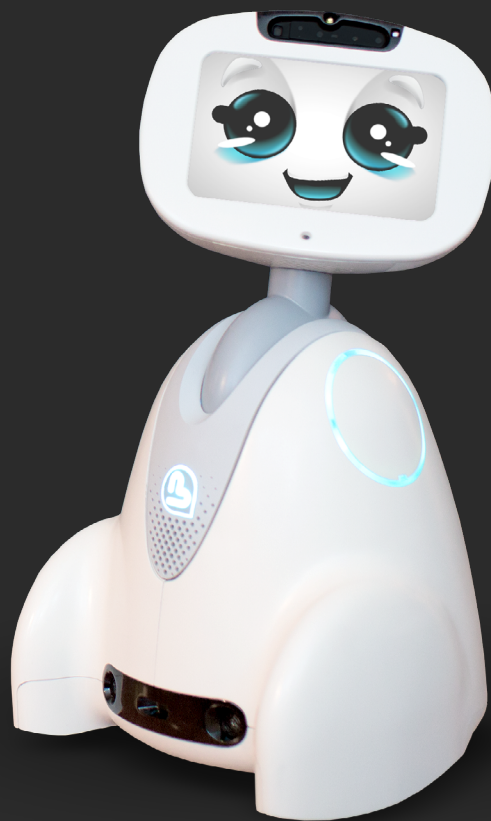
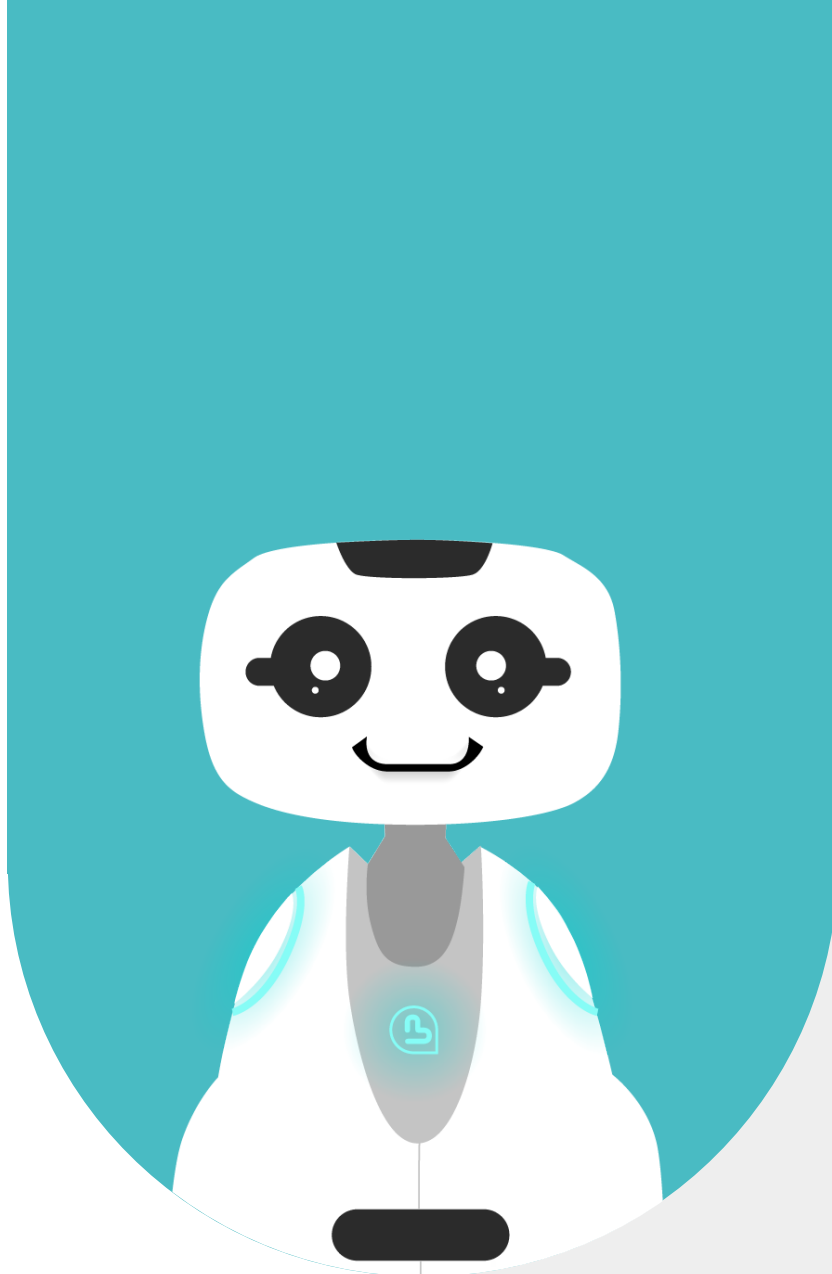


Freeze Dance

Guide Utilisateur V1.01

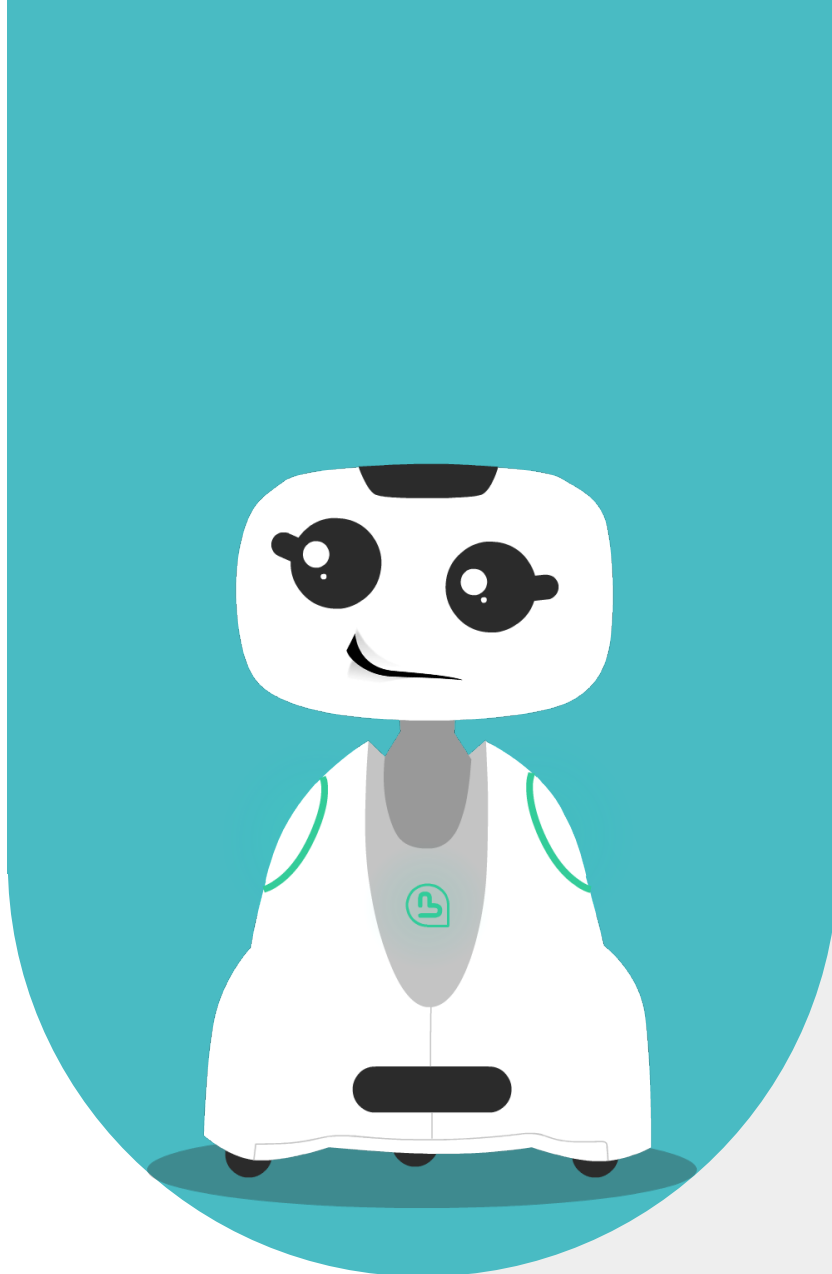


Buddy[®]
The Emotional Robot



1 - SOMMAIRE

1	SOMMAIRE	2
2	A PROPOS	4
2.1	A PROPOS DE BUDDY	5
2.2	A PROPOS DE FREEZE DANCE	5
3	PRESENTATION GENERALE	6
3.1	FONCTIONNEMENT	7
3.2	CAS D'USAGE	7
3.3	AVANTAGES DE L'APPLICATION	7
4	COMMENT JOUER	8
4.1	LANCEMENT DE L'APPLICATION	9
4.2	LANCEMENT DU JEU	9
4.3	COMMENT GAGNER DES POINTS	9
4.4	COMMENT PERDRE DES POINTS	10
4.5	LA DANSE DE BUDDY	10
4.6	FIN DU JEU	11
4.7	ENREGISTRER SON SCORE	11
4.8	SCORES ET CLASSEMENTS	11
5	BOUTONS SPECIFIQUES	12
5.1	REJOUER	13
5.2	SUPPRIMER UN SCORE	13
6	NOUS CONTACTER	14
6.1	INFORMATION DE CONTACT	15



2 - A PROPOS



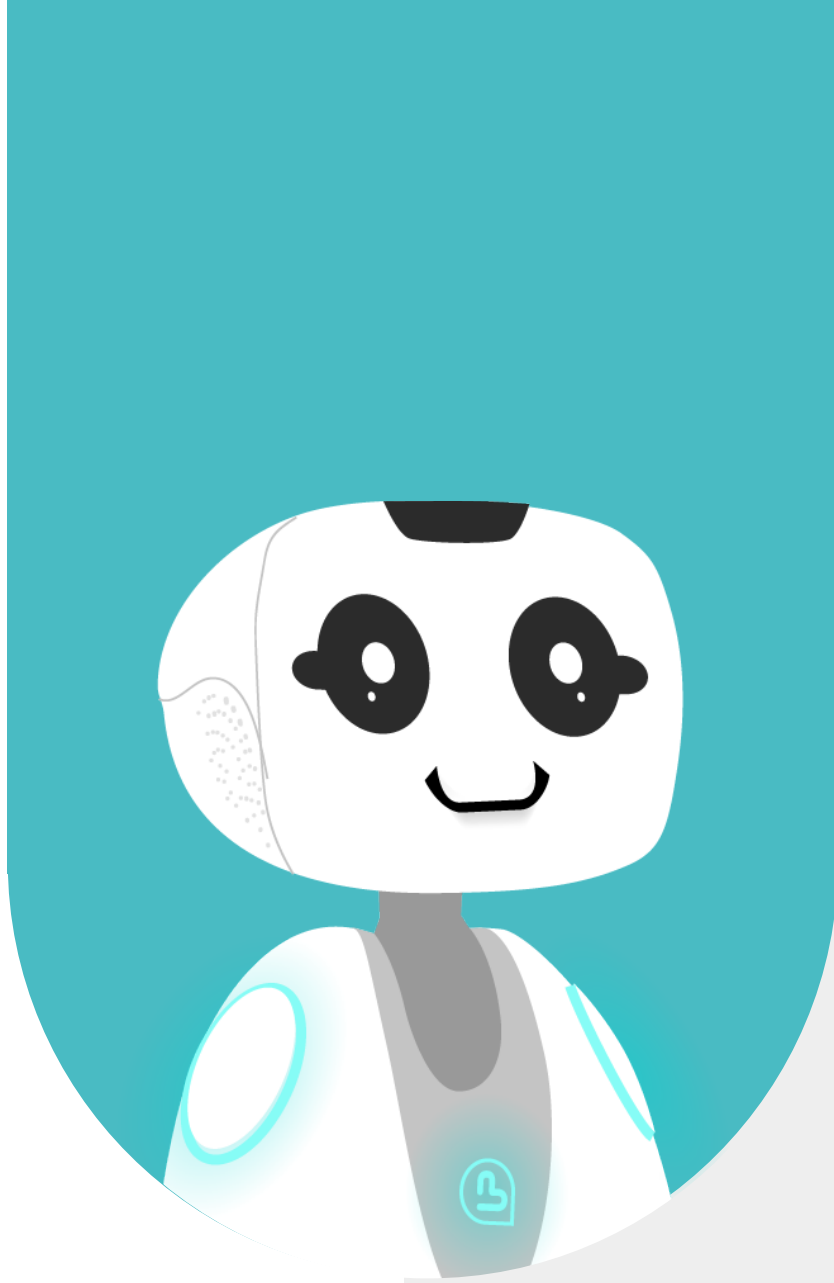
2.1 - A PROPOS DE BUDDY

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 FREEZE DANCE

Freeze Dance est une application de danse qui encourage les enfants à se dépenser en musique. Elle permet de stimuler et d'exercer la motricité de l'utilisateur.

Buddy joue de la musique et le joueur doit danser devant Buddy pour marquer un maximum de points. Les scores sont enregistrés, et les utilisateurs peuvent se lancer des défis entre eux !



3 - PRESENTATION GENERALE

3.1 - FONCTIONNEMENT

Le ou les utilisateurs doivent se positionner en face de Buddy pour qu'il les détecte grâce à sa caméra. Buddy ne filme pas et n'enregistre pas les joueurs. Lorsque Buddy lance la musique, le ou les joueurs doivent danser ou bouger devant lui. Lorsque la musique s'arrête, les joueurs doivent rester immobiles, sinon ils perdent

des points ! Attention, Buddy peut bouger lui aussi, les joueurs doivent se déplacer pour rester toujours en face du robot. A la fin de la partie, les joueurs peuvent donner leur nom ou leur pseudo et enregistrer leurs scores. Les joueurs ont accès au classement, ils peuvent donc se lancer des défis entre eux et jouer à plusieurs.

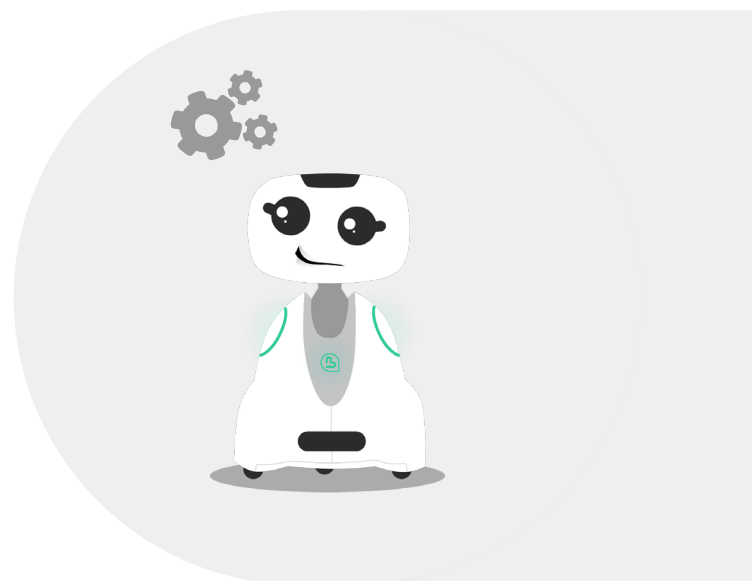
3.2 - CAS D'USAGE

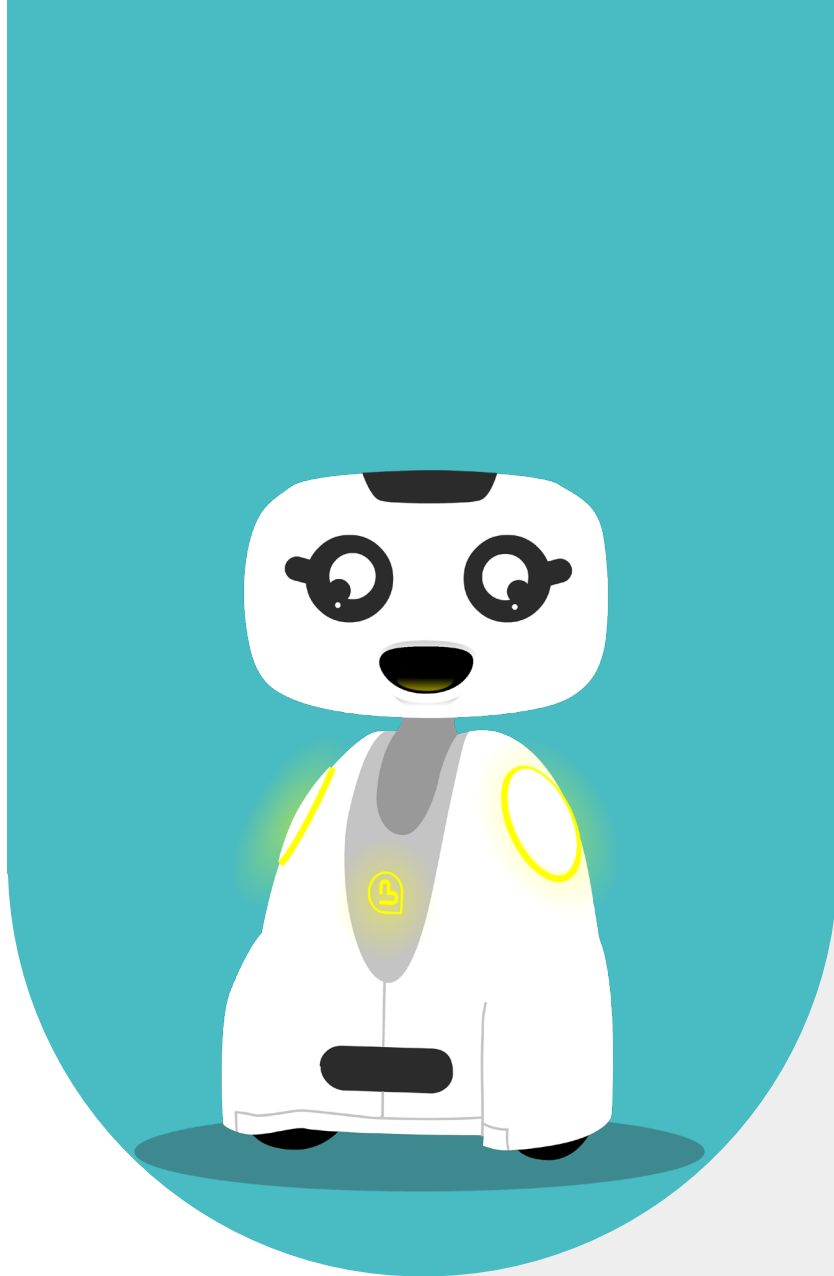
L'application Freeze Dance peut être utilisée pour réveiller les articulations des enfants en début de journée, dans le cadre d'une activité de gymnastique pour stimuler la motricité des élèves, pour se défouler, pour créer une activité de cohésion entre élèves ou tout simplement pour se détendre et pour jouer !

3.3 - AVANTAGES DE L'APPLICATION

Cette application présente plusieurs avantages :

- Elle permet de stimuler les articulations et la motricité des enfants
- Elle permet de travailler la synchronisation et coordination des mouvements
- Elle permet de travailler l'attention des élèves
- Elle permet de provoquer un moment de détente dans la journée





4 - COMMENT JOUER

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 «Freeze Dance».

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 - LANCEMENT DU JEU

Dès le lancement de l'application, Buddy demande au joueur de se positionner en face de lui. Puis, Buddy diffuse une musique de son répertoire de manière aléatoire. Plusieurs joueurs peuvent danser ensemble devant Buddy. Ils joueront en tant qu'équipe car Buddy ne distingue pas les personnes !



4.3 - COMMENT GAGNER DES POINTS

La jauge affichée à gauche de l'écran augmente si Buddy détecte des mouvements et diminue dans le cas inverse. Pour faire monter la jauge, le joueur doit effectuer le plus de mouvements possible en face de la caméra. Plus la jauge est haute, plus le score de l'utilisateur est élevé.

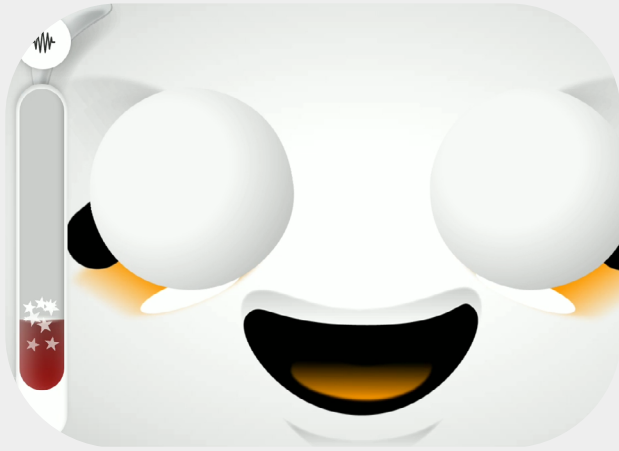


4.4 - COMMENT PERDRE DES POINTS

Lorsque l'icône «pause» est affichée, cela indique que le joueur doit rester immobile. S'il bouge, il perd des points, et la jauge diminue. Un indicateur sonore indique au joueur lorsque son score diminue.



4.5 - LA DANSE DE BUDDY

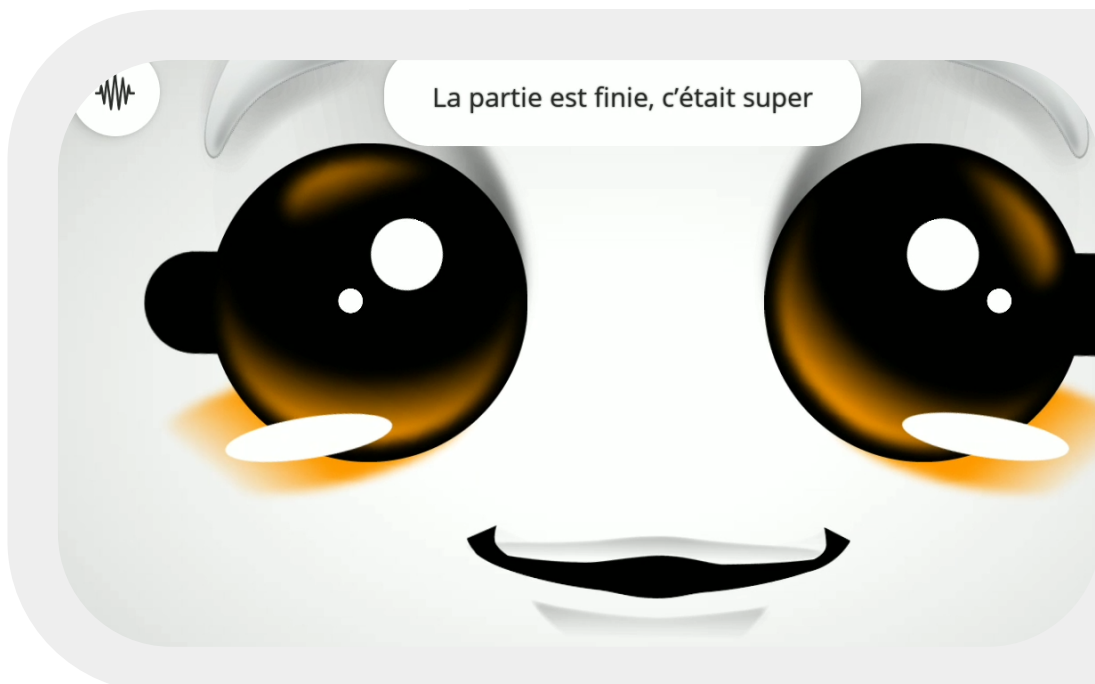


Pour augmenter le niveau de difficulté et stimuler au maximum les joueurs, Buddy peut bouger au cours du jeu. Lorsque Buddy bouge, le joueur doit se repositionner le plus vite possible en face de la caméra du robot pour continuer à faire monter la jauge.

Astuce : Avant de bouger Buddy rigole, soyez vigilant !.

4.6 - FIN DU JEU

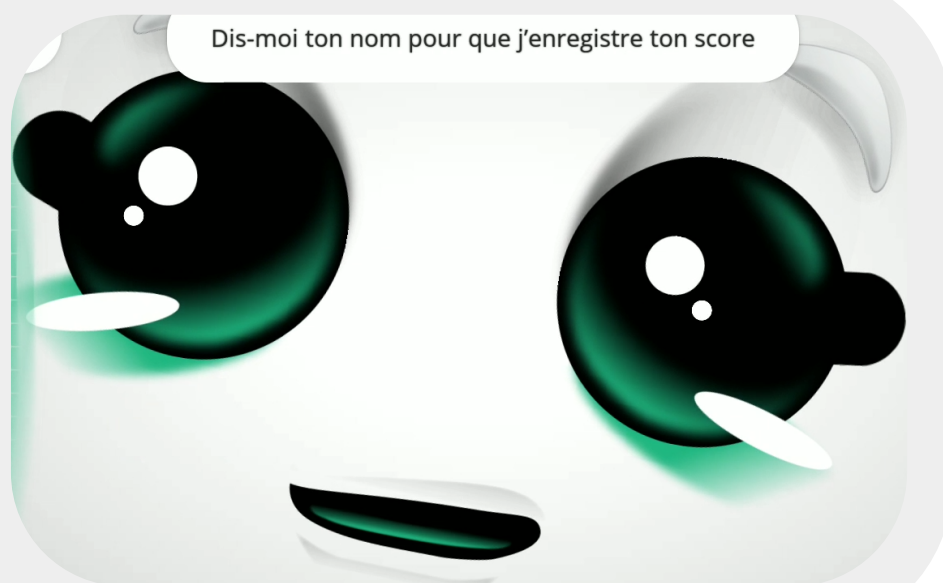
A la fin de la partie, la musique s'arrête et la jauge disparaît. Buddy annonce la fin de la partie et affiche la page suivante.



4.7 - ENREGISTRER SON SCORE

Afin d'enregistrer votre score, Buddy vous demande votre prénom et se met en mode écoute. L'utilisateur donne son nom en commande vocale.

Si la commande vocale n'est pas disponible (ex : pas de connexion internet) ou que le joueur ne répond pas à Buddy, Buddy lui attribue un pseudo.

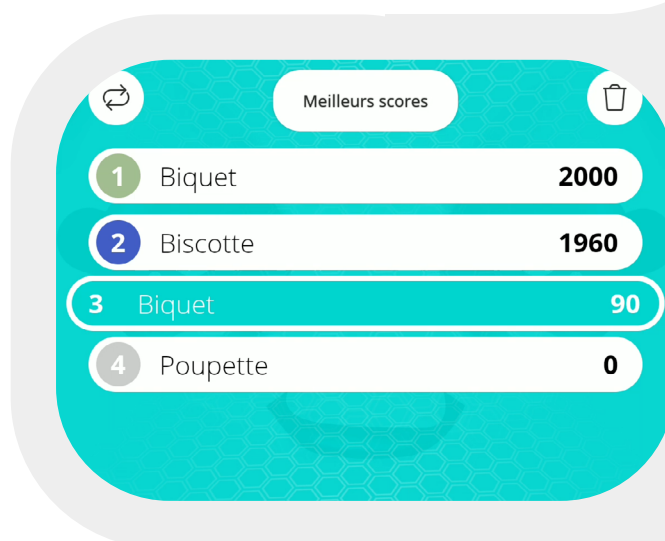


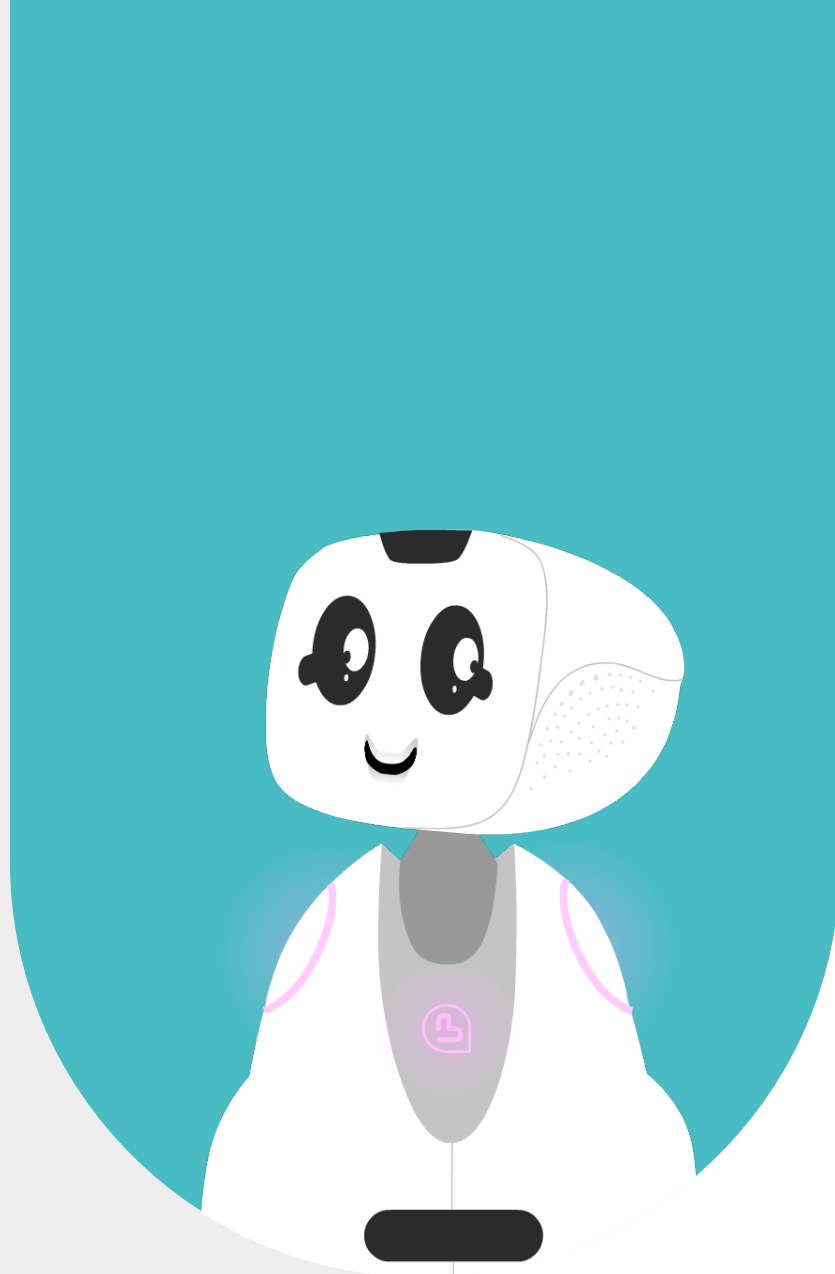
4.8 - SCORES ET CLASSEMENTS

Lorsque Buddy a enregistré le score du joueur, il l'affiche en bleu dans un classement.

Le joueur ayant obtenu le meilleur score est affiché en haut du classement.

Les scores sont conservés entre 2 redémarrages de l'application.

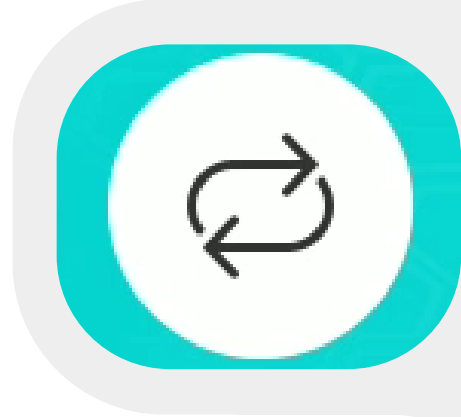




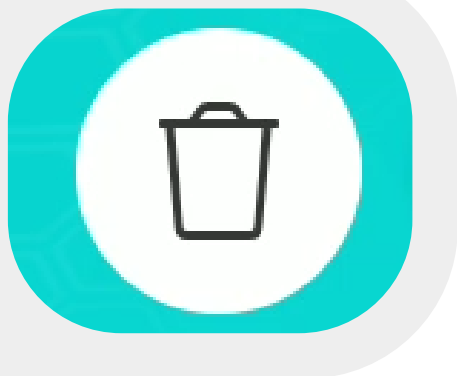
5 - BOUTONS SPECIFIQUES

5.1 - REJOUER

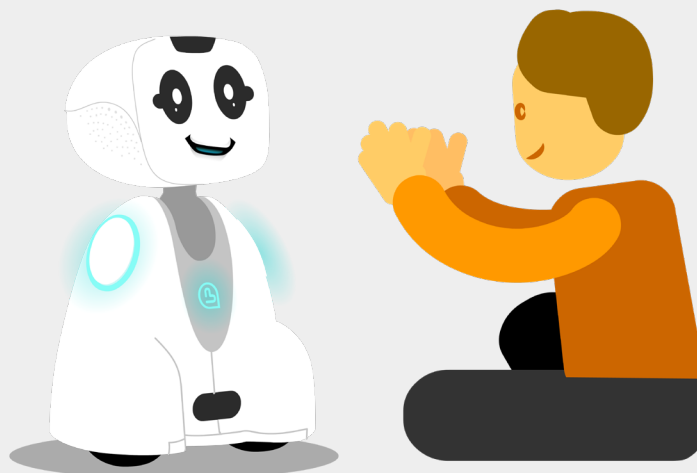
Un bouton composé de 2 flèches circulaires est affiché sur la page du classement. Ce bouton se situe en haut à gauche de l'écran, à côté du bouton qui conduit au menu BuddyCore. Ce bouton «Rejouer» permet de relancer une partie.

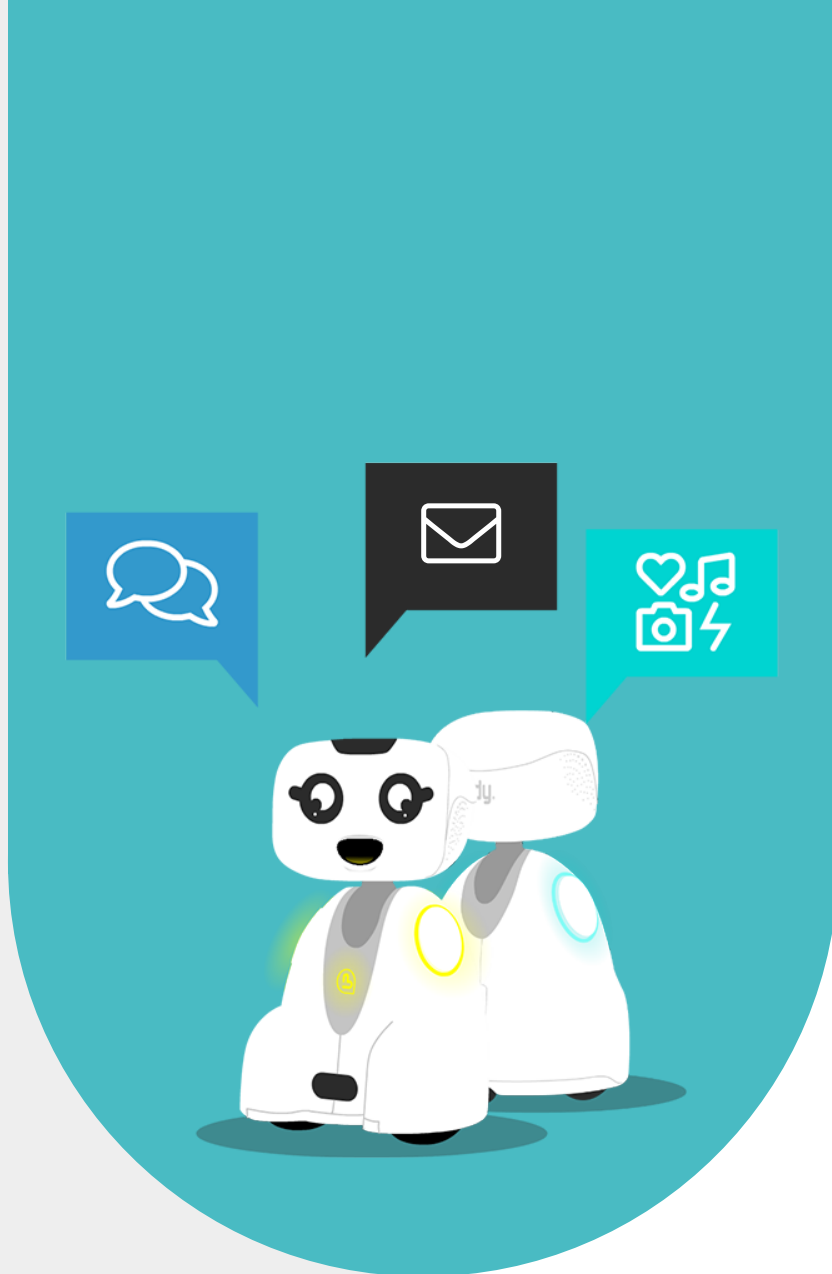


5.2 - SUPPRIMER LES SCORES



Le bouton qui représente une poubelle sur la page du classement permet d'effacer les scores enregistrés. Une demande de confirmation apparaît avant la suppression des scores. L'utilisateur peut confirmer la suppression des scores vocalement ou tactilement.





7 - NOUS CONTACTER



7.1 - INFORMATION DE CONTACT

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

SUPPORT
support@bluefrogrobotics.com

Informations générales
info@bluefrogrobotics.com