**Sadness emotion**

Program sadness\_withchoice.crg ma jednoduchu strukturu. Robotovi sa nastavi tuhost klbov na maximum a po tom sa postavi. V tomto momente si robot verbalne vyziada hlasovy signal (“Choose which sound you want“), ktorym si uzivatel zvoli zvukovy subor (“one” , “two” , “three” , “four”) alebo moznost “five” , po ktorej si robot sadne a ukonci sa program. Po vybrati vhodneho zvukoveho suboru si nao vyziada jeden zo styroch moznych pohybov(“Choose which pose you want“). Pre vybratie opat pouzite hesla “one”, “two” ... Po zvoleni pohybu nao vykona pohyb v kombinacii so zvolenym zvukom a nasledne zaujme poziciu Init ( Inicializacna poloha, z ktorej vie nao spravit v podstate cokolvek). Cely program sa nasledne vracia k prvemu kroku, a to vyberu zvukovej stopy.

V programe sadness je na vyber dokopy 16 moznosti prejavu emocie, ktore su stupnovane od zialu az po, povedzme, zurivy narek. Vhodnym vyberom verbalnej a neverbalnej casti tak vznikaju rozne odtiene smutku.

V programe sme pouzili “box” Choice, ktory rozpoznava hlasove signaly na zaklade predom urcenej kniznice. Tuto moznost sme uprednostnili pred senzorom “Tactile head”, pretoze po jeho pouziti dochadza k zacykleniu zvukovych stop a tak sa v jeden moment prehravaj aj vsetky stopy zaroven. Je to sposobene tym ze script pre tactile head vyhodnocuje stlacenie senzoru na hlave ako “1” alebo true, ktoru si ale potom nechava pocas celeho priebehu skriptu, a teda moze nastat moznost ze takuto hodnotu nadobne zaroven viac vetiev. Box choice na druhej strane vyhodnocuje hlasovy signal ako konkretnu “string” hodnotu a po opakovanom zacykleni si vyziada vzdy novu. Zaporom tejto volby je ale troche slabsia naova schopnost rozpoznat hlas, a tak je potrebne vzdy svoju volbu vyslovit zretelne. Taktiez odporucam najprv si vypocut konkretny hlasovy signal povedat “Naa” pomocou moznosti “prehrat” vnutri boxu Choice a potom sa pokusit zvuk napodobnit. Hlasovy pokyn robotovi mozte dat az po tom, ako ukonci svoju verbalnu cast a pipnutim vas upozorni na to, ze ocakava prikaz. Ak rozpoznal prikaz, led-diody na ociach mu zasvieta na slabo zeleno a ak ho aj spravne priradi ku konkretnej moznosti, rozsvietia sa na syto-zeleno. V opacnom pripade zablikaju cervene diody.