**NÁVRH SCÉNÁŘE PRO LŮZRA**

VERZE 2020-05-08

|  |
| --- |
| **S1: Čekám na návštěvníka** |
| **Situace:** Lůzr okolo sebe vidí lidi, ale nemá zafixován žádný obličej.  Lůzr chce přitáhnout pozornost lidí. |
| **Co dělá:**   * pohybuje hlavou, hledá lidi * bliká LED * mluví - texty náhodný výběr, mezi jednotlivými texty pár sekund pauza * zapnuta detekce obličeje = hledá obličej |
| **Texty:**   1. *Co sem lezete, nechte mne umřít v klidu, mám už svoje za sebou.* 2. *Jmenuji se looser…* 3. *Zaplatili jste vstupné? Nebo jste vklouzli zadním vchodem?* 4. *Přijde vám ta výstava zajímavá? Mně přijde, že je nás tady moc. Podle mne, bych úplně stačil já a Josef z Machinária.* 5. *Byli jste už v přízemí? Měli jste jít prvně do přízemí, proč nejdete podle barev? a od čeho si myslíte, že tady ty značky jsou?* 6. *Trasy máte na zemi nalepené. To je podlahová grafika. Víte, kolik to stálo peněz to tam nalepit?* 7. *Nešpitejte si, není to slušné. Tedy mne se to netýká, je mi jedno co si špitáte, ale naprogramovali mne, abych vás na to upozornil.* |
| **Časování a přechod do dalšího stavu:**   * Do tohoto stavu robot skočí po zapnutí. * Pokud najde 1 nebo více obličejů, skočí do S2. * Pokud zmizí z dohledu lidé, skočí do S99. |
| **Realizovatelnost a poznámky:**  Není problém. |

|  |
| --- |
| **S2: Robot mluví na jednoho návštěvníka** |
| **Situace:** Lůzr detekoval obličej a sleduje ho a mluví na něj. |
| **Co dělá:**   * Sleduje obličej = „dívá se na něj“. Pokud se pohne, hýbe se za ním. * Má zapnuté různé algoritmy pro rozpoznání obličeje s brýlemi, hledá telefon, hledá barvu oblečení, ... (podle možností). * Mluví texty v kontextu algoritmů (a jejich detekcí). |
| **Texty:**   1. *No vás tady teda je .... jeden, dva,..... osm* (rozezná množství návštěvníků). 2. *Nosíte brýle? Máte pocit, že jste zajímavější?* (pokud rozezná osobu s brýlemi a zaměří se na ni) 3. *Co jste zač? Další čumil, který přišel do muzea jednou za světelnej rok? A proč vlastně?* (pokud rozezná osamělého návštěvníka) 4. *Fotíte mě? A dáte to na instagram?* (pokud rozpozná foťák) 5. *Zdarec, tak tobě bude tak 48 let, no vypadáš skoro na šedesát?* (pokud odhadne věk s nějakou spolehlivostí) 6. *Ahoj Zuzanko, nebo Karolínko, nebo ... jak se menuješ?* (pokud rozpozná dítě – žena) 7. *Máte zelenej svetr? Kdo dneska nosí zelený hadry? To je strašný.* (pokud rozpozná barvu oblečení) 8. *Nosíte batoh? jste student nebo turista?* (pokud rozpozná batoh na zádech) 9. *Máte špatnou náladu? a co mám říkat já?* (pokud rozpozná špatnou náladu) 10. *Smějete se? to jako mně? nebo máte radost, že s vámi konečně někdo mluví?* (pokud rozpozná smích) 11. *Máte děti? A kde je máte? Rozeznávám podle energie malé, co víří vzduch a velké, co se zahřívají mobilem.* 12. *Vypadáte, že máte krizi středního věku. Nebo už jste za ní? Nebo spíš jste už za středním věkem.* (pokud rozpozná někoho cca nad 40 let) 13. *Jak se jmenujete? cože? nerozumím vám... to je ale blbý jméno. po kom to máte?"* 14. *Jestli čekáte inteligentní dialog, tak tady jste špatně. Nejsem pepper. To musíte jít na václavské náměstí nebo na letiště. Mí vývojáři jsou mnohem hůře placeni. Já poskytuji pouze dobré rady. Záchody jsou vzadu vlevo.* |
| **Časování a přechod do dalšího stavu:**   * Pokud ztratí detekovaný obličej a nevidí jiný, přejde do **S1**. * Pokud už nějakou chvíli mluvil k obličeji č. X, může přejít (začít se dívat) k jinému obličeji č. Y. A znovu s ním začne mluvit. Tedy vlastně přejde znovu na začátek tohoto **S2**. * Pokud Lůzr už nějakou dobu mluví s jedním člověkem, přejde do S3. |
| **Realizovatelnost a poznámky:**  Nejsem si 100% jisty se všem (rozpoznani smichu), ale pravděpodobně část z toho fungovat bude. |

|  |
| --- |
| **S3: Nabídka dalších aktivit** |
| **Situace:** Lůzr se baví „už nějakou chvilku“ s jedním člověkem a nabízí mu „speciální aktivity“. |
| **Co dělá:**   * sleduje pohledem jednoho člověka * mluví na něj * Nabízí návštěvníkovi (volba se zobrazí v menu 10” dotykového displeje):   + S4: Čtení knihy   + S5: Hádanka „poznej předmět“   + S6: Robotický profesor Lůzr vysvětluje jak funguje   + ... případné další |
| **Texty:**   1. *No, když už spolu mluvíme, tak ... mám pro tebe neodolatelnou nabídku. Máš zájem o literaturu? Něco ti přečtu? Nebo chceš vyzkoušet jestli poznám banán vod ježka? Vyber si na displeji!* 2. *Nic sis nevybral, není zájem? Vyber něco na displeji, dělej!* 3. TODO: dodat další texty here. |
| **Časování a předchod do dalšího stavu:**   * Přehraje text a) a chvilku počká. Pokud uživatel vybere, jde do příslušného stavu. Pokud ne, přehraje text b). (takto je potřeba dodat více textů) |
| **Realizovatelnost a poznámky:**  Není problém. |

|  |
| --- |
| **S4: Čtení knihy** |
| **Situace:** Lůzr vyzve návštěvníka aby mu ukázal nějakou stránku z vybrané knihy (kniha je k dispozici). Pak začne číst. |
| **Co dělá:**   * Čte nahlas text knihy. |
| **Texty:**   1. *Řekni mi, co čteš a já ti řeknu kdo jsi! Vyber si jednu knížku a ukaž mi nějakou stránku.* 2. *Jestli číst neumíš, můžu ti to přečíst já. Vyber si jednu knížku a ukaž mi nějakou stránku.* 3. *Můžu být předčítačem textů aniž bych vám vnucoval jejich interpretaci, to už je dneska skoro zázrak. Vyber si jednu knížku a ukaž mi nějakou stránku.* 4. TODO: dodat další texty here. 5. *Už tě to nebaví, tak to je teda smutná věc....* (pokud pozná, že návštěvník už neukazuje knihu) |
| **Časování a předchod do dalšího stavu:**   * Pokud pozná, že návštěvníka to už nebaví, přehraje ukončovací text a přejde do S3 (Nabídka aktivit). * Pokud návštěvník odejde, přejde do S1. |
| **Realizovatelnost a poznámky:**  Není problém. |

|  |
| --- |
| **S5: Rozpoznání předmětů** |
| **Situace:** Lůzr rozpoznává předměty, které mu návštěvník ukazuje. |
| **Co dělá:**   * Rozpoznává předměty * mluví |
| **Texty „ukaž předmět“:**   1. *Tak. Je to tady. Jsem kapku nervózní. Vyber jeden předmět a ukaž mi ho. Schválně jestli uhodnu co to je!* 2. *Máš něco v baťohu? Ukaž mi to. Schválně jestli uhodnu co to je!* 3. TODO: dodat další texty here.   **Texty „odpovědi“:**   1. *Myslím, že to je XY.* 2. *Jak vidíš za mnou na obrazovce, na 80% je to jabko, na 12% klíče, ale pravdu, pravdu se nikdy nedozvíme....* 3. TODO: dodat další texty here. |
| **Časování a předchod do dalšího stavu:**   * Pokud to návštěvníka baví, může mu nabídnout volbu dalšího předmětu. Tedy znovu skok do tohoto S5. * Pokud pozná, že návštěvníka to už nebaví, přehraje ukončovací text a přejde do S3 (Nabídka aktivit). * Pokud návštěvník odejde, přejde do S1. |
| **Realizovatelnost a poznámky:**  Spíš to bude něco ve smyslu ze na 93% vím ze máš telefon. Jde o detekci ne o rozpoznání. |

|  |
| --- |
| **S6: Robotický profesor Lůzr vysvětluje jak funguje** |
| **Situace:** Lůzr vysvětluje detailně jak funguje mechanika, kamera, zpracování obrazu, hloubková mapa.... Mělo by to být interaktivní (*“dej mi před obličej ruku a dívej se jak vypadá hloubková mapa”*) |
| **Co dělá:**   * TODO |
| **Texty:**   1. TODO: dodat další texty here. |
| **Časování a předchod do dalšího stavu:**   * TODO |
| **Realizovatelnost a poznámky:**  Velmi se me líbí, velmi jednoduchy a efektivní. |

|  |
| --- |
| **S99: Sleep mode** |
| **Situace:** Nikde okolo nejsou lidé. Lůzr spí. |
| **Co dělá:**   * Kamera jede a detekuje zda jsou kolem lidé. * Mechanika je vypnutá (krokové motory spí). * Zvuk: ozývá se chrápání (a nebo nic). |
| **Texty:** |
| **Časování a přechod do dalšího stavu:**   * Pokud se objeví člověk v dosahu, přejde do S1. |