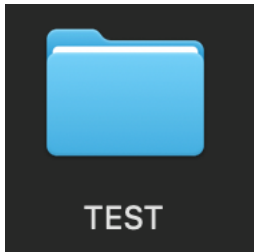


Guide d'utilisation

Dossier TEST – Images à tester par l'utilisateur



Le dossier **TEST** contient les images que l'utilisateur peut utiliser pour tester le fonctionnement de l'application.
Ces images ne font pas partie de la base d'apprentissage, mais servent uniquement à effectuer des tests de reconnaissance.

L'utilisateur peut librement **ajouter**, **supprimer** ou **remplacer** des images dans ce dossier afin d'évaluer le comportement du programme sur différents exemples.

Règles de nommage des images de test

Pour garantir un fonctionnement correct et cohérent, les images du dossier **TEST** doivent respecter le format de nommage suivant :

test_<nom_animal><numéro>.jpg

Exemples valides :

- test_chat02.jpg
- test_chien01.jpg
- test_cheval02.jpg
- test_girafe01.jpg

Modifier l'image test dans le code

Exemple :

```
# 4) Charger l'image de test
image_test = "TEST/test_chat01.jpg" # <-- CHANGER ICI, POUR TESTER D'AUTRES IMAGES
imgT, grisT = preparer(image_test)
```

Donc modifier uniquement le nom de l'animal et le numéro si besoin.

Enfin pour le vrai test...

Après avoir modifié le nom de l'image :

1. Enregistrer le fichier
2. Lancer le programme depuis le terminal : **python3 main2.py**

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  PORTS
○ haruntabakovic@Haruns-MacBook projetIA % python3 main2.py
```

Le programme analysera alors la nouvelle image test et affichera :

- la prédiction finale dans le terminal,
- la meilleure image correspondante dans la base,
- une visualisation graphique des correspondances.

```
mouton_5.jpg => score: 2
cheval_3.jpg => score: 1
chat_6.jpg => score: 6
chat_7.jpg => score: 0
cheval_2.jpg => score: 1
mouton_4.jpg => score: 1
mouton_6.jpg => score: 5
chat_5.jpg => score: 10
chat_4.jpg => score: 9
cheval_1.jpg => score: 2
mouton_7.jpg => score: 3
Prediction : chat
Meilleure image : chat_5.jpg
Score : 10
```

Et la comparaison finale :

