



# JPotter

Christophe Dorthe

Maxime Remond

Thomas Michel

# Plan

- Introduction
- Modalités
  - CASE / CARE
- Implémentation
- Démonstration
- Conclusion
  - Perspectives futures

# Introduction

- Prototype de modélisation Harry Potter
- Lancer des sorts
  - Incantations
  - Baguette magique!

# Modalités

- Voix
  - Incantations
- Geste
  - Baguette magique

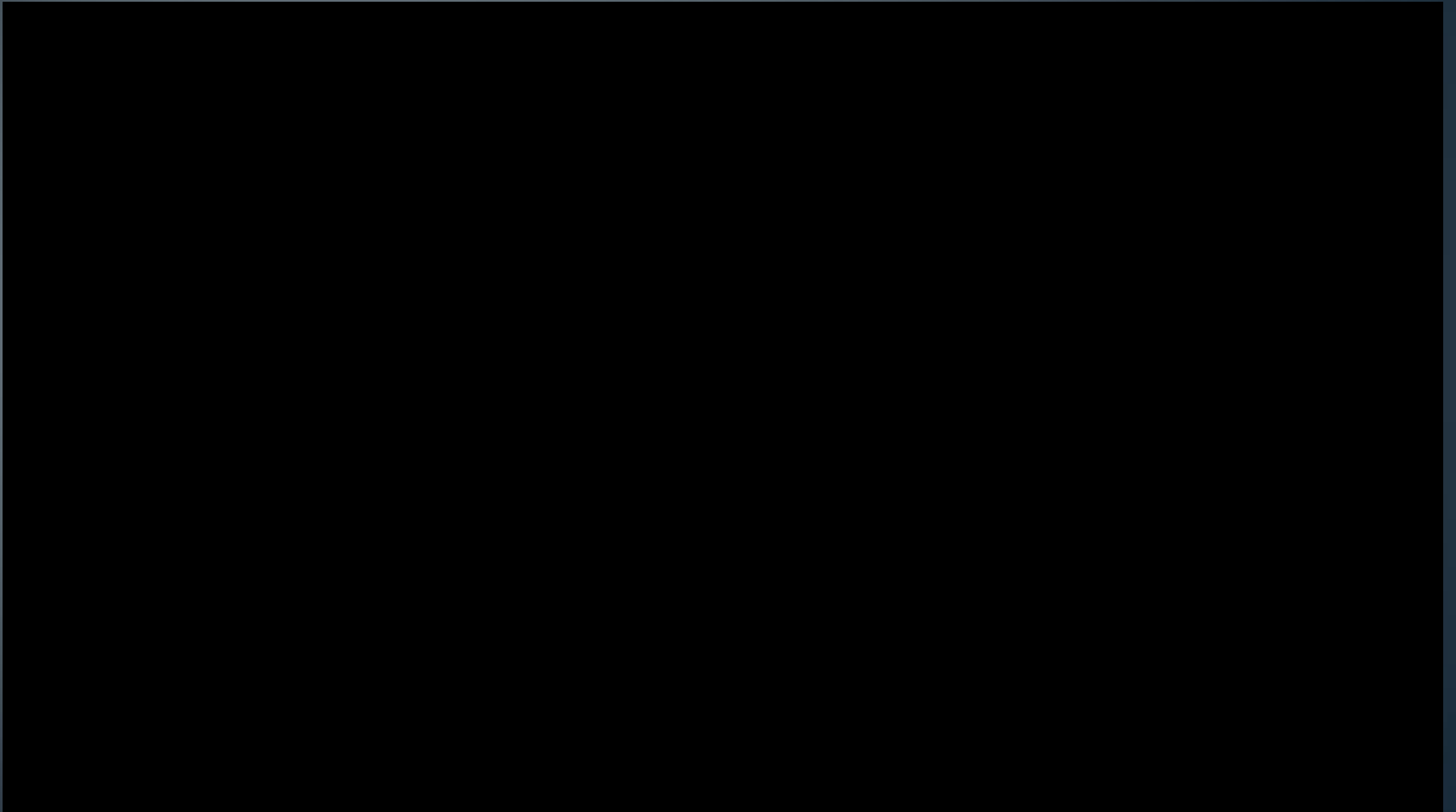
# Modalités : CASE / CARE

- Modèle CASE
  - Synergique
    - Incantation et mouvement en parallèle
    - Modalités pas indépendantes
- Modèle CARE
  - Redondance
    - Il faut les deux modalités pour obtenir un sort
    - Force expressive identique

# Implémentation

- Java
  - Reconnaissance vocale : Sphinx
    - Dictionnaire des incantations
    - Grammaire simple
  - Reconnaissance des gestes : Wiigee
    - Pointer l'ennemi
    - Mouvement correspondant au sort

# Démonstration





# Conclusion

- Bonne idée ?
- Jeux Harry Potter existant pas multimodaux
- Reconnaissance vocale pas satisfaisante
- Beaucoup de choses à faire et à savoir
  - Savoir l'incantation, savoir le geste qui correspond
    - Problème des gestes universels
  - Pas vraiment parallèle en pratique

# Conclusion: perspectives futures

- Grand potentiel !
  - Training intégré faisant partie du jeu
  - Progression dans l'école
    - Apprentissage des sorts au fur et à mesure
  - Pas limiter le but du jeu à tuer des ennemis
    - L'apprentissage de sorts pourrait faire partie
    - Maîtriser le lancer des sorts
  - Sorts de protection / soin

# Questions

Merci pour votre attention !

