARRAGE	6
2.3 - MENU DES FONCTIONNALITÉS	6
3 - EDITER/ CRÉER UN SCÉNARIO	8
3.1 - FONCTIONNEMENT D'UN SCÉNARIO	9
3.2 - ELABORER UN SCÉNARIO	9
3.3 - FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES	10
3.4 - EDITER UN BLOC SIMPLE	12
3.5 - ACTIONS DISPONIBLES	13
3.5 - EDITER UN BLOC COMPLEXE	20
3.6 - GESTION DES BLOCS	21
4 - LES CONDITIONS	25
4.1 - EDITER UNE CONDITION	26
5 - ENVOYER UN SCÉNARIO	29
5.1 - ENVOI D'UN SCÉNARIO	30
5.2 - ETAT DES ROBOTS	31
5.3 - OPTIONS D'ENVOI	31
6 - NOUS CONTACTER	32
6.1 - INFORMATIONS DE CONTACT	33

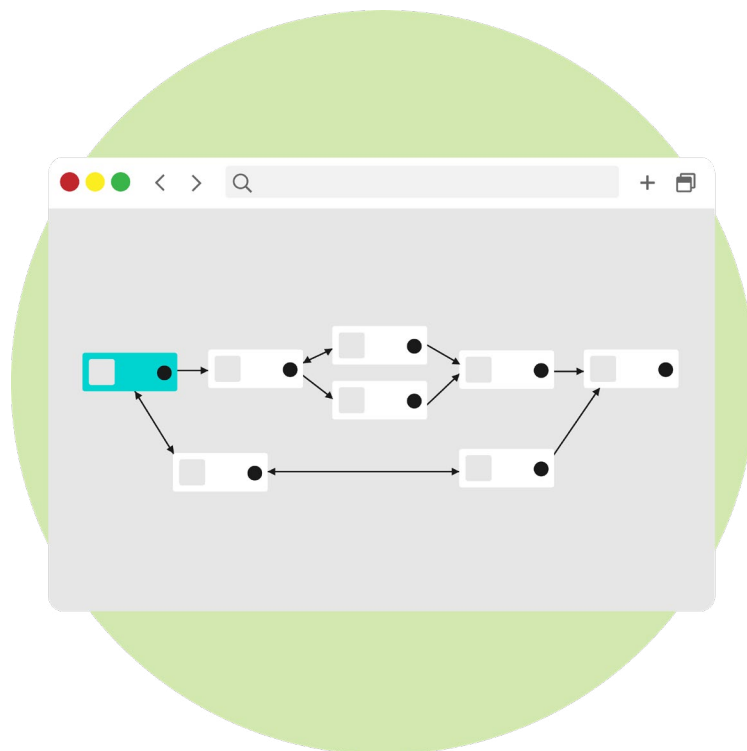


2 - INTRODUCTION

2.1 - A PROPOS DE BUDDY STUDIO

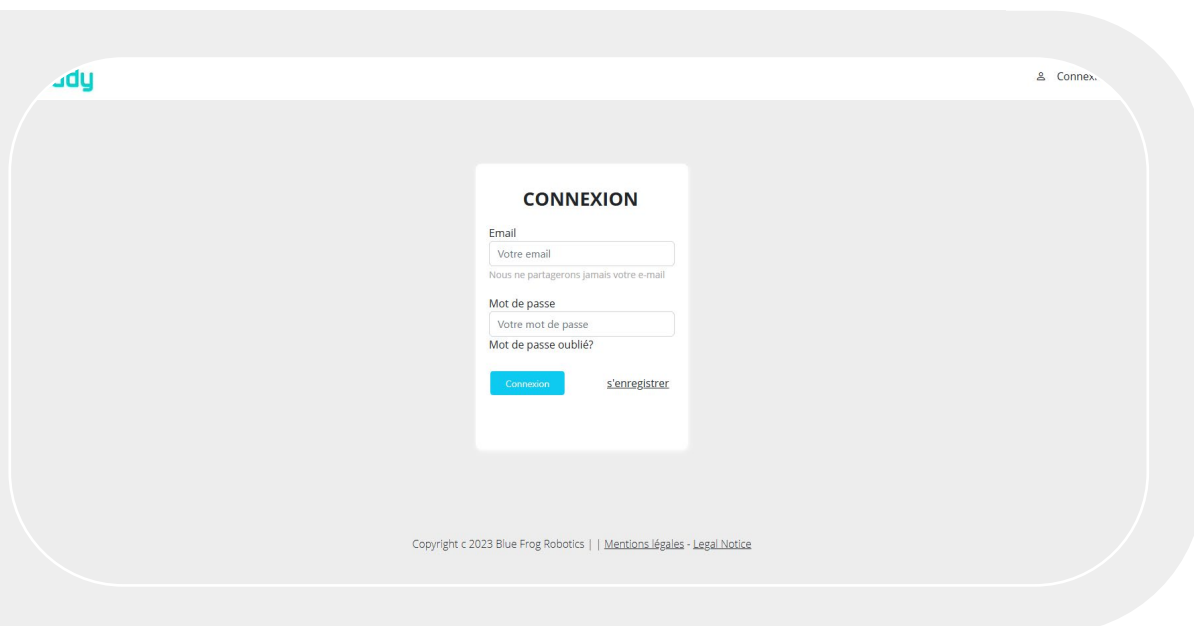
BUDDYSTUDIO est une web application. L'objectif de cet éditeur est de permettre à des utilisateurs de créer, de gérer et d'envoyer des contenus personnalisés sur leurs robots à distance, sans code. L'éditeur offre la possibilité de développer une multitude de cas d'usage : accueil, éducation, hôtellerie, assistant vocal, animations, etc. Nous y avons intégré une IA générative qui permet à l'utilisateur d'interagir facilement avec son robot et de personnaliser son prompt. Parmi les fonctionnalités, vous pouvez jouer des vidéos, des sons, des images, du texte, des émotions, envoyer des mails et des sms, et ainsi créer des scénarios conditionnels, des histoires interactives, des rituels, ou tout autre type scénario. La particularité de cet éditeur repose sur la création de conditions : détection de personnes, de bruit et de mouvements ; reconnaissance vocale ; capteurs tactiles. Les scénarios sont enregistrés et joués depuis l'application BuddyPlayer sur le robot.

L'utilisateur pourra choisir à quel robot il veut envoyer son contenu parmi les robots auxquels il a accès.



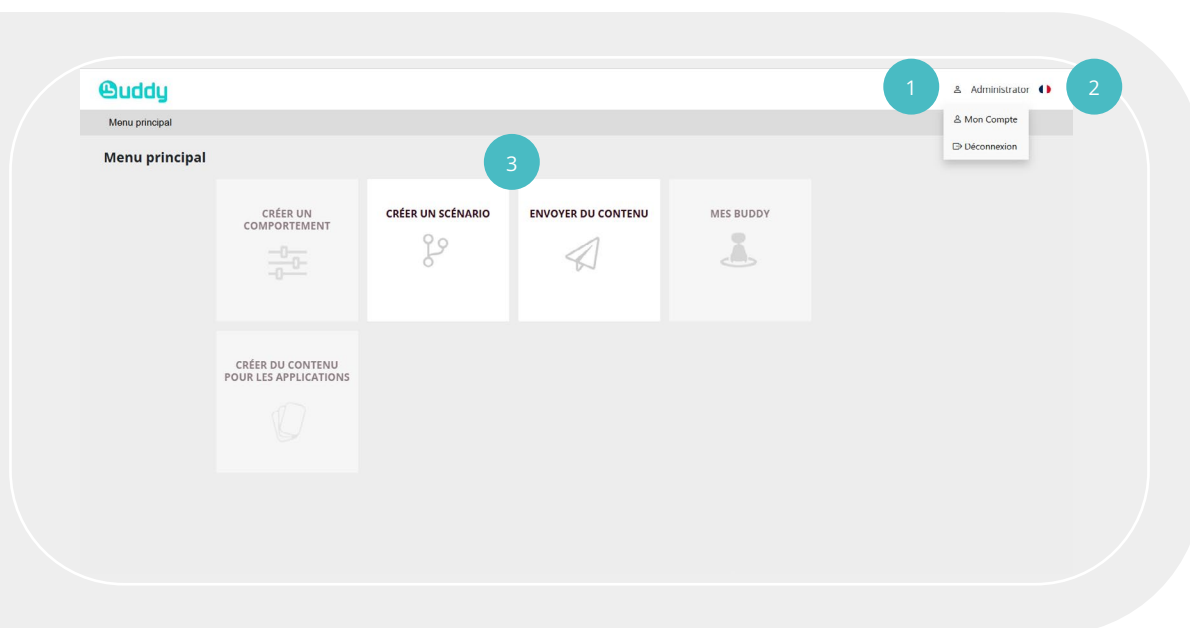
2.2 - DÉMARRAGE

Adresse du site internet : <https://buddy-studio.buddytherobot.com/login>



2.3 - MENU DES FONCTIONNALITÉS

- 1 Votre compte / Déconnexion
- 2 Choix de la langue
- 3 Menu principal



Créer un comportement

Actuellement développement

Pour créer un comportement propre au robot, exemple : un mouvement associé à une émotion et une expression faciale, cliquez sur le module « Créer un comportement »

CRÉER UN
COMPORTEMENT



Editer/ Créer un scénario

Pour créer un scénario personnalisé sur votre Buddy. Exemple : faire parler Buddy, afficher des images, jouer de la musique, créer des quiz, créer des scénarios d'accueil ou des histoires interactives.

CRÉER UN SCÉNARIO



Envoyer du contenu

Pour envoyer des contenus sur votre robot. Exemple : envoyer un scénario personnalisé, une vidéo, de la musique...

ENVOYER DU CONTENU



Mes Buddy

Actuellement développement

Pour gérer vos robots sur la plateforme, et envoyer du contenu, cliquez sur le module « Mes Buddy »

MES BUDDY



Créer du contenu pour les applications

Actuellement développement

Pour créer des contenus spécifiques aux application : Carte Blanche, Parle&Carte, cliquez sur le module « Créer du contenu pour les applications »

CRÉER DU CONTENU
POUR LES APPLICATIONS



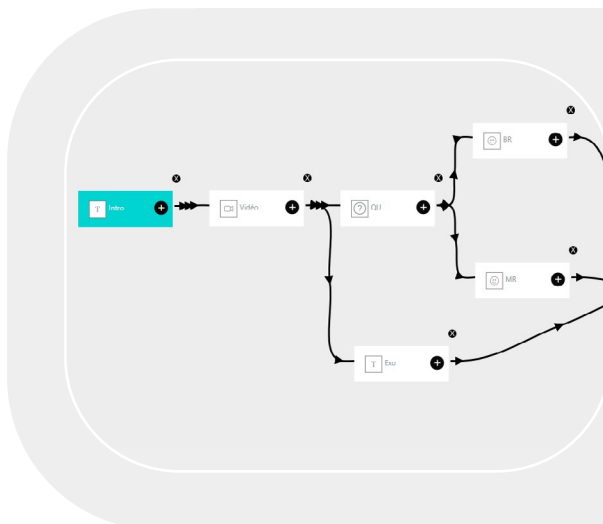


3 - EDITER/ CRÉER UN SCÉNARIO

3.1 - FONCTIONNEMENT D'UN SCÉNARIO

Créer un scénario personnalisé vous ouvre les portes d'une multitude de cas d'usage : scénario d'accueil, rituels, histoires interactives, quiz, etc...

Un scénario est composé de plusieurs blocs (actions de Buddy ou fonctionnalités), reliés entre eux par des conditions. Vous pouvez créer différentes branches logiques menant à différentes fins possibles. Le fil conducteur de votre scénario peut varier en fonction des actions/réponses d'un utilisateur. Par exemple, si vous créez un quiz ou une histoire interactive, votre réponse à une question du robot sera déterminante pour la suite du scénario (cf. schéma ci-contre).



3.2 - ELABORER UN SCÉNARIO

- Pour créer un nouveau scénario, renseignez le nom de votre nouveau scénario dans la section « Nouveau scénario », puis validez.
- Pour ouvrir un scénario existant, cliquez sur le menu déroulant pour trouver un scénario, ou tapez le nom du scénario dans la barre de recherche. Une fois sélectionné, vous pouvez l'ouvrir en cliquant sur « valider ».

Deux captures d'écran de l'interface utilisateur sont présentées. La première, intitulée 'Nouveau scénario', montre un champ de saisie pour 'Nom du scénario' et un bouton 'Valider' en dessous. La seconde, intitulée 'Ouvrir un scénario existant', montre un menu déroulant pour 'Sélectionner un scénario...' et un bouton 'Valider' en dessous.

3.3 - FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES

Pour vous familiariser avec les boutons de votre zone de travail, voici un aperçu de leurs fonctionnalités :



Enregistrer votre scénario



Enregistrer et envoyer votre scénario sur votre robot



Ouvrir un autre scénario depuis cette page



Dupliquer votre scénario



Verrouiller le scénario sur le Player – en activant cette fonctionnalité, l'utilisateur côté robot ne pourra pas quitter le scénario.



Télécharger votre scénario en local sur votre ordinateur



Ajouter une image de référence à votre scénario et l'identifier plus facilement dans votre galerie de scénarios sur votre player. L'explorateur de fichiers s'ouvre et vous pouvez sélectionner une image.

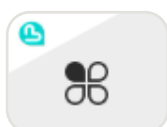
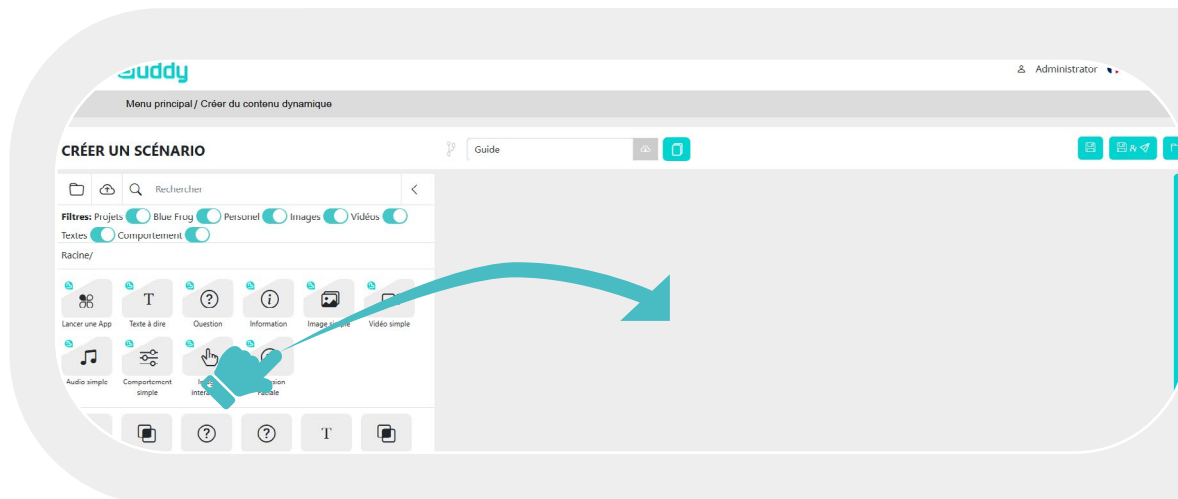
Supprimer

Supprimer un bloc personnalisé de la bibliothèque

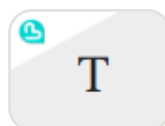
Français ▼

Choix de la langue utilisée pour le scénario. Si vous sélectionnez la langue "anglais", vous devez rédiger les textes de votre scénario en anglais. Ce menu déroulant n'est pas un bouton de traduction, il indique uniquement au robot quel accent il doit prendre sur le player.

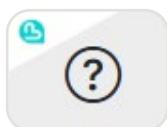
Voici la page de création de votre scénario. Pour ajouter un contenu à votre scénario, cliquez sur un bloc dans votre bibliothèque (à gauche) et déplacez-le sur l'espace de création (à droite). Une fois que vous avez déplacé votre bloc, la page d'édition du bloc est affichée instantanément, vous pouvez alors éditer votre bloc.



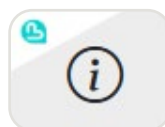
Lancer une application dans votre scénario



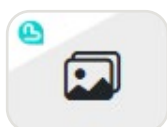
Faire parler Buddy



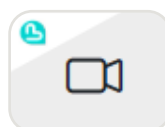
Créer un quiz



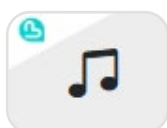
Afficher du texte sur l'écran du robot



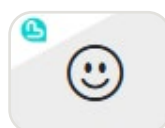
Afficher une image



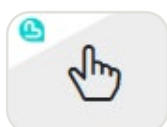
Jouer une vidéo



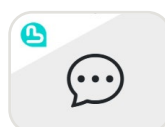
Jouer un audio



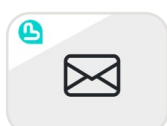
Changer l'expression faciale de Buddy



Afficher une image sur laquelle des éléments sont cliquables



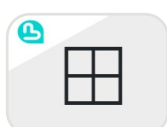
Envoyer un sms



Envoyer un mail



Faire jouer un comportement à Buddy (bailler, danser, etc...)



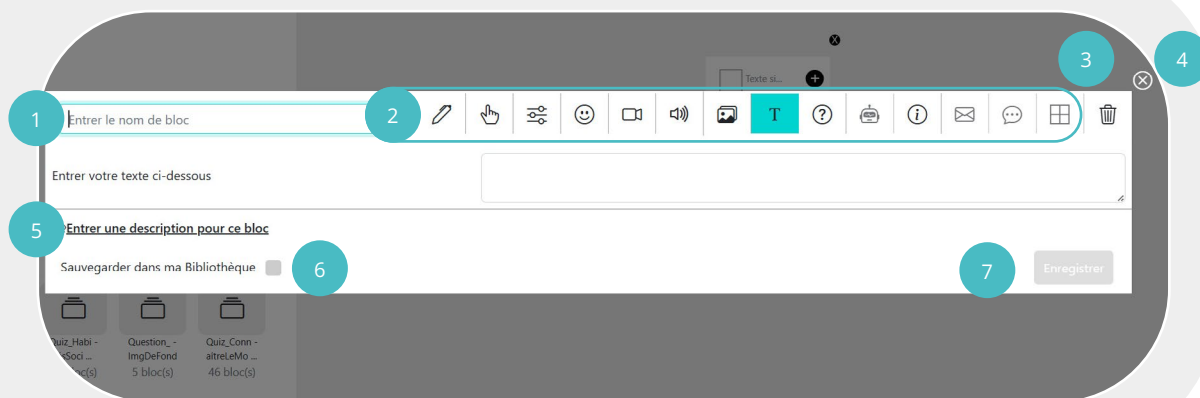
Créer un menu interactif



Lancer Chat GPT avec un prompt personnalisé.

3.4 - EDITER UN BLOC SIMPLE (ACTION UNIQUE)

Lors de l'édition d'un bloc une pop-up apparaît, vous pouvez alors éditer votre bloc. Voici les actions communes sur chacun d'entre eux:

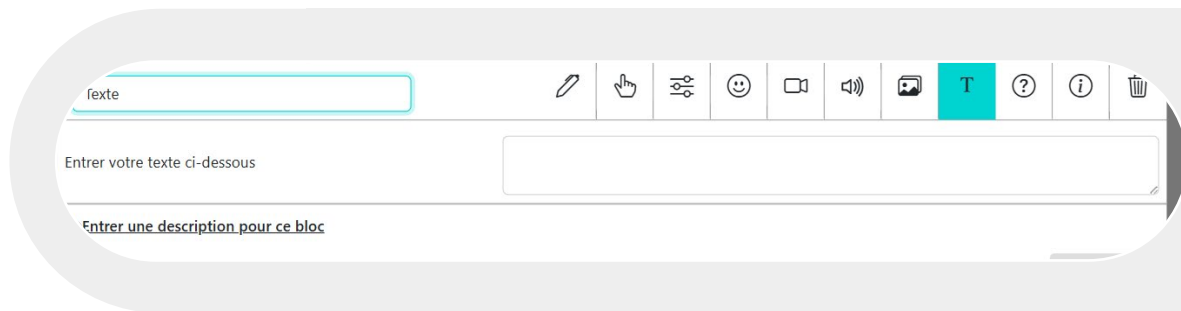


- 1 Nommer un bloc: Attention, les caractères spéciaux sont interdits (\\:*?»<>|.), ainsi que les espaces.
- 2 Ajouter une fonctionnalité: Les actions peuvent être jouées en simultanément (ex: expression + son...). Toutefois certaines actions ne peuvent pas être utilisées en même temps (ex: Mail + SMS...) voir «Editer un bloc complexe». [Voir les section bloc complexe pour plus de détails \(p.20\)](#)
- 3 Supprimer un bloc: Attention, si vous cliquez sur la corbeille votre bloc sera supprimé de votre projet.
- 4 Fermer un bloc: Pour fermer un bloc, cliquez sur la petite croix en haut à droite du bloc. Attention, si vous fermez votre bloc sans enregistrer, vos modifications ne sont pas enregistrées.
- 5 Entrer une description pour un bloc: Si vous souhaitez commenter le contenu de votre bloc, renseignez une description dans la section « Entrer une description pour ce bloc ».
- 6 Sauvegarder dans ma bibliothèque: Si vous souhaitez enregistrer un bloc pour le réutiliser dans un autre scénario, cliquez sur « Sauvegarder dans ma bibliothèque » avant d'enregistrer.
- 7 Enregistrer un bloc: Attention, veillez à cliquer sur « enregistrer » après chaque création de bloc, ou chaque modification, sinon, vos modifications ne seront pas enregistrées.

3.5 - ACTIONS DISPONIBLES

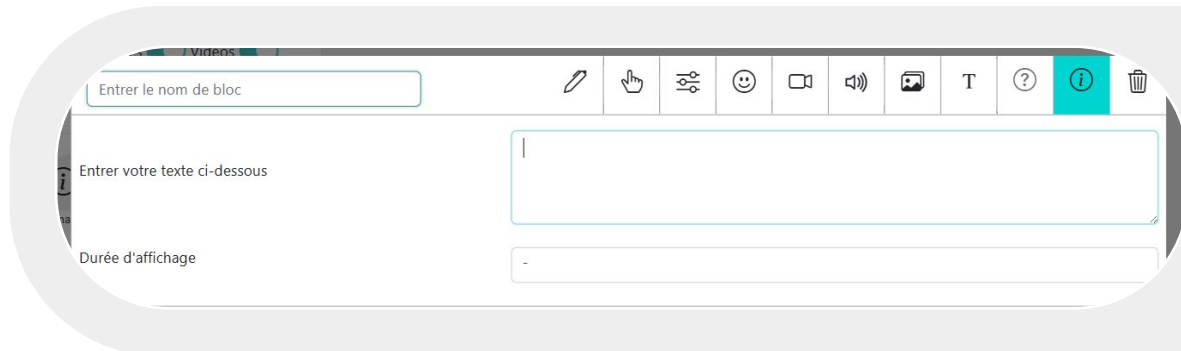
Texte à dire

- Renseignez le nom de votre bloc
- Renseignez votre texte à dire
- Le texte que vous aurez renseigné sera dit par Buddy
- Si vous n'avez pas associé d'autres blocs à votre bloc texte, Buddy affichera par défaut son visage en arrière-plan
- Un bloc texte peut être utilisé en simultanément avec tous les autres blocs.
- Dans un seul bloc, vous pouvez écrire plusieurs messages et les séparer par des « / » afin qu'ils soient sélectionnés et joués aléatoirement à chaque lancement du scénario. Voilà la syntaxe à respecter [Bonjour, je suis content de te voir ! / Coucou / Salut, prêt à travailler]



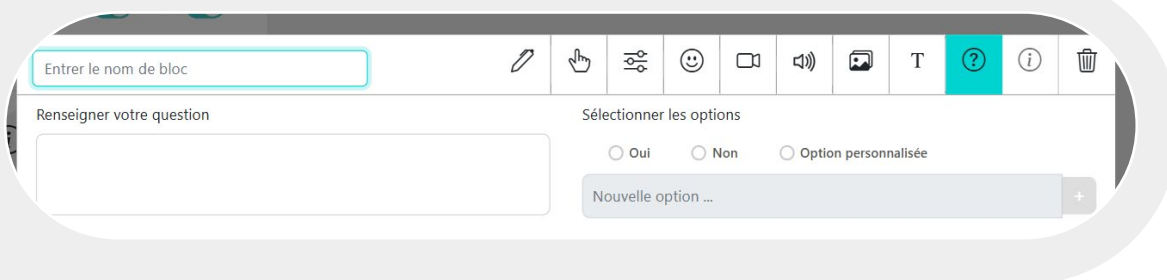
Information à afficher

- Renseignez le nom de votre bloc
- Renseignez le texte qui sera affiché sur l'écran de votre robot
- Renseignez une valeur (chiffre, en seconde) pour définir la durée d'affichage du texte sur l'écran de votre robot * (voir p19)
- Favorisez un texte court
- Vous pouvez associer ce bloc à tous les autres blocs, excepté le bloc « Question »



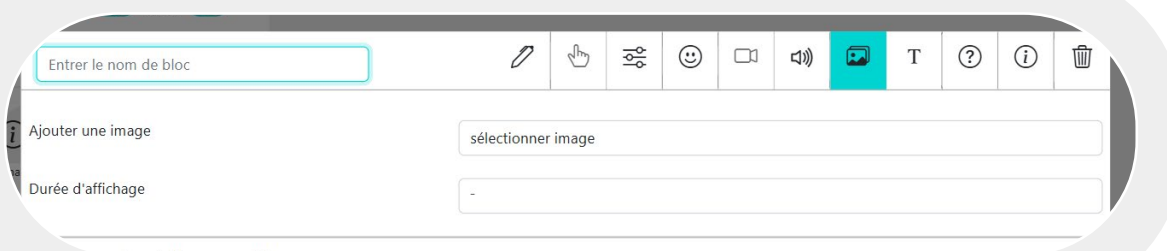
Question

- Renseignez le nom de votre bloc
- Renseignez votre question
- Renseignez vos options de réponse, il en existe 2 par défaut : « oui » & « non ». Vous pouvez ajouter des options de réponse personnalisées :
 - Cliquez sur « option personnalisée », puis cliquez dans le champ « Nouvelle option » et renseignez une option de réponse, enfin cliquez sur le bouton « + » pour ajouter l'option de réponse.
 - Vous pouvez ajouter jusqu'à 5 options de réponses personnalisées
 - La longueur des réponses est de 70 caractères au maximum
- Attention, Buddy ne verbalise ni les questions, ni les réponses. Pour que Buddy verbalise, il faut associer à ce bloc un bloc « Texte à dire »
- Vous pouvez associer ce bloc à tous les autres, à l'exception du bloc « Information »



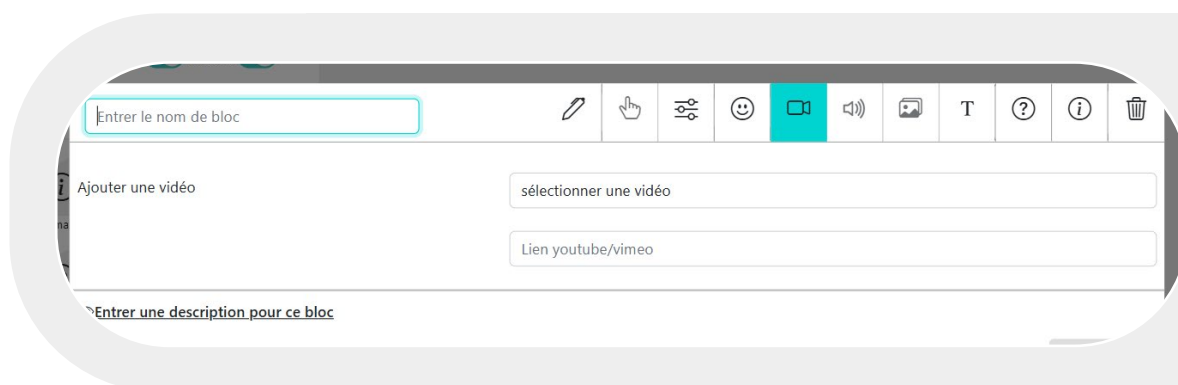
Image

- Renseignez le nom de votre bloc
- Ajoutez une image en cliquant sur « sélectionner image ». L'explorateur de fichiers de votre ordinateur s'ouvre et vous pouvez sélectionner une image.
- Renseignez une valeur (chiffre, en seconde) pour définir la durée d'affichage de l'image sur l'écran de votre robot * (voir p19)
- Si vous associez un bloc « texte » ou « audio » à votre bloc image, le temps d'affichage de l'image correspond à la durée de lecture du texte ou de l'audio.
- Vous pouvez associer ce bloc à tous les autres, excepté « Image interactive » & « Vidéo ».



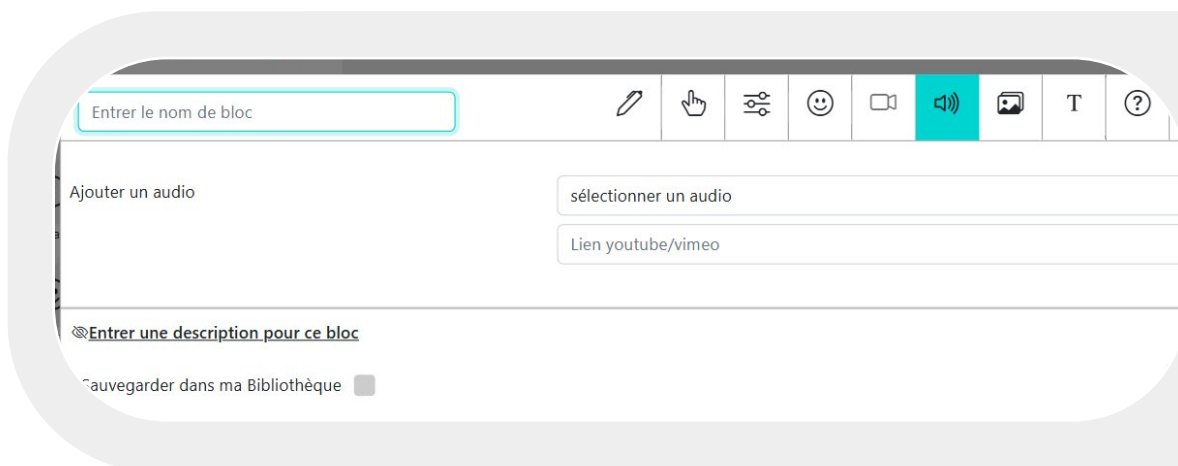
Vidéo

- Renseignez le nom de votre bloc
- Ajoutez une vidéo :
 - En cliquant sur « sélectionner une vidéo ». L'explorateur de fichiers de votre ordinateur s'ouvre et vous pouvez sélectionner une vidéo.
 - En renseignant un lien YouTube/Vimeo
- Vous pouvez associer ce bloc à tous les autres, excepté « Image interactive » & « Image ».
- Taille de la vidéo 5Go maximum



Audio

- Renseignez le nom de votre bloc
- Ajoutez un audio :
 - En cliquant sur « sélectionner un audio ». L'explorateur de fichiers de votre ordinateur s'ouvre et vous pouvez sélectionner une source.
 - En renseignant un lien YouTube/Vimeo
- Vous pouvez associer ce bloc à tous les autres, excepté « vidéo ».



Comportement

- Renseignez le nom de votre bloc
- Ajoutez un comportement :
 - Personnalisé (sur demande)
 - Standard : depuis la liste du menu déroulant
- Vous pouvez associer ce bloc à tous les autres, excepté « Image interactive » & « Expression faciale »

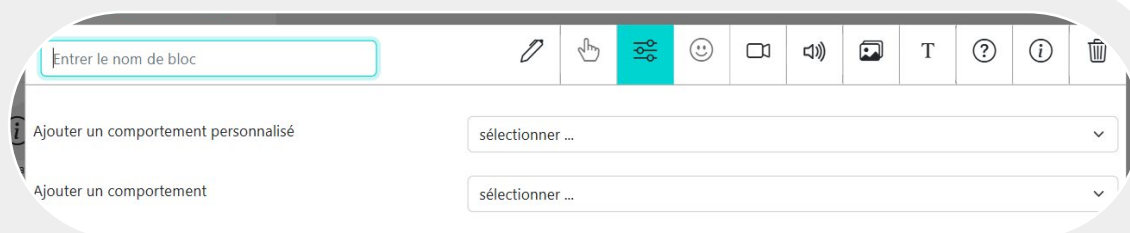
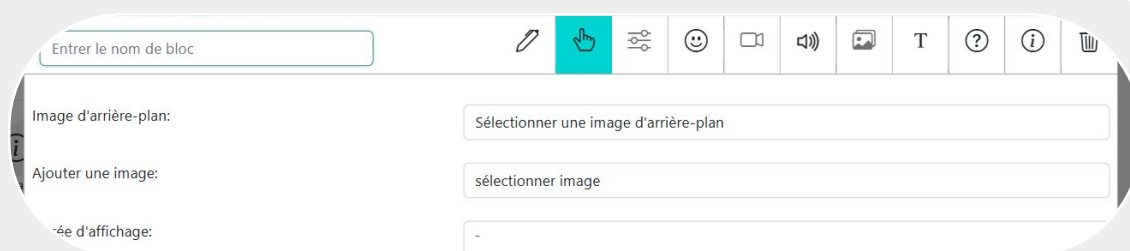


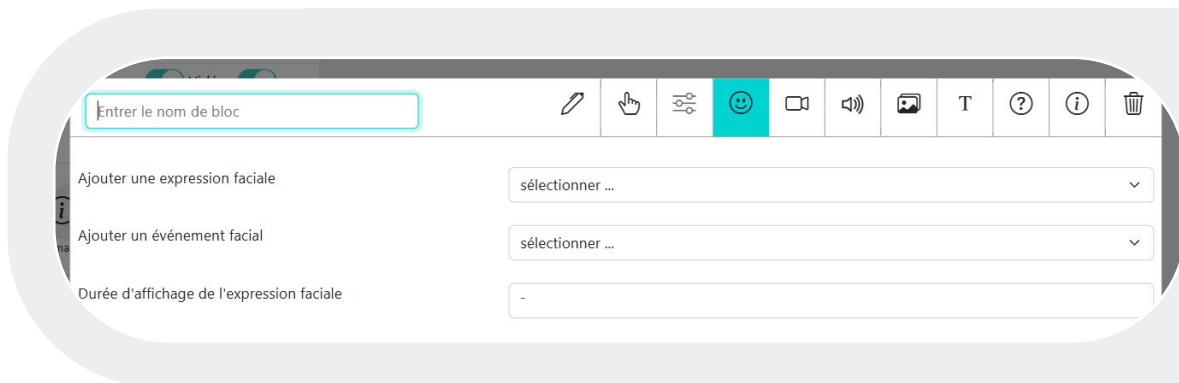
Image interactive

- Renseignez le nom de votre bloc
- Sélectionnez une image d'arrière-plan en cliquant sur le module correspondant. L'explorateur de fichiers de votre ordinateur s'ouvre et vous pouvez sélectionner une image.
- Ajoutez des images interactives cliquables par-dessus votre image d'arrière-plan en sélectionnant une ou plusieurs images depuis votre explorateur de fichiers en cliquant sur le module « sélectionner image »
- Si vous souhaitez créer des zones cliquables directement sur votre image d'arrière-plan, ajoutez des "png transparents vides" dans l'espace dédié aux images interactives. Vous aurez ainsi un cadre vide transparent que vous pourrez redimensionner et déplacer sur votre image d'arrière-plan.
- Paramétrez la durée d'affichage de votre image interactive en secondes.* (voir p19)
- Vous pouvez associer ce bloc à tous les autres, excepté « Comportement » & « Vidéo »



Expression faciale

- Renseignez le nom de votre bloc
- Ajoutez une expression faciale en cliquant sur le menu déroulant correspondant
- Ajoutez un évènement facial en cliquant sur le menu déroulant correspondant
- Paramétrez la durée d'affichage de l'expression faciale en définissant une valeur (chiffre, secondes) * (voir p19)
- Vous pouvez associer ce bloc à tous les autres, excepté « Comportement »



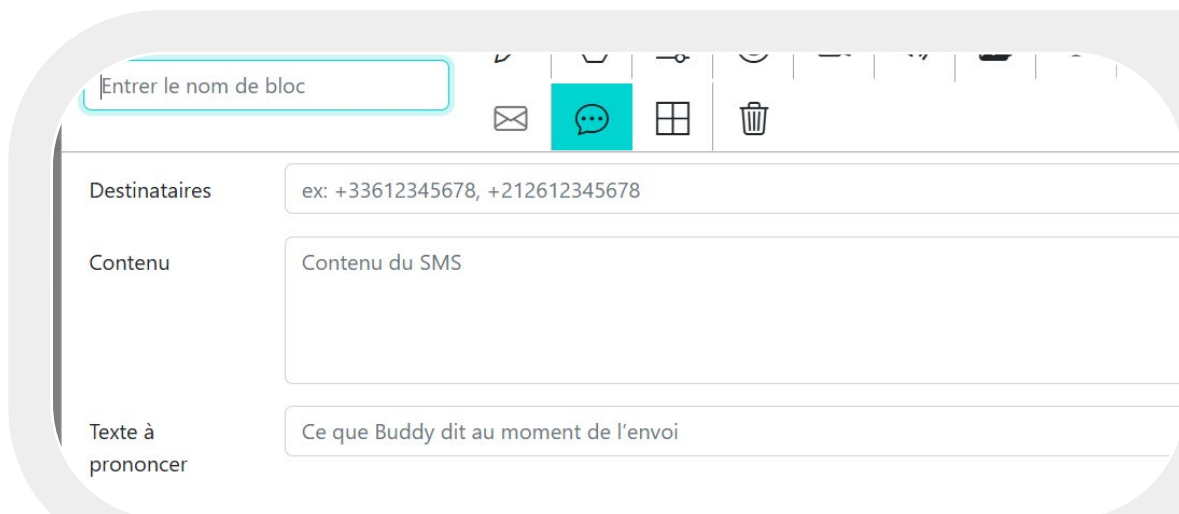
The screenshot shows a configuration interface for a facial expression block. At the top, there is a text input field labeled 'Entrer le nom de bloc'. Below it, there are three rows of configuration options:

Ajouter une expression faciale	sélectionner ...
Ajouter un évènement facial	sélectionner ...
Durée d'affichage de l'expression faciale	-

The interface also features a toolbar with various icons, including a smiley face icon which is highlighted in blue.

Envoie de SMS

- Renseignez le nom de votre bloc
- Renseignez un ou plusieurs numéros de téléphone dans le champ "destinataires". Séparez chaque numéro par une virgule.
- Renseignez le contenu de votre sms dans le champ "contenu"
- Vous pouvez paramétrer un texte qui sera prononcé par le robot au moment de l'envoi du sms dans le champ "texte à prononcer".

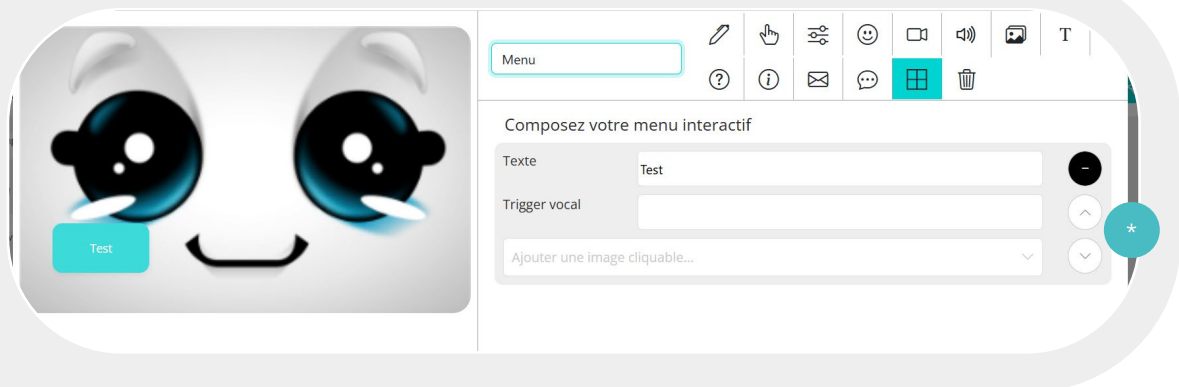


The screenshot shows a configuration interface for an SMS sending block. At the top, there is a text input field labeled 'Entrer le nom de bloc'. Below it, there are three rows of configuration options:

Destinataires	ex: +33612345678, +212612345678
Contenu	Contenu du SMS
Texte à prononcer	Ce que Buddy dit au moment de l'envoi

The interface also features a toolbar with various icons, including a speech bubble icon which is highlighted in blue.

Menu interactif



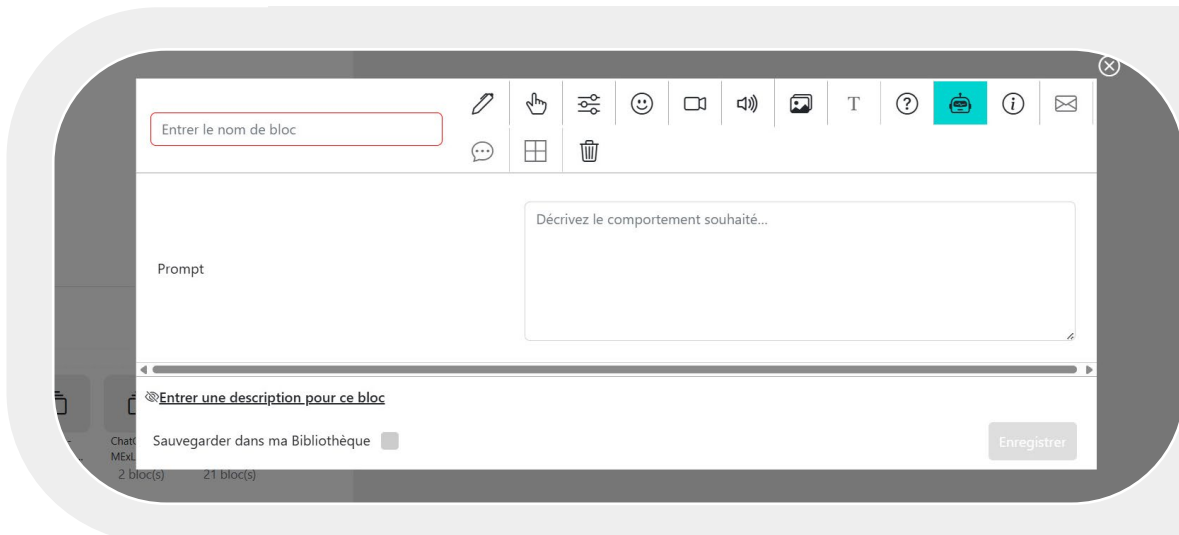
- Renseignez le nom de votre bloc
- Créez un bouton en le nommant dans le champ "texte" et/ou téléchargez une image cliquable en cliquant sur le champ "image cliquable". Votre explorateur de fichiers s'affiche alors.
 - Si vous ne renseignez que du texte, le texte est affiché au centre de votre bouton
 - Si vous renseignez une image + du texte, le texte est affiché en-dessous de l'image.
- Pour créer une commande vocale, renseignez un trigger dans le champ associé.
 - Un déclencheur vocal est un mot qui enclenche une commande vocale.
- Pour ajouter un bouton, cliquez sur le bouton "ajouter un bouton"
- Si vous avez créé plusieurs boutons, vous pouvez modifier l'ordre d'affichage des boutons en cliquant sur les flèches présentes sur l'espace d'édition de votre bouton
- Pour supprimer un bouton, cliquez sur le bouton noir "-" présent sur la page d'édition de votre bouton, à droite du nom du bouton.
- A gauche de la page d'édition de votre menu se trouve un simulateur. Si vous créez un bouton, il est affiché sur le simulateur. Les boutons sont affichés sur le simulateur tels qu'ils seront affichés sur votre robot.
- Si vous êtes connecté à internet et que vous avez défini des déclencheurs vocaux, ces déclencheurs sont interprétés par ChatGPT.

nb icônes	Ratio Largeur/Hauteur (Image seule)	Ratio Largeur/Hauteur (Image + texte)
2	350 / 210	350 / 150
3	350 / 210	350 / 150
4	280 / 210	280 / 150
5	216 / 210	216 / 150
6	173 / 210	173,33 / 150
7	143 / 210	142,85 / 150
8	120 / 210	120 / 150

Dans le cas où tous vos boutons sont équipés d'une image, voici les formats d'image à respecter pour que tous les boutons tiennent sur le visage du robot sans avoir à les faire défiler.

Chat GPT

- Renseignez le nom de votre bloc
- Cette fonctionnalité nécessite un accès à internet
- Renseignez votre prompt:
 - Le prompt définit le rôle de Buddy et ce qu'il doit dire. Par exemple vous pouvez écrire dans votre prompt «Tu es un robot émotionnel et tu accompagnes des enfants de 7 ans dans un apprentissage scolaire sur les abeilles». Buddy formulera ainsi de lui même des phrases adaptées à l'âge de son interlocuteur et proposera des sujets de conversation en lien avec la thématique choisie.
- Cette brique d'intelligence artificielle permet d'avoir une conversation fluide avec le robot sans avoir à paramétrer les questions et les réponses du robot en amont.
- Si vous n'avez pas associé d'autres blocs à votre bloc texte, Buddy affichera par défaut son visage en arrière-plan



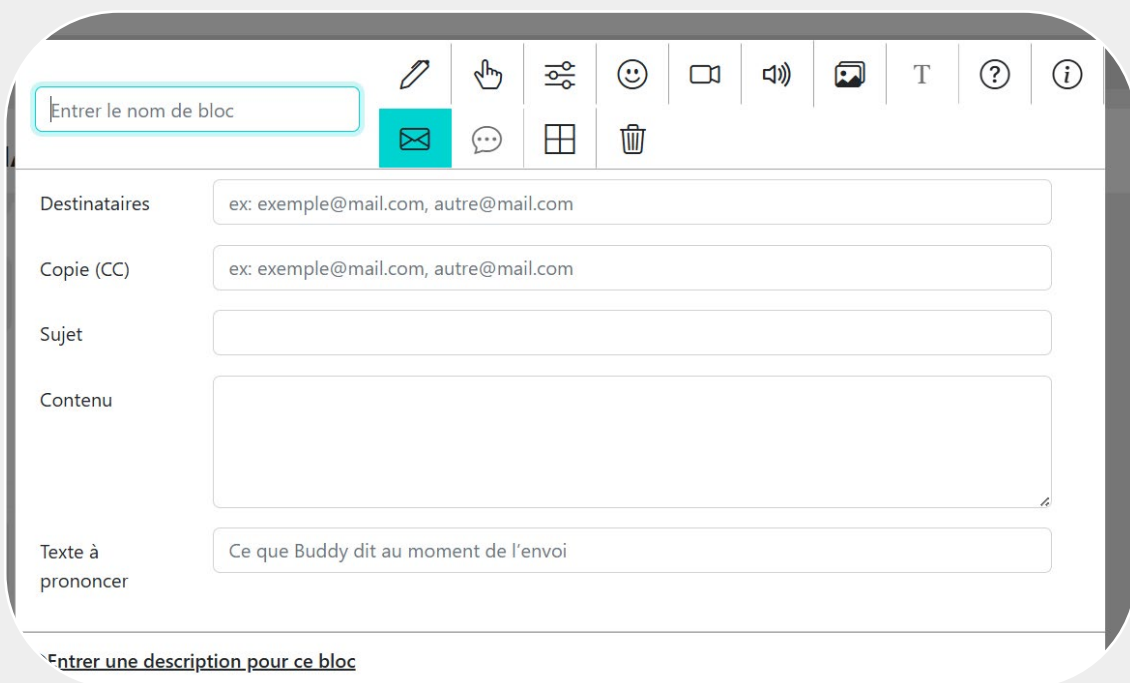
Durée d'affichage

Pour les blocs, Information, Image simple, Image interactive, Expression faciale: Vous pouvez définir une durée d'affichage pour votre contenu. Si aucune durée n'est paramétrée mais que votre bloc contient un autre contenu, la durée d'affichage de votre contenu s'alignera automatiquement sur le temps de diffusion de cet autre contenu. En revanche, si aucune durée n'est définie et que votre élément est seul dans le bloc, celui-ci ne sera pas diffusé.

Exemples : Si vous diffusez un texte en même temps qu'une image, l'image sera affichée pendant toute la durée de diffusion du texte. Si vous diffusez une image seule sans définir de durée d'affichage, l'image ne sera pas diffusée.

E-mail

- Renseignez le nom de votre bloc.
- Renseignez une ou plusieurs adresses mail dans le champ "destinataires". Séparez chaque adresse mail par une virgule.
- Vous pouvez renseigner une ou plusieurs adresses mail dans le champ "Copie (cc)". Séparez chaque adresse mail par une virgule.
- Renseignez l'objet de votre mail dans le champ "sujet"
- Renseignez le contenu de votre mail dans le champ "contenu"
- Vous pouvez paramétrer un texte qui sera prononcé par le robot au moment de l'envoi du mail dans le champ "texte à prononcer".



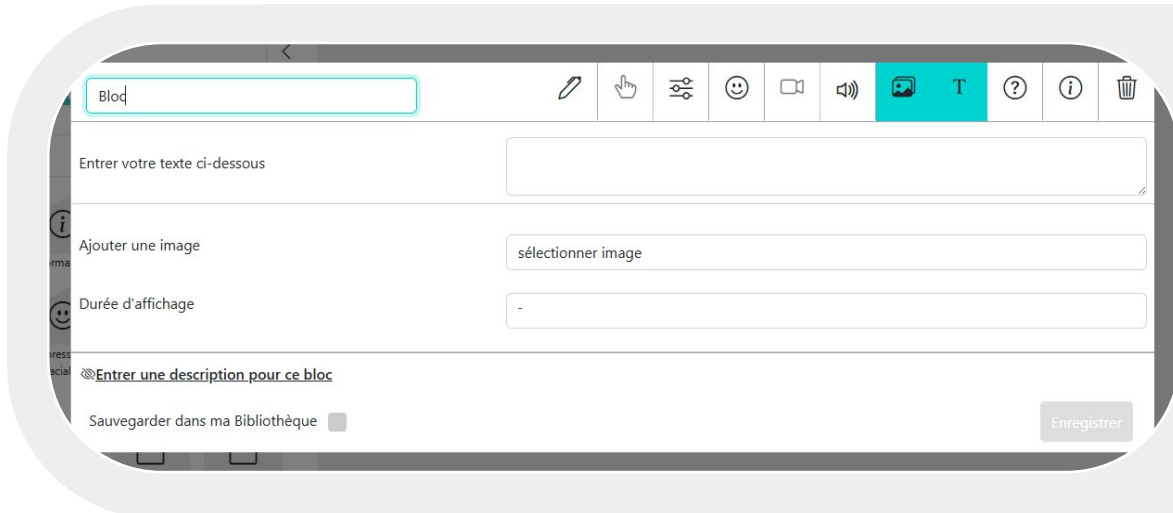
The screenshot shows a mobile-style email composition interface. At the top, there is a toolbar with icons for editing, selection, settings, emojis, video, voice, attachments, text, help, and info. Below the toolbar is a text input field labeled "Entrer le nom de bloc". The main form consists of several fields: "Destinataires" (recipients) with the example "ex: exemple@mail.com, autre@mail.com"; "Copie (CC)" (carbon copy) with the same example; "Sujet" (subject) which is empty; "Contenu" (content) which is a large empty text area; and "Texte à prononcer" (text to be pronounced) with the example "Ce que Buddy dit au moment de l'envoi". At the bottom, there is a link that says "Entrer une description pour ce bloc".

3.5 - EDITER UN BLOC COMPLEXE (PLUSIEURS ACTIONS SIMULTANÉES)

Vous pouvez éditer des blocs simples (action unique, exemple : uniquement du texte), ou bien éditer des blocs complexes (plusieurs actions par bloc, exemple : texte + expression faciale).

Pour associer 2 blocs entre eux/ ajouter des fonctionnalités à un bloc :

- Editez un premier bloc au choix
- Depuis la page d'édition de votre bloc, sélectionnez une deuxième fonctionnalité parmi les icônes affichées en haut de votre bloc

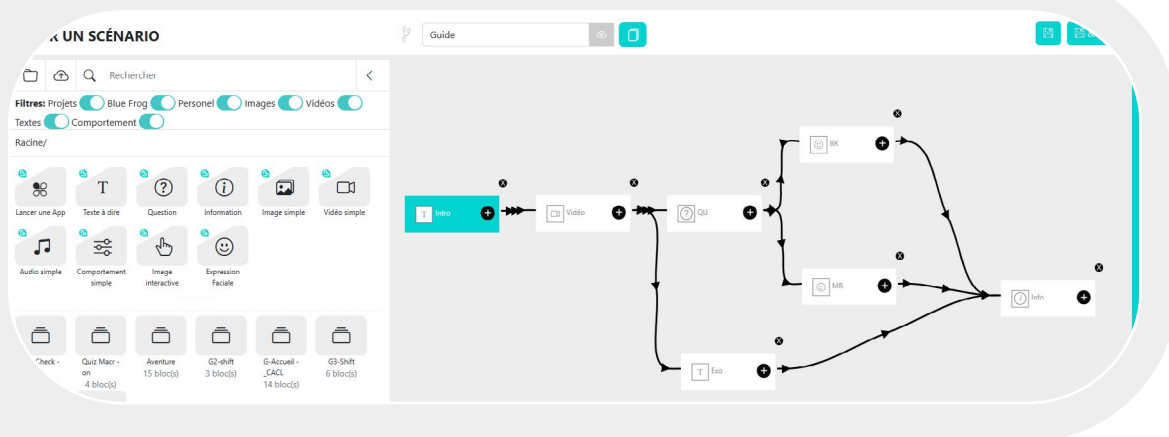


Certaines fonctionnalités peuvent être jouées en simultané, d'autres ne peuvent être jouées qu'en séquentiel :

- Si une fonctionnalité est cliquable, cela signifie que vous pouvez l'associer à votre bloc
- Vos blocs sélectionnés sont affichés en bleu
- Pour désélectionner un bloc/ fonctionnalité, cliquez dessus
- Si une fonctionnalité n'est pas cliquable, c'est qu'elle n'est pas compatible avec l'un de vos blocs déjà édité (ex : jouer une photo + une vidéo en simultané)
- Vous pouvez enregistrer un bloc complexe dans votre bibliothèque. Il sera sauvegardé et vous pourrez le réutiliser dans d'autres projets.

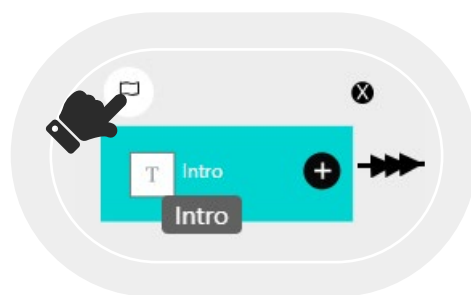
3.6 - GESTION DES BLOCS

- Pour créer un scénario, vous devez assembler plusieurs blocs à l'aide de conditions.
- Dans le cas où vous avez défini un bloc de départ, si des blocs le précèdent ils ne seront pas joués sur le Player lors de la lecture du scénario, sauf si une condition est reliée à l'un des blocs.
- Pour modifier un bloc, il faut double cliquer sur le bloc.
- Pour modifier une condition, il faut cliquer sur la condition.



Définir un bloc de départ

Vous pouvez définir un bloc de départ en cliquant sur le drapeau qui s'affiche lorsque vous passez votre souris sur un bloc. Un seul bloc peut être défini comme bloc de départ. Par défaut le premier bloc créé est défini comme bloc de départ



Ajouter/ créer une condition

Pour relier les blocs entre eux, vous devez définir des conditions.

- Cliquez sur le bouton «+» noir pour ouvrir la popup d'édition de conditions.
- Ou effectuez un clic long sur le bouton «+» et tirez votre condition jusqu'au bloc de votre choix



Supprimer définitivement un bloc

Pour supprimer définitivement un bloc de votre scénario, cliquez sur la petite croix en haut à gauche de votre bloc. Une popup de confirmation vous demandera de confirmer l'action.



Créer un groupement de blocs

Sélectionnez plusieurs blocs pour créer un groupement de blocs et améliorer la visibilité de votre scénario.



Groupement de blocs

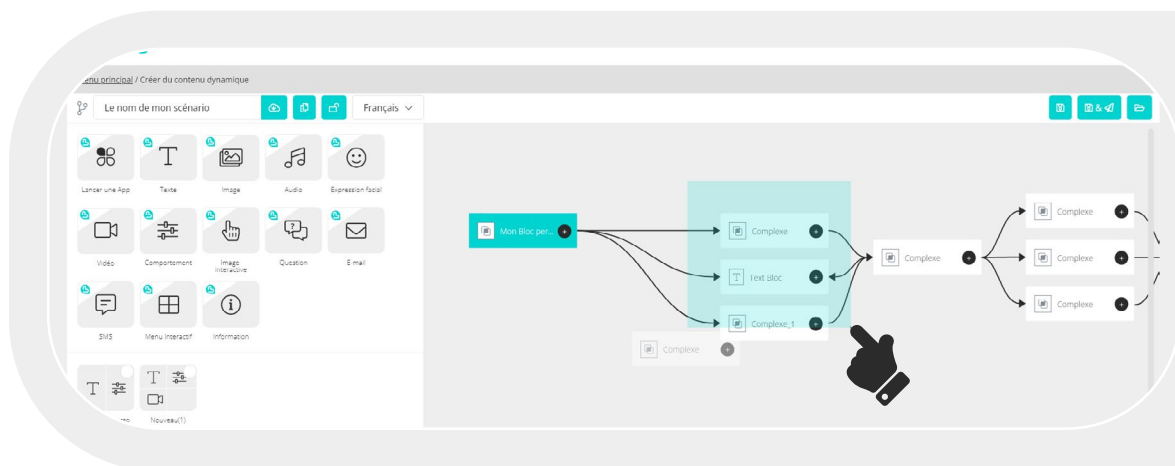
Sélectionner un ensemble de blocs

Pour sélectionner un ensemble de blocs vous pouvez :

- appuyer sur ctrl ou shift et glisser votre souris sur les instances à sélectionner
- cliquer_glisser votre souris sur les instances à sélectionner

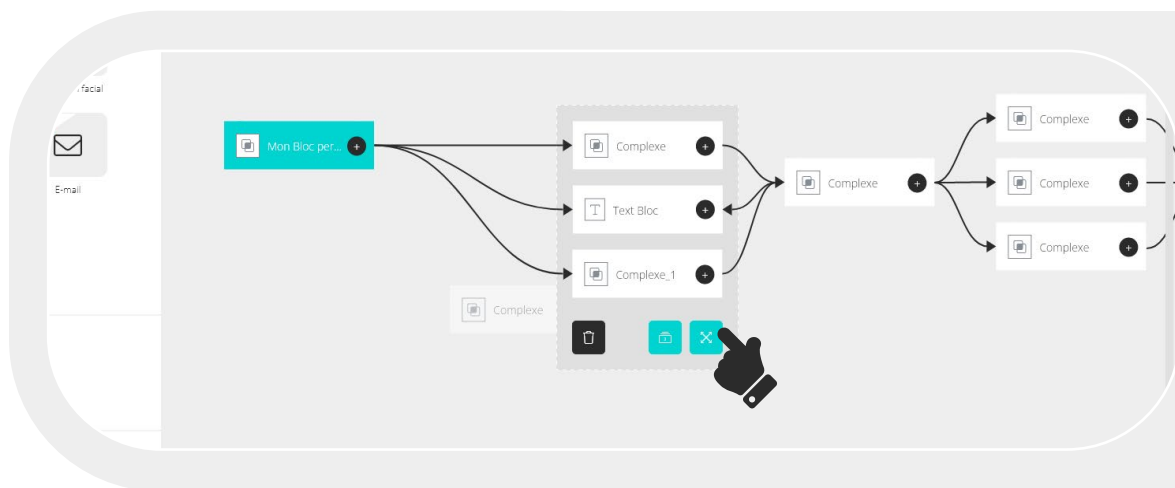
Une fois les éléments sélectionnés, un menu contextuel est affiché :

- Depuis ce menu contextuel vous pouvez : supprimer l'ensemble des blocs ; créer un groupement de blocs ; déplacer l'ensemble des blocs sur la page de création



Déplacer un ensemble de blocs sur la page de création

Pour déplacer l'ensemble des blocs sélectionnés sur la page de création, effectuez un clic long sur le bouton «déplacer les blocs» (bouton qui représente des flèches qui se croisent à droite du menu contextuel) et gardez le clic enfoncé lors du déplacement de l'ensemble de blocs.



Créer un groupement de bloc

Pour créer un groupement de blocs, sélectionnez des blocs et cliquez sur le bouton «créer un groupement de blocs» sur le menu contextuel. Une page pop up est affichée depuis laquelle vous pouvez :



CRÉER UN GROUPE DE BLOCS

Saisissez un nom de groupe

Groupe de blocs

Blocs sélectionnés

Complexe

Text Bloc

Complexe_1

Option

Supprimer toutes les conditions des blocs

Annuler Enregistrer dans la bibliothèque Créer

- Nommer votre groupement de blocs
- Visualiser vos blocs sélectionnés
- Supprimer toutes les conditions des blocs
- Enregistrer le groupement dans la bibliothèque
- Créer le groupement
- Annuler la création du groupement

Une fois le groupement créé, il apparaît comme ci-dessus sur la page d'édition de votre scénario. Pour visualiser les blocs de votre groupement, cliquez sur le bouton "agrandir" présent sur votre groupement de blocs.



Ouvrir mon groupement

Pour ouvrir votre groupement de blocs, cliquez dessus. Vous pouvez ainsi visualiser les blocs de votre groupement.

En ouvrant votre groupement de blocs vous pouvez :

- supprimer votre groupement (les blocs ne sont pas supprimés, mais ils sont dissociés)
- éditer votre groupement (la page pop up du groupement apparaît)



4 - LES CONDITIONS

4.1 - EDITER UNE CONDITION

The screenshot shows a table titled 'CONDITIONS' with five columns: 'Bloc de départ', 'Condition', 'Détail de la condition', 'Bloc d'arrivée', and a final column with a trash icon. The table contains five rows of conditions. Row 1: 'ImageInt', 'Images interactives', 'caravane', 'Vidéo', '-'. Row 2: 'ImageInt', 'Reconnaissance vocale', 'Bonjour', 'QU', '-'. Row 3: 'ImageInt', 'Détection de mouvement', a slider, 'Intro', '-'. Row 4: 'ImageInt', 'Clic sur le visage', 'Nez touché', 'Exo', '-'. Row 5: 'ImageInt', 'Délai d'attente dépassé', '120 s', 'Quitter', '-'. Row 6: 'ImageInt', 'Sélectionner...', 'Sélectionner une condition pour créer un nouveau lien logique'. A teal 'Enregistrer' button is at the bottom right. Numbered callouts 1-9 point to various elements: 1 (trash icon), 2 (Bloc de départ), 3 (Condition), 4 (Détail de la condition), 5 (Bloc d'arrivée), 6 (trash icon), 7 (Bloc de départ), 8 (Condition), and 9 (Enregistrer button).

Bloc de départ	Condition	Détail de la condition	Bloc d'arrivée	
ImageInt	Images interactives	caravane	Vidéo	-
ImageInt	Reconnaissance vocale	Bonjour	QU	-
ImageInt	Détection de mouvement	<input type="checkbox"/>	Intro	-
ImageInt	Clic sur le visage	Nez touché	Exo	-
ImageInt	Délai d'attente dépassé	120 s	Quitter	-
ImageInt	Sélectionner...	Sélectionner une condition pour créer un nouveau lien logique		

- 1 Supprime toutes les conditions liées à ce bloc. Une pop up de confirmation apparaît.
- 2 Le bloc de départ de votre condition.
- 3 La condition que vous avez sélectionnée.
- 4 Les paramètres spécifique liés à chaque condition.
- 5 Le bloc d'arrivé une fois la condition remplie.
- 6 Le bouton de suppression de la condition
- 7 Une fois la première condition créée, une condition délai est «ajoutée» automatiquement.
- 8 Vous pouvez aussi depuis cette pop up créer d'autres conditions au départ de ce bloc ici.
- 9 Enregistre et ferme la pop up d'édition de(s) condition(s).

Liste des conditions

Réponse

[Options de réponses]

Si la condition relie un bloc « Question » à un autre bloc, la suite du scénario est conditionnée par la [réponse attendue].

Reconnaissance vocale

[Texte attendu]

Le [texte attendu] correspond au texte que devra prononcer l'utilisateur/ que devra entendre Buddy pour passer au bloc suivant.

Image interactive

[Image(s) cliquable(s)]

Une ou plusieurs images interactives peuvent être paramétrées. La condition correspond au clic sur l'une ou l'autre des images interactives. Une seule image interactive peut être associée à un bloc d'arrivée.

Clic sur le visage

[Zone du visage touchée]

Correspond à la zone du visage du robot qui va être touchée par l'utilisateur : Nez touché / Œil droit touché / Œil gauche touché/ Bouche touchée. L'utilisateur définit une zone touchée et un bloc d'arrivée.

Détection de bruit

[Curseur]

Le passage d'un bloc à l'autre est conditionné par de la détection de bruit. Vous devez définir un seuil de détection. Plus le seuil est élevé, plus la détection est sensible.

Capteur de caresse

[Capteur touché]

Le passage d'un bloc à l'autre est conditionné par l'activation d'un capteur de caresse. Vous devez définir lequel parmi la liste des capteurs de Buddy : Epaule droite/ Epaule gauche/ Torse/ Tête droite/ Tête milieu/ Tête gauche

Détection de mouvement [Curseur]

Le passage d'un bloc à l'autre est conditionné par de la détection de mouvement. Vous devez définir un seuil de détection. Plus le seuil est élevé, plus la détection est sensible.

Détection de personne [Détection de squelette]

Le passage d'un bloc à l'autre est conditionné par de la détection de personne/ de squelette. Attention, il ne s'agit pas de reconnaissance faciale. Le robot est capable d'identifier si une personne est présente en face de lui ou non.

Clic sur le bouton suivant [Bouton cliqué ou non]

Le passage d'un bloc à l'autre est conditionné par un clic sur le bouton « Suivant » affiché dans le scénario sur le robot.

Suivant

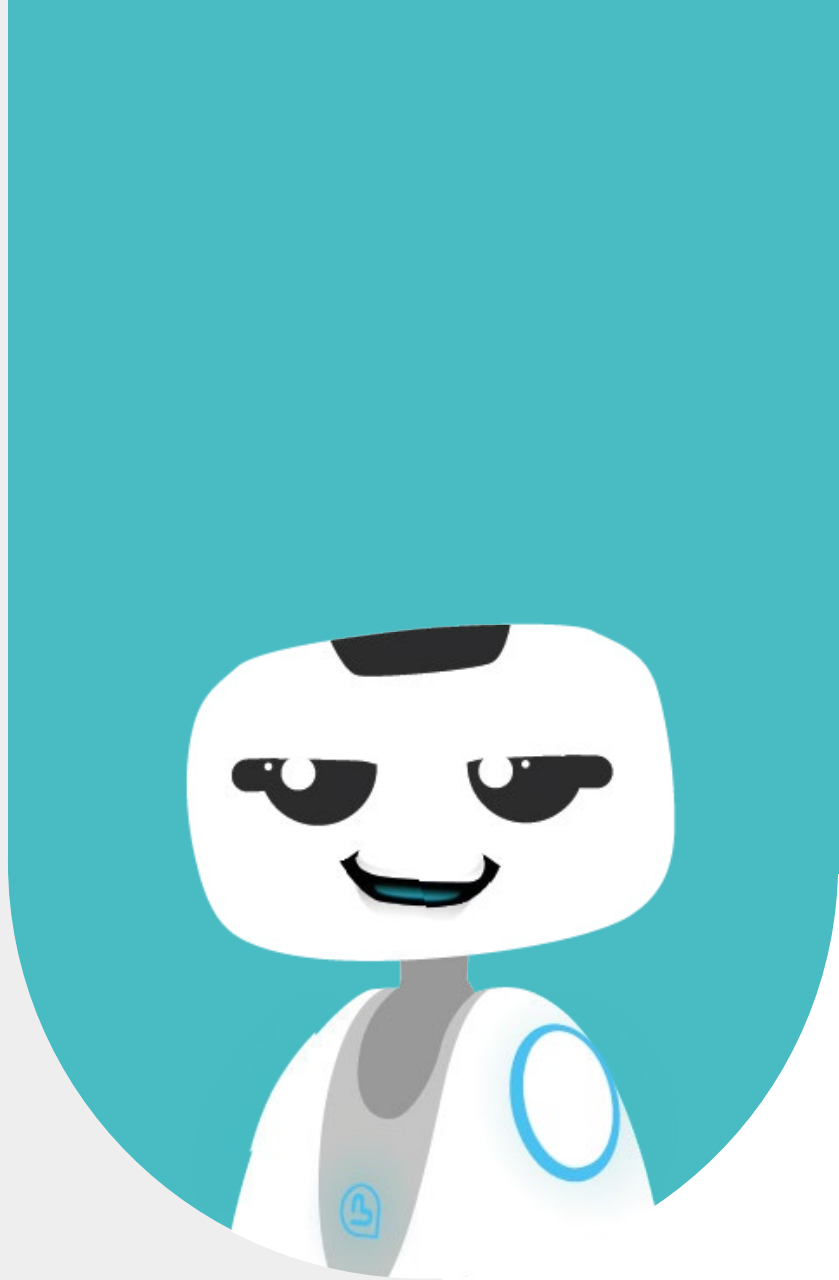
Le passage d'un bloc relié à un autre par cette condition est automatique dès que l'action est terminée, sans condition.

Délai d'attente dépassé [Temps en seconde]

Cette condition est paramétrée par défaut en plus de toutes les autres conditions. Si le robot ne détecte aucune activité entre 2 blocs lorsqu'il est en attente d'une action de la part de l'utilisateur, le scénario se ferme automatiquement au bout du time out. Cette condition est inhibée par défaut par la condition « Suivant ».

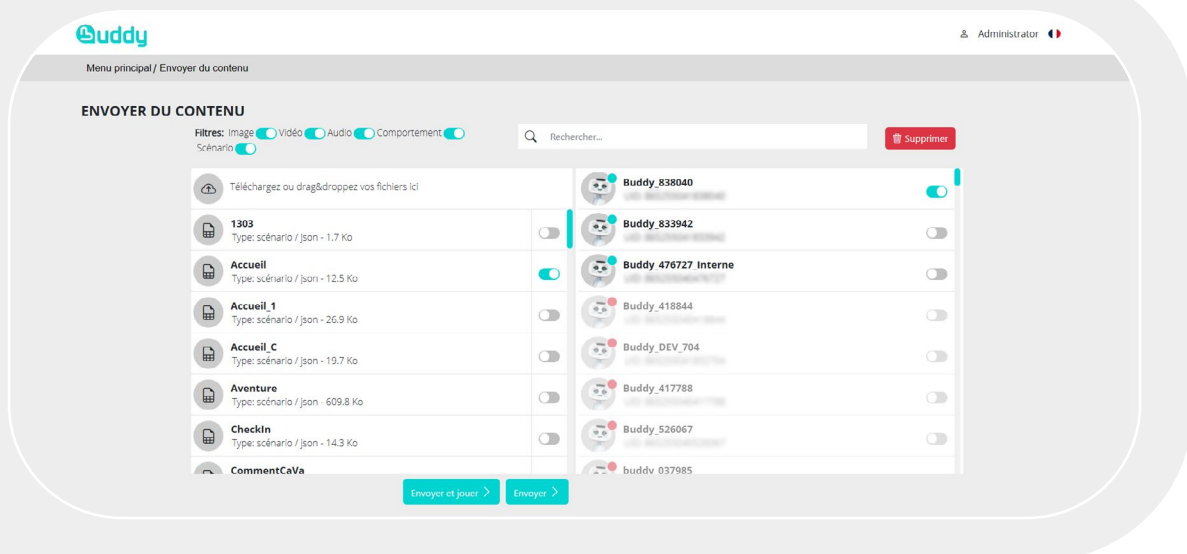
Conditions spécifiques

Condition Réponse: Nécessite qu'un bloc « Question » précède cette condition. Les options de réponses sont paramétrées dans le bloc « Question ». La condition « Réponse » s'indexe sur les questions paramétrées dans le bloc. S'il existe plusieurs options de réponse, plusieurs conditions peuvent être créées depuis un même bloc « Question ». Pour relier votre bloc « Question » à un autre bloc, vous devez sélectionner une réponse et l'associer à un autre bloc d'arrivée. Le même fonctionnement s'applique pour les conditions « Image interactive » et « Clic sur le menu »



5 - ENVOYER UN SCÉNARIO

5.1 - ENVOI D'UN SCÉNARIO




- Vous pouvez envoyer un scénario sur votre robot depuis l'onglet "Envoyer du contenu" ou depuis la page d'édition de votre scénario en cliquant sur "Envoyer"
- Si vous envoyez un scénario depuis sa page d'édition, le scénario est pré sélectionné par défaut dans la colonne de gauche "contenus"
- Vos robots enregistrés sur votre compte utilisateur sont affichés dans la colonne de droite
- Pour envoyer un contenu, vous devez sélectionner un contenu et un ou plusieurs robots
- Vous pouvez envoyer plusieurs contenus en même temps sur un ou plusieurs robots
- Si votre robot n'apparaît pas sur l'onglet de droite, ouvrez l'application [Buddy Player] et cliquez sur le bouton "réinitialiser" dans les paramètres.

Télécharger un fichier en local depuis votre ordinateur



Supprimer un contenu ou un robot

 Supprimer

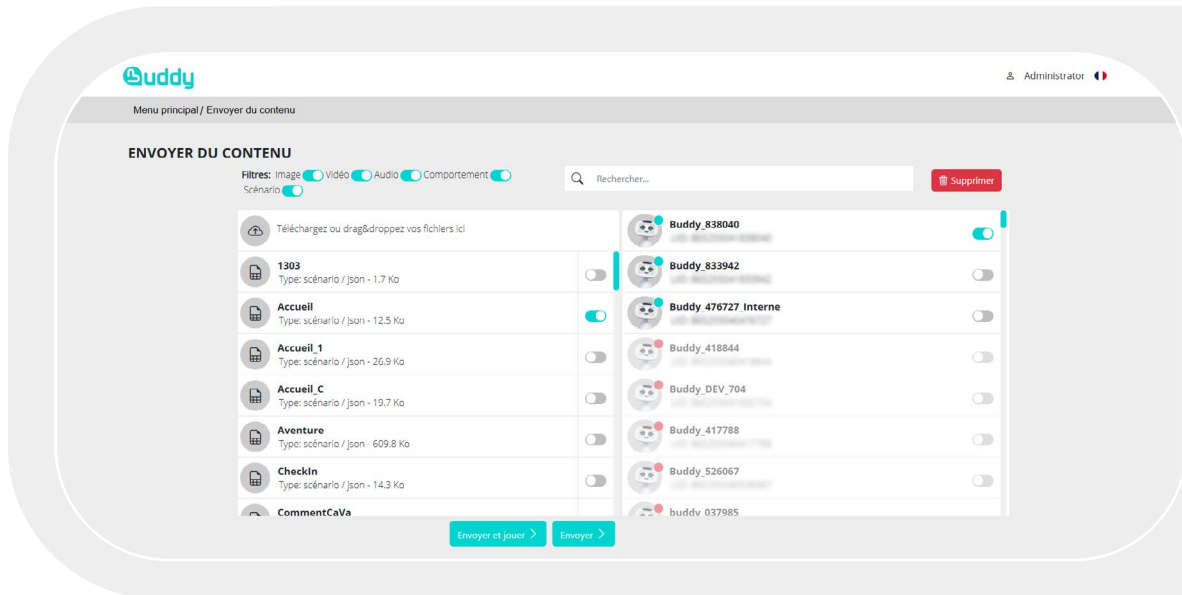
Envoyer et jouer le scénario instantanément sur un ou plusieurs robots



Envoyer un scénario et l'enregistrer sur le Player de votre robot



5.2 - ETAT DES ROBOTS



- Si un Buddy est sélectionné, le toggle du Buddy est affiché en bleu
- Les Buddy allumés et connectés à internet sont affichés en bleu
- Les Buddy éteints ou non connectés à internet sont affichés en rouge
- Si un Buddy allumé et connecté à internet est sélectionné, les boutons « Envoyer et jouer » et « Envoyer » sont cliquables
- Si un Buddy est éteint ou non connecté à internet il ne peut pas être sélectionné.

5.3 - OPTIONS D'ENVOI

- Si l'utilisateur clique sur le bouton « Envoyer et jouer », le scénario est enregistré sur BuddyPlayer et joué sur Buddy
- Si l'utilisateur clique sur le bouton « Envoyer », le scénario est enregistré sur BuddyPlayer mais il n'est pas joué.



6 - NOUS CONTACTER



6.1 - INFORMATIONS DE CONTACT

Si vous souhaitez nous contacter pour plus d'informations, référez-vous aux adresses suivantes.

SUPPORT
service-client@buddytherobot.com

Informations générales
info@bluefrogrobotics.com