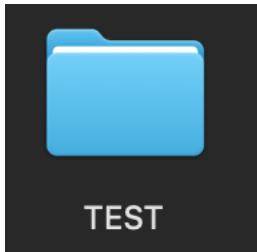


# Guide d'utilisation

## 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 :

