

# Application de Compagnon virtuel sur smartphone

Soutenance finale

**Étudiants :** Mathis Ruffieux et Néréïs Dugaleix

**Encadrante :** Mme. Lydie du Bousquet

**Tuteur :** Mr. Damien Pellier

# SOMMAIRE

- I) Introduction
- II) Choix techniques
- III) Maquettage
- IV) Démonstration de l'application
- V) Fonctionnement des scénarios
- VI) Conclusion

# INTRODUCTION

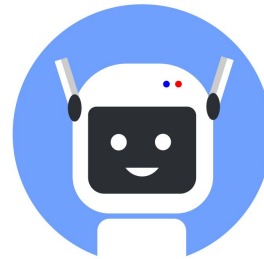
JAPON ( Université de Kobe )

**Mei Chan**



FRANCE ( Université de Grenoble )

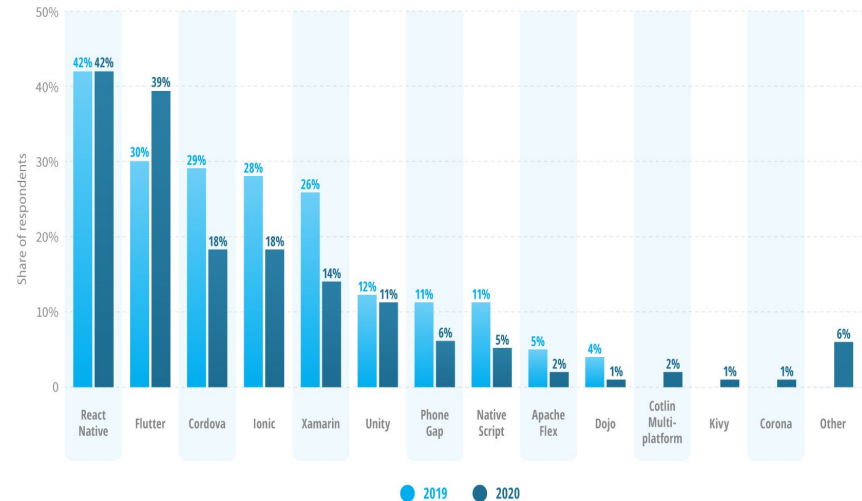
**Bob**



# CHOIX TECHNIQUES



**Cross-platform mobile frameworks used by software developers worldwide in 2019 and 2020**

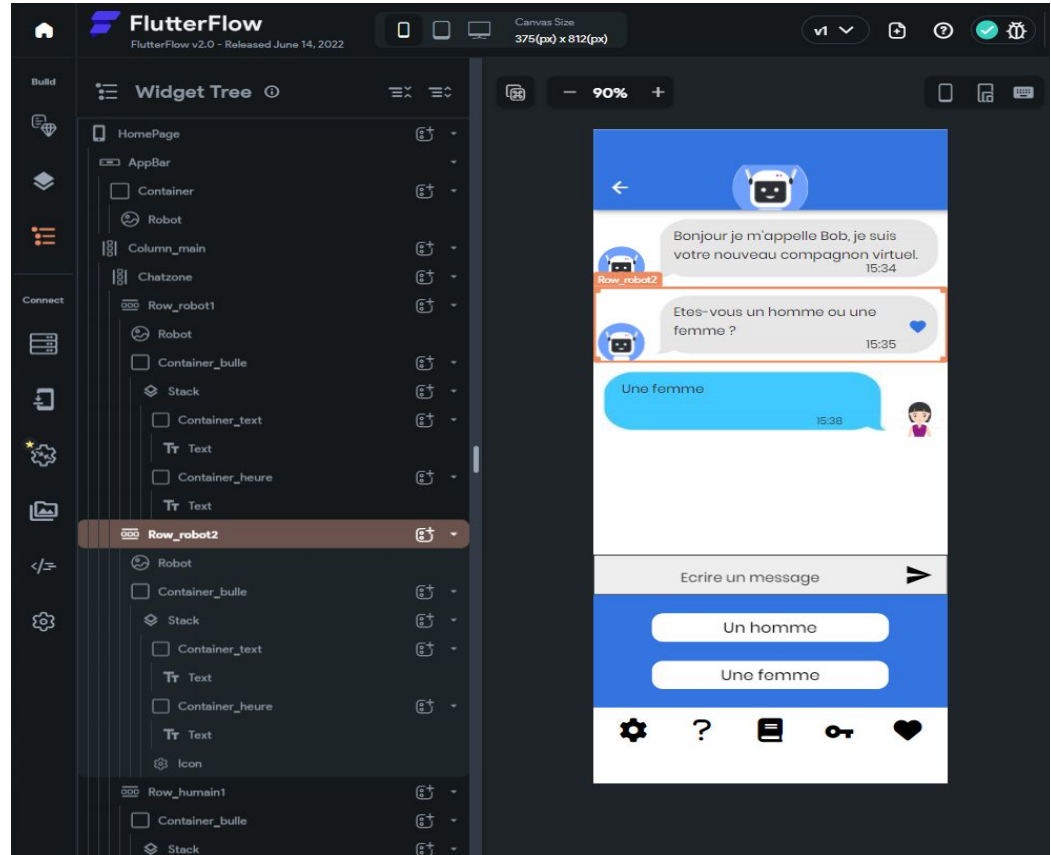


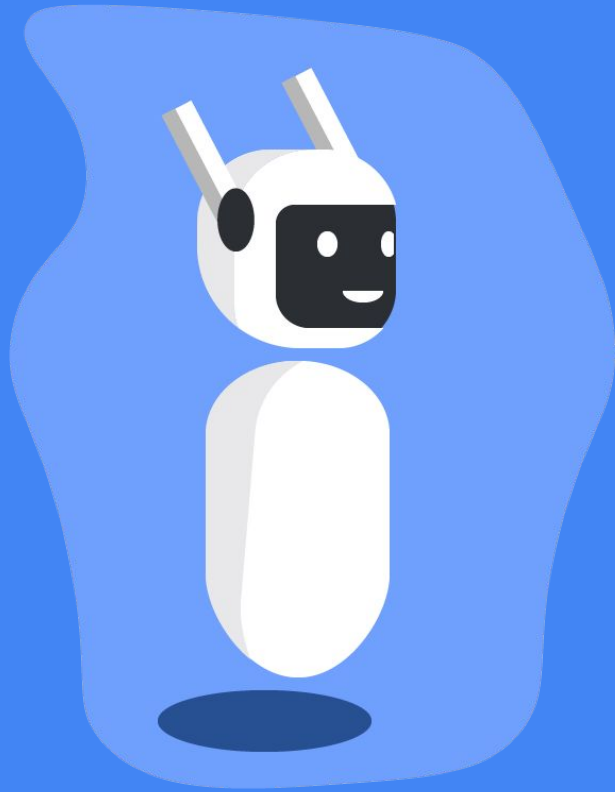
Source: Statista 2020

# MAQUETTAGE



- Découvrir le fonctionnement des Widgets
- Réalisation d'une maquette haute fidélité en Flutter

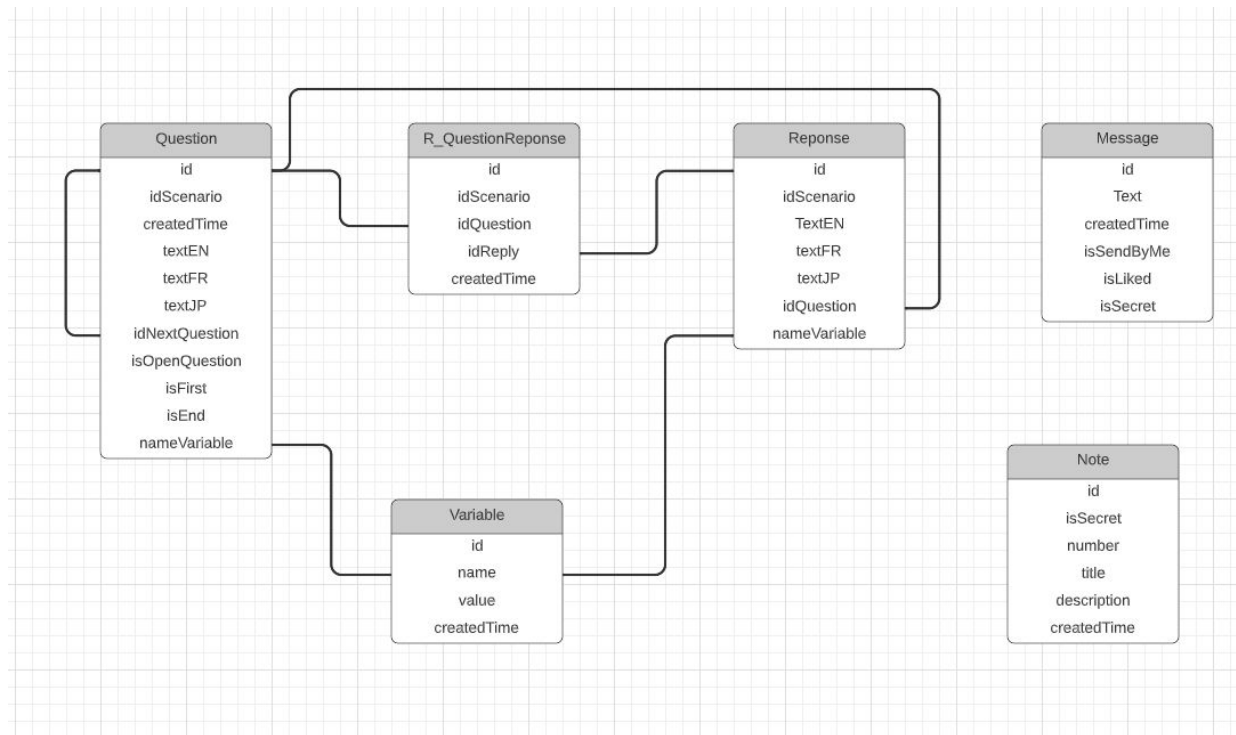




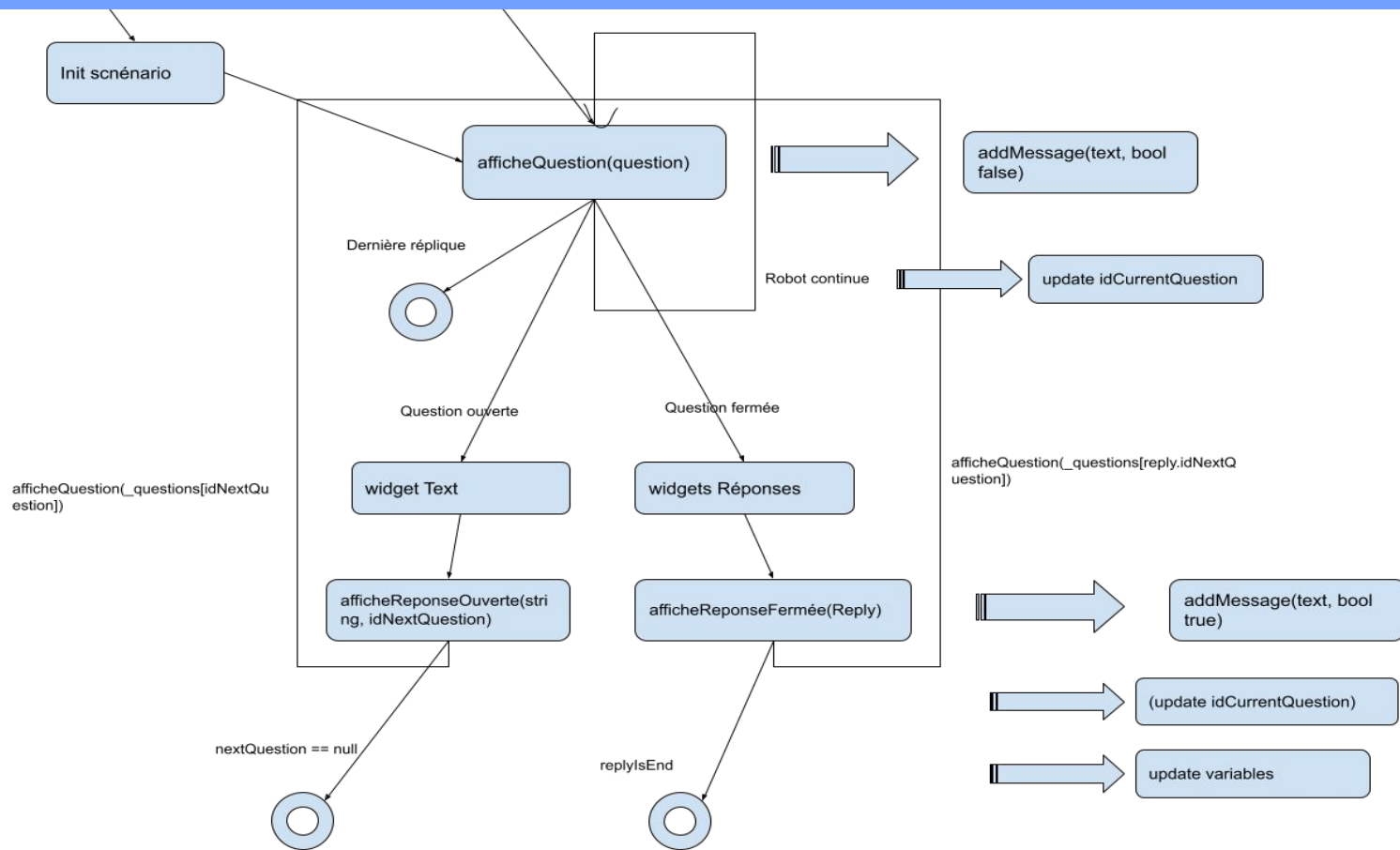
# DÉMONSTRATION DE L'APPLICATION

# FONCTIONNEMENT DES SCENARIOS

## Les dialogues



# FONCTIONNEMENT DES SCENARIOS





# FONCTIONNEMENT DES SCENARIOS

## Lire et écrire des variables avec les scénarios

Créer une variable après la question posée

Puis remplace '%%' par la variable

Exemple :

"nameVariable": "favoriteFruit"

Moi aussi j'aime les %%favoriteFruit !

Exemple d'objets "Question" dans le fichier Json

```
{
  "id": 2,
  "idScenario": 1,
  "textEN": "How should I call you?",
  "textFR": "Comment dois-je vous appeler ?",
  "textJP": "どう呼べばいいの？",
  "idNextQuestion": 6,
  "isOpenQuestion": 1,
  "nameVariable": "name"
},
```

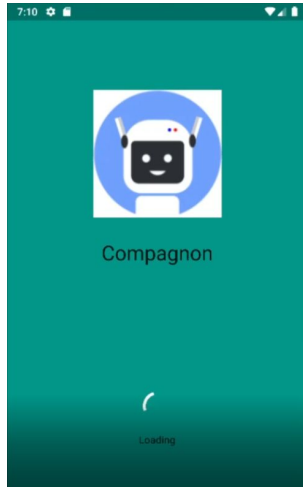
```
{
  "id": 6,
  "idScenario": 1,
  "textEN": "Nice to meet you %%name !",
  "textFR": "Heureux de vous rencontrer %%name !",
  "textJP": "はじめまして %%name ",
  "idNextQuestion": 9
},
```

# FONCTIONNEMENT DES SCENARIOS

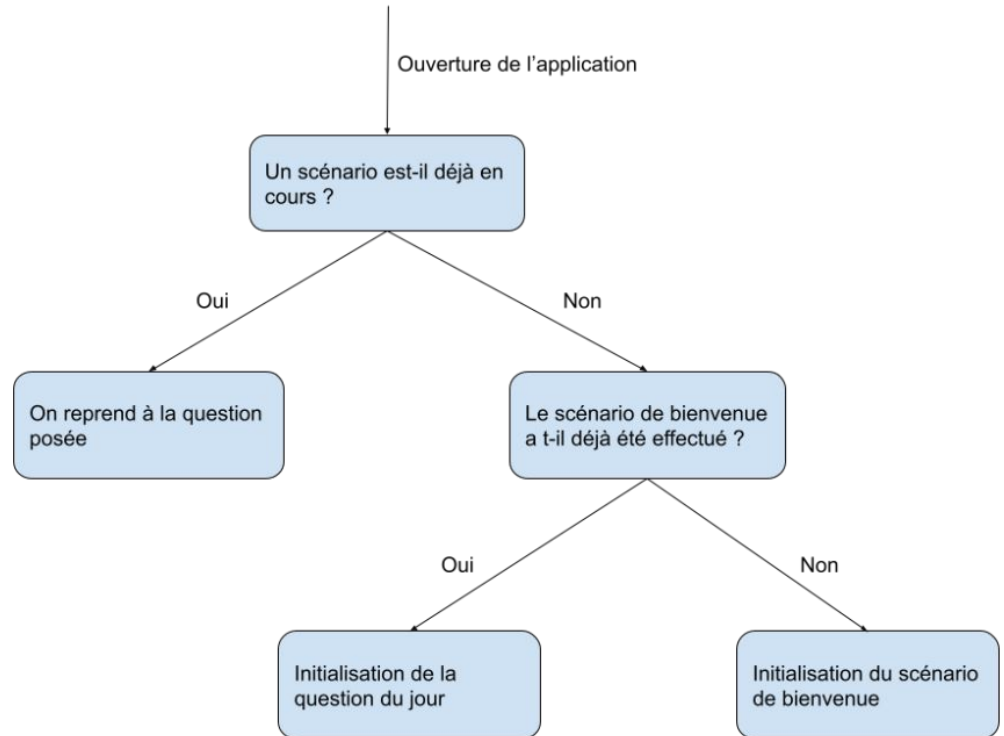
## Scénario d'introduction



Bonjour je suis Bob, votre nouveau compagnon virtuel :-)

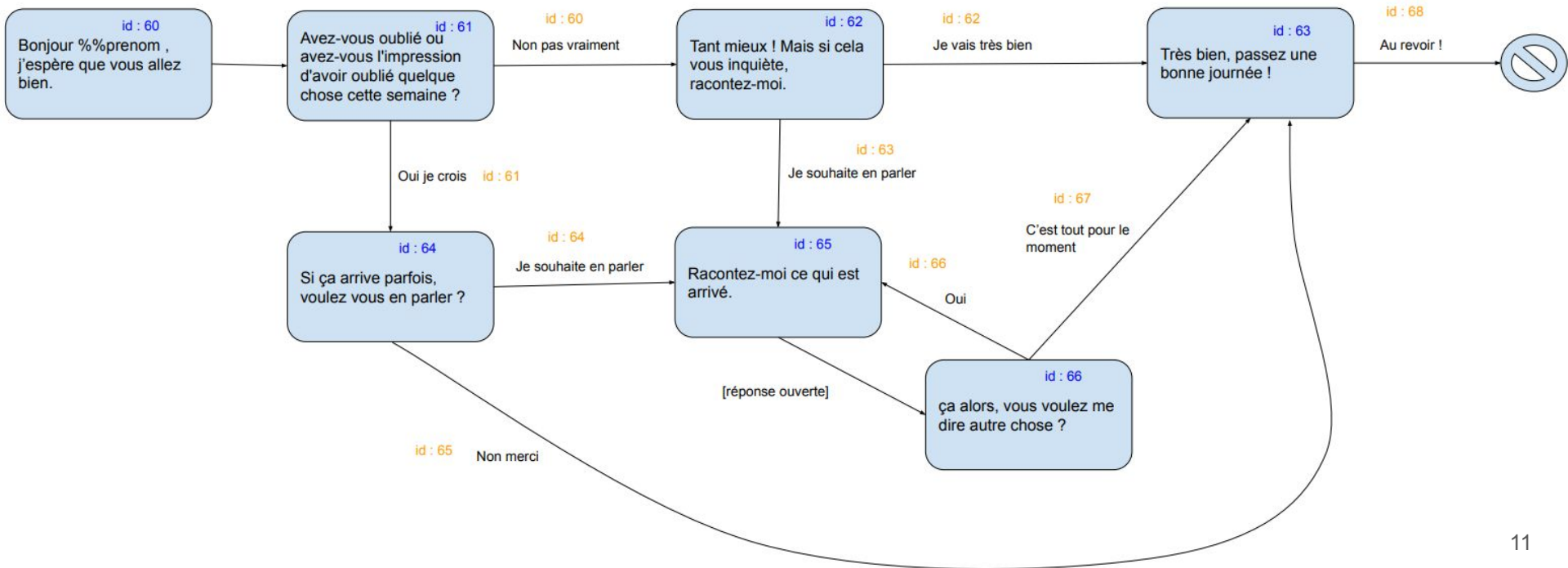


Pendant l'écran de chargement (SplashScreen)



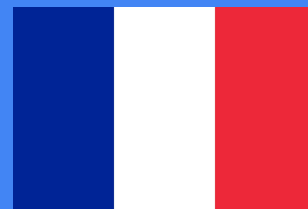
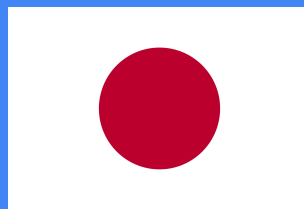
# FONCTIONNEMENT DES SCENARIOS

## Exemple de scénario quotidien





# CONCLUSION



## POUR ALLER PLUS LOIN

- Traduction en japonais.
- Ajout de dialogues personnalisés
- Ajout d'un score émotif en fonction des réponses

Analyse syntaxique des réponses ouvertes

- Tester l'application avec des personnes âgées