**Reconnaissance du sentiment d’un message (s’il y a un sentiment de colère, de bonheur, de curiosité, de peur, etc…).**

Le logiciel marchera comme ci-dessous :

* L’utilisateur écrit un message de 10 à 15 mots maximum en entrée (peu évoluer selon l’avancé du projet)
* Le logiciel va déterminer l’émotion perçue dans cette phrase grâce à l’apprentissage d’une liste de mots et d’expression classifiés par émotions (<http://www.seliberer.fr/le-vocabulaire-des-emotions-et-sentiments/> , <http://www.voie-de-l-ecoute.com/DOC_SAVOIR/34.pdf> , et d’autres en recherche).
* Le logiciel ressortira l’émotion qu’il aura trouvée, avec si besoin, les différentes statistiques (pourcentage de chaque émotion perçue).

Le résultat sera bon si l’utilisateur retrouve l’émotion qu’il a voulu transmettre dans son message.

**Bonus de fonctionnement (si temps nécessaire) (analyse à approfondir):**

Apprentissage en temps réel. Si le résultat est erroné, l’utilisateur pourra associer un bout de la phrase à l’émotion correcte. Celui-ci sera sauvegardé dans la table d’apprentissage du logiciel.

**Réussite du projet :**

Le projet sera considéré comme réussi si l’émotion trouvée correspond avec le texte traité. Pour cela il faudra regarder si certains mots ou expressions caractérisent bien l’émotion trouvée (comme des synonymes). Le logiciel ne géra pas la tonalité d’un texte, il y aura donc des ambiguïtés dans certain cas, c’est pour cela qu’il faudra regarder le texte en lui-même.

Pour tester, une liste de phrase par émotion devra être trouvée pour tester le bon fonctionnement. Et ainsi voir s’il y a correspondance entre le résultat et l’émotion de la phrase.

Le logiciel final ne sera pas à 100% fiable car il existe plusieurs sens pour un même mot selon le contexte ou l’expression. Cette application est typiquement un apprentissage par renforcement, il doit apprendre au fur et à mesure.