ZORABOTS

MANUEL ZORA

VERSION 0.9.0

31/08/2018

SUPPORT@ZORABOTS.COM

+32 (0)59 200 311

NOTE COPYRIGHT

COPYRIGHT © 2018 Zora Robotics NV tous droits réservés.

Aucun passage ou extrait de ce document ne peut être utilisé ou copié sans un accord préalable et écrit de la part de Zora Robotics. A noter aussi que les contenus de ce document peuvent être sujets à changements sans information au préalable.

MANUEL ZORA

Avant-Propos

Ce document a été conçu afin de donner un aperçu général des principales fonctions du robot Zora.

Sommaire

Manuel Zora 2

1 Débuter avec Zora 4

2 Zora-Control 5

2.1 Terminologie utilisée 5

2.2 Page d'accueil Zora 5

2.3 Guidage 6

2.3.1 Menu des Applications 6

2.3.2 Panneau des mouvements 10

2.3.3 Fonctions de base 12

2.3.4 Caméra et microphone 17

2.3.5 Variables 20

2.3.6 « Snippets » 22

2.3.7 Composer 27

2.3.8 Mouvement de tête, pointer un élément, couleurs des yeux. 28

2.4 Contrôle des applications 29

2.4.1 Positions 30

2.4.2 Catalogue des applications 32

2.4.3 Sélection de la catégorie 34

2.5 Panneau du « Composer » 35

2.5.1 Premières compositions (« simple ») 35

2.5.2 Compositions avancées 38

2.5.3 Actions 41

Barre de contrôle 44

2.5.5 Vitesse d'élocution 44

2.5.6 Niveau de batterie 45

2.5.7 Réglages de Zora 46

3 A votre service 69

Annexe 1 – Le robot..... 70
Annexe 2 – Liste des applications 78
Annexe 3 – Le « composer »..... 141
Annexe 4 – Comment faire pour… ?..... 201
Appendix 5 – Mesures de précaution et sécurité..... 248
Appendix 6 - Positions..... 264

1 Débuter avec Zora

ETAPE 1

SORTEZ ET PLACEZ-MOI EN POSITION ACCROUPIE.

ETAPE 2

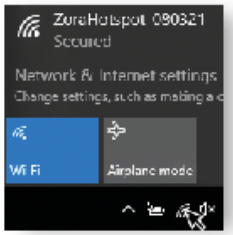
BRANCHEZ-MOI SUR SECTEUR ET ASSUREZ-VOUS QUE LE VOYANT DU CHARGEUR EST ALLUMÉ.

ETAPE 3

APPUYEZ 2 SECONDES SUR LE BOUTON SITUÉ SUR MA POITRINE. ATTENDEZ APPROXIMATIVEMENT 3 MINUTES JUSQU'À CE QUE JE DISE :
" JE SUIS PRÊT À L'EMPLOI ".

ETAPE 4

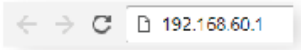
OUVREZ LA LISTE DES RÉSEAUX WIFI DISPONIBLES SUR VOTRE ORDINATEUR (OU TABLETTE) ET CONNECTEZ-VOUS AU RÉSEAU ZORAHOTSPOT.
LE MOT DE PASSE PAR DÉFAUT EST:
zoranetwerk



ETAPE 5

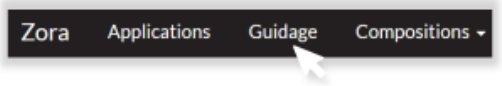
OUVREZ LE NAVIGATEUR GOOGLE CHROME ET ENTREZ L'URL SUIVANTE DANS LA BARRE D'ADRESSE:

NB: SEUL LE NAVIGATEUR GOOGLE CHROME EST POUR L'HEURE SUPPORTÉ PAR LA SOLUTION



ETAPE 6

TOUT EST PRÊT! VOUS POUVEZ VOUS RENDRE SUR LE MENU 'GUIDAGE' POUR COMMENCER.



MERCI DE CONSERVER LA BOÎTE DE RANGEMENT DANS UN ENDROIT SÉCURISÉ ET À L'ABRI DE L'HUMIDITÉ.
SI ZORA A BESOIN D'UNE RÉPARATION, VOUS DEVREZ EXPÉDIER ZORA DANS CETTE BOITE.

2 Zora-Control

Zora-Control est le portail internet à partir duquel toutes les fonctions de Zora peuvent être activées et contrôlées.

L'actuelle version de Zora-Control est conçue pour être utilisée avec Google Chrome. Les autres navigateurs internet ne sont pour l'heure pas supportés et peuvent provoquer des dysfonctionnements du portail.

Le portail internet est hébergé par le robot lui-même. Vous pouvez accéder au portail en tapant simplement 192.168.0.100 dans la barre d'adresse de Google Chrome. Zora prononcera à voix haute l'adresse IP spécifique au robot (voir Paramètres de connexion) après une brève pression sur le bouton situé sur la poitrine.

Attention: L'adresse IP est attribuée par défaut et n'est pas fixe. Elle est susceptible de changer.

2.1 Terminologie utilisée

Ce document utilise les termes suivants :

Applications	*Une combinaison de mouvements ou chorégraphies qui imitent une certaine application.*
Paramètres	*Paramètres qui peuvent être ajustés pour certaines applications du robot. (Ex : types d'exercices de calcul, types d'actualités qui doivent être lues, …).*
Données	*Ensemble de données qui peuvent être paramétrées pour une application du robot (ex : les questions du QR quiz, les sons du jukebox, …).*
Snippet	*Partie de texte sauvegardée en vue d'être prononcée par le robot.*
Composer	*Partie du portail où un ensemble de chorégraphies et mouvements personnalisables peuvent être assemblés à l'aide de blocs de composition.*
Composition	*Chorégraphie sauvée et réalisée dans le module « composer ».*

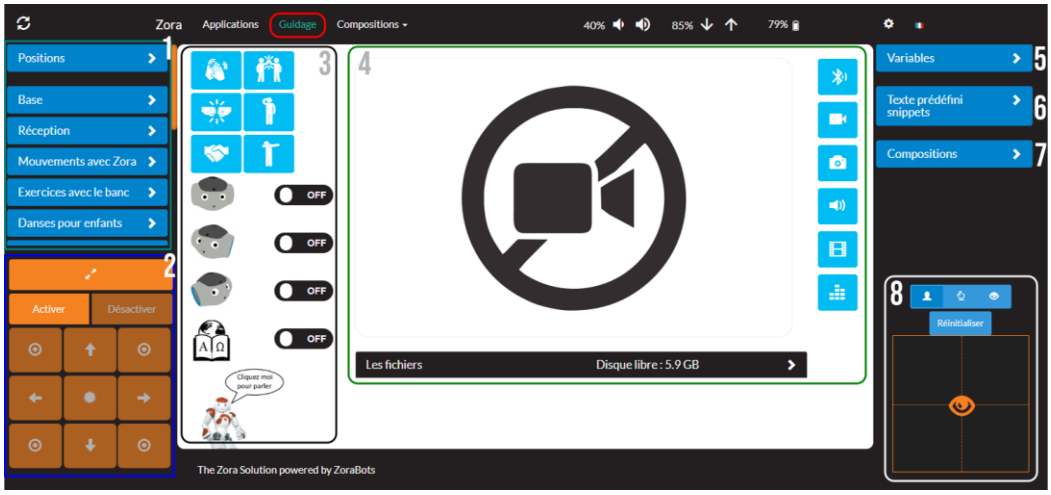
2.2 Page d'accueil Zora

Ce chapitre du manuel décrit la page d'accueil lors du premier accès au portail internet.

Cette page est aussi accessible en cliquant sur l'option '**Zora**' située dans la barre de menu du portail.

2.3 Guidage

Ce menu est celui qui permet de contrôler et piloter une très grande partie des mouvements de Zora. En sélectionnant l'option « **Guidage** » dans le menu, la page suivante apparaît :



Les fonctions disponibles sont réparties en plusieurs catégories (depuis le haut à gauche au bas à droite):

1. ***Menu des applications (qui inclut les positions)***
2. ***Panneau des mouvements***
3. ***Fonctions de base***
4. ***Options de la caméra et du microphone***
5. ***Données***
6. ***Textes***
7. ***Compositions***
8. ***Mouvements de tête, pointer un élément, coloration des yeux***

2.3.1 Menu des Applications

Les sélections suivantes sont disponibles depuis la partie haute à gauche de l'écran.

	Positions Ce menu donne accès aux différentes positions de Zora (voir aussi Positions). En cliquant sur la flèche, les différentes positions possibles apparaissent.
	Catégories des applications Cette partie du tableau de contrôle contient la liste des catégories et leurs applications. En cliquant sur la flèche, les applications enregistrées dans la catégorie apparaissent dans la liste.

Note : Si l'application ou posture recherchée n'est pas immédiatement visible, merci de faire descendre le pointeur vers le bas de l'écran jusqu'à ce que celle-ci apparaisse.

- ***Positions***

Ce menu rassemble les positions que Zora peut exécuter. En cliquant sur l'icône , un QR code sera généré. Celui-ci pourra être téléchargé, imprimé ou copié vers un écran (comme un smartphone) puis scanné en le maintenant simplement devant la caméra située dans la tête de Zora.

Positions >	*Cette section peut être ouverte via la pointe de flèche située dans le coin haut à droite de l'écran.*
Tenez-vous bien droit	*Dans cette position, Zora se penche légèrement vers l'avant.*
Levez-vous	*Cette position est la principale position utilisée par Zora au démarrage d'une application. Zora se tient debout en position de garde-à-vous.*
Restez debout, les bras en avant	*Le robot Zora se tient droit les bras tendus vers l'avant.*
Asseyez-vous	*Zora se place en position assise les mains sur les genoux fléchis.*
Position assise relax	*Zora s'assied les genoux droits et se penche en arrière sur ses mains.*
Position couchée sur le ventre	*Zora s'allonge sur le ventre.*
Position couchée sur le dos	*Zora s'allonge sur le dos.*
Position accroupie	*Zora se place en position accroupie. Cette position peut être utilisée comme posture de sécurité lors du chargement du robot.*
Fermez les mains	*Zora ferme les mains.*
Ouvrez les mains	*Zora ouvre les mains.*

Mise en position pour le banc	*Cette position est utilisée avant de placer Zora sur le banc de travail.*
Enlèvement du banc	*Cette position est utilisée pour effectuer des mouvements alors que Zora est placée sur le banc de travail.*
Commencer exercises avec le bâton	*Cette position est utilisée pour aider Zora à saisir un bâton en mousse.*
Arrêter exercises avec le bâton	*Cette position est utilisée pour ôter le bâton en mousse des mains de Zora.*

Pour des images plus détaillées des positions, voir l'annexe 6**– Positions**.

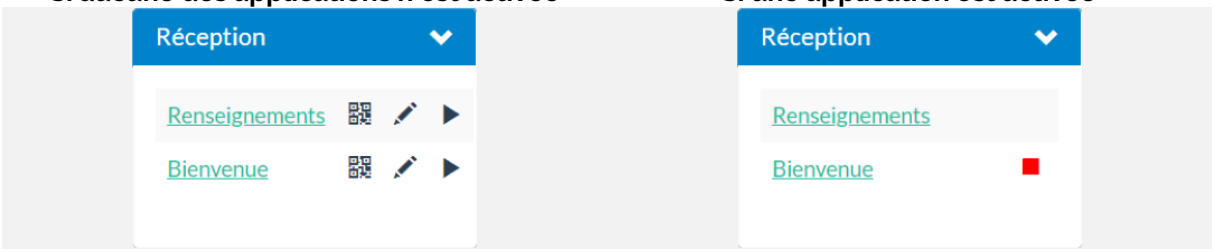
Pour plus d'informations à propos des QR codes, voir l'annexe **4, Chapitre 1 – QR codes**.

Pour plus d'informations à propos du banc de travail, voir l'annexe 4**, Chapitre 2 – Banc**.

- ***Catégories des applications***

Dans ce chapitre, la catégorie « *Réception* » est utilisée à titre d'exemple.

Si aucune des applications n'est activée **Si une application est activée**



Ce segment contient deux parties, en l'occurrence ici les **noms** des applications et les actions possibles qui peuvent être exécutées avec ces options.

Un clic sur le nom de l'application lance l'application.

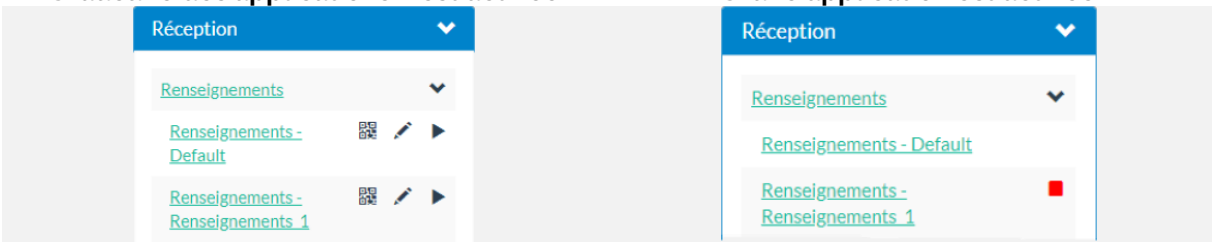
Trois actions peuvent être exécutées avec ces applications.

	Générer un QR code	Un QR code est créé et pourra être utilisé pour lancer cette application. En maintenant le QR code devant le front du robot où se situe la caméra [1], l'application associée au QR code démarre [2].
	Paramètres	Une nouvelle fenêtre apparait pour donner accès aux réglages de l'application. Cette fenêtre ne sera visible que si l'application n'est pas en cours d'exécution.
(Démarrer)	**Démarrer (ou arrêter) l'application**	Le bouton « Démarrer » lance l'application. Cette icône prend la forme d'un bouton d'arrêt une fois la lecture lancée. Le bouton « Arrêter » stoppe l'exécution de l'application. Le bouton prend alors la forme d'une flèche de lecture.
(Arrêter)		

[1]: Placer à environ 10 cm du front avec une taille de QR-code normale.
[2]: Après un son bref, l'exécution de l'application en question démarre. Merci de penser à retirer la carte avec le QR code au plus vite afin d'éviter que le robot n'exécute plusieurs fois l'action.
Remarque: le son d'activation de l'action ne peut être entendu que si le réglage du volume est suffisamment haut (au moins 30%).

En cas de programmation de données multiples, la disposition visuelle des éléments peut varier, mais les fonctionnalités elles ne changent pas.

Si aucune des applications n'est activée **Si une application est activée**



Les noms des applications peuvent varier très légèrement. Au lieu d'afficher seulement le nom de l'application, la base de données liée devient elle aussi visible. En cliquant sur le triangle à côté du nom, les différentes variantes s'affichent dans la liste. Le bouton STOP se place à côté de l'application personnalisée.

2.3.2 Panneau des mouvements

Le panneau dans le bas gauche de l'écran affiche la commande des mouvements.

	Ce bouton vous permet d'élargir ou de réduire la taille du panneau sur votre écran. Ceci peut être particulièrement utile en cas d'usage sur une tablette.
	Le bouton de « Activer » active les moteurs de Zora et (pour les dernières versions du robot) se lève et se place en position d'attente. Cette position est celle adoptée au démarrage de la plupart des applications. Le bouton de « Désactiver » **place Zora en situation stable de repos et éteint les moteurs**. Le robot consomme alors moins d'énergie et préserve en partie son autonomie.

NB: Si Zora est en mode « repos », seul le bouton « Activer » peut être sélectionné. Et vice et versa. Zora ne peut donc bouger qu'une fois ses moteurs activés.

Le reste du panneau permet de faire évoluer Zora vers des directions fixes. Celles-ci suivent un axe qui démarre du point de vue et des perspectives de Zora.

La première rangée permet de faire avancer Zora.

Pour avancer vers la gauche | Pour avancer tout droit | Pour avancer vers la droite

La seconde rangée permet à Zora d'effectuer des pas de côté ou de s'arrêter.

Pas de côté à gauche | Arrêt | Pas de côté à droite

La dernière rangée permet à Zora de se déplacer vers l'arrière.

Reculer vers la gauche | Reculer tout droit | Reculer vers la droite

NB :

1. *Quand le robot marche, la distance parcourue par chaque pas peut dépendre de la surface du sol. Sur un sol souple, un pas sera plus court que sur un sol dur. Ceci a été paramétré pour permettre à Zora de maintenir son équilibre.*
2. *Le revêtement du sol doit être régulier, dégagé et pas trop glissant.*
3. *Si vous appuyez sur un bouton de direction, Zora maintiendra sa marche et se trajectoire jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton « Désactiver ».*

2.3.3 Fonctions de base

Cette partie du tableau de contrôle contient quelques fonctions de base de Zora.

La première partie affiche les gestes de base.

	Applaudissements Zora imite le geste de l'applaudissement sans aller jusqu'au contact entre ses mains. Les haut-parleurs diffusent alors un son d'encouragement.
	Faire un High Five Zora imite le geste d'un « high five » et vous invite à taper (très doucement) dans sa main.
	Faites un check du poing Zora place son poing fermé vers l'avant et vous invite à un check poings fermés.
	Saluer Zora vous salue de la main droite.
	Donner la main Zora tend sa main droite pour proposer une poignée de mains. Le robot garde sa main dans cette position pendant 5 secondes.
	Dab Zora couvre ses yeux avec la main droite et déploie son bras gauche.

La seconde partie propose quelques fonctions de base.

	Cligner des yeux Si cette fonction est activée (ON), Zora clignera des yeux de manière régulière.
	Suivre une personne Si cette fonction est activée (ON), Zora suivra du regard une personne détectée.
	Mode d'attente Si cette fonction est activée (ON), Zora se placera en position d'attente en bougeant légèrement au niveau des hanches de temps en temps.
	Option de traduction-interprète Ceci permet à Zora de retranscrire ou traduire des courts textes pour les lire. Cette fonction est expliquée en détails plus loin.

En désactivant ces fonctions (OFF), vous replacerez la tête de Zora en position standard.

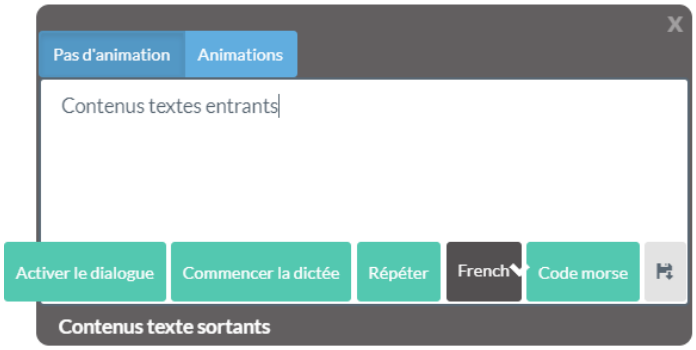
***NB**: Si vous activez le clignement des yeux, la couleur des yeux redevient blanche après chaque clignement.*

- ***Module de discussion***

	Pour ouvrir le module de discussion, cliquer sur Zora et la bulle. Deux types de sorties sont disponibles. Cela dépend des réglages du module de « traduction ».

  - *Module de traduction OFF*

Quand le module de traduction est désactivé, l'écran suivant apparaît :



Cette fenêtre contient les segments suivants :

- **Type d'animations**

	Avec cette option, le robot ne bouge pas du tout pendant qu'il parle.
	Avec cette option, le robot effectuera des gestes aléatoires pendant qu'il parle.

NB **:**

Lorsque l'option « Animations » est activée, les gestes que Zora effectue peuvent être ajustés. Voir **l'annexe 4 –Article VII. Utiliser des animations pour le champ texte** pour plus d'informations.

➢ Contenus textes entrants

Ce champ contient les mots que Zora va prononcer. En appuyant sur « Commencer la dictée », il vous sera demandé de connecter le microphone au portail [1]. Le contenu transmis par le microphone remplit le champ texte.

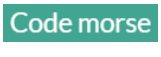
Quand un texte entrant est placé dans le champ texte, des ajustements de données existantes peuvent être effectués. Voir Gestion de données pour plus d'informations.

➢ Contenus textes sortants

Ce champ contient les derniers textes prononcés par Zora.

En cliquant sur ce bloc, les derniers mots sortants réapparaissent le champ texte entrant afin d'être lus à nouveau ou ajustés.

➢ Options de parole

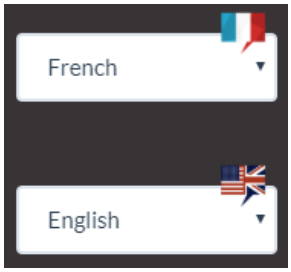
	Pour que Zora lise le texte à voix haute.
	Ce bouton active le microphone afin de retranscrire le son en texte. Le texte retranscrit apparaît alors dans le champ texte entrant. **ATTENTION** : Cette option ne fonctionne plus avec la version Google Chrome v60+.
	Ce bouton permet de relire les derniers mots sortants. Ceux-ci n'apparaissent alors pas dans le champ texte entrant.
	Cette boîte de sélection donne accès aux langues installées pour Zora et détermine quelle langue sera utilisée pour lire le texte à voix haute.
	Cette option permet une retranscription en code morse. (Bien sûr, cela implique que les lettres puissent être traduites en morse). *NB*: Cela ne fonctionne pas avec l'option « Répéter ».
	Cette boîte fait lire à Zora le texte entrant présent dans le champ et génère une sauvegarde du contenu en fichier wav. sur le disque (voir Explorer le disque). Ce fichier peut alors être utilisé dans d'autres applications (ex : Powerpoint)

- *Module de traduction activé (ON)*

IMPORTANT : cette fonctionnalité demande une connexion internet parfaitement stable.

Si vous activez le module de traduction et cliquez sur le robot avec la bulle, l'option suivante apparaît à l'écran :

Cet écran donne accès aux éléments suivants :

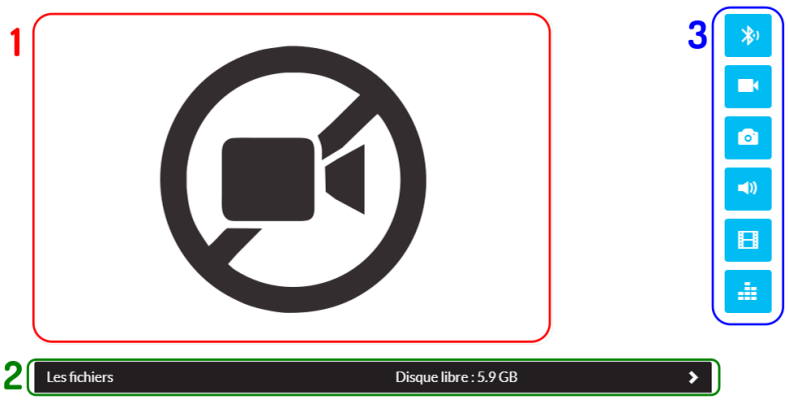
	Champ entrant Le champ avec l'icône microphone indique le champ dans lequel le contenu entrant peut être saisi. En cliquant sur l'icône microphone, l'ordinateur ou la tablette (ou smartphone) va tenter de se connecter au microphone. La dictée peut alors être utilisée comme contenu de texte entrant. En appuyant sur la touche entrée, le contenu texte entrant sera alors traduit dans la langue sélectionnée.
	Champ sortant Le champ avec le symbole de haut-parleur fait apparaître le texte traduit que Zora est en train de lire ou vient de lire.
	Inverser la sélection Ce bouton inverse les champs « entrant » et « sortant ».
	**Sélection de la langue** Ces champs montrent les langues sélectionnées par le module de discussion. Ces champs doivent être réglés pour le contenu sortant, mais aussi être paramétrés en cas d'usage du microphone afin d'aider à la reconnaissance du discours. ***NB***: La langue paramétrée pour l'usage de l'application Zora sera choisie par défaut pour la gestion des contenus entrants.

NB:

Il n'est pas possible d'utiliser le microphone avec Google Chrome v60+. Si Google Chrome ne vous demande pas votre permission pour accéder au microphone, merci de ne pas utiliser cette fonctionnalité.

2.3.4 Caméra et microphone

Le centre de la page « guidage » permet de visualiser la fenêtre de vision de caméra. Elle se compose de 3 éléments :



1. ***Fenêtre de la caméra***

Cette fenêtre permet de visualiser le champ de la caméra frontale du robot.

2. ***Boutons d'édition***

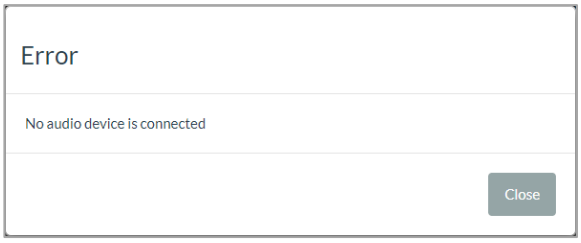
Cette section donne accès aux boutons de contrôle de la caméra.

Action	**Start**	**Stop**
Pour lancer la lecture du flux audio vers l'équipement Bluetooth. Une connexion avec un équipement Bluetooth doit d'abord être établie. (Voir Paramètres de connexion)		
Pour voir le flux vidéo capté par la caméra du robot dans le Zora-Control. Le Zora-Control ne peut lancer qu'une vidéo à la fois.		
Pour prendre une photo (Il est recommandé d'activer le live vidéo).		
Pour écouter sur ordinateur à travers les microphones du robot.		
Pour enregistrer une vidéo. Cette action est limitée par l'espace de stockage disponible sur le disque. (Voir Explorer le disque).		
Pour enregistrer une piste audio. Cette action est limitée par l'espace de stockage disponible sur le disque. (Voir Explorer le disque).		

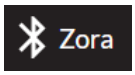
REMARQUES :

1. ***Bluetooth :***

Si la connexion n'a pas pu être établie, le Zora-Control signalera une erreur, indiquant qu'un équipement audio doit d'abord être installé.



Aussi, l'icône Zora dans la barre de menu prendra une autre forme pour signaler qu'un contenu audio est en cours de lecture vers un équipement Bluetooth.



2. ***Enregistrer une vidéo***

Après avoir enregistré une vidéo, il est parfois nécessaire d'associer les pistes audios et vidéos. Pendant cette étape, le Zora-Control sera momentanément indisponible.

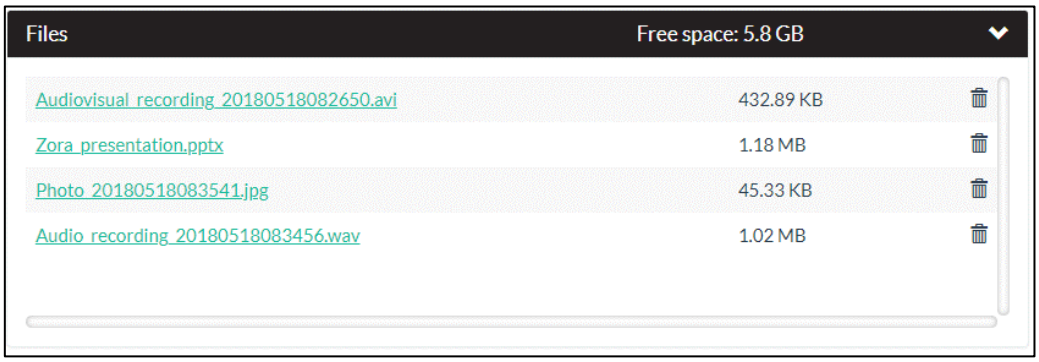
Le rafraîchissement de la vidéo peut prendre un certain temps. Les délais correspondent toutefois aux standards en matière de diffusion vidéo sur internet. La vitesse de transfert de la vidéo dépend de la qualité de votre réseau internet.

3. ***Enregistrer un son***

Une fois l'enregistrement d'un contenu audio terminé, il faut patienter un peu avant que le fichier ne soit disponible. Pendant cette étape, le Zora-Control sera momentanément indisponible.

3. *Explorer le disque*

C'est dans cette partie du portail web que vous retrouverez les fichiers médias (audio and vidéo). Par défaut, vous y trouverez aussi une présentation PowerPoint de Zora qui peut être utilisée comme base d'exemple pour la présentation des applications.



Ce dossier est composé de deux éléments, à savoir le menu et la liste des fichiers.

- ***Menu***

Les fichiers	C'est le titre de l'explorateur de disque.
Disque libre : 5.9 GB	Affiche l'espace disponible sur le disque.
›	Pour afficher ou cacher la liste des fichiers.

- ***Liste des fichiers***

Zora_presentation.pptx	Le nom du fichier est affiché. Après avoir cliqué dessus, le fichier est prêt à être téléchargé.
1.18 MB	La taille du fichier est affichée.
🗑	Ce bouton permet d'effacer du disque le fichier. Vous devrez confirmer l'opération.
	En cliquant sur le bouton « corbeille », vous effacez momentanément le fichier. Vous pouvez annuler l'action et récupérer le fichier en cliquant sur le bouton « cancel » dans le coin haut droit.

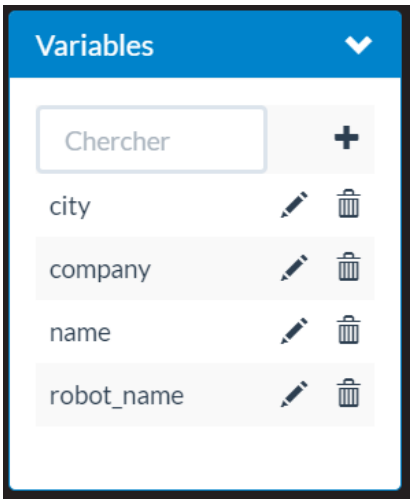
Remarque: Si la liste est ouverte, les nouveaux fichiers n'apparaitront pas dans la liste. Vous devez quitter « l'explorateur » de fichiers et le ré-ouvrir pour que s'affichent les derniers fichiers ajoutés depuis votre dernier accès au menu.

Le nom d'un fichier vidéo commencera par « **audiovisual_recording_ »**, celui d'un fichier son par « *Audio_recording_* » et celui d'une photo commencera lui par « Photo_ ». Tous les fichiers sont aussi étiquetés par un marquage du temps de création du contenu suivant ce modèle : Année, Mois, Jour, Heure, Minute, Secondes). Le fichier porte aussi l'extension ad hoc (avi/jpg/wav).

2.3.5 Variables

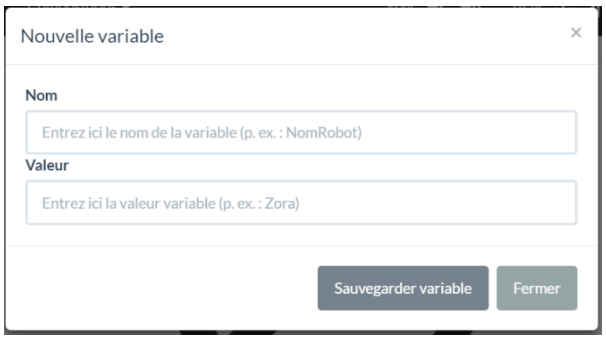
Dans le coin haut droit de l'écran (en dehors de la barre du tableau), vous avez accès aux variables. C'est une manière simple de stocker et sauver des données (le plus souvent du texte) qui peuvent être réutilisées plusieurs fois.

Dans cette configuration, la variable peut être utilisée dans le bloc discussion du « composer », dans l'éditeur de textes prédéfini « snippets » et lors d'une lecture de texte.

<table>
<tr><td rowspan="3"> 
</td><td>En cliquant sur le nom de la catégorie ou sur la flèche, la liste des données est respectivement visible ou cachée.</td></tr>
<tr><td>Un champ de recherche est prévu pour faciliter les recherches groupées. En cliquant sur le bouton ✚, une nouvelle donnée peut être ajoutée à la liste.</td></tr>
<tr><td>Une donnée peut également être modifiée via le bouton ✎ ou supprimée à l'aide de l'icône 🗑.</td></tr>
</table>

- ***Créer une variable***

Si vous cliquez sur le bouton ✚, une fenêtre contextuelle apparaît pour vous permettre de créer une variable nouvelle.



Comme expliqué plus haut, une variable est pensée pour contenir une information simple. Une variable se crée avec un nom et une « valeur » qui indique la catégorie dans laquelle ranger la variable. Toutes les valeurs sont possibles mais n'oubliez pas que les variables ne serviront que dans le module de discussion/parole de Zora. Il est judicieux de garder cela à l'esprit en cas d'usage multilingues.

NB : N'utiliser que les caractères d'alphabet a-Z, les chiffres 0-9, les symboles '-','_' et penser à placer des espaces dans le nom de la variable (ex : Test01, Test_today, Test later, …).

- ***Modifier une variable***

Cliquez sur le bouton pour modifier la valeur d'une variable:

- ***Effacer une variable***

En cliquant sur l'icône de la corbeille, une variable peut être effacée.

NB: Dans ce cas, chaque texte (« snippet ») utilisant la variable sera coloré en rouge pour indiquer un problème.

- ***Utiliser des variables***

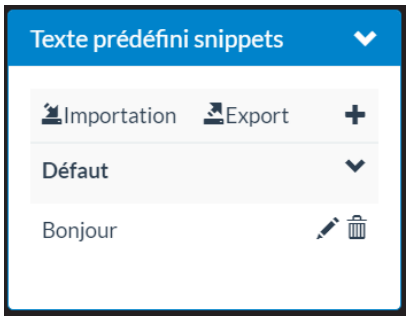
Pour utiliser une donnée dans un champ texte (texte snippet par exemple), le nom de la variable peut être saisi entre crochets (ex : {variable}).

Voici ci-après un exemple de petit texte pour illustrer l'utilisation de variable :

Bonjour {nom}, Je suis {nom_robot}. Bienvenue chez {nom_entreprise} ici à {ville}.

2.3.6 « Snippets »

Sous les données, vous pouvez visualiser les textes « snippets ». Ces textes peuvent être édités. En cliquant sur la barre de titre, l'écran suivant apparaît :



Dans cette section du Zora-Control, les icônes suivantes sont utilisées :

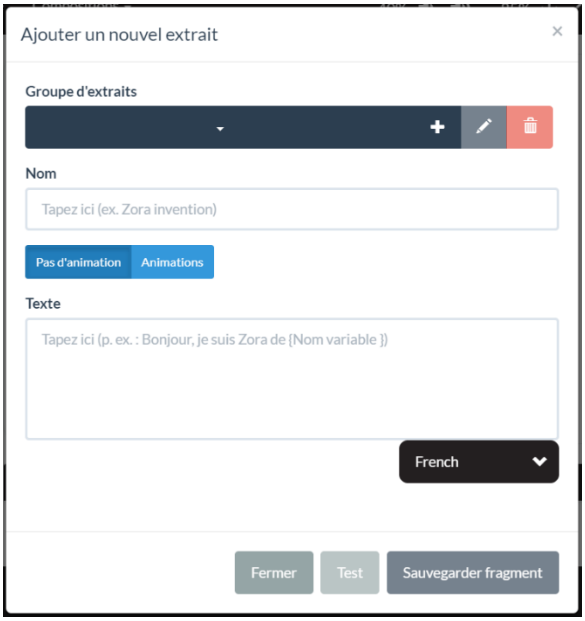
Texte prédéfini snippets	Après un clic sur la barre de titre, la liste apparaît sous celle-ci. Pour la cacher, il suffit de cliquer à nouveau sur le titre.
Importation Export	Ces boutons sont utilisés pour importer des textes depuis un ordinateur ou pour exporter vers un ordinateur.
Défaut	Il s'agit de la catégorie de base qui contient par défaut un seul texte « snippet ».
+	Pour ajouter un nouveau texte « snippet ». Voir le chapitre suivant pour plus de détails.
	Pour ouvrir les paramètres du texte « snippet ».
	Ce bouton efface texte « snippet ».
Bonjour	Le nom d'un texte « snippet » s'affiche [1]. Un clic ordonne à Zora de lire et interpréter le texte.

[1]: La couleur du nom du texte « snippet » indique s'il est animé ou non (noir = pas d'animation, vert = animations, rouge = erreur, une donnée peut ne pas avoir été correctement définie).

NB : Si la catégorie du texte « snippet » n'existe pas, les textes importés seront stockés dans le dossier 'Défaut'.

- ***Ajouter des textes « snippets »***

En cliquant sur le bouton +, vous faîtes apparaître une fenêtre à l'écran qui vous permet d'ajouter un texte « snippet ».

	Cette section contient les informations du groupe auquel le texte appartiendra. Vous devez impérativement lui attribuer un groupe ou les fonctions 'Sauvegarder fragment' et 'Test' ne seront pas actives.
	Ce champ permet de saisir et visualiser le nom qui sera affiché pour ce texte dans la liste.
	Pour sélectionner le type d'animation qui sera utilisé (Voir aussi Type d'animation).
	Le champ pour saisir et voir le texte qui sera lu par Zora. Des données peuvent être utilisées : saisir le nom de la donnée entre crochets { }, Ex : ***Bonjour {nom}, Je suis {nom_robot}.*** ***Bienvenue chez {nom_entreprise} ici à {ville}.***
	Pour sélectionner les options. Les fonctions '*Test*' et '*Sauvegarder fragment*' ne seront disponibles que si l'ensemble des champs ont été remplis.

Cette section est divisée en deux grandes parties : les groupes de textes « snippets » et les textes « **snippets** ».

1. Groupes de textes « Snippet »

	Ce bouton permet de faire apparaître la liste des groupes de textes disponibles.
	Pour créer un nouveau groupe de textes. Une fenêtre contextuelle apparaît pour permettre la saisie du nom de la catégorie à créer : Cliquer sur « Sauvegarder Catégorie extraits » pour la sauvegarder [1].
	Pour changer le nom du groupe sélectionné [1].
	La corbeille [2] permet de supprimer le groupe sélectionné et ses textes [1].

[1] : Assurez-vous que le nom de la catégorie n'est pas déjà utilisé.
[2] : Ces boutons ne seront actifs qu'une fois un groupe sélectionné dans la liste.
[3] : En supprimant la catégorie, vous effacez aussi les textes « snippets ».

2. « Snippet »

Un « snippet » doit forcément contenir les informations suivantes :

Groupe d'extraits	Pour faire apparaître un texte « snippet » dans la page « Guidage » de Zora, une catégorie est requise.
Nom	Zora ne pourra pas lire un texte s'il n'a pas de nom.
Type d'animations	Un choix d'animations doit être défini. L'animation « EMOTION » n'est pas active dans cette version de Zora. (Voir Type d'animations)
Texte	Le texte qui sera lu. Sous ce champ, choisir la langue qui sera utilisée par Zora pour lire le texte. La langue peut aussi être celle utilisée pour la gestion de Zora. Lorsque l'option « Animations » est sélectionnée, la personnalisation des animations est possible. Pour plus d'informations, voir **Annexe 4 –Article VII. Utiliser des animations dans le champ texte.**

3. Actions

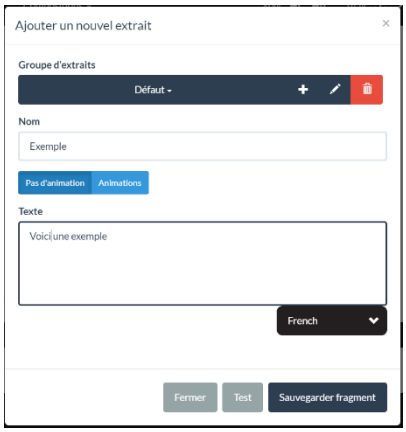
Lorsque vous créez un texte « snippet », 3 actions sont possibles :

Fermer	Pour quitter sans sauver (ou utiliser la croix dans le coin haut droit de la fenêtre contextuelle).
Test	Pour tester le texte et demander à Zora de le lire. Des ajustements restent possibles (ex : ajouter une virgule pour plus d'expressivité ou des … pour marquer une pause) avant la sauvegarde.
Sauvegarder fragment	Pour sauvegarder le nouveau texte « snippet » dans la catégorie sélectionnée.

- ***Editer des textes « snippets »***

Lorsque vous cliquez sur le bouton , le mode d'édition de texte devient disponible. Un clic sur un texte snippet permet alors de faire revenir la fenêtre précédente ainsi que tout son contenu.

Exemple :



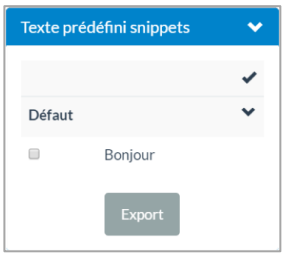
Pour changer la valeur d'un texte snippet, la valeur en cours doit être modifiée.

Comme dans le chapitre précédent, un clic sur « Sauvegarder fragment » permettra de faire apparaître dans le champ les nouvelles informations entrées.

NB : *Lorsqu'un groupe de texte snippet est vide, il n'est pas visible dans la page « Guidage » de Zora.*

- ***Exporter un texte « snippets »***

Lorsque vous cliquez sur le bouton Export, l'affichage est modifié et permet une sélection groupée de textes à exporter.



Un clic sur le nom du texte **snippet** (PAS la case à cocher), permet de l'ajouter à la sélection. L'export se fera au moment où vous cliquez sur le bouton « Export ».

Pour quitter ce mode d'affichage, cliquer sur le bouton ✔.

NB : Le bouton « Export » n'est actif que si au moins un texte « snippet » a été sélectionné.

- ***Importer des textes « snippets »***

Un clic sur le bouton Importation fait apparaître une nouvelle fenêtre permettant l'import de fichier.

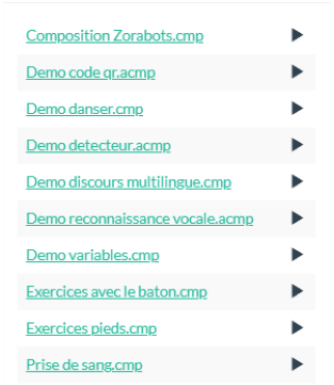
Lorsque vous cliquez sur le bouton 📂, vous ouvrez une fenêtre vous permettant d'explorer l'ordinateur ou tablette que vous utilisez pour vous connecter au logiciel Zora.

Cliquer sur « Téléchargez » pour charger le texte « snippets » et l'installer dans Zora.

ATTENTION : Si la catégorie de texte « snippet » n'existe pas, le fichier importé sera rangé dans la catégorie « Défaut ».

2.3.7 Composer

Si aucune composition n'est disponible sur le robot dans la langue sélectionnée, cette page n'apparaîtra dans la page « Guidage » de Zora.

	Ce menu ouvre ou ferme la liste des compositions présentes dans le robot Zora. Ouvrir en cliquant sur la flèche à droite.
	La liste affiche les compositions actuellement enregistrées dans la langue utilisée pour la gestion de Zora. Un clic sur le bouton ▶ permet de lancer la lecture de la t composition. L'icône va alors prendre cette forme ■. Le bouton « stop » apparaît alors dans la barre de menu. Pour arrêter la composition, appuyez sur le bouton ■ dans le menu du « composer » cliquez simplement sur le bouton « stop » situé en haut du menu. La liste affiche les compositions simples et avancées.

NB : *Il peut être nécessaire de rafraîchir la page si une nouvelle composition a été enregistrée lors d'une même session (comme par exemple si vous avez utilisé un autre onglet dans Google Chrome).*

2.3.8 Mouvement de tête, pointer un élément, couleurs des yeux.

Dans le page de l'écran à droite, vous retrouvez les éléments suivants :

Mouvement de tête

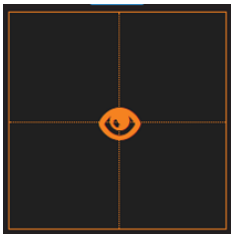
Pointer un élément

Gérer la couleur des yeux

En sélectionnant l'option souhaitée par un clic sur l'icône, le panneau suivant va s'adapter aux fonctions retenues.

Le bouton « Réinitialiser » permet de replacer la tête en position droite regard vers l'avant. La couleur des yeux redevient blanche.

- ***Mouvement de tête***

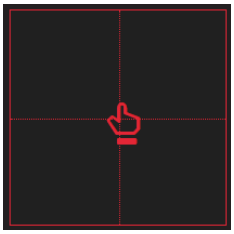


Ce volet permet de régler la direction dans laquelle Zora regarde.

Cette grille représente le champ de vision tel que perçu par Zora.

Si vous déplacez l'œil sur la grille, Zora regardera et tournera la tête dans cette direction.

- ***Pointer un élément***



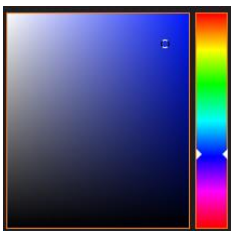
Ce volet permet de régler la direction que Zora va pointer.

Comme sur la grille du mouvement de tête, cet espace représente le champ de vision tel que perçu par Zora.

Si vous déplacez le pointeur sur la grille, Zora regardera dans cette direction.

NB: Si l'option d'attente « Respiration » a été sélectionnée, Zora ne pointera l'objectif que brièvement.

- ***Couleurs des yeux***



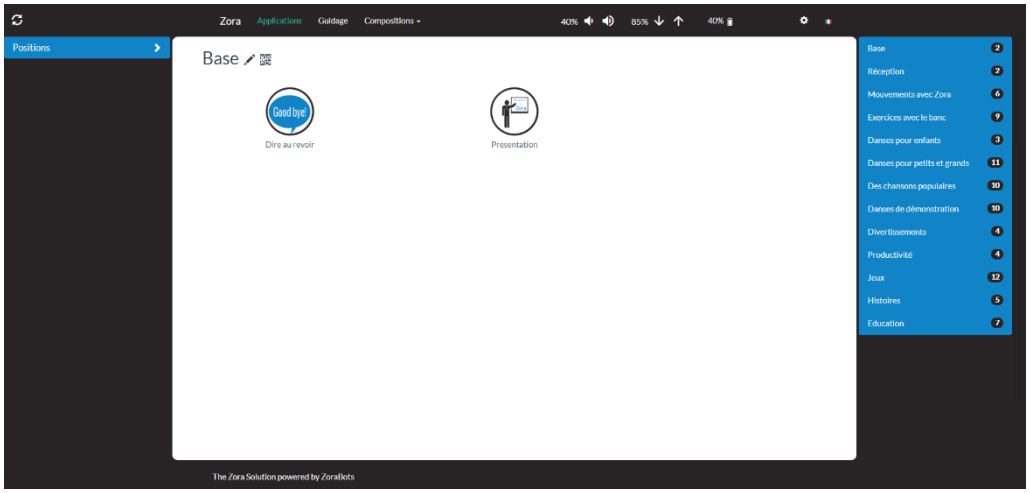
Ce volet permet de régler la couleur des yeux de Zora.

Vous pouvez ici changer la couleur et la teinte des yeux de Zora.

NB : Au plus la couleur choisie sera sombre, au moins la luminosité sera forte et au moins la couleur sera visible. Pour un meilleur résultat, privilégiez une couleur claire et lumineuse.

2.4 Contrôle des applications

En cliquant sur l'option « Applications » dans la barre de menu, l'écran suivant apparaît :



La page se découpe en 3 volets :

- ***Positions***
- ***Écran de sélection***
- ***Sélection de la catégorie***

2.4.1 Positions

Ce menu contient les positions que Zora peut prendre. En cliquant sur l'icône située à côté du nom, un QR-Code sera généré. Il pourra ensuite être scanné simplement en tenant ce dernier face et proche de la caméra frontale de Zora. Il pourra aussi être téléchargé sur votre ordinateur ou tablette. Une fois le QR-Code lu, le robot prendra l'application associée.

Positions	*Cette section peut être ouverte via la pointe de flèche située dans le coin haut à droite de l'écran.*
Tenez-vous bien droit	*Dans cette position, Zora se penche légèrement vers l'avant.*
Levez-vous	*Cette position est la principale position utilisée par Zora au démarrage d'une application. Zora se tient debout en position de garde-à-vous.*
Restez debout, les bras en avant	*Le robot Zora se tient droit les bras tendus vers l'avant.*
Asseyez-vous	*Zora se place en position assise les mains sur les genoux fléchis.*
Position assise relax	*Zora s'assied les genoux droits et se penche en arrière sur ses mains.*
Position couchée sur le ventre	*Zora s'allonge sur le ventre.*
Position couchée sur le dos	*Zora s'allonge sur le dos.*
Position accroupie	*Zora se place en position accroupie. Cette position peut être utilisée comme posture de sécurité lors du chargement du robot.*
Fermez les mains	*Zora ferme les mains.*
Ouvrez les mains	*Zora ouvre les mains.*

Mise en position pour le banc	*Cette position est utilisée avant de placer Zora sur le banc de travail.*
Enlèvement du banc	*Cette position est utilisée pour effectuer des mouvements alors que Zora est placée sur le banc de travail.*
Commencer exercises avec le bâton	*Cette position est utilisée pour aider Zora à saisir un bâton en mousse.*
Arrêter exercises avec le bâton	*Cette position est utilisée pour ôter le bâton en mousse des mains de Zora.*

Pour des images plus détaillées des positions, voir l'annexe 6**– Positions**.

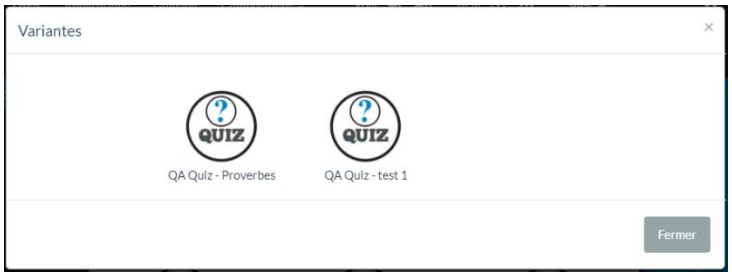
Pour plus d'informations à propos des QR codes, voir l'annexe **4, Chapitre 1 – QR codes**.

Pour plus d'informations à propos du banc de travail, voir l'annexe 4**, Chapitre 2 – Banc**.

2.4.2 Catalogue des applications

Au centre de l'écran, vous trouvez des icônes qui peuvent être sélectionnées. Ces icônes correspondent aux comportements disponibles pour Zora.

Cette page contient les éléments suivants :

Base	**Nom du comportement** Nom du comportement à laquelle l'application appartient.
	Boutons d'édition L'icône de gauche permet d'ouvrir le mode édition. Dans ce cas, les réglages de l'application vont apparaître. L'icône de droite ferme le mode édition.
	Générer un QR-Code Un clic sur le sur cette icône fera ouvrir une fenêtre contenant un QR-Code qui pourra être montré à Zora pour que le robot l'exécute.
	Icône et nom de l'application Un clic sur l'icône pour lancer l'application en question.
	Collection d'icônes Cette icône apparaît quand plusieurs ensembles de données et préréglages sont définis pour une même application ou comportement. Un clic sur cette icône permet d'afficher tous les jeux de données.
 En cliquant sur le modèle de données souhaité, celui-ci sera lancé ou prêt à être édité. La terminologie employée suit la formule suivante : Nom du comportement suivi du nom de l'ensemble de données. (Il est donc recommandé de ne pas donner un nom de comportement de l'application à un ensemble de données).	

Pour plus d'informations au sujet des ensembles de données : voir le chapitre Gestion de données

- ***Ajuster les paramètres***

L'on décrit ici la façon d'ajuster les paramètres d'une application.

	Activer le mode édition en cliquant sur cette icône. Les icônes changent alors légèrement d'apparence selon les cas.

Les applications ou programmes sans réglages possibles sont colorés en gris.	Les applications ou programmes avec réglages possibles présentent un léger ombrage sur leurs contours.

Lorsqu'une application ou programme est sélectionné(e), une fenêtre apparaît avec les différents ajustements possibles. Une fois les paramètres réglés comme souhaités, les changements peuvent être enregistrés via le bouton « Sauvegarder » ou annulés en fermant la fenêtre via la croix située en haut à droite.

	Un clic sur cette icône désactive le mode édition. Les autres icônes reprennent alors leur aspect initial. Un clic sur celles-ci et l'application ou programme se lance.

- ***Types de réglages***

Les types de réglages suivants peuvent être disponibles :

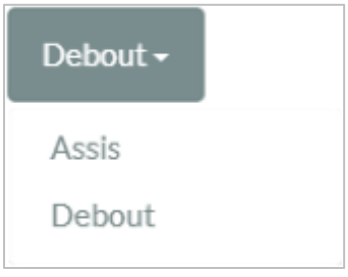
1. ***Donnée entrante en texte ou en chiffres***

	Ce champ nécessite une donnée texte ou chiffrée.

2. ***Case à cocher***

	Ce type de réglage sera activé si la case est cochée et ignoré dans le cas contraire.

3. **Choix multiple**

	Ce réglage ne peut être ignoré. Un des choix appropriés doit être sélectionné dans la liste. Un clic sélectionne la valeur qui sera utilisée la prochaine fois que l'application en question sera lancée.

2.4.3 Sélection de la catégorie

Sur la droite de l'écran, la sélection des catégories possibles s'affiche.

A noter la présence de deux éléments :

Jeux	**Nom de la catégorie**	12	**Nombre d'applications ou programmes présents dans cette catégorie.**

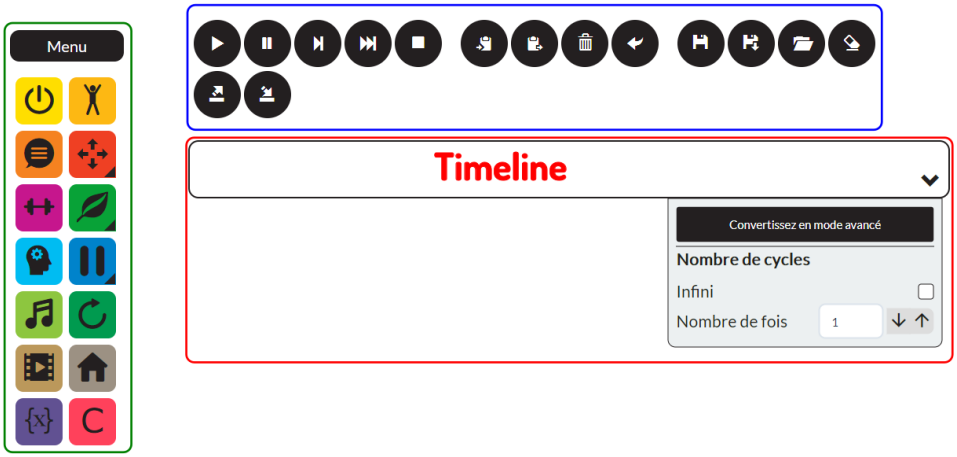
En sélectionnant une nouvelle catégorie, l'écran de sélection se rafraîchit et une nouvelle liste d'applications appartenant à la catégorie apparaît.

2.5 Panneau du « Composer »

Un clic sur le tableau vous permet de choisir entre une « composition simple » ou une « composition avancée ».

2.5.1 Premières compositions (« simple »)

Une fois l'option « Composer simple » sélectionnée, l'écran suivant apparaît.



Cette page se divise en 3 parties, à savoir :

- ***La barre de menu***
- ***Les boutons d'action***
- ***La timeline (et ses propriétés)***

La page du « composer » a été conçue pour permettre de régler manuellement une série d'enchaînement de positions, gestes et mouvements. Zora est alors capable d'interpréter une pleine chorégraphie ou d'effectuer des exercices physiques.

Pour ce faire, il suffit de glisser des blocs depuis le menu vers la timeline puis de lire la composition ou une partie de la composition.

- *Barre de menu*

Sur la partie gauche de l'écran, vous trouvez la barre de menu avec toutes les actions qui peuvent être envoyées vers la timeline.

	Activer / Désactiver Ce bloc indique à Zora de se mettre debout ou de se mettre en position de repos.
	Positions Ce bloc permet de sélectionner des positions que Zora va prendre (voir Positions).
	Dialogue Ce bloc permet de faire dire à Zora un texte dans la langue qui aura été sélectionnée.
	Mouvements Utiliser ce bloc afin que Zora bouge la tête, les mains et/ou les bras. Si Zora est assise sur son banc de travail, les jambes peuvent aussi être animées. Chaque fonction est donc ici divisée en sous-blocs.

Tête	Mains	Bras	Jambes

	Gymnastique Ce bloc fait faire des exercices physiques à Zora.
	Humain Ce bloc montre les actions qui imitent et évoquent une application naturelle tels que le clignement des yeux ou la façon de respirer. Chaque fonction est ici divisée en sous-blocs.

Clignoter des yeux	Suivre la tête :	Respiration :

	Applications Ce bloc permet d'activer des applications qui devront être jouées dans la composition.
	Attente Ce bloc suspend temporairement la lecture de la composition jusqu'à ce qu'une donnée entrante soit détectée ou après qu'un certain temps se soit écoulé. Chaque fonction est ici divisée en sous-blocs.

Attendez quelques secondes	Attendre jusqu'à un moment précis	Attendre après capteur	Attendre après un code QR	Attendre après un mot via la reconnaissance vocale	Attendre la reconnaissance des visages

	Musique Ce bloc lance ou arrête la lecture d'une musique.
	Loop Ce bloc crée une seconde piste qui peut être reprise en boucle si besoin.
	Animation Ce bloc permet à Zora d'exécuter une animation.
	Bezonia Ce bloc est réservé à des utilisateurs spécifiques.
	Variables Ce bloc permet la création de données et valeurs spécifiques pour la composition en cours.
	Composition Ce bloc permet d'utiliser dans la composition en cours une composition existante.

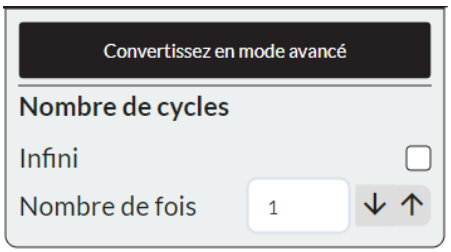
Pour plus d'informations au sujet des diverses propriétés possibles de chaque bloc : Voir **Annexe 3 – le « Composer ».**

- *Timeline*

Cet outil est celui qui vous permet d'associer les différents blocs afin de composer une chorégraphie globale.

Exemple :

Les possibilités de combinaison sont infinies. La seule limite est votre imagination.

En plus des glisser-déposer de blocs, les fonctions ci-après sont disponibles. Il vous suffit juste de maintenir le pointeur de souris au-dessus de la flèche située à la fin de la timeline. Le composition « simple » en cours peut être convertie [1] en composition « avancée ». La timeline peut être répétée indéfiniment ou exécutée un nombre déterminé de fois. (Juste une fois par exemple).	

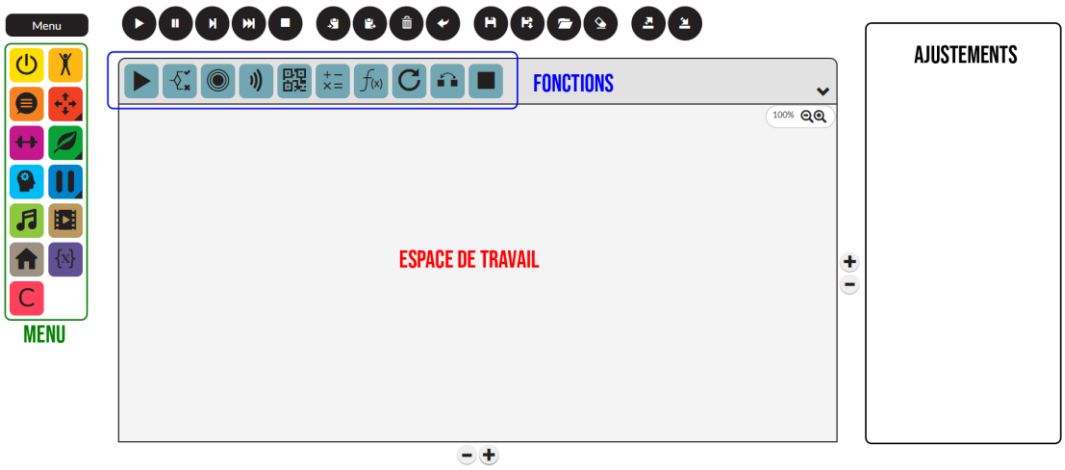
[1]: En transformant une composition en mode « avancé », la composition en cours sera écrasée et convertie en « avancée ». La piste « simple » sera elle effacée.

NB : *Les blocs « Gymnastique » et « Applications » contiennent un nombre important de données ce qui peut provoquer quelques ralentissements du système.*

Important : *Si vous ajoutez un bloc « Musique », un autre bloc « Musique » doit être ajouté pour stopper la musique.*

2.5.2 Compositions avancées

Si vous avez choisi le mode « composition avancée », l'écran suivant va s'afficher :

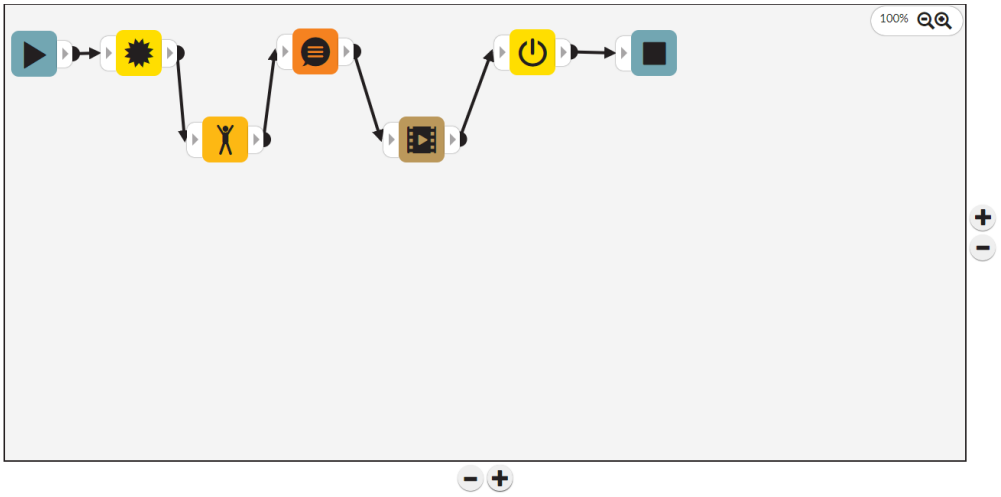


Cette page présente de nombreuses différences avec le « composer » simple.

La timeline prend la forme d'un espace de travail sur lequel vous pouvez glisser et déposer les blocs. De nombreuses fonctions liées aux blocs sont alors possibles. L'espace de travail a été imaginé pour permettre un ajustement plus précis et plus confortable des divers blocs.

A droite de l'espace de travail, vous pouvez opérer ces ajustements.

A l'inverse du « simple composer », il est ici possible de définir quel bloc peut être lancé grâce à un système de liens entre blocs. Par exemple :



- ***Barre de menu***

Les fonctions des blocs ont été séparées en deux barres de menu. L'une située au-dessus de la timeline et une autre à gauche. Les mêmes blocs que ceux présents dans le « composer simple » (sauf le bloc « Loop ») sont repris à gauche de la timeline.

Dans le menu situé au-dessus de la timeline, les fonctions de blocs suivantes sont disponibles :

	Commencez Ce bloc indique où la composition va commencer.
	Sinon En utilisant ce bloc, vous pouvez séparer la timeline en deux pistes, vous permettant de créer deux chemins et deux comportements différents. Ex : si un capteur spécifique est activé (ou pas), le robot suivra le comportement défini par le chemin 1 ou le chemin 2.
	Détecteur Ce bloc fonctionne comme le bloc « attente » du « composer simple », mais vous pouvez ici utiliser une valeur spécifique dans le bloc Sinon.
	Reconnaissance vocale [1] Ce bloc fonctionne comme le bloc « attente » pour la reconnaissance de parole situé dans le « composer simple », mais vous pouvez ici utiliser une valeur spécifique dans le bloc Sinon et les blocs de parole (speech-blocks).
	QR Code [1] Ce bloc fonctionne comme le bloc « attente » pour la reconnaissance de parole situé dans le « composer simple », mais vous pouvez ici utiliser une valeur spécifique dans le bloc Sinon et les blocs de parole (speech-blocks).
	Opérations mathématiques Ce bloc permet des opérations mathématiques avec des valeurs chiffrées (création de nombres aléatoires possibles).
	Formules de mathématiques Ce bloc permet de définir des variables pour une formule mathématique (ex : c = l*2 + b*2).
	Loop Ce bloc permet la répétition en boucle des blocs suivants pour plusieurs fois ou tant qu'un certain paramètre est actif.
	Dirigez-vous vers Ce bloc permet à la boucle (Loop block) d'être interrompue. Il faut alors sélectionner le bloc à partir duquel la composition doit reprendre.
	Arrêt [2] Ce bloc marque la fin d'une section de la timeline.

[1] : Les données qui peuvent être utilisées comme variables doivent être saisies manuellement avant de pouvoir être utilisées comme variables.

[2] : Ce stop indique la fin de la composition et non le nombre de fois que la composition doit être exécutée.

- ***Timeline***

A l'inverse du « simple composer », la timeline utilisée dans le mode avancé n'est pas linéaire. Grâce aux liens entre blocs, plusieurs « branches » peuvent être créées et configurées.

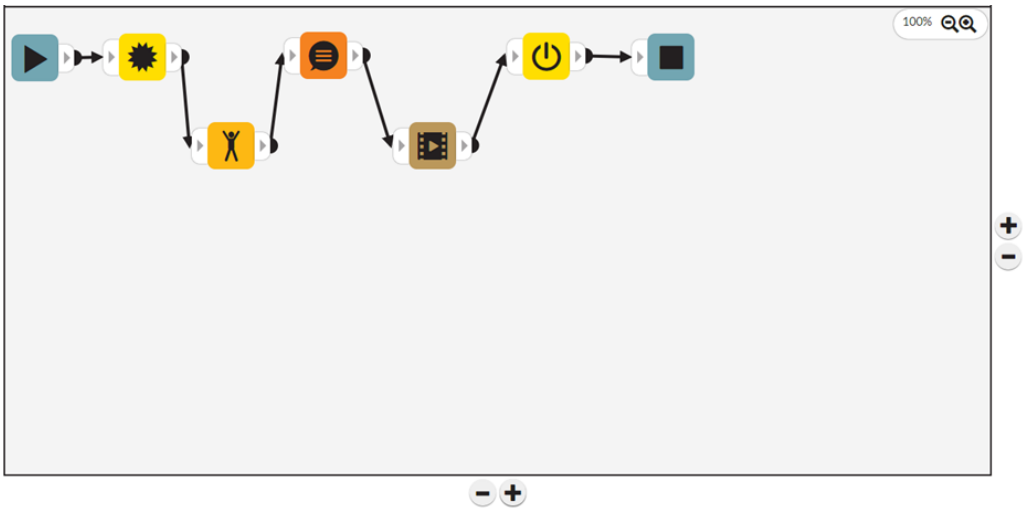
- ***Placer des blocs***

Les blocs s'ajoutent à la timeline grâce au principe de glisser-déposer. A noter que pour créer des liens entre les blocs, d'autres éléments doivent être ajoutés :

	Connecteur d'entrée En sélectionnant ce composant, le bloc est ajouté plus loin sur la timeline, plus loin que le bloc à partir duquel le lien part.
	Connecteur de sortie En sélectionnant ce composant, le bloc est ajouté plus loin que le bloc actuel sur la timeline.

- ***Créer des liens entre les blocs***

Pour lier des blocs entre eux à la manière d'un flux type ligne du temps ou organigramme, le connecteur de sortie (Connecteur de sortie) d'un bloc doit être connecté au connecteur d'entrée d'un autre bloc.



Les blocs peuvent être répartis à travers la timeline. S'ils sont connectés dans le bon ordre, la composition fonctionnera.

Dans ce cas de figure, seuls des liens 1-1, c'est-à-dire un lien d'un seul bloc à un seul autre, peuvent être utilisés. (Sauf en cas d'utilisation des blocs Sinon ou Loop).

Pour plus d'informations sur la façon de créer des compositions, notamment avec des blocs Sinon, voir l'annexe **3 – Composer**.

2.5.3 Actions

Cette partie décrit les actions qui peuvent être effectuées pour les créations de compositions. Ces fonctions peuvent présenter quelques légères différences selon les versions du « composer » utilisées.

Un premier ensemble de boutons permettent la lecture ou l'arrêt de la composition.

	Mise en marche [1] Pour lire la composition depuis le début jusqu'à la fin.
	Pause Pour interrompre momentanément la lecture de la composition. La pause sera effective après l'exécution complète du bloc en cours.
	Avancer Pour ne lire que le bloc sélectionné.
	Mise en marche à partir de la sélection Pour lire la composition à partir du bloc sélectionné jusqu'à la fin. .
	Arrêt Pour arrêter la lecture en cours.

[1] : Dans le cas d'une composition avancée, si l'élément est en dehors de l'espace de travail, celui-ci va bouger afin d'indiquer quel bloc est en cours de lecture.

Un deuxième ensemble de boutons de copier, de coller et d'effacer un bloc sélectionné.

	Copier vers le bloc Pour copier le bloc sélectionné dans le bloc papier.
	Coller sur le bloc En mode composition simple, ce bouton ajoute une copie du bloc qui a été copié dans le presse-papier à la fin de de la composition. En mode composition avancée, ce bloc dans le coin gauche en haut de l'écran.
	Supprimez la sélection Utiliser la corbeille pour supprimer l'élément sélectionné de la timeline.
	Annuler [1] Pour annuler la dernière action de l'utilisateur, dans le cas où un bloc aurait par exemple été supprimé par erreur.

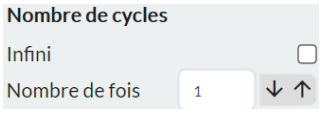
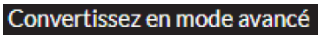
[1] : Seule la dernière action peut être annulée ; il est impossible de remonter et annuler l'historique de plusieurs actions.

Le dernier ensemble de boutons est lié au stockage et à la gestion de commandes à distance des compositions.

	Sauvegarder Pour sauver la composition en cours dans la langue utilisée pour le système. ***NB*** *: Si aucun nom de fichier n'est renseigné, une fenêtre apparaît vous invitant à renseigner un nom. Dans le cas contraire, le nom de fichier en cours sera utilisé par défaut.* Cette icône devient jaune si des changements ont été effectués à une composition, mais la composition ne sera pas sauvée si celle-ci a déjà été sauvée.
	Enregistrer sous Ce bouton permet d'enregistrer la composition sous un nom spécifique.
	Fichier [1] Pour ouvrir une sélection parmi les actuelles compositions sauvées sur le robot et dans la langue utilisée pour la gestion du système. Vous pouvez alors remplir la timeline avec la sélection. ***NB*** *: Les blocs qui se trouvent sur la piste avant l'import sont alors écrasés.*
	Nettoyer la timeline [1] Ce bouton nettoie la piste en retirant tous les blocs. Il peut aussi aider à fermer la composition en cours si besoin.
	QR code [2] Un QR code est créé et pourra être utilisé pour lancer cette application. En maintenant le QR code devant le front du robot où se situe la caméra [1], l'application associée au QR code démarre à condition qu'une application ou une composition ne soit pas en cours.
	Export [3] Ce bouton est utilisé pour exporter des compositions vers l'ordinateur ou la tablette connectée. En sélectionnant les compositions souhaitées depuis la fenêtre contextuelle, un fichier zip sera créé pour être ensuite téléchargé.
	Importation [3] Ce bouton vous permet d'importer sur Zora la dernière composition exportée. Assurez-vous de sélectionner les compositions en format **(z)cmp**. Ne pas prendre les archives -zip.

[1] : Si des changements non sauvegardés ont été apportés à la composition, une fenêtre d'avertissement apparaît pour confirmer l'effacement de la composition en cours de création.
[2] : Ce bouton n'est disponible que dans le cas où la composition a été sauvée sur Zora.
[3] : Quand vous importez les fichiers d'un export –zip précédent, les compositions doivent être extraites de l'archive zip en format (z)cmp.

Il est possible de lire une composition plusieurs fois (même indéfiniment). Pour ce, il faut activer les options suivantes. Ces dernières sont visibles et apparaissent lorsque le pointeur de la souris est maintenu au-dessus de l'icône ⌄ situé dans la timeline :

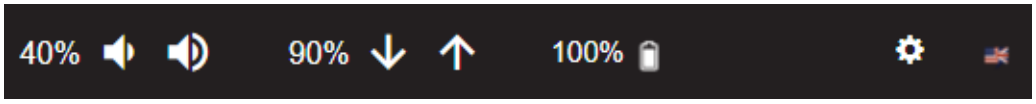
	**Nombre de cycles** La timeline possède une option permettant sa répétition plusieurs fois. ***NB*** : Si la valeur « Infini » est sélectionnée, seul le bouton stop permettra à la composition de s'arrêter.
	**Convertissez en mode avancé** Cette option n'est possible qu'en mode composition simple. Elle permet de convertir une composition simple en composition avancée. Vous devrez d'abord confirmer que la composition présente dans le « composer avancé » peut être effacée. Ceci effacera aussi les contenus présents dans la timeline du « composer simple ».

Remarques :

1. *Importer une composition ne la charge pas automatiquement dans la timeline.*
2. ***Une composition simple fera ouvrir le « composer » simple ; une composition avancée ouvre le « composer avancé ». La même règle s'applique lorsque vous sauvegardez une composition.***
3. *Pendant la lecture d'une composition, le nombre de cycles de lectures qu'il reste à effectuer s'affiche en bas à droite de la timeline.*

2.6 Barre de contrôle

Cette partie du menu donne accès aux contrôles de volumes et tons de la voix, aux niveaux de la batterie et à la langue utilisée pour la gestion du système. Un bouton permet aussi l'ouverture des réglages du robot Zora.



NB : *L'icône d'engrenage dans le coin haut à droite change de couleur en fonction du statut des moteurs de Zora :*

- L'icône est orange : certains moteurs commencent légèrement à chauffer. Merci de vous assurer que Zora peut se rafraîchir un peu.

- L'icône clignote en rouge : Les moteurs sont en surchauffe. Zora doit être placée en mode « repos » au plus vite. Des mesures de sécurité placeront Zora automatiquement en mode repos si le robot est laissé seul dans cette situation trop longtemps. Ne commencer ***aucune application ou mouvement. Zora pourrait tomber et (se) casser quelque chose.***

2.5.4 Régler le volume

Les paramètres de volume correspondent aux symboles suivants :

40%	L'actuel niveau de volume en pourcentages.
	Pour réduire le volume par tranches de 10% jusqu'au minimum de 20% [1].
	Pour augmenter le volume par tranches de 10% jusqu'au maximum de 100%.

[1] : Le volume minimal doit être réglé de manière à pourvoir entendre Zora lorsque le robot lit son adresse IP.

2.6.5 Vitesse d'élocution

Les paramètres de vitesse d'élocution de Zora correspondent aux symboles suivants :

90%	La vitesse d'élocution de Zora en pourcentages.
	Pour ralentir le débit de parole par tranches de 5% jusqu'au minimum de 50%.
	Pour accélérer le débit de parole par tranches de 5% jusqu'au maximum de 150%.

NB : *Dans le cas où Zora n'est pas complètement compréhensible, ralentir la vitesse d'élocution pour l'adapter mieux au texte. Pour une parfaite compréhension, il est recommandé de régler la vitesse à 80%.*

Ces réglages ne sont pas fonctionnels lorsque vous utilisez un appareil Bluetooth pour le son. Seul le réglage de volume de l'appareil Bluetooth fonctionnera.

Important *: Zora s'adapte : les réglages de volume et de vitesse d'élocution peuvent varier selon les applications et compositions.*

2.6.6 Niveau de batterie

Les symboles suivants sont utilisés pour afficher les informations liées à la batterie.

100%	Le niveau actuel de batterie exprimé en pourcentages.
	Pour indiquer que la batterie n'est pas en charge.
	Pour indiquer que la batterie est en charge.

NB : Si le niveau de batterie descend sous la barre des 30%, Zora vous informe que la batterie devrait être mise en charge. En-dessous des 5%, Zora va s'éteindre et doit être mise en charge immédiatement.

2.6.7 Réglages de Zora

Lorsque vous cliquez sur la roue d'engrenage , une liste des catégories possibles s'affichent dans une liste déroulante. Cette liste est divisée en plusieurs types d'actions.

Une première partie contient les informations techniques et réglages de Zora :

Langue	En cliquant section sur cette option, une fenêtre apparaît avec la liste des langues que vous pouvez utiliser pour la gestion du système Zora-Control. Le bouton en haut à droite de l'écran (le drapeau) fonctionne de la même façon.
Adapter les données	En cliquant sur cette option, l'éditeur de données s'ouvre. Dans cet espace, il est possible de modifier ou créer des jeux de données personnalisés pour certaines applications ou programmes. Voir chapitre Gestion des données
Réglages généraux	Ce bouton ouvre les réglages généraux de Zora. Voir chapitre Réglages généraux
Paramètres de connexion	Pour ouvrir la gestion des connexions réseau. Voir chapitre Connexions
Matériel	Cette option ouvre une page comportant les informations au sujet des moteurs de Zora et ses modules installés. Voir chapitre Matériel
Informations	Pour lire les informations générales au sujet de Zora Voir chapitre A propos

Une seconde partie donne accès aux diagnostics de données ainsi qu'à un formulaire d'évaluation utilisateur :

Évaluation	Pour visualiser les formulaires d'expériences utilisateurs.
Aperçu du téléchargement	En cliquant sur ce bouton, vous faîtes apparaître et téléchargez sur votre ordinateur ou tablette connecté(e) une liste d'applications et compositions qui ont été exécutées depuis le l'activation de Zora.
Télécharger diagnostique	En cliquant sur ce bouton, une liste des différents diagnostics de données est envoyée sur votre ordinateur ou tablette. Ces données peuvent être utiles en cas d'assistance à distance.

La dernière partie les opérations liées à la version en cours d'utilisation du Zora-Control :

Arrêt	Pour arrêter l'application ou composition en cours.
Mise à jour du logiciel	Pour télécharger la dernière version de l'OS (Système d'exploitation) sur la clé USB. Il existe deux façons de l'installer. Celles-ci sont proposées dans les écrans suivants. - **Update**: cette option conservera les fichiers et réglages de l'utilisateur. - **Install**: Cette option réinitialisera tous les réglages par défaut et effacera les fichiers utilisateurs. **IMPORTANT : Fermez l'onglet une fois que l'installation a commencé.**
Sauvegarde des données	Cette opération permet de télécharger les données présentes vers un appareil connecté au système. Le transfert peut se faire via le réseau ou la copie des données sur un support USB connecté à l'arrière de la tête de Zora. Pour plus d'informations, voir **Annexe 4**, Chapitre **Sauvegarde des données**
Restauration des données	Cette opération lance une restauration à partir d'une sauvegarde précédente de Zora. Ici aussi, deux méthodes sont possibles : via une clé ou support USB connecté à l'arrière de la tête de Zora ou grâce à un chargement vers un appareil (ordinateur ou tablette) connectée. Pour plus d'informations, voir **Annexe 4,** Chapitre **Restauration des données**
Redémarrer	Cette action redémarre complètement le système plaçant Zora en position stable et sécurisée si nécessaire.
Redémarrage rapide	Ce bouton ferme toutes les applications et les relance. Il s'agit d'un redémarrage rapide mais qui peut être moins efficace qu'un redémarrage classique.
Fermer	Cette action éteint Zora et met le robot en position stable.

***NB** :*

- *Ne pas effectuer de mise à jour lorsque le robot est en mode hotspot. Cette action peut provoquer des erreurs lors de l'installation de nouvelles données.*
- *Le support USB (clé USB) utilisé pour la sauvegarde ou la restauration doit être formatée en format FAT32.*

***IMPORTANT :* En cas d'installation du logiciel, fermez l'onglet une fois que l'installation a commencé.**

- ***Gestion de données***

  - *Introduction*

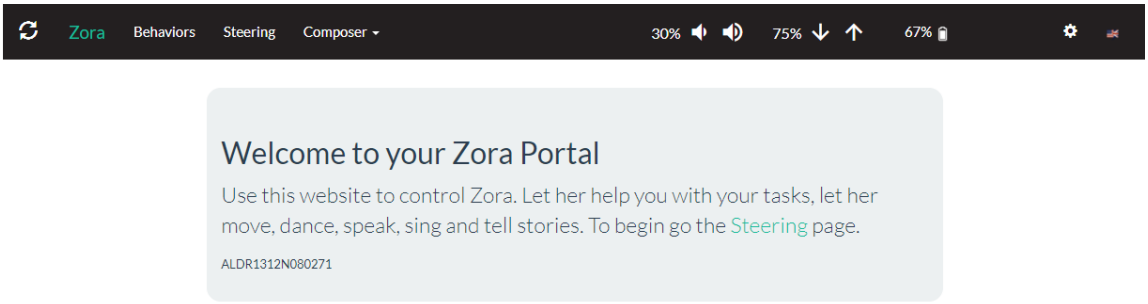
La page de gestion des données a été conçue pour permettre à l'utilisateur (ou utilisateur indirect) de personnaliser (la plupart) des applications et programmes en ajoutant des jeux de données. Comme par exemple le type de tâches à effectuer lors d'un entraînement ADL ou de questions dans un quizz.

Quelques termes utilisés dans ce document :

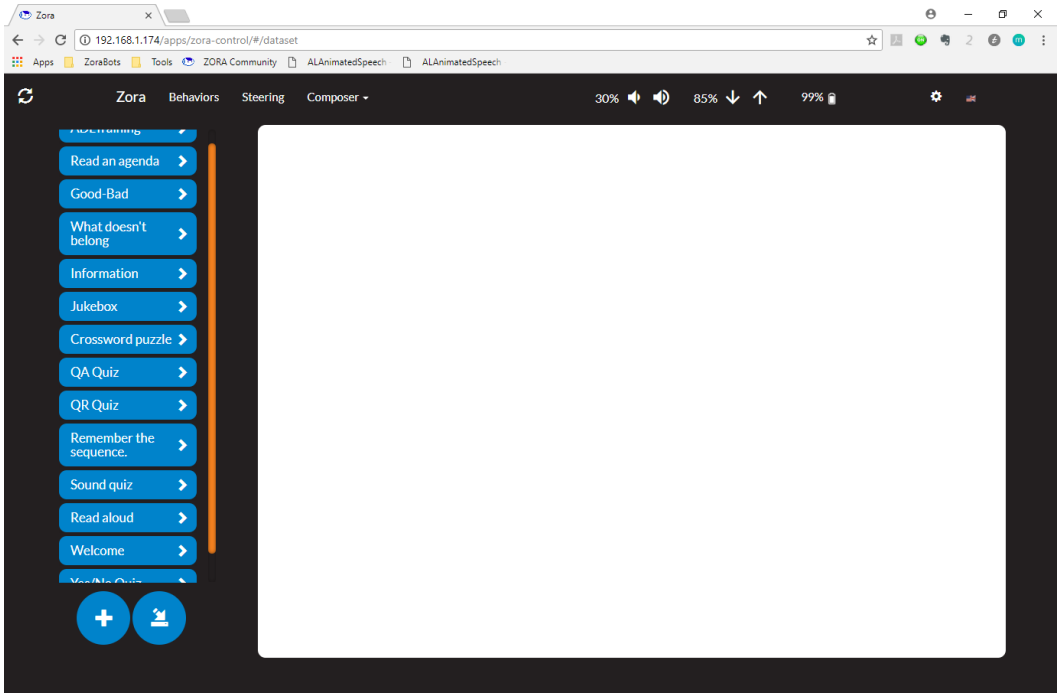
Base de données	Ce fichier contient l'intégralité des données.
Jeu de données	Liste de données associées à une application spécifique et contenant des rangées de données divisées en deux colonnes.
Rangée/Enregistrement	Une entrée dans le jeu de données et donc rattachée aux colonnes.
Champ	Une colonne dans une rangée de jeu de données

○ *Accéder à la gestion des données*

Pour accéder à l'ensemble des données, ouvrir le menu en cliquant sur l'icône ⚙ et sélectionner l'option **« Adapter les données »**.



L'écran suivant s'affiche sur le Zora-Control :



Cette page permet à l'utilisateur de contrôler (en partie) les données.

○ *Créer un nouveau jeu de données*

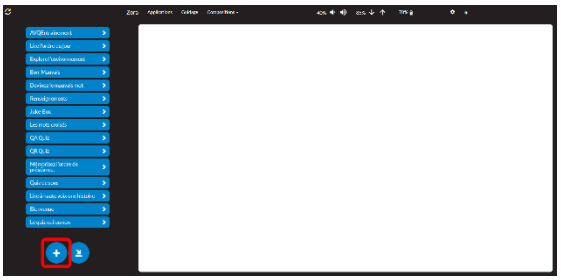
Pour créer un jeu de données, les valeurs suivantes sont requises comme identifiants :

1. ***Nom de l'application***
2. ***Nom du jeu de données***
3. ***A partir d'une donnée existante ou à partir de zéro.***

***NB** : En commençant ces jeux de données depuis un tableau d'application, le nom de l'application est déjà saisi, ce qui signifie que le jeu de données nommé 'QR Quiz test' s'affichera sous le nom « QR Quiz 'QR Quiz test' ».*

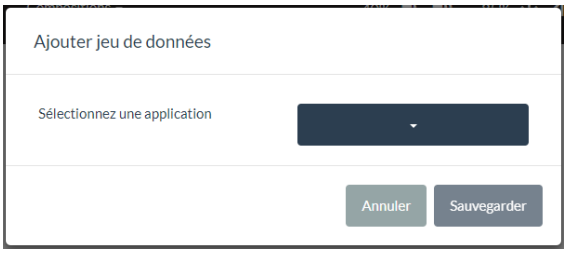
Étape 1 – Ajouter un nouveau jeu de données

Cliquer sur le bouton en bas du menu sur le côté gauche de l'écran.



Étape 2 – Sélectionner l'application

Une fenêtre apparaît pour sélectionner l'application



Étape 3 – Saisir le nom et sélectionner un jeu de données à utiliser :

Sélectionnez une application	Liste déroulant d'applications qui peuvent être personnalisées depuis leurs jeux de données.
Nom	Le nom du jeu de données
Basée sur quel jeu de données	Le jeu de données dont les documents seront copiés et serviront de point de départ.

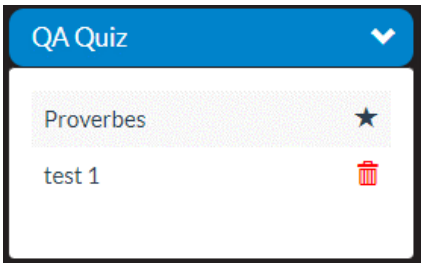
Étape 4 – Confirmer les informations

L'exemple montre ici un nouveau jeu de données pour un quizz de questions-réponses basé sur le jeu de données des « Proverbes ».

Créer le jeu de données en cliquant sur le bouton « Sauvegarder ».

○ *Éditer un jeu de données*

Une fois le jeu de données créé, il est automatiquement sélectionné et actif pour l'édition. Pour sélectionner un autre jeu de données, ouvrir d'abord la liste de tous les jeux de données d'applications, puis sélectionner le jeu de données à éditer.



Par défaut, aucun jeu de données disponible de quelque application que ce soit ne s'affiche.

En cliquant sur l'icône ▸ à côté de l'application, la liste des jeux de données disponibles pour cette application s'affiche.

Pour fermer la liste, utiliser l'icône ▾ ou pour en ouvrir une autre.

Important : une seule liste peut être affichée à la fois.

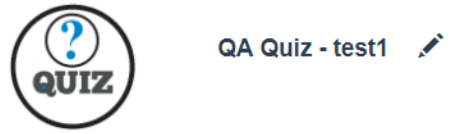
NB : L'icône ★ située à côté du jeu de données signifie que c'est un jeu de données par défaut et qu'il ne peut pas être modifié. Il ne peut qu'être visualisé.

En sélectionnant le jeu de données, le milieu de la page afficher les documents contenus.

Cette page contient les éléments suivants :

1. **Outils pour éditer le jeu de données sélectionné**

Les outils suivants sont possibles :

	En haut de la page, le jeu de données en cours de sélection s'affiche. Le nom et l'image des jeux de données (hors jeux de données par défaut) peuvent être modifiés : cliquer sur l'icône ✎.
	Le nom du jeu de données peut être modifié pour mieux s'adapter aux données du jeu de données. Une vignette personnalisée (**en format PNG**) peut aussi être choisie pour mieux donner à voir le contenu de-u jeu de données en question. En cliquant sur « **Réinitialiser** », l'image par défaut sera utilisée pour le jeu de données. En cliquant sur « **Sauvegarder** » les nouvelles valeurs seront sauvegardées. Dans le cas contraire, les autres paramétrages seront rétablis.

2. **Outils pour éditer les rangées de jeux de données**

Les éléments suivants s'affichent dans la collection, juste au-dessus des rangées de données :

	Sauver les changements Ce bouton sert à sauver les changements apportés à toutes les rangées de données et écrit les données dans le jeu de données vers la base de données.
	Annuler les changements Pour charger à nouveau les dernières données sauvées dans le jeu de données de la base de données.
	Ajouter des données Pour créer une nouvelle rangée de données.
	Exporter le jeu de données En cliquant sur ce bouton, le jeu de données peut être sauvé sur un disque dur local.

3. Outils pour modifier les rangées de données

Lorsque vous sélectionnez le jeu de données, la fenêtre principale affiche toutes les données du jeu de données. Cette donnée peut être directement éditée s'il ne s'agit pas d'un jeu de données par défaut.

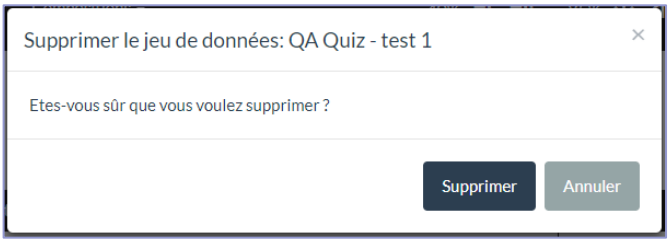
Pour plus d'informations et savoir quelle application contient telles données, merci de vous référer à **l'Annexe 2 – Liste des applications**.

NB : Créer et modifier des données est une opération délicate. Nous vous conseillons la plus grande attention lors de ces opérations :

- Saisir des chiffres valides dans les champs demandant des valeurs chiffrées.
- Remplir tous les champs de données.
- Veiller à ne pas dépasser le nombre de jeux de données actifs. Les applications suivantes **ne doivent avoir qu'une seule rangée active par jeu de données et par langue :**
  Lire tout haut, lire un agenda et accueillir.

- *Effacer un jeu de données*

En cliquant sur l'icône de la corbeille 🗑 située à côté du jeu de données, le jeu de données sélectionné sera effacé après avoir confirmé que le jeu de données doit être effacé en cliquant sur le bouton « Supprimer » situé dans la fenêtre contextuelle.

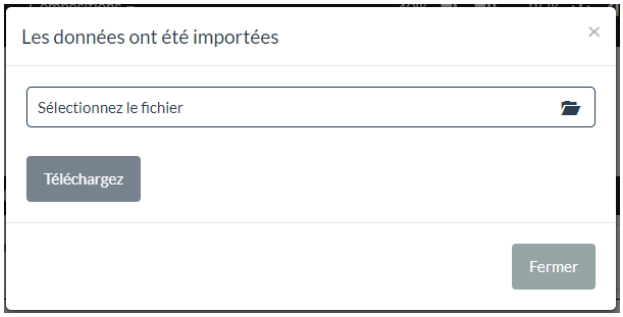


- *Exporter des jeux de données*

En cliquant sur l'icône ⬇ située à côté d'un jeu de données, le jeu de données en question sera exporté vers le disque dur local de l'appareil connecté.

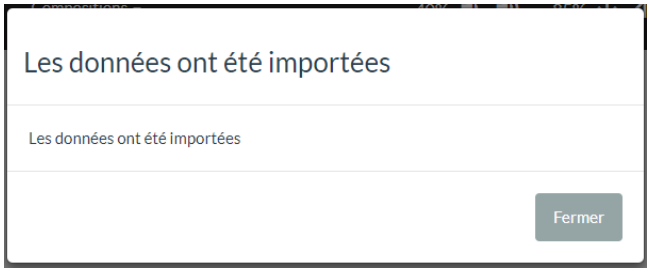
- *Importer un jeu de données*

En cliquant sur le bouton 📥 en bas de la liste des jeux de données, il est possible de sélectionner les jeux de données précédents pour les importer depuis un disque dur local.



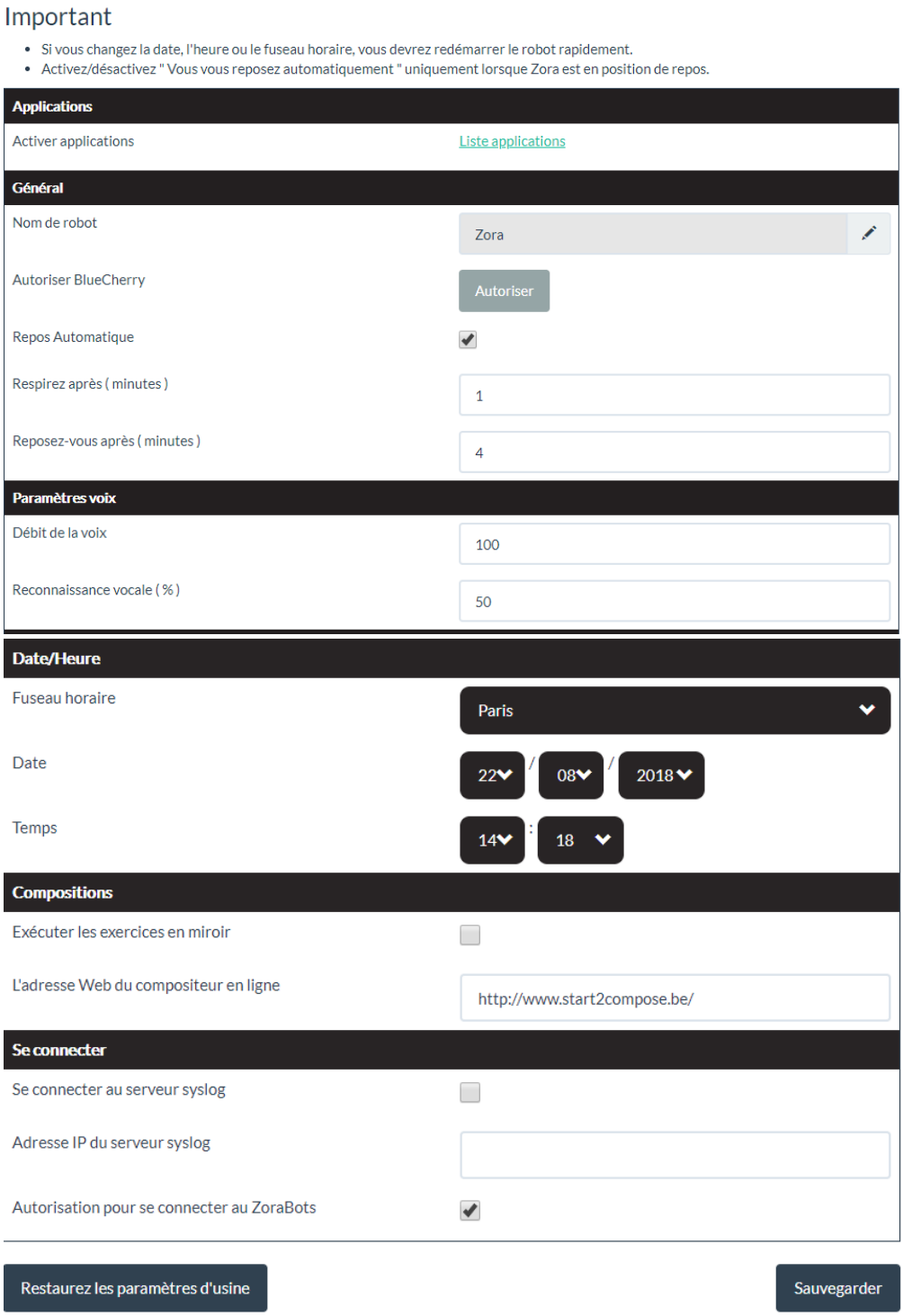
Cliquer sur « Sélectionnez le fichier », une fenêtre d'exploration s'ouvre, et un jeu de données exporté peut être sélectionné pour être importé.

En cliquant sur le bouton « *Téléchargez* », le jeu de données est importé dans la base de données et prêt à être utilisé.

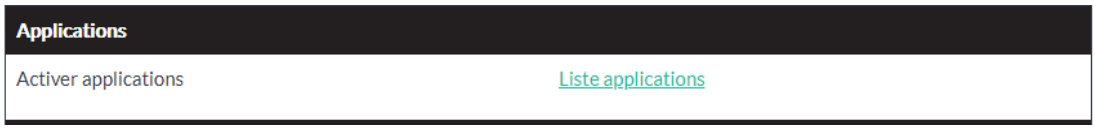


- ***Réglages généraux***

Lorsque vous cliquez sur « Réglages généraux » dans le menu, une page apparaît avec les catégories suivantes : **Applications, *Général*, Paramètres voix, *Date/heure*, Composition, *Se connecter et* paramètres d'usine**.



- *Applications*



En cliquant sur le lien ' **Liste applications** ', une fenêtre apparaît avec une liste d'applications disponibles dans leur catégorie respective.

Deux options sont possibles pour les applications reprises dans la liste :

✔	L'application s'affichera dans le tableau des applications et la page « Guidage » dans la catégorie ouverte.
✖	L'application ne s'affiche pas.

En cliquant sur la rangée de l'application, la sélection sera retenue. Les nouveaux réglages seront instantanément sauvés.

En cliquant sur le bouton de fermeture « Fermer », la page des réglages généraux s'affiche.

- *Réglages généraux*

Cette catégorie contient les réglages généraux de Zora.

Quelques avertissements quant aux changements de paramètres. En particulier, ceux-ci :

- Lors d'un changement de date et d'heure, le robot a besoin d'être redémarré.
- Lorsque vous changez les réglages du repos automatique, assurez-vous que Zora est en position accroupie.

Nom du robot	*Un administrateur peut changer le nom du robot après avoir entré le mot de passe du système.*
Autoriser Bluecherry	*Ce bouton va générer une clé aléatoire qui sera utilisée par nos services supports lorsqu'une assistance à distance sera demandée.*
Repos automatique	*Si cette option est sélectionnée, Zora se placera en position de repos sécurisé afin d'éviter tout risque de surchauffe des moteurs en cas d'utilisation prolongée.*
Commencera à respirer après (minutes) (2)	*Si l'option « Repos Automatique » est sélectionnée, Zora effectuera de très légers mouvements après un certain temps.*
Se reposera après (minutes) (2)	*Si l'option « Repos Automatique » est sélectionnée, Zora se mettra au repos après un certain temps.*

(1): Ce réglage a été remplacé par un autre champ d'information (comment se connecter au Wi-Fi) et est inactif dans cette version.
(2): Les nouveaux réglages s'appliquent uniquement après avoir placé Zora en position de repos.

- *Réglages de la parole/voix*

Cette catégorie contient les options de reconnaissance vocale et sortie voix.

Débit de la voix	*Ce paramètre permet de contrôler le ton de la voix de Zora.*
Reconnaissance vocale (%)	*Ce réglage permet à l'utilisateur d'indiquer le degré de nuance et de ressemblance lors de l'utilisation de la reconnaissance vocale. (au plus la valeur est haute, au plus la réponse doit être correcte en termes de prononciation, de ton et d'intonation de la voix).*

- *Réglages de la date et de l'heure*

Cette partie contient les réglages pour le fuseau horaire et l'actuelle date ou heure.

IMPORTANT : Après des changements de ces paramètres, le robot doit être redémarré à partir du menu administrateur.

Fuseau horaire	*Ce réglage vous permet de visualiser l'intégralité des fuseaux horaires à travers le monde.*
Date	*Pour régler la date.*
Temps	*Pour régler l'heure dans le fuseau horaire sélectionné.*

- *Composer*

La prochaine partie des réglages généraux contient des informations relatives au « composer ».

Exécuter les exercices en miroir	*Lorsque cette option est sélectionnée, les exercices (et uniquement les exercices) seront exécutés avec la gauche et la droite inversées.*
L'adresse Web du compositeur en ligne	*Entrer l'url http://www.start2compose.be. Il s'agit de l'actuelle url du compositeur en ligne qui ne s'utilise que pour les compositions onlines de Zora.*

Une fois les paramètres ajustés, ceux-ci doivent être sauvegardés via le bouton « Sauvegarder ».

- *S'identifier*

Cette catégorie contient les paramètres d'identification ou d'erreurs du système de Zora.

Autoriser la connexion à un serveur syslog	*Si cette option est active, l'adresse IP du serveur syslog doit être saisie correctement.* *Si tout est correctement rempli, les fichiers d'identification du système (heure/date, langue d'administration, …) seront synchronisés avec le serveur.* *Dans le cas contraire, les données ne seront disponibles que sur Zora.*
Adresse IP du serveur syslog	*L'***adresse IP du serveur syslog** *du réseau.*
Autorisation pour se connecter au ZoraBots	*Si cette option est active, les données reprises dans le formulaire de retour d'expérience seront transmises au serveur de ZoraBots.* *Si cette option n'est pas active, les données reprises dans le formulaire de retour d'expérience ne seront sauvegardées que sur le robot.*

- *Paramétrages d'usine*

En cliquant sur cette option, une fenêtre va s'afficher pour vous avertir que les données présentes sur le robot seront effacées (en ce compris les jeux de données personnalisés, les textes snippets, les données utilisateurs comme les photos, les enregistrements audio, vidéo et les réglages généraux).

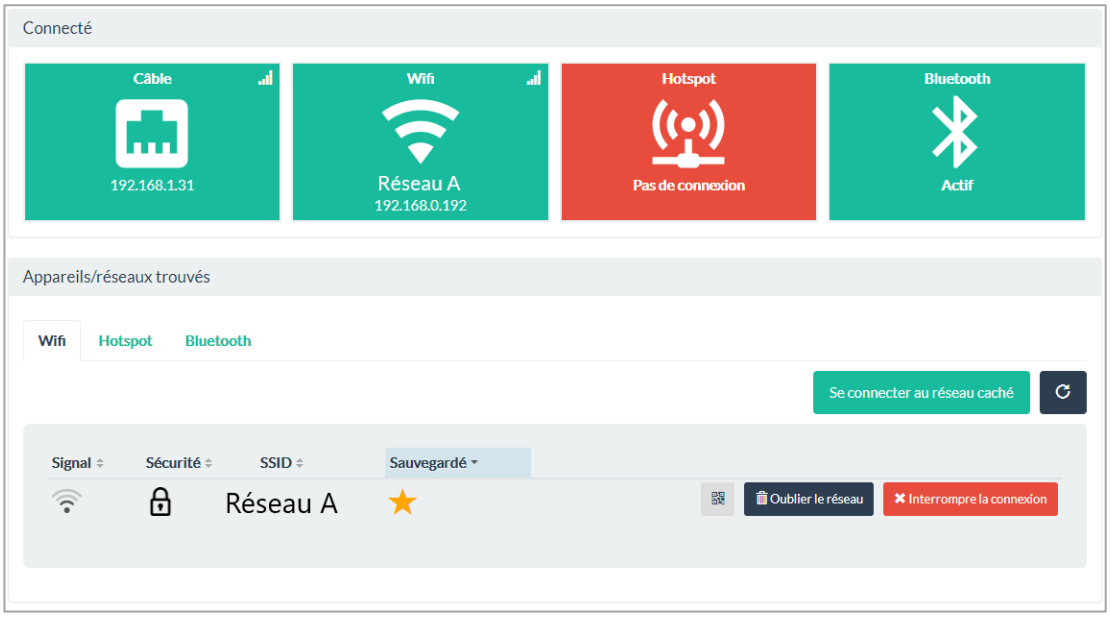
Une fois l'opération confirmée, le robot peut se réinitialiser et rétablir les paramètres d'usine.

NB : Cette opération peut prendre un peu de temps. La durée de l'opération dépendra de la quantité de données à réinitialiser. Les paramètres Wi-Fi seront aussi effacés, mais le dernier réseau connu restera actif. De même, le hotspot ne sera pas réinitialisé s'il est actif.

- ***Paramètres de connexion***

AVERTISSEMENT : Ne pas se déconnecter du réseau Wi-Fi pendant un changement de hotspot.

Cette page donne accès à tous les réglages nécessaires à la connexion de Zora à d'autres appareils. (Ex : réseau Wi-Fi-network ou haut-parleurs Bluetooth).



Comme on peut le voir sur l'image ci-dessus, Il y a trois façons de se connecter au réseau et une pour le Bluetooth.

Si une connexion est établie, l'icône s'affichera alors en vert. Dans le cas contraire, l'icône sera rouge.

Les propriétés (possibles) de connexion apparaissent dans l'icône :

	Dans le coin en haut à droite, une icône apparaît [1] si le réseau parvient à se connecter à internet.
	Au milieu de l'écran, le type de connexion est illustré par un symbole.
	En-dessous du symbole central, les actuels statuts de connexion s'affichent [2].

[1]: Lors de la connexion au réseau Wi-Fi, l'affichage de l'icône peut prendre un peu de temps.

[2]: Lors d'une connexion par câble, seule l'adresse IP s'affichera ; pour une connexion Wi-Fi, le nom du réseau *(SSID)* et l'adresse IP sont visibles ; pour une connexion **Bluetooth**, le nom de l'appareil **et son adresse MAC s'affichent**.

Attention : Le robot ne peut pas être connecté à un réseau Wi-Fi et fonctionner en tant que hotspot en même temps. Lorsque le robot passe du mode hotspot au réseau Wi-Fi (et vice et versa), l'autre connexion sera interrompue et s'affichera en rouge.

- *Connexion par câble*

Lorsque vous connectez Zora au réseau par l'intermédiaire d'un câble, les paramètres du réseau ne peuvent pas être réglés manuellement, ce qui signifie que la configuration du robot doit se faire à partir du router ou être changée.

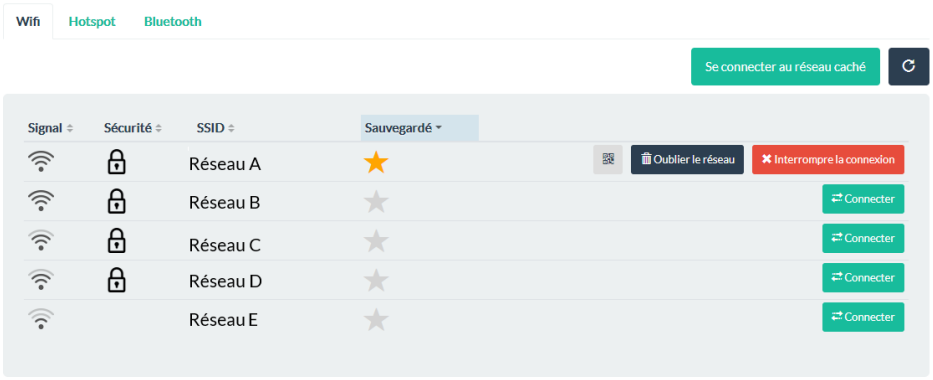
Par défaut, Zora va utiliser une adresse DHCP fournie par le router pour se connecter au reste du réseau et à internet.

NB : Si une connexion est active par câble et aussi par Wi-Fi ou hotspot, une pression sur le bouton de la poitrine ne permettra au robot de prononcer que l'adresse réseau de la connexion par câble.

- *Wi-Fi*

Dans la moitié basse de la page, des informations liées aux divers tableaux s'affichent. Par exemple, si vous cliquez sur la grosse icône 'Wi-Fi', le tableau du bas change de manière à valider la sélection du tableau 'Wi-Fi'.

La première fois que vous chargez cette liste, cela peut prendre un peu de temps. Aussi, il peut arriver qu'un seul réseau s'affiche. Pour effectuer une nouvelle recherche des réseaux Wi-Fi, cliquer sur le bouton dans le coin en haut à droite.



Attention : Les réseaux avec une clé de sécurité WEP ne s'affichent pas. Ils sont inaccessibles.

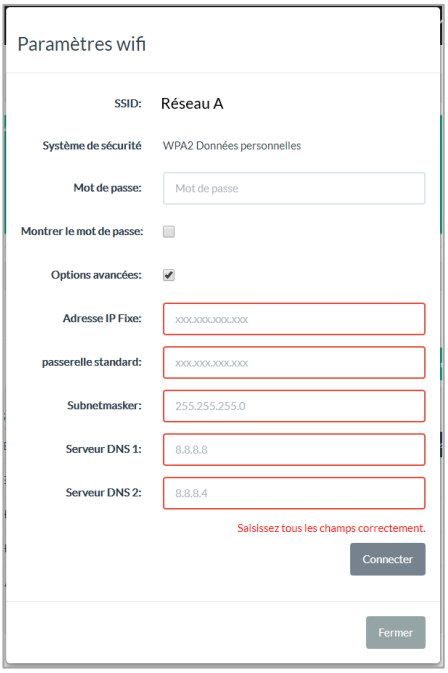
Les réseaux possèdent les propriétés suivantes :

Signal	Cette icône renseigne sur la qualité de réception du signal par Zora.
Sécurité	Cette icône indique si le réseau est protégé par une sécurité (hors clé WEP).
SSID	Le nom du réseau.
Sauvegardé	Si la configuration du réseau est connue par Zora, une étoile s'affichera.
	En cliquant sur ce bouton, la configuration du réseau s'affiche sous forme de QR-Code. Ceci peut être utilisé pour permettre à Zora de se connecter lorsque le QR-Code lui est présenté devant la caméra frontale.
Oublier le réseau	Utiliser ce bouton si vous souhaitez que Zora ignore ce réseau.
Connecter Interrompre la connexion	Pour connecter ou déconnecter [1] Zora.

[1] : **NE PAS DECONNECTER** alors que le hotspot est actif. Ne déconnecter que lorsque Zora est connectée à un autre réseau.

- ***Se connecter à un réseau***

Pour connecter le robot à un réseau Wi-Fi, le nom de celui-ci ou SSID doit apparaître dans la moitié basse de la page. Pour entrer le mot de passe requis (ou toute autre information nécessaire telle que la configuration IP), cliquer sur le nom du réseau et une fenêtre s'ouvrira pour donner accès aux informations et champs nécessaires.



Le SSID et type de sécurité réseau sont déjà préremplis.

Le champ destiné au mot de passe est sécurisé par défaut, ce qui signifie que les caractères ne s'affichent pas et sont préfigurés par des points. Vous pouvez toutefois décider de les visualiser en cochant la case «'Montrer le mot de passe'.

Si l'option 'Options avancées' est cochée, il est alors possible d'entrer manuellement des informations de configuration réseau.
Il n'est pas possible d'entrer juste une partie des informations : l'intégralité de la configuration réseau doit être saisie.

Lorsque toutes les informations ont été saisies correctement, il est alors possible de de cliquer sur le bouton de connexion au réseau. Pour changer les informations du réseau, il faut au préalable se déconnecter (voir l'image).
S'il n'est pas nécessaire de changer les informations, cette fenêtre peut être tout simplement fermée.

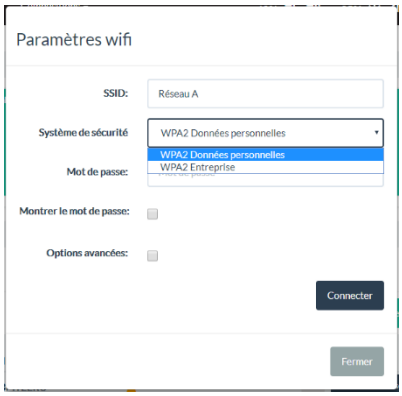
Attention : Les boutons 'Connecter' ou 'Interrompre la connexion' ne sont actifs que si les informations requises ont été saisies.

Si vous cliquez sur le bouton 'Connecter' , Zora va alors tenter de se connecter au réseau avec les informations fournies. Si celles-ci sont correctes, Zora prononcera alors la configuration réseau à voix haute.

- ***Se connecter à un réseau caché***

Pour se connecter à un réseau caché, le bouton adéquat pour ouvrir une fenêtre s'affiche afin de vous permettre d'entrer les informations nécessaires.

AVERTISSEMENT: Seules deux clés de sécurité WPA2 sont supportées par le système.



La principale particularité lors d'une connexion à un réseau caché réside dans le fait que le SSID and et le type de sécurité doivent être entrés manuellement.

Pour des raisons de sécurité, seuls deux choix seront possibles : la clé WPA 2 personnelle 'WPA 2 Données personnelles' (avec mot de passe) ou la clé WPA 2 d'entreprise 'WPA 2 Entreprise' (avec identifiant et mot de passe)

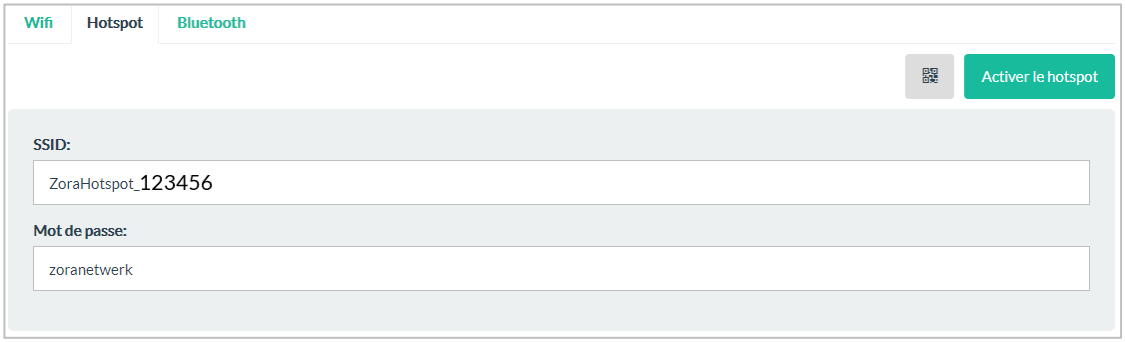
Une fois les informations entrées, une connexion peut être établie via le bouton 'Connecter'.
Si vous cliquez sur le bouton 'Fermer', la fenêtre se ferme, la connexion n'est pas établie ou sauvée.

Si vous cliquez sur le bouton 'Connecter', Zora va alors tenter de se connecter au réseau avec les informations fournies. Si celles-ci sont correctes, Zora prononcera alors la configuration réseau à voix haute.

NB : Il n'est pas possible à ce moment de générer un code QR pour se connecter à un réseau caché.

- *Hotspot*

En sélectionnant l'option 'Hotspot', la liste dans la partie basse de la page est modifiée pour afficher les paramètres réseaux utilisés pour la configuration hotspot.



Le nom du réseau hotspot est composé de la manière suivante : ZoraHotspot_<Numéro de série>. Le numéro de série utilisé les 6 derniers chiffres de l'ID du robot (voir sur le dos du robot).

Ces valeurs ne peuvent pas être changées.

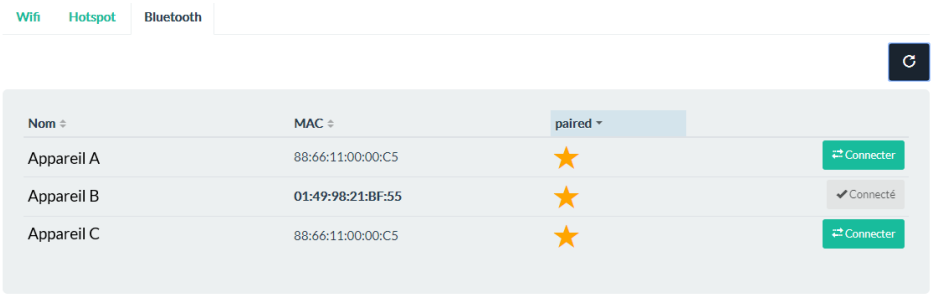
Il existe deux façons d'activer le hotspot de Zora, à savoir :

- Générer un QR Code en cliquant sur le bouton . Ce code peut ensuite être imprimé ou copié ou photographié à l'aide d'un smartphone. Il suffit après de le présenter devant la caméra frontale de Zora.
- Clique sur le bouton 'Activer le hotspot' depuis le Zora-Control.

- *Bluetooth*

Pour activer cette option, une clé de sécurité dongle Bluetooth doit être insérée dans le port USB situé à l'arrière de la tête de Zora.

En sélectionnant l'option 'Bluetooth', la liste située en deuxième partie d'écran se modifie pour afficher les appareils Bluetooth connus et détectées.



Cette liste contient les éléments suivants :

Nom	Ce champ contient le nom de l'appareil
MAC	Ce champ contient le réseau lié à l'appareil
paired	Si l'appareil a déjà été connecté au robot auparavant, une étoile l'indique dans la colonne.
Connecter	Pour se connecter à l'appareil Bluetooth
	Pour relancer la recherche d'appareils Bluetooth

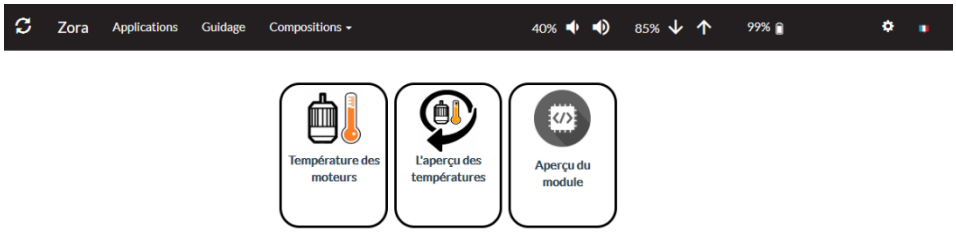
NB **:**

- Si un appareil n'est pas actif, mais qu'il a déjà jumelé à la clé (dongle) une autre fois, il apparaîtra dans la liste.
- Cette configuration sera réinitialisée si une nouvelle clé (dongle) est insérée. Si l'ancienne clé (dongle) est à nouveau insérée, la configuration sera reconnue et s'affichera.
- Seuls les appareils avec des profils HSP peuvent se connecter au robot (le plus utilisé pour les écouteurs).
- Les paramètres de volume sont assurés depuis l'appareil Bluetooth, et non depuis le Zora-Control.

IMPORTANT : Après la connexion avec l'appareil Bluetooth, les réglages initiaux de sortie doivent être changés. Pour ce faire, utiliser le bouton dans la page « Guidage » de Zora (Guidage).

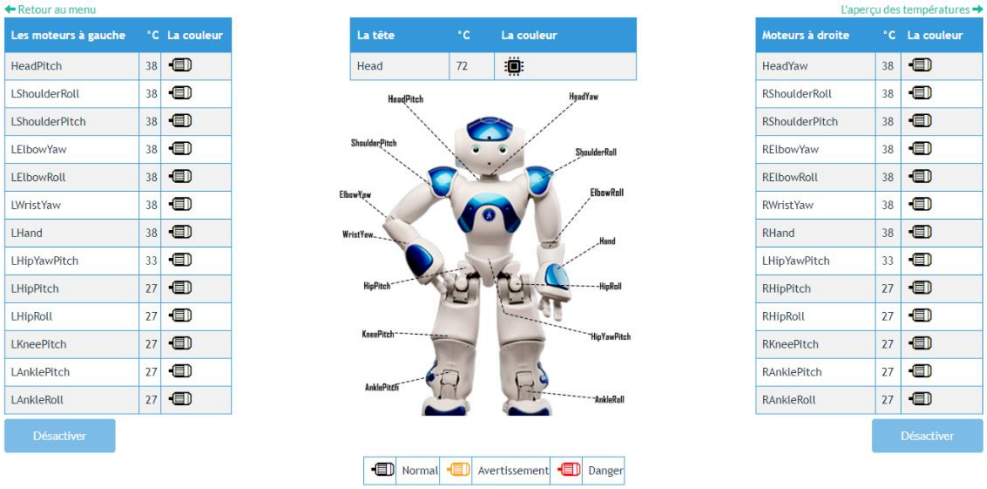
- ***Matériel***

En sélectionnant cette option depuis le menu, l'écran suivant s'affiche dans le Zora-Control :



  - *Température des moteurs*

Cette page affiche la mesure en instantané des températures des moteurs situés dans les articulations du robot. Étape



Trois éléments composent ce tableau, à savoir : une liste des moteurs, leur température actuelle et le statut des moteurs.

Le dessin de Zora au centre de l'écran indique la localisation des moteurs. En dessous du schéma, une légende explique le code de couleurs utilisé.

Les moteurs à gauche	°C	La couleur
HeadPitch	38	
LShoulderRoll	38	
LShoulderPitch	38	
LElbowYaw	38	

Nom du moteur	HeadYaw
Température actuelle (in °C)	38
Condition actuelle du moteur [1]	

[1] : La légende sous le dessin de Zora explique le code de couleurs servant à indiquer l'état des moteurs et la gestion associée. Si aucun des moteurs ne se trouve en statut d'alerte 'Avertissement' ou 'Danger', l'icône dans le coin en haut à droite du Zora Control prendra alors la couleur associée à l'absence d'alerte.

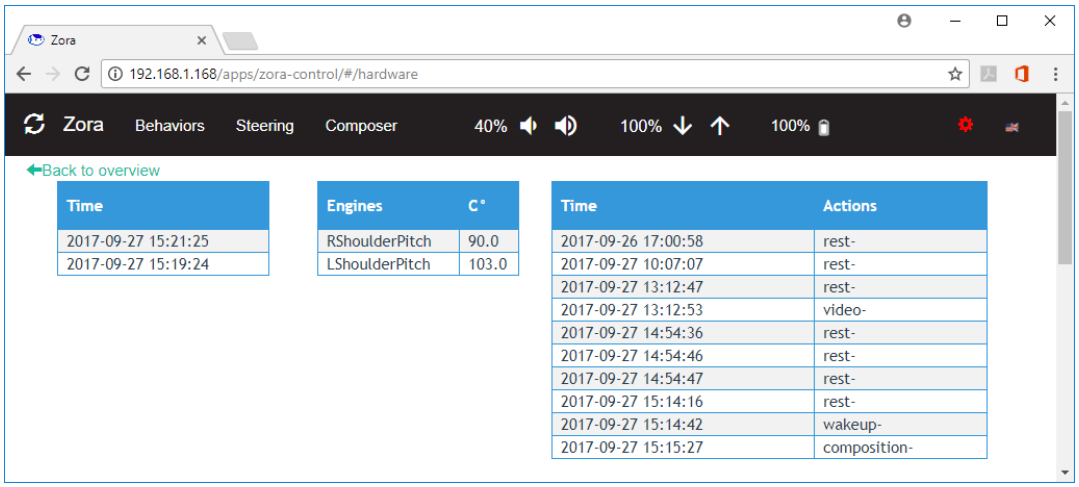
- *L'aperçu des températures*

En cette version de Zora, cette page dur Zora Control n'est pas affichée.

Cette page affiche les dernières liées aux surchauffes de moteurs. Dans l'hypothèse où aucun moteur n'a surchauffé depuis un redémarrage de Zora, le message suivant s'affichera :

« Aucun historique de moteurs surchauffés ».

Si un moteur a été détecté en surchauffe, l'écran suivant s'affiche :



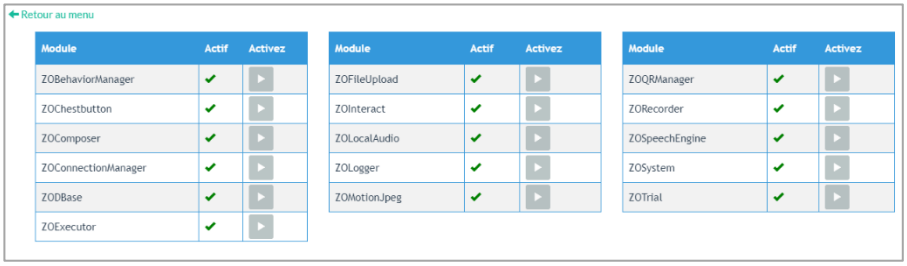
Cette page se compose des éléments suivants :

Time 2017-09-27 15:21:25 2017-09-27 15:19:24	L'heure à laquelle le moteur a été détecté en surchauffe.
Engines **C°** RShoulderPitch 90.0 LShoulderPitch 103.0	Le nom du moteur en surchauffe. Pour savoir de seul moteur il s'agit, regarder l'image au centre de l'écran avec le schéma de Zora pour la température des articulations.
Time **Actions** 2017-09-26 17:00:58 rest- 2017-09-27 10:07:07 rest- 2017-09-27 13:12:47 rest- 2017-09-27 13:12:53 video- 2017-09-27 14:54:36 rest- 2017-09-27 14:54:46 rest- 2017-09-27 14:54:47 rest- 2017-09-27 15:14:16 rest- 2017-09-27 15:14:42 wakeup- 2017-09-27 15:15:27 composition-	Liste des applications qui étaient en cours d'utilisation à l'heure de la surchauffe des moteurs. Cette liste ne peut contenir que 10 éléments.

NB: *L'historique des applications actives n'est pas automatiquement mis à jour. Pour visualiser les dernières données de surchauffes de moteurs, le Zora-Control doit être rafraîchi en saisissant la combinaison CTRL+F5 dans le navigateur.*

- *Aperçu du module*

Cette page affiche les modules installés sur Zora et permet de visualiser l'option de redémarrage de Zora si nécessaire.



Ces tableaux se découpent en trois colonnes:

Nom du module	ZOAnimation
Statut Si la case est cochée en vert, le module est en cours d'exécution. Si la case est cochée en rouge, le module n'est pas en cours d'exécution.	
Activer Ce bout ne devient actif que si le module n'est pas en cours d'excution.	

- ***Informations***

Cette page contient quelques informations techniques de Zora qui peuvent être utilisés par nos équipes de support technique. La page est coupée en deux sections.

  - *Information de version*

Nom	*Ce champ affiche le nom de Zora.*
Série numéro de corps	*Ce champ contient le numéro de série de Zora situé sur le corps du robot.*
Série numéro de tête	*Ce champ contient le numéro de série de Zora situé sur la tête du robot.*
Version du système	*Ce champ affiche les différentes versions du système NaoQi.*
Demandeur Wpa	*Ce champ contient la version actuellement installée pour la sécurité du réseau.*
Mac addresse wifi	*Ce champ affiche l'adresse de l'adaptateur Wi-FI du robot.*
Mac addresse ethernet	*Ce champ affiche l'adresse de l'adaptateur ethernet du robot.*
Version de contrôle de Zora	*Ce champ affiche la version actuellement installée du Zora Control.*
Version du compositeur	*Ce champ affiche la version actuellement installée « composer ».*
Date - temps	*Ce champ l'heure et la date réglées pour le robot [3].*
Fuseau horaire	*Ce champ indique le fuseau horaire paramétré pour le robot.*
Connexion Internet	*Si un ✔ a été coché, le robot est connecté à internet.*

[1] : Cette information s'affiche si une adresse IP fixe est nécessaire dans le réseau.

[2] : Cette information doit être fournie par l'équipe de support pour chaque demande d'assistance.

[3] : Pour retrouver les derniers réglages d'heure et date, la page doit être rafraichie.

  - *Informations générales*

Réalisée par ZoraBots

Ce logiciel a été développé par la société Zorabots.

  - *Modifiez le log*

Ce lien va ouvrir une fenêtre qui affichera tous les changements qui ont été apportés depuis la dernière version du système.

  - *Informations légales*

Zorabots EULA	Ce lien va ouvrir une fenêtre qui affichera *le contrat légal de Zorabots.*
Aldebaran EULA	Ce lien va ouvrir une fenêtre qui affichera *le contrat légal de Aldebaran.*

3 A votre service

Nous espérons sincèrement que vous prendrez beaucoup de plaisir à utiliser Zora. Ce produit a été conçu avec tout notre savoir et aussi notre cœur.

Peut-être pouvons-nous compter sur vous pour nous partager vos ressentis, exprimer vos éventuels souhaits ou nous faire remonter d'éventuels dysfonctionnements. Grâce à vous, nous pouvons continuer d'améliorer le produit.

Si vous avez besoin de nous contacter, merci de vous référer aux informations reprises ci-dessous.

Site internet	*http://zorarobotics.be/index.php/nl/contact*
Ticketing	*https://zorabots.freshdesk.com*
E-mail	*support@zorabots.com*
Téléphone	*+32 59 20 03 11*
Adresse	*Archimedesstraat 17* *8400 Oostende* *Belgique*

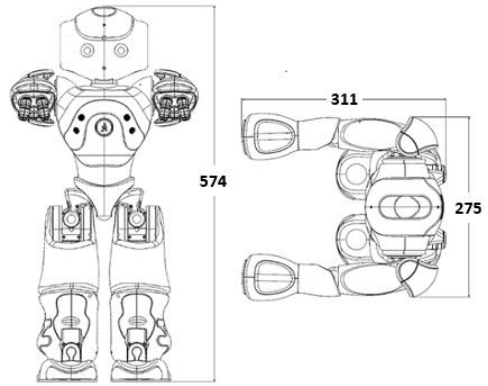
ANNEXE 1 – LE ROBOT

Zora est équipé d'un ensemble de capteurs permettant des interactions avec les personnes.. La documentation reprise ici est valable pour la version 5 du robot.

1 Généralités

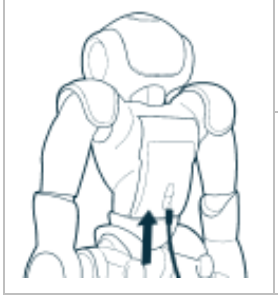
Cette partie fournit des informations sur les dimensions et l'utilisation de la batterie par le robot Zora.

1.1 Dimensions

	**Hauteur**	*574 mm*
	Largeur	*275 mm*
	Profondeur	*311 mm*
	Poids	*5.4 kg*

1.2 Batterie

Le bloc de batterie est situé sur le dos de Zora et est protégé par par un cache. Les spécificités suivantes sont valables pour la V5 :

	**Type**	*Lithium-Ion*
	Capacité	*48.6 Wh*

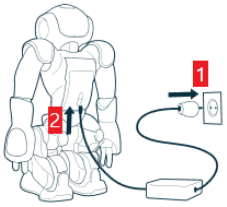
NB :

Une fois la batterie chargée à plein, Zora pourra bouger et être active entre 1,5 et 2 heures, en fonction du type d'usage qu'il en est fait. Il est cependant recommandé de mettre le robot en charge entre deux exercices.

Voir aussi la fiche de sécurité en Annexe 5– **Procédures de sécurité**

1.3 Charger la batterie

Merci de suivre la procédure suivante pour charger Zora :

	Assurez-vous que Zora est assise en position de repos. *L'exemple montre ici le robot en position accroupie.*
	*Brancher d'abord le chargeur sur le secteur puis sur le dos de Zora.*

NB :

Les LED du chargeur pour indiquer si le robot est chargé ou non.

2 Communication

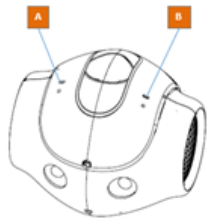
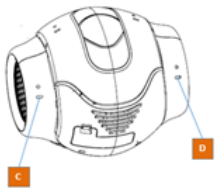
Zora possède de nombreux moyens à sa disposition pour communiquer avec les utilisateurs. Les éléments repris ci-après décrivent les capteurs utilisés pour communiquer.

2.1 Capteurs

Zora possède de nombreux capteurs à sa disposition pour détecter un signal entrant.

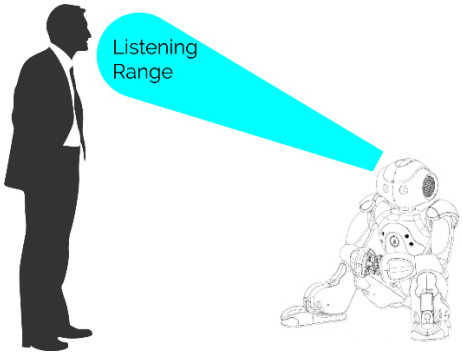
2.1.1 Microphones

Zora dispose de 4 microphones situés dans la tête :

	*2 microphones sur le front*
	*2 microphones à l'arrière de la tête*

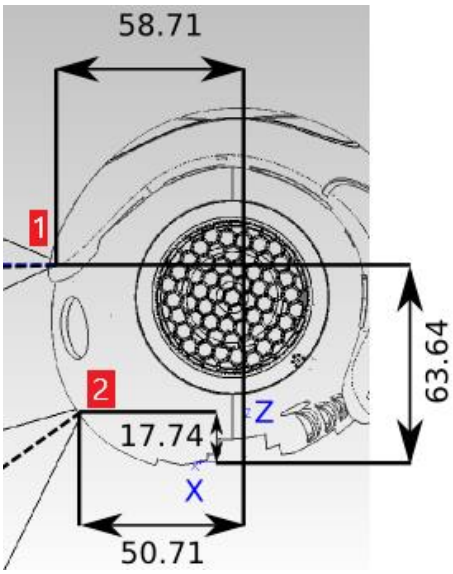
Ces microphones possèdent un rayon d'action de 150 Hz à 12 kHz, ce qui permet un rayon de forme conique.

Toutefois, lorsque vous parlez à Zora, merci de lui parler en direction des microphones situés sur son front :



2.1.2 Caméra-vidéo

Zora possède deux caméras toutes deux installées dans sa tête. Celle utilisée pour le Zora-Control est celle située sur le front.



2 caméras se trouvent dans la tête, l'une sur le front (1) et l'autre au niveau de la bouche (2).

Ces caméras peuvent fournir un flux vidéo possédant une résolution maximale de 1280x960 pour **30 images/seconde**.

2.1.3 Résistances sensibles à la force

Pour détecter un signal à la surface, Zora possède des capteurs sur le dos des pieds. Ces capteurs génèrent un courant lorsqu'un un changement de force jusque 25N est détecté.

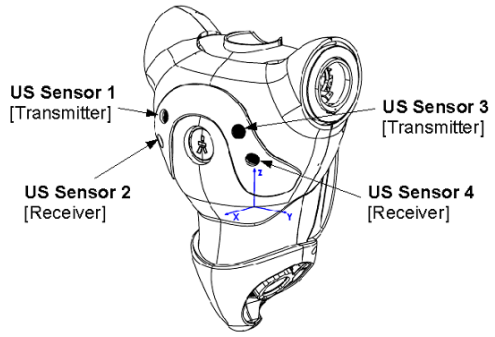
2.1.4 Centrale à inertie

La centrale à inertie possède des capteurs capables de détecter l'angle et la position du robot afin d'éviter une perte d'équilibre et une chute.

Cette centrale consiste en une combinaison de 3 gyromètres et un accéléromètre pour éviter toute chute.

2.1.5 Capteurs ultrasoniques

Zora est équipé de capteurs ultrasoniques (sonars) situés dans la poitrine afin de détecter des obstacles qui viendraient de face. Ces capteurs consistent en un ensemble de 2 transmetteurs et 2 récepteurs. En voici les spécifications :

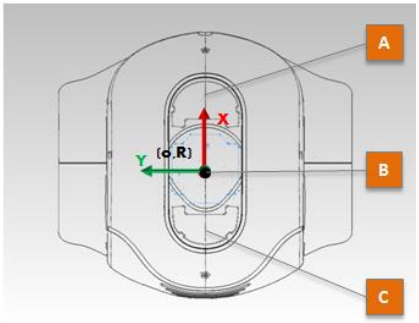


Fréquence	*40 kHz*
Résolution	*1cm – 4cm*
Rayon de détection	*20 cm – 80 cm*
Efficience du cône	*60˚*

2.1.6 Capteurs tactiles et de contact

Zora possède des capteurs contact : 3 capteurs dans la tête, 3 dans chaque main et deux amortisseurs dans chaque pied.

Sensibilité de la tête



Zora possède 3 capteurs sur le dessus de la tête, à savoir :

A : Capteur frontal

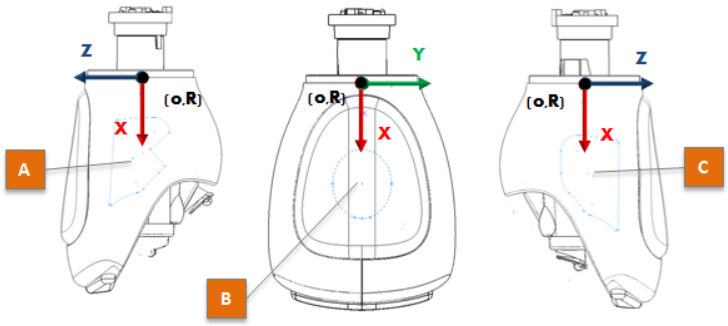
B : Capteur de milieu de tête

C : Capteur de l'arrière tête

Ces capteurs fonctionnent avec des LEDs situés sur leurs côtés. Ces voyants s'allument lorsque que l'on appuie sur les capteurs.

Sensibilité des mains

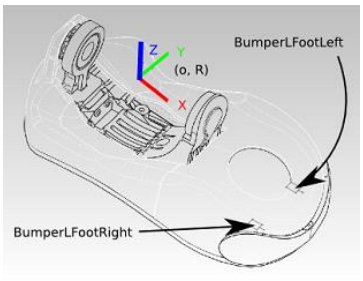
Zora possède trois capteurs dans chaque main ; l'un deux est clairement visible tandis que les deux autres sont à peine perceptibles. L'un d'eux est clairement visibles mais les deux sont à peine perceptibles.



Au-delà du capteur situé dans le milieu de la main, deux capteurs se trouvent sur les côtés de la main. Pour garantir une meilleure perception du contact, assurez-vous de saisir la main du robot de manière à en faire le tour. De cette manière, tous les capteurs peuvent percevoir le contact et recevoir le signal.

Amortisseurs des pieds

Zora possède deux amortisseurs dans chaque pied, un à l'extérieur et l'autre à l'intérieur du pied.



Comme les capteurs de la main, les amortisseurs enregistrent de multiples valeurs pour prendre en compte les contacts accidentels ou délibérés.

2.1.7 Bouton de la poitrine

En plus des capteurs digitaux et de contact, Zora dispose d'un bouton sur la poitrine. Ce bouton est entouré de LEDs qui vont changer de couleur lorsqu'une pression est détectée ou lorsque Zora a un message à délivrer à l'utilisateur (ex : La batterie est complètement chargée).

Fonctionnalités

Les fonctionnalités suivantes ont été programmées pour le bouton de la poitrine :

- ***Démarrer Zora***

Pour mettre en marche Zora, exercer une pression brève (maximum 2 secondes) sur le bouton. Zora vous avertira que la connexion et le site sont disponibles après approximativement 3 minutes.

- ***Lire à voix haute l'adresse réseau***

Si Zora est déjà en marche, une brève pression sur le bouton demandera à Zora de lire à voix haute l'adresse IP enregistrée. Si un autre message doit être fourni, Zora le délivrera une fois l'adresse IP donnée.

- ***Activer / Mettre au repos***

Si Zora est active, appuyer deux fois brièvement sur le bouton de la poitrine pour mettre Zora en position de repos. Si Zora est inactive, appuyer deux fois brièvement sur le bouton de la poitrine pour mettre Zora debout et activer des mouvements humains. Le terme utilisé pour ce type d'attitude est « vie autonome ».

- ***Répéter les derniers chiffres de l'adresse réseau***

Pour répéter les deux derniers chiffres de l'adresse IP, appuyer trois fois sur le bouton de la poitrine.

- ***Extinction***

Pour éteindre complètement Zora sans utiliser le Zora Control, maintenir la touche sur la poitrine enfoncée un certain temps (plus ou moins 5 secondes) jusqu'à ce que Zora produise le son 'gnouk gnouk' pour indiquer que la séquence de fermeture a commencé.

- ***Fermeture forcée***

En cas d'urgence, Zora peut complètement s'éteindre si vous maintenant le bouton de la poitrine enfoncée jusqu'à ce que les voyants lumineux s'éteignent et les moteurs ne reçoivent plus de courant.

Couleurs

Le bouton sur la poitrine peut afficher différentes couleurs pour indiquer les divers statuts du robot :

- **Blanc** : tout fonctionne normalement
- **Jaune** : Un message système est disponible (ex : les moteurs surchauffent)
- **Rouge** : Une erreur critique est survenue et Zora a besoin de s'éteindre
- **Vert** : La batterie est complètement chargée ou une mise à jour a été effectuée avec succès

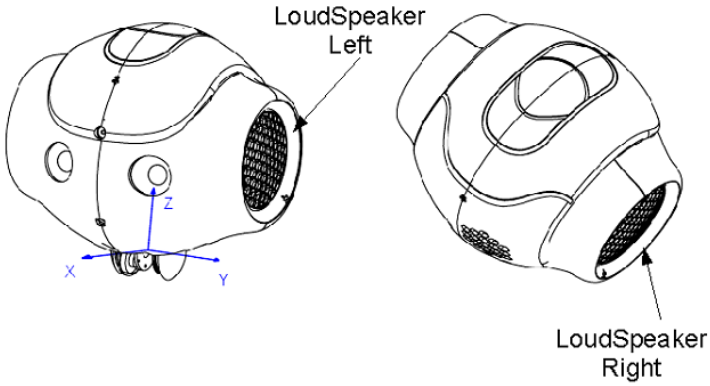
***NB** : Ces informations indiquent la couleur des LEDs. L'apparence réelle et le rendu peuvent légèrement varier en raison de la couleur du bouton lui-même.*

2.2 Sortie

Zora possède plusieurs façons de communiquer des données à l'utilisateur. La principale méthode de communication est la parole et la coloration des LEDs.

2.2.1 Haut-parleurs

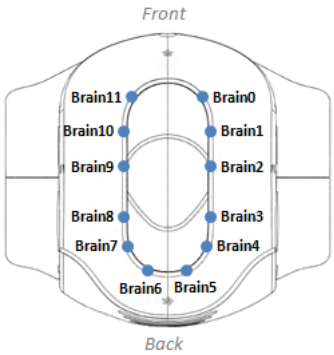
Les haut-parleurs sont situés sur les côtés de la tête.



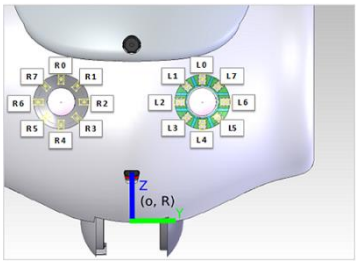
2.2.2 Emplacement des LEDs

Zora peut jouer avec ses LEDs situées sur la tête, autour des oreilles et des yeux.

LEDs de la tête

	Ces LEDs sont principalement utilisées pour la détection de contacts sur les capteurs de la tête. Ils s'allument (ou s'intensifient) quand le capteur le plus proche est activé.

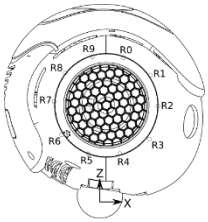
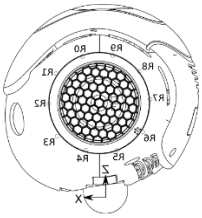
LEDs des yeux

	Un cercle en LED entoure les yeux pour indiquer qu'une émotion est en cours d'exécution, qu'une question est posée. Ces lumières peuvent aussi être manuellement réglées via le tableau de commandes.

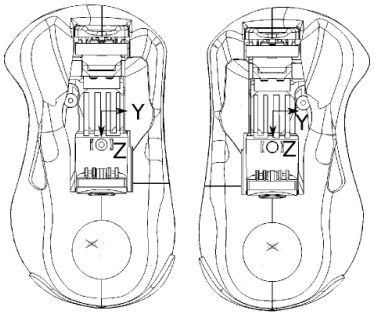
Important :

Quand Zora attend un signal entrant, les yeux vont s'allumer pendant une séquence pour l'indiquer.

LEDs des oreilles

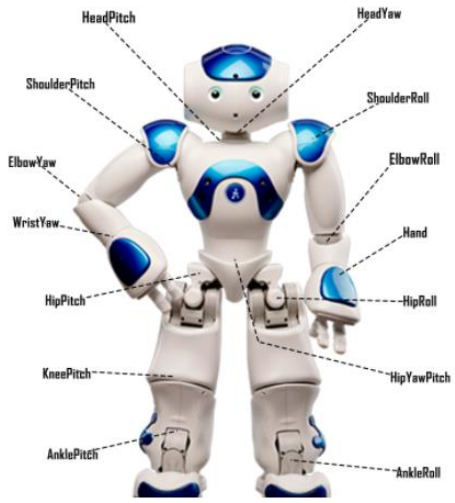
		Comme les LEDs des yeux, Zora possède aussi des LEDs autour des oreilles pour indiquer si Zora écoute, imite la colère ou si une attitude est en cours de démarrage. Ces voyants ne peuvent pas être gérés à partir du Zora-Control.

LEDs des pieds

	Comme les LEDs de la tête, Zora possède des LEDs sur ses pieds pour indiquer qu'un capteur amortisseur a été correctement actionné. Les voyants sont situés sur le dessus du pied dans le cercle.

2.2.3 Membres

En plus des subtils moyens de communiquer avec l'utilisateur, Zora peut de manière évidente bouger pour vous délivrer des informations. Ci-dessous, un aperçu des moteurs qu'utilise Zora pour bouger

	Les moteurs des membres possèdent des capteurs qui gèrent leur position en instantané ainsi que leur température. Ils peuvent être utilisés pour déterminer si les moteurs ne sont pas en train de surchauffer ou ne sont pas endommagés.

ANNEXE 2 – LISTE DES APPLICATIONS

Ce document contient la liste des applications qui sont disponibles pour la version 7.52 de Zora. Vous y trouverez les différents réglages et champs de jeux de données pour la création de jeux de données personnalisés.

Quelques indications générales :

- Toujours vous assurer que Zora a assez d'espace pour se déplacer et bouger.

- Assurez-vous de ne tordre aucun câble (câble de chargement ou de réseau)
- Gardez un œil sur la surchauffe des moteurs en contrôlant l'équipement dans le coin en haut à droite du Zora Control.
- Lors d'interactions avec Zora, ne parlez que lorsque qu'un son ('Beep') se fit entendre. Dans le cas contraire, Zora n'écoutera pas.
- Lorsque vous mettez Zora sur le banc, assurez-vous que les sangles sont correctement attachées.
- Pendant l'exécution de danses, merci d'acheter les chansons correspondantes.

Sommaire

Catégorie I 81

Application I.1 Dire au revoir 81

Application I.2 : Présentation 82

Catégorie II : Réception 83

Application II.1 : Renseignements 83

Application II.2 Bienvenue 85

Catégorie III Mouvements avec Zora 86

Application III.1 Gymnastique 86

Application III.2 Explore l'environnement 87

Application III. 3 Héminégligence 88

Application III.4 Exercices avec le bâton 89

Application III.5 Promenade à la main 90

Application III.6 Exercices de pieds 91

Catégorie IV Exercices avec le banc 92

Application IV.1 « The Great pumpkin waltz » 93

Application IV.2 Tête, épaules, genoux, pieds 93

Application IV.3 Champs Elysées 93

Application IV.4 Diana 93

Application IV.5 La java bleue 93

Application IV.6 Le petit vin blanc 93

Application IV.7 Que Sera Sera 93

Application IV.8 Thai Chi 93

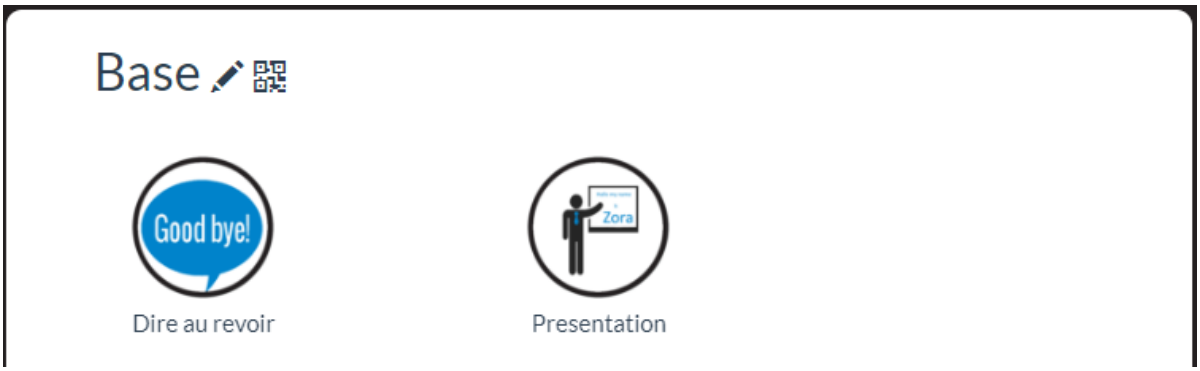
Application IV.9 Twinkle Twinkle 93

Catégorie V Danses pour enfants 94
Application V.1 Row row your boat 94
Application V.2 If you're happy and you know it! (Si tu aimes le soleil) 94
ApplicationV.3 Let it go 94
Catégorie VI Danses pour petits et grands 95
Application V.1 Alors on danse 96
Application VI.2 La danse des canards (Chicken Dance) 96
Application VI.3 Tête, épaules et genoux, pieds 96
Application VI.4 El Mismo Sol 96
Application VI.5 Elle me dit 96
Application VI.6 Evolution of Dance 96
Application VI.7 Jingle Bells 96
Application VI.8 Macarena 96
Application VI.9 Miracle 96
Application VI.10 Papaoutai 96
Application VI.11 The Hokey Pockey 96
Catégorie VII Des chansons populaires 97
Application VII.1 Eviva 98
Application VII.2 Diana 98
Application VII.3 Ghostriders 98
Application VII.4 La Java bleue 98
Application VII.5 La Vie en rose 98
Application VII.6 Le Petit vin blanc 98
Application VII.7 Nathalie 98
Application VII.8 Que Sera Sera 98
Application VII.9 Regrette de rien 98
Application VII.10 Rum and Coca Cola 98
Catégorie VIII Danses de démonstration 99
Application VIII.1 Caravan palace 99
Application VIII.2 Flamenco 99
Application VIII.3 Gangnamstyle 99
Application VIII.4 Get lucky 99
Application VIII.5 Robot dance 99
Application VIII.6 Te pego 99
Application VIII.7 Thriller 99
Application VIII.8 Colors 99
Application VIII.9 Evolution of dance 99
Application VIII.10 Haka 99

Catégorie IX Divertissements 100
Application IX.1 Joyeux anniversaire 100
Application IX.2 Juke-Box 100
Application IX.3 Berceuse 101
Application IX.4 Les nouvelles (Actualités) 102
Catégorie X Productivité 104
Application X.1 Lire l'ordre du jour 104
Application X.2 Prévisions météo 106
Application X.3 Quel jour sommes-nous aujourd'hui ? 107
Application X.4 PowerPoint 107
Catégorie XI Jeux 108
Application XI.1 Bingo 109
Application XI.2 Bingo avec des cartes à jouer 110
Application XI.3 Pierre, papier, ciseaux 111
Application XI.4 Appuyez sur mes capteurs 111
Application XI.5 Rester en place 112
Application XI.6 QA Quiz 113
Application XI.7 QR Quiz 115
Application XI.8 Deviner le sport 117
Application XI.9 Deviner les émotions 118
Application XI.10 Mémoriser l'ordre de préséance 119
Application XI.11 Jacques a dit 120
Application XI.12 Quiz de sons 120
Catégorie XII Histoires 123
Application XII.1 3 histoires pour enfants 123
Application XII.2 Les Trois Mousquetaires 124
Application XII.3 Conte de Noël 124
Application XII.4 Star Wars 125
Application XII.5 Lire à haute voix une histoire 125
Catégorie XIII Education 127
Application XIII.1 Entraînement aux Activités de la Vie Quotidienne (AVQ) 128
Application XIII.2 Bon-mauvais 130
Application XIII.3 Bons sucres, mauvais sucres 132
Application XIII.4 Devinez le mauvais mot 133
Application XIII.5 Les mots croisés 135
Application XIII.6 Calcul 137
Application XIII.7 Le Quiz oui ou non 140

Catégorie I

Cette catégorie contient les applications qui peuvent être utilisées pour présenter Zora pour lui faire « Dire au revoir ».



Application I.1 Dire au revoir

Les pressions sur les différents capteurs de Zora peuvent déclencher plusieurs actions. C'est aussi un moyen de l'inviter à donner des réponses aléatoires pour dire au revoir. Zora peut être portée et circulait ou peut être laissée en position assise. Zora ne fera des gestes et mouvements que si le robot est assis.

- ***Liste des capteurs et actions***
  - ***En position assise :***

Capteur de la main gauche	*« High five » avec la main droite.*
Capteur de la main droite	*Le robot serre la main.*
Bouton amortisseur du pied gauche	*Poing fermé contre poing fermé pour saluer.*
Bouton amortisseur du pied droit	*Bisou sur la joue (+ petit rire).*
Tête (maintenir 3 secondes)	*Zora va interrompre son application et se placer en position de repos* [(1)]*.*

[(1)] : La position accroupie est celle dans laquelle se place le robot une fois une application achevée.

  - ***Quand Zora circule :***

Bouton amortisseur du pied gauche	*Bisou sur la joue (+ petit rire).*
Bouton amortisseur du pied droit	*Bisou sur la joue (+ petit rire).*
Tête (maintenir 3 secondes)	*Zora va interrompre son application et se placer en position de repos* [(1)]*.*

[(1)] : La position accroupie est celle dans laquelle se place le robot une fois une application achevée.

📋 ***Procédure***

Étape 1 : Faites de la place autour de Zora et lancez l'application.	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour changer de position et s'asseoir* *Attention à ne coincer aucun câble entre les articulations du robot.*
Étape 2 : Le moment venu, choisissez entre les différentes options.	*Dites « Je veux te prendre dans mes bras » pour que Zora se mette en mouvement et « Reste assis et attend » pour maintenir Zora assise.*
Étape 3 : Choisir le type d'au revoir dans la liste ci-dessus.	
Étape 4 : Faites de la place autour de Zora et stoppez l'application.	*Avant d'arrêter l'application, assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace.*

Application I.2 : Présentation

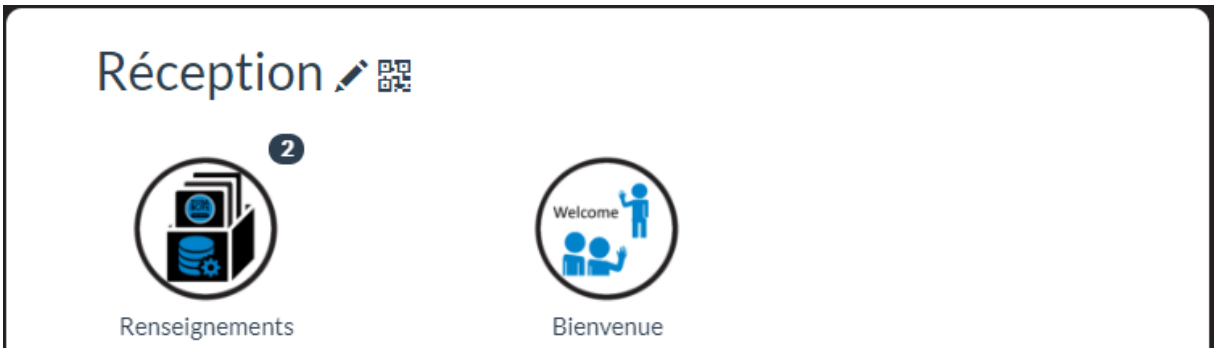
Zora va se présenter (avec quelques gestes) and donner des informations techniques si demandées.

📋 ***Procédure***

Étape 1 : Faites de la place autour de Zora et lancez l'application.	*Zora va faire des gestes et des mouvements. Veillez à lui laisser de l'espace pour se mouvoir.*
Étape 2 : Répondre par 'Oui' ou 'Non' lorsque Zora propose des informations techniques complémentaires.	*Si vous répondez 'oui', plus d'informations techniques seront fournies.*
Étape 3 : Attendre que l'application se termine	

Catégorie II : Réception

Cette catégorie reprend les applications conçues pour une démarche d'accueil à la réception d'un lieu ou événement. Assurez-vous que Zora est branchée sur secteur.



Application II.1 : Renseignements

Cette application a été imaginée pour permettre à Zora de répondre à de simples questions que les invités/participants pourraient formuler. La posture utilisée pour Zora lors de cette application est la position assise.

Cette application est personnalisable via la création d'un nouveau jeu de données.

Réglages

Ignorer l'introduction :	*Cette option permet d'ignorer l'introduction de cette application.*
L'intermittence entre l'action spontanée (sec) [1]	*Zora dira quelque chose pour attirer l'attention. Ces réglages permettent de dire combien de temps Zora doit attendre entre ses différentes interventions.*
Animation allumée :	*SI cette option est activée, Zora bougera les bras en même temps qu'elle répond aux invités/participants [2].*
Demandez l'attention avec le nom :	*Si cette option est active, Zora ne répondra que si vos questions commencent par son nom « Zora ».*

[1] : Ceci inclut le temps que la question soit posée, prenez donc soin d'intégrer ce facteur lors de vos réglages afin de ne pas régler un temps trop court.

[2] : Pour ce réglage, veillez à ce que les doigts de Zora ne se coincent pas dans ses genoux.

Jeux de données

Activer	*L'enregistrement dans le jeu de données sera activé.*
Question	*La question que l'utilisateur peut poser.*
Réponse	*La réponse que Zora peut formuler.*

📋 *Procédure*

Il y a deux types de procédures à suivre, une pour le propriétaire (ou le créateur du jeu de données) et une autre pour l'utilisateur qui posera les questions :

- ***Propriétaire***

Le propriétaire doit mettre en place le jeu de données et fournir les possibles questions à l'utilisateur ou aux divers utilisateurs.

Étape 1 : Créer un jeu de données	*Créer un jeu de données avec les questions et réponses possibles.*
Étape 2 : Préparer Zora	*Placer Zora dans un lieu et une position visible et où son assistance pourrait être requise.* *Ajuster le volume aux conditions de l'environnement.*
Étape 3 : Test de l'environnement sonore	*Si Zora continue de capter des bruits de l'environnement, merci d'activer la fonction* 'Demander de l'attention avec le nom'*.*
Étape 4 : Donner les questions du jeu de données à l'utilisateur	*En fournissant au préalable les questions aux utilisateurs, l'interaction avec Zora se fera de manière plus fluide.*
Étape 5 : Lancer l'application	*Lancer l'application and laisser le ou les utilisateur(s) poser les questions.*

- ***Utilisateurs***

Le ou les utilisateur(s) peuvent demander des informations à Zora.

Étape 1 : Se tenir debout face à Zora	
Option [(1)] : Dire 'Zora'	*Zora répondra : 'je vous écoute'.*
Étape 2 : poser les questions (parmi celles fournies dans la liste)	*Zora répondra en fonction des jeux de données réglés.*

[(1)] : Ne tenir compte de cette étape que si le réglage *'*Demander de l'attention avec le nom*' a été coché*.

Application II.2 Bienvenue

Cette application permettra à Zora d'effectuer quelques gestes et mouvements pour attirer l'attention et lui fera dire la première réponse prévue dans le jeu de données. La posture à utiliser ici est la position assise.

Réglages

Intervalle entre deux accueils :	*Zora prononcera les premiers éléments de texte enregistrés dans le jeu de données comme accueil.*
Intervalle avant d'attirer l'attention :	*Le temps qu'attendra Zora avant d'effectuer des gestes et mouvements pour attirer l'attention.*

Jeu de données

Texte	Ce champ à remplir permet de saisir le texte que Zora prononcera. Seule la première donnée sera utilisée.

Procédure

- ***Propriétaire***

Créer l'accueil par Zora dans un jeu de données personnalisé.

- ***Utilisateur(s)***

Dirigez-vous vers Zora et Zora accueillera l'utilisateurs si un visage humain est détecté par la caméra frontale du robot.

Catégorie III Mouvements avec Zora

Cette catégorie contient les applications pour exercer des déplacements avec Zora. Le ou les utilisateur(s) peut ou peuvent faire partie de l'animation.

Application III.1 Gymnastique

Cette application vous permet de faire faire à Zora do une série d'exercices que vous pouvez décider de faire. Les exercices peuvent être interrompus après chaque série et peuvent aussi être ignorés.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est activée, les informations sur les capteurs et leurs boutons ne seront pas expliqués à voix haute à l'utilisateur par Zora.*

Liste des capteurs et actions

Capteurs de la tête : **Frontal + Central**	*Arrêter l'application.*
Capteur de l'arrière de la tête	*Interrompre l'exercice.*

Procédure

Étape 1 – Faire de la place autour de Zora	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour changer de position et bouger.*
Étape 2 – Adapter les réglages à l'environnement	*Changer les paramètres du volume, le débit et tonalité de la voix de Zora afin que « celle-ci » se fasse parfaitement entendre. Changer les réglages de l'introduction si nécessaire.*
Étape 3 – Débuter les exercices	*Lancer la session d'exercices en commençant par un exercice d'échauffement. Les exercices peuvent être librement ignorés en prononçant simplement « **passer** » lorsque Zora vous demande le nombre de fois que vous souhaitez faire l'exercice. Interrompre en pressant le bouton du capteur situé derrière la tête.*
Étape 4 – Arrêter l'application	*Si vous estimez que le temps des exercices est arrivé à son terme, arrêtez l'application.*

Application III.2 Explore l'environnement

Cette application demandera à Zora de se déplacer aléatoirement à travers la pièce et dans plusieurs directions. Une manière pour Zora d'explorer les environs. Cette application utilise des jeux de données contenant des animations que Zora exécutera à fréquences irrégulières lors de son exploration. Cette application utilisera les capteurs situés dans la poitrine et les pieds pour détecter les éventuels obstacles se présentant sur le chemin de Zora.

Réglages

Les animations sont en marche	*Si cette option est cochée, Zora exécutera l'animation enregistrée dans le jeu de données.*
Lecture aléatoire des animations	*Si cette option est cochée, les animations du jeu de données seront exécutées au hasard, au lieu de l'ordre indiqué dans le jeu de données.*

Liste des capteurs et actions

Pieds	*Si les pieds quittent le sol, l'application est arrêtée.*

Jeu de données

Autoriser	*Si cette option est cochée, cette animation sera exécutée.*
Animation	*Cette liste déroulante contient toutes les animations que Zora pourra effectuer.*
Repos après animation (secondes)	*Ce champ indique le temps que Zora prendra pour se reposer ou marquer une pause après que l'animation a été exécutée. Après quoi l'exploration reprend.* ***NB** : Si le temps saisi est trop long, Zora entrera en mode d'attente « Respiration » pour éviter aux moteurs de surchauffer.*

Procédure

Étape 1 – Placer Zora au milieu de la pièce pour lancer l'exploration	*Si Zora est placée trop près des murs, Zora détectera les the obstacles et tournera en rond.*
Étape 2 – Créer le jeu de données.	*Si besoin, sélectionnez les animations que Zora effectuera pendant l'exploration de la pièce.*
Étape 3 – Changer les réglages.	*Si besoin, cochez la case « Les animations sont en marche » ou « Lecture aléatoire des animations ».*
Étape 4 – Lancer l'application.	Lancer l'application *via le QR-code ou le Zora-Control pour demander à Zora de débuter l'exploration.*

ATTENTION : Cette application peut provoquer des chutes de Zora si de petits obstacles imperceptibles par les capteurs et sonars sont présents. Zora essaiera alors de se redresser par elle-même.

NE PAS TOUCHER ZORA pendant cette étape.

Application III. 3 Héminégligence

Cet exercice vous invitera à toucher les capteurs de Zora à des intervalles qui peuvent être réglées dans les paramètres. La posture de départ de cette application est la position assise.

Cet exercice peut prendre un peu de temps, merci de brancher Zora sur secteur pour son exécution.

Réglages

Ignorer l'introduction	*SI cette option est cochée, les informations générales à propos de cette application ne seront pas expliquées à voix haute par Zora.*
Durée de l'exercice	*La durée totale que chaque exercice.* *(Minimum 1 minute et maximum 120 minutes).*
Intervalle entre les exercices	*Le temps dont vous disposez pour actionner un capteur.* *(Entre 20 secondes et 600 secondes).*

Procédure

Étape 1 – Placer Zora près de vous en position assise	*Assurez-vous que Zora est à portée de main.*
Étape 2 – Changer les réglages	*Assurez-vous que Zora peut être clairement comprise.*
Étape 3 – Lancer l'application et toucher le capteur indiqué.	*Ajustez les réglages pour l'application avant de la lancer.*
Étape 4 – Vous détendre et vous tenir prêt pour le moment où Zora vous demandera de toucher un capteur.	

Application III.4 Exercices avec le bâton

Cette application nécessite l'usage d'un bâton en mousse approprié. Cette application demandera à Zora de lever et descendre le bâton. La posture de départ de cette application est la position accroupie.

NB : Il est important de veiller à ne pas laisser les moteurs des mains surchauffer.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, les informations à propos des capteurs utilisés ne seront pas expliquées à voix haute par Zora.*

Procédure

Étape 1 – Placer Zora en position	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour bouger les bras.*
Étape 2 – Vérifier les réglages	*Assurez-vous que Zora peut être clairement comprise.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Zora se lève et demande un bâton.*
Étape 4 – Donner le bâton	*Placez fermement le bâton entre les doigts de Zora et appuyez sur le bouton poussoir du pied gauche.*
Étape 5 – Suivre les exercices	
Étape 6 – Reprendre le bâton	*Placez votre main sous celles de Zora et sur le bouton poussoir du pied gauche pour libérer et reprendre le bâton.*
Étape 7 – Répéter l'exercice ou arrêter l'application	*Vérifier la température des moteurs avant de relancer l'exercice.*

Application III.5 Promenade à la main

Cette application va permettre à l'utilisateur d'emmener Zora en balade en lui prenant doucement la main qui servira alors de pilote. En levant légèrement celui-ci vers l'avant, Zora avance et vous suit dans la marche. En baissant le bras, Zora s'arrête.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, le texte d'introduction ne sera pas lu par Zora.*
Main gauche	*Si cette option est cochée, Zora réagira aux changements de position du bras gauche.* *Dans le cas contraire, la main droite servira de pilote.*
Encouragements en marchant	*Si cette option est cochée, Zora prononcera des mots d'encouragement pendant la marche.*
Encouragement en attendant	*Si cette option est cochée, Zora prononcera des mots d'encouragement pendant le repos.*

Procédure

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora pourra marcher librement.*
Étape 2 – Vérifier les réglages	*Assurez-vous que Zora peut être clairement comprise.*
Étape 3 – Prendre la main pilote de Zora	*En fonction des réglages, En fonction des réglages, la main gauche ou la droite se lèvera légèrement pour indiquer quel bras servira de pilote.*
Étape 4 – Relever le bras de Zora pour commencer à marcher	
Étape 5 – Rabaisser le bras de Zora pour arrêter la marche.	
Étape 6 – Répéter l'étape 4 et 5 si nécessaire pour atteindre la destination souhaitée	
Étape 7 – Appuyez sur les capteurs de la tête pour stopper l'application.	

Application III.6 Exercices de pieds

Cette application nécessite l'usage du banc Zora. Le robot commencera par demander de lui placer sur le banc. Ensuite, Zora montre quelques exercices à réaliser avec le bas du corps. Pour chaque exercice, Zora demandera s'ils doivent être exécutés.

L'ordre des exercices est :

1. Jambe droite vers le haut	***2. Jambe gauche vers le haut***	***3. Les deux jambes vers le haut***
4. Genou droit vers le haut	***5. Genou gauche vers le haut***	***6. Les deux genoux vers le haut***

Chaque exercice bloquera les articulations de Zora dans la même posture pendant 5 secondes.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, les informations générales au sujet de l'application ne seront pas délivrées.*
Compter pendant l'exercice	*Si cette option est cochée, Zora comptera à voix haute les secondes pendant que la posture est maintenue (ex : lorsque la jambe gauche est en l'air).*

Procédure

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert, NE PAS sur le banc.	*Assurez-vos que Zora peut s'asseoir et s'allonger sur le dos.*
Étape 2 – Vérifier les réglages	*Assurez-vous que Zora peut être clairement comprise.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Après que Zora s'est allongée sur le dos, placer Zora sur le banc et appuyer sur le bouton poussoir du pied gauche pour lancer les exercices.*
Étape 4 – Finir les exercices	*Une fois que les exercices sont terminés, retirez Zora du banc et allonger le robot sur le dos et sur le sol.* *Appuyez sur le bouton du pied gauche afin que Zora se place en position de sécurité.*

Catégorie IV Exercices avec le banc

Cette catégorie va faire de Zora un chef de chœur. Une fois assise sur le banc, Zora invitera l'audience à chanter et danser.

Le nom de l'application reprend la ou les chansons qui seront jouées. Ces applications ne possèdent ni réglages ni jeux de données et demandent à ce que Zora soit placée sur le banc.

Application IV.1 « The Great pumpkin waltz »

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/great-pumpkin-waltz/id299807334?i=299807384

Application IV.2 Tête, épaules, genoux, pieds

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/hoofd-schouders-knie-en-teen/id257507359?i=257509640&l=nl

Application IV.3 Champs Elysées

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/les-champs-%C3%A9lys%C3%A9es/id260903048?i=260903584

Application IV.4 Diana

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/diana/id265654390?i=265654494

Application IV.5 La java bleue

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/la-java-bleue/id479525065?i=479525623

Application IV.6 Le petit vin blanc

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/ah-le-petit-vin-blanc/id86722127?i=86721408&l=nl

Application IV.7 Que Sera Sera

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/que-sera-sera/id192699553?i=192700744

Application IV.8 Thai Chi

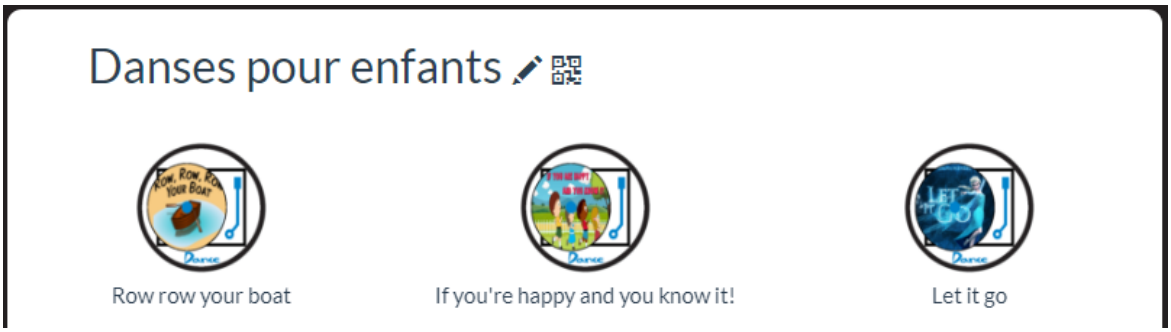
Pas de droits d'auteurs spécifiques pour cette chanson :

Application IV.9 Twinkle Twinkle

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/twinkle-twinkle-little-star-1/id1203081711?i=1203081817

Catégorie V Danses pour enfants

Cette catégorie contient les chansons avec les danses pour enfants. Zora dansera sur la musique, et les enfants aussi sûrement…



Le nom de l'application reprend la ou les chansons qui seront jouées. Ces applications ne possèdent ni réglages ni jeux de données et ne proposent qu'une seule chorégraphie.

Application V.1 Row row your boat

Lien iTunes pour la chanson :

https://itunes.apple.com/be/album/row-row-row-your-boat/id155871183?i=155871250

Application V.2 If you're happy and you know it! (Si tu aimes le soleil)

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/if-youre-happy-sing-along-version/189339579?i=189346182&l=nl

ApplicationV.3 Let it go

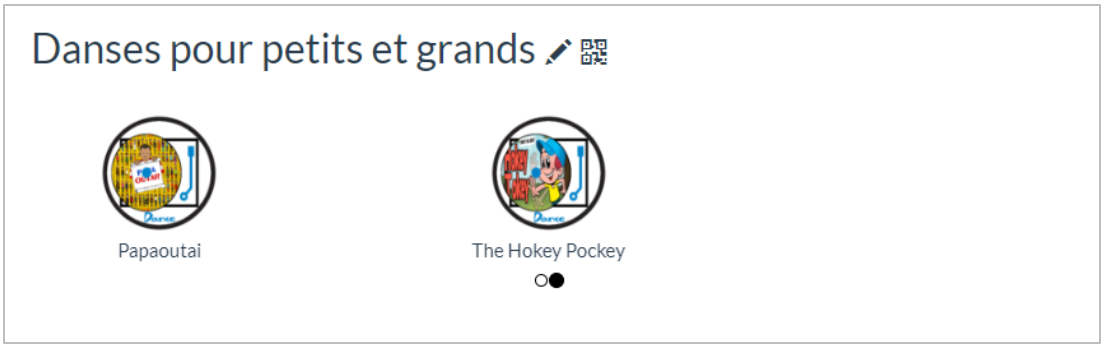
Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/laat-het-los-flemish-version/id852970905?i=852971123

Catégorie VI Danses pour petits et grands

Cette catégorie contient des applications fonctionnant avec des chansons du répertoire populaire et des danses prévues pour les jeunes ou moins jeunes.

Page 1 :

Page 2:



Les éléments de cette catégorie ne contiennent que les chansons et les danses. Aucun réglage ou jeu de données possible.

Application V.1 Alors on danse

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/alors-on-danse/id346492041?i=346492053

Application VI.2 La danse des canards (Chicken Dance)

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/vogeltjesdans/id313370958?i=313370962

Application VI.3 Tête, épaules et genoux, pieds

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/hoofd-schouders-knie-en-teen/id257507359?i=257509640&l=nl

Application VI.4 El Mismo Sol

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/mismo-sol-under-same-sun-feat-jennifer-lopez-b-case/id1083601019

Application VI.5 Elle me dit

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/elle-me-dit/id448943368?i=448943548

Application VI.6 Evolution of Dance

Pas de droits d'auteurs spécifiques pour cette chanson.

Application VI.7 Jingle Bells

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/jingle-bells/962941751?i=962941752&l=nl

Application VI.8 Macarena

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/macarena-bayside-boys-remix/id258646894?i=258647008

Application VI.9 Miracle

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/miracle/id1076875333?i=1076875345

Application VI.10 Papaoutai

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/papaoutai/id645471005?i=645471008

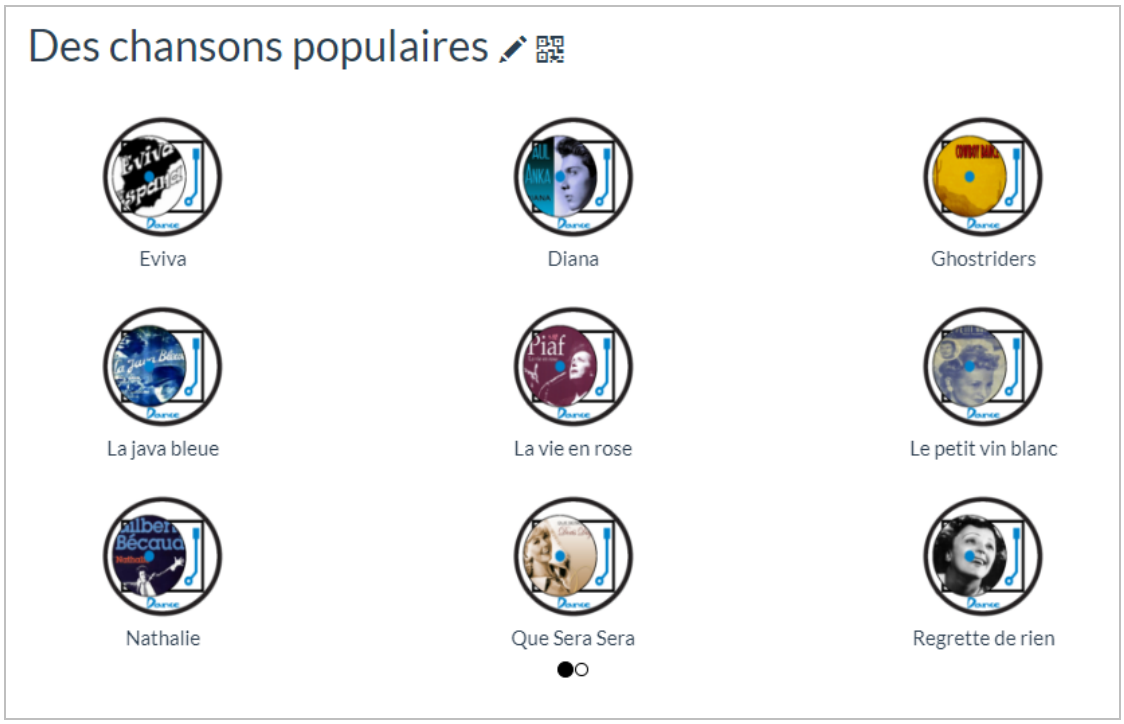
Application VI.11 The Hokey Pockey

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/hokey-pokey/id59285841?i=59285777

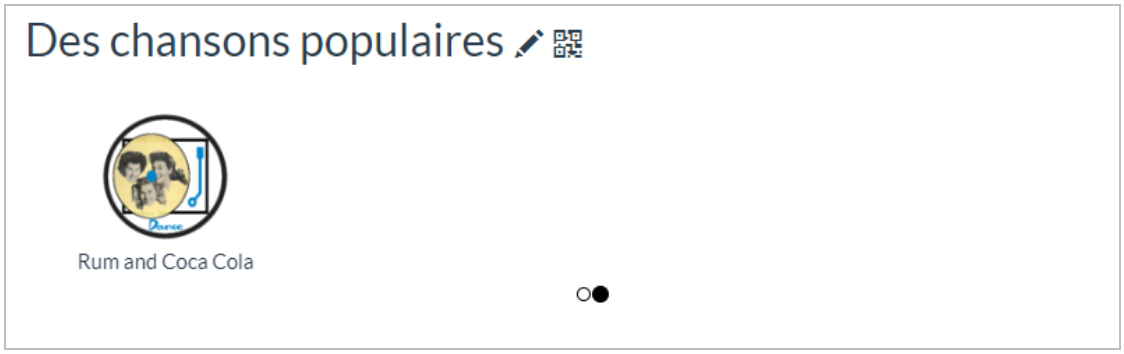
Catégorie VII Des chansons populaires

Cette catégorie contient des chansons classiques intemporelles et indémodables d'une certaine manière.

Page 1:



Page 2:



Les éléments de cette catégorie ne contiennent que les chansons et les danses. Aucun réglage ou jeu de données possible.

Application VII.1 Eviva

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/eviva-espana/id1155378896?i=1155379289

Application VII.2 Diana

Lien iTunes pour la chanson:
https://itunes.apple.com/be/album/diana/id265654390?i=265654494

Application VII.3 Ghostriders

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/ghost-riders-in-the-sky/id251001680?i=251003094

Application VII.4 La Java bleue

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/la-java-bleue/id479525065?i=479525623

Application VII.5 La Vie en rose

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/le-petit-vin-blanc/id379842476?i=379842478

Application VII.6 Le Petit vin blanc

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/ah-le-petit-vin-blanc/id86722127?i=86721408&l=nl

Application VII.7 Nathalie

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/nathalie/id697340748?i=697341220

Application VII.8 Que Sera Sera

Lien iTunes pour la chanson :

https://itunes.apple.com/be/album/que-sera-sera/id192699553?i=192700744

Application VII.9 Regrette de rien

Lien iTunes pour la chanson :

https://itunes.apple.com/be/album/non-je-ne-regrette-rien/id479525065?i=479525587

Application VII.10 Rum and Coca Cola

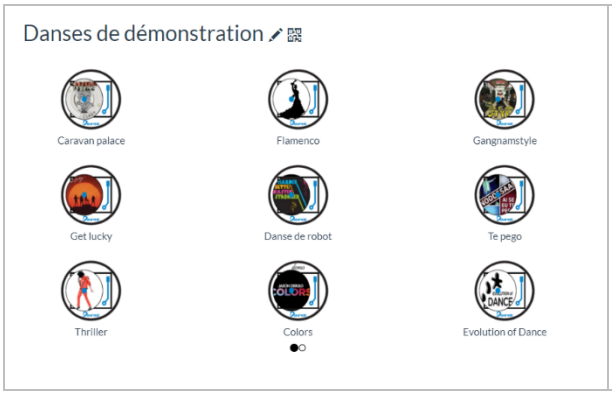
Lien iTunes pour la chanson :

https://itunes.apple.com/be/album/rum-and-coca-cola/id262555391?i=262555479

Catégorie VIII Danses de démonstration

Cette catégorie réalise quelques démonstrations de chorégraphies.

Page 1:



Page 2:

Application VIII.1 Caravan palace

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/jolie-coquine/id376152559?i=376152576

Application VIII.2 Flamenco

Droits d'auteurs expirés pour cette chanson

Application VIII.3 Gangnamstyle

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/gangnam-style-%EA%B0%95%EB%82%A8%EC%8A%A4%ED%83%80%EC%9D%BC/id560409896?i=560409906

Application VIII.4 Get lucky

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/get-lucky-feat-pharrell-williams-nile-rodgers/id617154241?i=617154366

Application VIII.5 Robot dance

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/harder-better-faster-stronger/id697194953?i=697195787

Application VIII.6 Te pego

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/ai-se-eu-te-pego/id1103164738?i=1103164762

Application VIII.7 Thriller

Lien iTunes pour la chanson :
https://itunes.apple.com/be/album/thriller/id336643808?i=336644202

Application VIII.8 Colors

iTunes link for the song:
https://itunes.apple.com/be/album/colors/1356224861?i=1356224875&l=nl

Application VIII.9 Evolution of dance

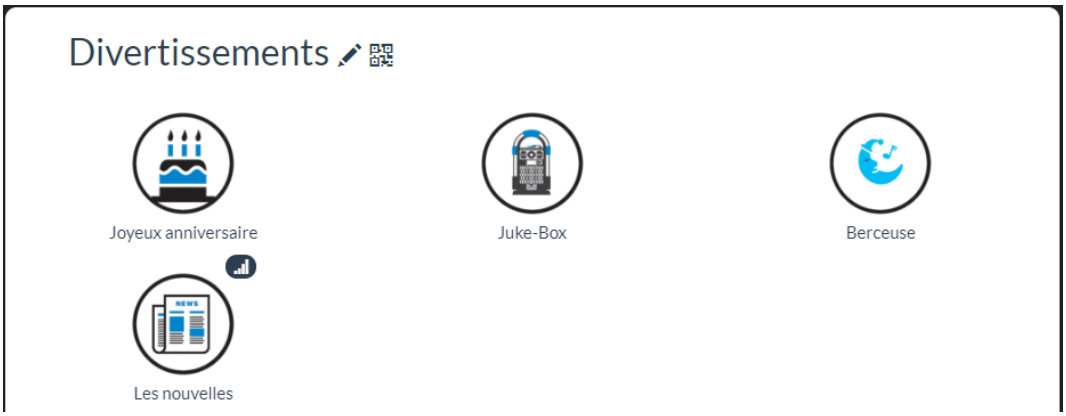
Pas de droits d'auteurs spécifiques pour cette chanson.

Application VIII.10 Haka

Pas de droits d'auteurs spécifiques pour cette chanson.

Catégorie IX Divertissements

Cette catégorie contient des applications qui peuvent assurer une forme de divertissement comme la lecture des informations ou la lecture de musiques.



Application IX.1 Joyeux anniversaire

Cette application va faire chanter 'Joyeux anniversaire' à Zora. Cette application ne possède ni réglages ni jeux de données.

Procédure

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora peut aisément danser.*
Étape 2 – Lancer l'application	*Zora va souhaiter à l'utilisateur un joyeux anniversaire puis se reposer.*

Application IX.2 Juke-Box

Cette application va permettre à Zora de Lire une liste de chansons issues d'un jeu de données. A noter qu'il est possible d'établir plusieurs jeux de données pour cette seule application.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, aucune introduction ne sera faite.*
Acclamation après chaque chanson	*Si cette option est cochée, Zora applaudira après chaque chanson*
Activer la danse	*Si cette option est cochée, Zora dansera sur la musique.*
Playlist aléatoire	*Si cette option est cochée, les chansons du jeu de données seront jouées de manière aléatoire.*

Jeu de données

Activer	*Ce champ permet l'utilisation de fichiers mp3.*
Nom	*Ce champ est requis et utilisé par Zora comme une introduction.*
Artiste	*Ce champ est facultatif et est utilisé par Zora comme information supplémentaire.*
Fichier [(1)]	*Ce champ contient le fichier qui sera lu.*

[(1)] : Seuls les fichiers MP3-files sont supportés. Le nom de fichier ne doit contenir que des caractères anglais et des chiffres (ex : song1.mp3 etc.). Le nom de fichier ne doit contenir que des caractères ASCII. Pour plus d'informations sur les caractères ASCII, suivre le lien : https://www.asciitable.com/

Capteurs et actions

Capteur du milieu de la tête	*Pour lire ou mettre en pause la chanson sélectionnée* [(1)].
Capteur frontal [(2)]	*Lire la chanson suivante sur la liste.*
Capteur de l'arrière de la tête [(2)]	*Lire la chanson précédente sur la liste.*
Pied droit (extérieur)	*Activer ou désactiver la danse.*

[(1)] : Le choix des chansons se fait en appuyant sur les capteurs frontaux ou de l'arrière-tête. Pour maintenir la lecture de la chanson en cours, ne pas appuyer dessus.

[(2)] : Ces capteurs ne deviennent actifs que si aucune lecture de chanson est en cours.

Procédure

Étape 1 – Créer un jeu de données	*Ajoutez des chansons dans la liste du jeu de données. Veillez à bien remplir le champ du nom de fichier pour qu'il puisse être lu.*
Étape 2 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora peut facilement se mouvoir.*
Étape 3 – Vérifier les réglages	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 4 – Lancer l'application avec les réglages souhaités (lecture aléatoire, …)	*Détendez-vous et écoutez la musique.*

Application IX.3 Berceuse

Cette application jouera une berceuse alors que Zora est en position assise. Assurez-vous que Zora assez d'espace pour se placer dans cette position.

Procédure

Lancer l'application avec Zora assise.

Application IX.4 Les nouvelles (Actualités)

Cette application récupère les flux d'actualités d'un site internet et permet à Zora de lire les actualités à voix haute.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Pour passer l'introduction sur les capteurs.*
Chaîne d'actualités [1]	*Liste des canaux d'infos possibles.*
Lire tous les nouvelles	*Si cette option est cochée, Zora va lire toutes les actualités. Si cette option n'est pas cochée, Zora ne lira que les actualités positives*
Les actualités avec des gestes	*Zora bougera les bras pendant que les informations sont lues.*
Nombre d'articles maximum	*Le maximum de nombre de sujets à lire depuis le flux.*
Serveur d'actualités	*Le serveur qui stocke les données RSS* *A date :* ***zoraserver.cloudapp.net***
Port informatique	*Le port sur le serveur qui envoie les flux RSS* *A date :* ***3000***

[1] : Les actualités seront lues à voix haute dans la langue du flux source. Veillez donc à sélectionner un serveur d'actualités dans le langage souhaité. Cette liste ne s'affiche que si les réglages du serveur et port d'actualités sont correctement renseignés. Si ces réglages sont incorrects, les ajuster et fermer la fenêtre des réglages avant de la rouvrir. La liste sera alors renseignée avec les bonnes informations.

Capteurs et actions

Capteur de la tête	*Pour arrêter l'application*
Pied gauche	*Atteindre l'article-sujet suivant*
Pied droit	*Revenir à l'article-sujet précédent*

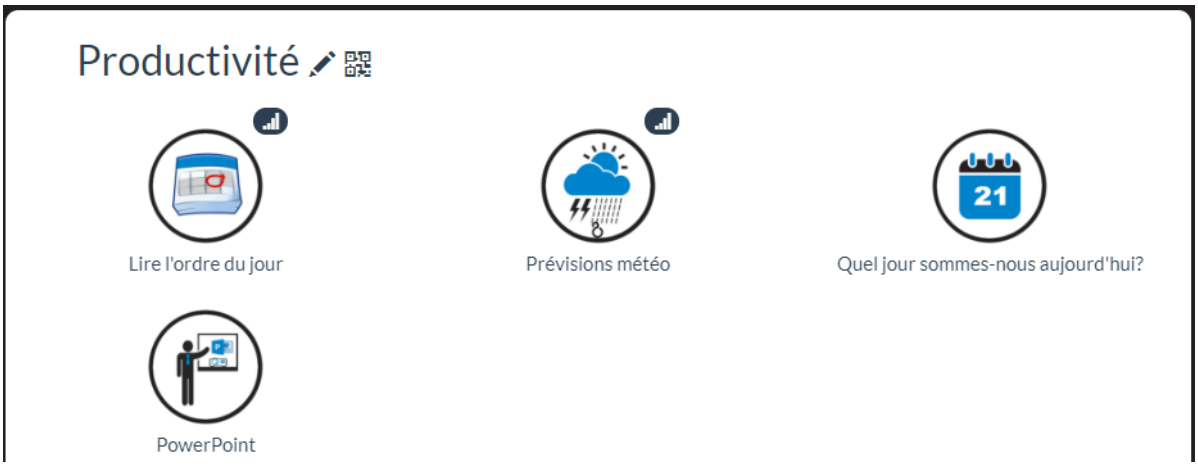
📋 ***Procédure***

Étape 1 – Changer les réglages dans le Zora Control	*Sélectionner une nouvelle source de flux dans la langue système.*
Étape 2 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora peut facilement se mouvoir.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Ecoutez la lecture des actualités par Zora.*

NB : Si les réglages du serveur d'actualités sont incorrects, la liste sera vide. Après avoir corrigé (et sauvegardé) les données du serveur d'actualités, les réglages doivent être fermés et ouverts à nouveau pour que la liste devienne disponible.

Catégorie X Productivité

Cette catégorie contient des applications liées à des fonctions quotidiennes. (+ Powerpoint)



Application X.1 Lire l'ordre du jour

Cette application lit un agenda rattaché à des identifiants. Zora sera assise. Pour l'heure, seul le calendrier Google est compatible, ce qui implique l'existence ou la création d'un compte google.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, aucune information au sujet des capteurs situés dans la tête ne sera lue.*
Donner la permission avant de passer à l'ordre du jour	*Si cette option est cochée, une autorisation sera demandée avant la lecture de l'agenda.*
Activer les prévisions météo	*Si cette option est cochée, les prévisions météo de la ville sélectionné seront lues à voix haute.*
Ville pour les prévisions météorologiques	*Le nom de la ville* [1]
Code pays pour le temps (par exemple en Belgique = BE)	*Les 2 lettres ISO correspondant au code pays* [1]

[1] : Cette information est uniquement utilisée pour la lecture des prévisions météo.

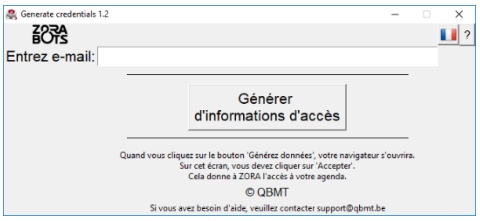
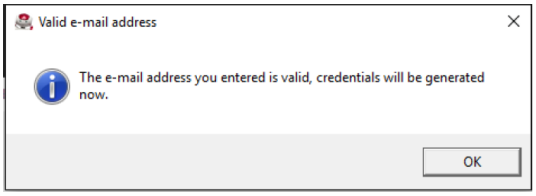
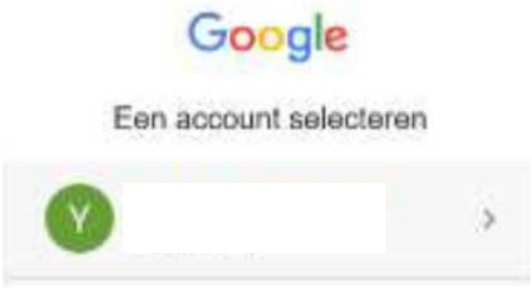
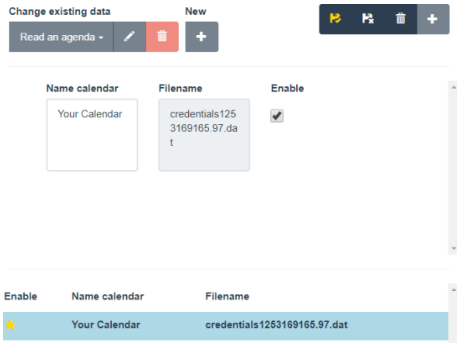
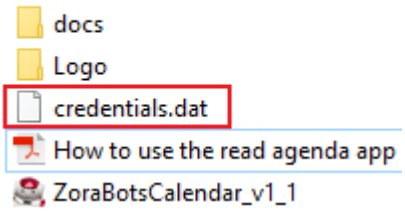
Jeu de données

Autoriser	*Si cette option est cochée, l'enregistrement sera disponible*
Nom du calendrier	*Le nom du calendrier*
Nom du fichier	*Fichier des identifiants associés au calendrier*

Capteurs et Actions

Main gauche	*Pour arrêter l'application*

Procédure

Étape 1 – Créer les identifiants Le fichier pour créer les identifiants est disponible sur la clé USB et se nomme *ZoraBotsCalendar_v1_2.exe*.	
Après avoir entré un nom de compte et une adresse mail valides, appuyez sur le bouton « Générer d'informations d'accès » pour générer les identifiants. Une première vérification est réalisée.	
Une fois la vérification effectuée, la fenêtre de votre navigateur va s'ouvrir et accéder au compte Google. Utilisez le même compte que celui utilisé pour vos identifiants renseignés.	
Une fois la connexion établie, une fenêtre apparaît pour demander l'autorisation d'accéder à votre calendrier.	Une fois la permission donnée, le fichier .exe affichera un message comme suit : "*The authentication flow has completed*". A ce moment, le fichier avec les identifiants est généré dans le même dossier d'installation.
Étape 2 – Créer un jeu de données personnalisé avec les identifiants fournis (Comment créer un jeu de données, Voir Manuel chapitre 2.6.4) Votre écran devrait alors ressembler à ceci : 	En sélectionnant le fichier credentials.dat dans le dossier du jeu de données où le calendrier se trouve, les réglages pour le calendrier sont complets. 

Étape 3 – S'assurer que Zora dispose d'assez d'espace pour s'asseoir et est connectée à internet.	
Étape 4 – Lancer l'application AVEC le jeu de données personnalisé.	Zora rappellera les rendez-vous prévus pour la journée et inscrits à l'agenda.

NB : Le programme pour créer les identifiants ne marche que pour les ordinateurs sous Windows.

Application X.2 Prévisions météo

Zora récupère sur internet des informations quant à la météo connue des prochains jours pour la localisation sélectionnée.

Réglages

Passer l'intro	*Si cette option est cochée, les informations liées aux capteurs ne seront pas fournies.*
Ville de prévisions météo	*La ville pour laquelle les prévisions météo seront fournies.*
Code pays pour le temps (par exemple en Belgique = BE)	*Les deux lettres du code ISO pour le pays dans lequel se situe la ville.*
Choisir une unité pour la température	*Choisissez les degrés Celsius ou Fahrenheit pour l'expression des températures.*

Capteurs et actions

Capteurs de la tête (tous)	*Arrêter l'application en cours.*

Procédure

Étape 1 – Ajuster les réglages de la ville souhaitée pour cette application	*Choisissez la ville et l'unité de température pour les prévisions.*
Étape 2 – S'assurer que Zora dispose d'assez d'espace pour bouger.	
Étape 3 – Lancer l'application	

Application X.3 Quel jour sommes-nous aujourd'hui ?

Cette application lance un jeu qui vous invite à deviner quel jour de la semaine nous sommes. Cette application a été imaginée pour venir en aide aux personnes souffrant de troubles de la mémoire.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, aucune introduction ne sera faite.*
Pays	*S'il s'agit d'un jour férié ou saint dans le pays sélectionné, Zora vous le rappellera.*
Niveau	*Difficile ou facile.*

Procédure

Étape 1 - Régler le niveau de difficulté	*Définissez un niveau de difficulté adapté à l'utilisateur.*
Étape 2 – Lancer l'application	*Trouvez la date.*

Application X.4 PowerPoint

Zora lira à voix haute les commentaires saisis dans le champ commentaires d'une présentation Powerpoint. Les bons plugins doivent être utilisés. Les informations sur ceux-ci se trouvent également sur la clé USB de Zora.

Procédure

Étape 1 – Créer la présentation Powerpoint sur un pc	*Créer la présentation et ses commentaires ad hoc.*
Étape 2 – Installer le plugin sur le pc Voir Annexe 4, chapitre 8 – Plugin Powerpoint pour plus d'information.	*Le fichier n'est exécutable que sous Windows (pas de MAC) et est compatible avec Office 2016.*
Étape 3 – Lancer l'application sur Zora	
Étape 4 – Lancer le plugin et connecter le à Zora	*Saisir l'adresse de réseau correcte.*
Étape 5 – Lancer le Powerpoint	*Zora lira les commentaires à voix haute dans le langage sélectionné dans le plugin.*

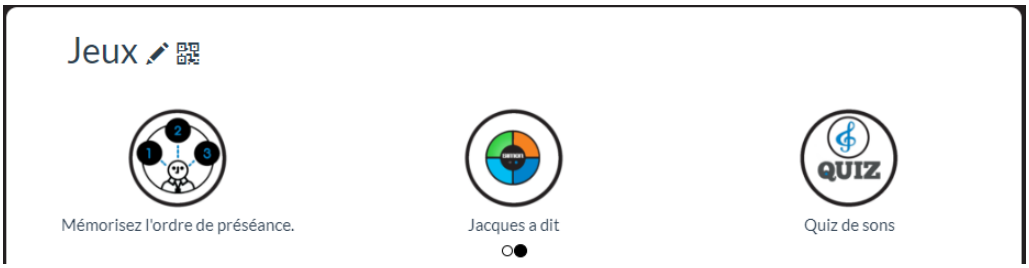
Pour plus d'informations : Voir le document sur la clé USB.

Catégorie XI Jeux

Cette catégorie contient les applications qui mettent en place des jeux.

Page 1 :

Page 2 :



Application XI.1 Bingo

Cette application jouera le rôle de tirage au sort de boules au jeu de Bingo (Lotto). Zora restera en position assise.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, l'introduction sera ignorée.*
Chiffre initial	*Le plus petit numéro.*
Chiffre final	*Le plus grand numéro.*
Faire des mouvements de tête au cours du bingo	*Si cette option est cochée, Zora regardera bougera la tête en permanence de manière à donner l'impression de parcourir l'assistance.*
Lettre avant chiffre	*Pour mettre une lettre avant le numéro (ex : B-5 ou A-5).*
Dire le numéro suivant automatiquement	*Zora annoncera automatiquement le numéro suivant après un certain temps. Dans le cas contraire, le bouton sur le pied gauche doit être utilisé.*
Temps entre 2 nombres (sec) (1)	*Si l'option d'annonce automatique ci-dessus est sélectionnée, cette valeur indique le temps entre les annonces de tirage.*

(1) : Ne doit pas être confondu avec la répétition du même nombre.

Capteurs et actions

Pied gauche	*Si les réglages sont effectués correctement, le pied gauche servira à tirer un nouveau numéro.*
Main gauche	*Arrêter l'application.*
Pied droit (1)	*BINGO !*

(1) : Pour marquer une pause dans le tirage des numéros. Pour relancer le tirage, appuyer sur le bouton gauche.

Procédure

Étape 1 – Vérifier les réglages	
Étape 2 – Placer Zora en position accroupie (1)	
Étape 3 – lancer le jeu	*Si besoin, appuyer sur le pied droit.*
Étape 4 – Sauvegarder la partie si nécessaire	*Vous pouvez lancer une partie en utilisant la commande vocale en disant 'oui' ou 'non' lorsque Zora vous y invite.*

(1) : Assurez-vous que la tête est tournée de face.

Application XI.2 Bingo avec des cartes à jouer

Cette application jouera le rôle de tirage au sort de cartes depuis un jeu de cartes Bingo. Chaque carte sera annoncée deux fois. Zora se tiendra debout pendant cette application.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, l'introduction sera ignorée.*
Annonce automatique de la carte suivante	*Zora annoncera automatiquement la carte suivante après un certain temps.*
Temps entre deux cartes	*Cette valeur indique le temps entre les annonces de tirage de cartes.*
Temps entre les répétitions de cartes	*Ce champ indique le temps que Zora va attendre avant de répéter le contenu de la carte.*

Capteurs et actions

Frontal [1]	*En touchant ce capteur, la carte suivante est annoncée.*
Arrière de la tête [1]	*En touchant ce capteur, Zora attendra avant de vous demander une action.*
Main droite	*En touchant ce capteur, Zora s'exclamera « Bingo ! »*
Main gauche	*En touchant ce capteur, le jeu s'arrêtera.*

[1] : Ces capteurs ne sont actifs que si l'option 'Annonce automatique' n'est pas sélectionnée.

Procédure

Étape 1 – Vérifier les réglages	*Cochez si les réglages sont corrects.*
Étape 2 – Placer Zora en position accroupie [1]	
Étape 3 – Commencer une partie	*Si besoin, appuyer sur le pied droit.*

[1] : Zora va se lever, merci donc de vous assurer que le robot dispose d'assez d'espace pour bouger.

Application XI.3 Pierre, papier, ciseaux

Cette application propose une animation autour du jeu « pierre, papier, ciseaux ». Les règles sont : le premier qui gagne cinq fois remporte la partie. Pour ce jeu, Zora se place en position assise et utilise la reconnaissance vocale.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, l'introduction sera ignorée.*
Zora commence en premier	*Si cette option est cochée, Zora présentera sa main en premier.*
Lancer la prochaine partie en appuyant sur le pied gauche	*Si cette option est cochée, le passage automatique au tour suivant est désactivé.*

Procédure

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Pour plus de sécurité, placer Zora en position assise.*
Étape 2 – Vérifier les réglages	
Étape 3 – Commencer la partie	*Essayer de ne pas tirer avantage du fait que Zora ne peut pas faire les gestes.*
Étape 4 – Dire « Pierre, papier, ciseaux » quand Zora vous le demande.	*Le premier qui gagne 5 fois est le vainqueur.*

Application XI.4 Appuyez sur mes capteurs

Cette application vous invitera à toucher les capteurs. Zora se tiendra debout, merci de veiller à ne pas laisser les moteurs surchauffer.

Réglages

Passer l'intro	*Si cette option est cochée, la présentation du jeu sera ignorée.*
Relatif au robot (gauche/droite)	*Si cette option est cochée, gauche et droite seront définies depuis le point de vue du robot. Dans le cas contraire, le point de vue de l'utilisateur sera utilisé.*
Sans gauche ou droite	*Si cette option est cochée, aucune option de gauche ou droite ne sera fournie.*
Temps de réflexion	*Ce champ permet de fixer le temps laissé au joueur pour fournir la bonne réponse, c'est-à-dire toucher le bon capteur.*

Les boutons n'agissent ici que comme des récepteurs, aucune autre option ou action n'est disponible par les capteurs dans ce jeu.

📋 ***Procédure***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora peut facilement se redresser et se mettre en position debout.*
Étape 2 – Vérifier les réglages	*Assurez-vous que Zora peut aisément être entendue et touchée.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Jouez !*

Application XI.5 Rester en place

Ce jeu utilise la reconnaissance faciale pour suivre le visage de l'utilisateur. Le but du jeu est de rester assis le plus immobile possible (comme une statue). Cette application utilise la position assise au début du jeu puis se terminera en position accroupie. Assure-vous que Zora dispose d'assez d'espace.

Aucun bouton de commande n'est disponible, les utilisateurs ne sont d'ailleurs pas censés bouger durant le jeu qui plus est.

📋 ***Procédure***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert et à hauteur de regard	*Zora va passer de la position assise à la position accroupie. Assurez-vous que Zora peut effectuer aisément ces mouvements.*
Étape 2 – Vérifier les réglages	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	
Étape 3a – Si nécessaire, ajuster la position de la tête	*En utilisant panneau de pilotage, il est possible de bouger la tête de Zora pour détecter plus une personne située dans un autre emplacement ou position.*
Étape 4 – Répondre quand vous y êtes invité en disant 'Allons-y' ou 'prêt' pour commencer.	
Étape 5 – Garder la tête aussi immobile que possible	*Seule la tête peut être détectée et traquée. Pour augmenter le niveau de difficulté : bouger le reste du corps mais garder la tête immobile.*
Étape 6 – pour jouer encore, dire 'oui' quand demandé	*Dans le cas contraire, dîtes 'non' pour arrêter le jeu.*

Application XI.6 QA Quiz

Cette application lance une série de questions et réponses. Lorsque vous saisissez les données dans le jeu de données, vous pouvez définir les questions et les réponses que l'utilisateur doit formuler pour marquer des points dans le jeu. Zora peut se tenir debout pendant l'application : il est donc conseillé de maintenir un œil sur la température des moteurs.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, Zora n'expliquera pas comment le jeu fonctionne.*
Temps de réflexion (sec)	*Temps laissé entre la fin de la question et la réponse.*
Combien de tours	*Le nombre de tours qui doivent être joués en une session.*
Mélodie durant la réflexion	*Si cette option est cochée, une chanson sera diffusée pendant le temps de réflexion.*
Combien de questions par tour	Nombre de questions par tour.
Combien de chances	*Nombre de fausses réponses qui peuvent être données (au moins 1).*
Position de départ	• ***Debout*** *Utilisez cette position pour des parties plus courtes.* • ***Assis*** *Utilisez cette position pour des parties plus longues.*
Passer à la question suivante en appuyant sur mon pied gauche	*Si cette option n'est pas cochée, les questions vont automatiquement continuer jusqu'à la fin du tour.*
Demander arbitrairement	*Si cette option est cochée, la liste des questions sera lue de manière aléatoire.*

Jeu de données

Activer	*Si cette option est cochée, cette donnée sera utilisée.*
Question [1]	*Ce champ contient la question que Zora va poser.*
Réponse [2]	*Ce champ contient le mot que l'utilisateur doit prononcer pour fournir la bonne réponse.*

[1] : Pas besoin de point d'interrogation, il s'ajoute automatiquement

[2] : Pour assurer la meilleure reconnaissance de voix, utilisez des lettres majuscules.

Capteurs et actions

Main gauche	*Arrêter l'application*
Capteur de l'arrière tête	*Passer la question en cours*
Capteur frontal	*Explorer la liste des réponses possibles*
Capteur du milieu de la tête [1]	*Confirmer la réponse sélection depuis le capteur frontal.*

[1] : Ce capteur ne fonctionne que lorsqu'une donnée (une réponse ici) a été sélectionnée avant à partir du capteur frontal.

Procédure

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace Zora pour passer d'une position à l'autre*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue*
Étape 3 – Lancer l'application	*Jouer au jeu avec les réglages souhaités.*

NB : Lorsque le jeu est interrompu avant que l'ensemble des tours de questions ait été déroulé, Zora demandera à l'utilisateur s'il veut sauvegarder la partie. Lors de la prochaine partie, Zora demandera au joueur si cette partie sauvée doit être chargée.

Application XI.7 QR Quiz

Le principe du jeu est d'associer une carte équipée d'un QR code à un mot. Si la méthode « signal entrant » a été choisie, il vous est demandé de montrer au robot le QR code aussi vite que possible. Pour cette application, Zora se tiendra debout. Il est donc conseillé de garder à un œil à la température des moteurs pour éviter toute surchauffe.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, Zora ne fera pas d''introduction.*
Temps de réflexion (sec)	*Ce champ indique le temps laissé à l'utilisateur entre la fin de la question et le moment où il doit montrer le QR code.*
Combien de tournées	*Ce champ indique le nombre de tours qui seront effectués.*
Mélodie durant réfléchir	*Si cette option est cochée, un son animera le temps de réflexion.*
Combien des questions pendant une tournée	*Ce champ indique le nombre de questions qui seront posées par tour.*
Combien des repêchages	*Ce champ indique le nombre de mauvaises réponses auquel l'utilisateur a le droit avant que que la question ne soit considérée comme fausse.*
Appuyer sur le pied gauche pour la carte suivante	*Si cette option n'est pas sélectionnée, Zora continuera de poser automatiquement les questions suivantes.*
Un mot par question	*Si cette option n'est pas sélectionnée, Zora posera les questions de la manière suivante : 'Montrez-moi la carte avec le XXX'.*

Jeu de données

Activer	*Si cette option n'est pas sélectionnée, il ne vous sera pas demandé d'enregistrer.*
Carte	*Ce champ indique la valeur qui doit être montrée sus forme de QR code.*

Capteurs et actions

Main gauche	*Arrêter l'application* [(1)].
Frontal	*Passer la question.*

[(1)] : Lorsque le jeu est interrompu via le bouton capteur avant que toutes les questions n'aient été posées et les réponses fournies, Zora vous demandera si vous souhaitez sauvegarder la partie. Si une sauvegarde est faite, lors d'une prochaine partie, Zora vous demandera si vous souhaitez charger cette partie sauvée.

📋 ***Procédure***

- ***Propriétaire :***

Étape 1 – Créer un jeu de données	*Si besoin, créez des données personnalisées pour ce jeu.*
Étape 2 – Imprimer les QR codes depuis le jeu de données sur un papier non réfléchissant ou brillant [1]	*Générez les QR codes [1] depuis le jeu de données.* *Assurez-vous de respecter le format minimum pour un QR, à savoir 25mm x 25mm.* *Distribuez les QR codes (avec les images qui les accompagnent si tel est le cas) à ou aux utilisateur(s).*

[1] : Vous pouvez entre autres générer des QR codes depuis ce site http://goqr.me ou un autre de votre choix.

[2] : Si vous utilisez un papier réfléchissant et brillant, la caméra pourra ne pas lire correctement le QR code.

- ***Utilisateur :***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace Zora pour passer d'une position à l'autre.*
Étape 2 – Vérifier les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Jouez aux jeux avec les réglages souhaités.*

Application XI.8 Deviner le sport

Cette application permet à Zora de vous faire deviner un sport en mimant un mouvement. Il faut deviner le sport mimé pour marquer un point. De nombreuses postures sont utilisées dans cette application ; il est donc recommandé de vous assurer que Zora dispose d'assez d'espace pour effectuer des mouvements. Veillez aussi à ne pas laisser les moteurs. Enfin, ce jeu fait appel à un nombre important de données, ce qui signifie que l'application peut prendre un peu plus de temps qu'une autre à démarrer.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, Zora ne fera pas d'introduction.*
Temps de réflexion (sec)	*Ce champ indique le temps laissé au joueur pour fournir la réponse.*
Mélodie durant la réflexion	*Si cette option est cochée, des sons animeront le temps de réflexion.*

Ce jeu n'attribue aucune action aux capteurs et n'est pas associé à un jeu de données personnalisable.

Procédure

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour se mouvoir aisément.*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue. Des sons d'ambiance liés au jeu doivent être audibles.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Essayer de deviner tous les sports. 22 sports sont disponibles, mais les tours peuvent être découpés en tranches de 10. Une fois les 22 sports interprétés par Zora, le robot les fera à nouveau dans un ordre aléatoire.*

Toutes les réponses possibles sont reprises dans la liste ci-dessous :

'Golf'	**'Ski'**	**'Volleyball'**	**'Course de voiture'**
'Equitation'	**'Bowling'**	**'Tir à l'arc'**	**'L'aviron'**
'Tennis'	**'Musculation'**	**'Baseball'**	**'Pêche'**
'Football'	**'Basketball'**	**'L'Haltérophilie'**	**'Billard'**
'Rugby'	**'Boxe'**	**'Natation'**	**'Fléchettes'**
'Tir au pigeon'			

Application XI.9 Deviner les émotions

Dans cette application, Zora prendra une attitude qui exprime une émotion particulière. Devinez laquelle.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, Zora ne fera pas d'introduction.*
Temps de réflexion (sec)	*Ce champ indique le temps laissé au joueur pour fournir la réponse.*
Mélodie durant la réflexion	*Si cette option est cochée, des sons animeront le temps de réflexion.*

Capteurs et actions

Pied gauche	*Activer ou désactiver les indices/conseils.*
Pied droit	*Activer ou désactiver les indices/conseils.*
Main gauche	*Arrêter l'application.*
Capteur frontal	*Pour choisir entre les réponses possibles et proposées* [(1)].
Capteur de l'arrière-tête	*Pour choisir entre les réponses possibles et proposées (dans un ordre inversé par rapport à l'action du capteur frontal).*
Capteur de milieu de tête	*Pour confirmer la sélection de la réponse à fournir.*

[(1)] : Trois choix de réponses sont possibles. Pour continuer la partie, l'option « sortie » doit être sélectionnée.

Procédure

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour se mouvoir aisément.*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue, des sons seront nécessaires dans le cadre de la partie.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Essayez de deviner l'émotion associée à l'animation.* *Si les indices sont activés, Zora vous proposera trois réponses possibles.*

Application XI.10 Mémoriser l'ordre de préséance

Dans cette application, Zora va prononcer une série d'éléments et charge à l'utilisateur/joueur de les répéter après Zora dans l le même ordre que Zora. Pour cette application, Zora se tiendra debout. Il est donc conseillé de garder à un œil à la température des moteurs pour éviter toute surchauffe. Aucun réglage n'est possible pour cette application.

Jeu de données

Activer	*Si cette option est cochée, Zora utilisera les données ad hoc.*
Phrase	*Ce champ montre la phrase que Zora va prononcer.*
Mot	*Ce champ montre l'utilisateur doit prononcer.*

Procédure

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour se lever.*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Essayez de fournir le plus de bonnes réponses possibles. Après chaque élément, attendez que Zora dise 'ok'. pour continuer à citer les éléments suivants de la liste.*

Application XI.11 Jacques a dit

Cette application invite l'utilisateur/jouer à toucher les capteurs indiqués par Zora mais seulement lorsque Zora commence sa phrase par « Jacques a dit ». Pour cette application, Zora sera assise. Assurez-vous qu'elle ait assez d'espace pour s'asseoir.

Réglages

Sans gauche ou droite	*Si cette option est cochée, aucune option de gauche ou droite ne sera fournie.*
Relatif au robot (Gauche/Droite)	*Si cette option est cochée, gauche et droite seront définies depuis le point de vue du robot. Dans le cas contraire, le point de vue de l'utilisateur sera utilisé.*
Passer l'intro	*Si cette option est cochée, Zora n'introduira pas le jeu.*

Ce jeu n'attribue aucune action aux capteurs et n'est pas associé à un jeu de données personnalisable**.**

Procédure

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour s'asseoir.*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Vous commencez le jeu avec 5 « vies » et jouerez 3 tours composés chacun de 10 requêtes. Le temps de réponse diminue à chaque début de nouveau tour. Si toutes les « vies » sont épuisées en raison de mauvaises réponses avant la fin du 3e tour, vous perdez.*

Application XI.12 Quiz de sons

Cette application invite l'utilisateur à deviner la nature des sons joués par Zora et ce dans un temps imparti.
Vous pouvez répondre en utilisant la voix ou en montrant un QR code. Cette application utilise la position debout et assise.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, Zora ne fera pas d'introduction.*
Temps de réflexion (sec) [1]	*Ce champ indique le temps laissé à l'utilisateur pour répondre ou montrer le QR code.*
Combien de parties	*Ce champ indique le nombre de tours dans la partie.*
Mélodie durant la réflexion	*Si cette option est cochée, des sons animeront le temps de réflexion.*

Combien de questions par tour	*Ce champ indique le* nombre de questions par tour.
Combien de chances	*Ce champ indique le nombre de mauvaises réponses accordées à l'utilisateur avant que la question ne soit considérée comme perdue.*
Donner le son suivant en appuyant sur mon pied gauche	*Si cette option n'est pas cochée, Zora passera d'elle-même automatiquement au son suivant.*

Jeu de données

Activer	*Si cette option est cochée, cet enregistrement sera utilisé pour cette application.*
Le son	*Ce champ indique les valeurs pour la reconnaissance vocale, séparées par un* ***'/'.***
Fichier (.mp3)	*Ce champ indique le fichier MP3 qui doit être chargé.*

Capteurs et actions

Main gauche	*Arrêter l'application.*
Pied gauche [1]	*Pour passer de la position debout à assise.*
Capteur frontal	*Pour passer le son.*

[1] : **Seulement pendant l'introduction**. Dans le cas contraire, Zora changera de position et passera de la posture assis ou debout en fonction de celle dans laquelle elle se trouve.

Procédure

- ***Propriétaire :***

Étape 1 – Créer un jeu de données	*Créez une liste de sons et leurs entrées dans le jeu de données.*
Étape 2 – Si besoin, imprimer les QR codes depuis le jeu de données sur un papier non réfléchissant ou brillant [2]	*Générer les QR codes* [1] *depuis le jeu de données. La reconnaissance vocale peut aussi être utilisée.*

[1] : Vous pouvez entre autres générer des QR codes depuis ce site http://goqr.me ou un autre de votre choix.

[2] : Si vous utilisez un papier réfléchissant et brillant, la caméra pourra ne pas lire correctement le QR code.

- ***Utilisateur :***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour s'asseoir.*
Étape 2 – Vérifier les réglages	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue et choisissez la posture souhaitée :* - ***Assise*** *Choisissez cette posture pour une longue partie.* - ***Debout*** *Choisissez cette posture pour une partie rapide.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Essayez de deviner autant de sons que possible.*

Catégorie XII Histoires

Cette catégorie contient des histoires que Zora peut narrer à l'utilisateur.

Application XII.1 3 histoires pour enfants

Avec cette application, Zora lira l'une des trois histoires suivantes : « Boucle d'Or et les trois ours », « Les Trois petits cochons » et « La tortue et le lièvre ». Cette application utilise la position debout. Il est donc conseillé de garder à un œil à la température des moteurs pour éviter toute surchauffe. Une fois l'histoire racontée, Zora posera des questions au sujet de l'histoire.

Aucun réglage n'est possible pour cette application.

Capteurs et actions

Capteurs de la tête (tous) : appuyer et maintenir pendant 1 seconde	*Arrêter l'application.*
Capteur frontal	*Sélectionner l'une des histoires possibles* [(1)]*.*
Capteur de l'arrière-tête	*Sélectionner l'une des histoires possibles (liste présentée dans l'ordre inverse de celui actionné par le capteur frontal).*
Capteur du milieu de la tête	*Confirmer l'histoire sélectionnée.*

[(1)] : Les options suivantes sont possibles : 1 : « Les Trois petits cochons », 2 : « Le Lièvre et la tortue » et .3 : « Boucle d'Or et les trois ours ».

📋 ***Procédure***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour se tenir debout.*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Une fois l'application lancée, sélectionnez l'histoire en utilisant les capteurs de la tête ou en utilisant votre voix. :* ***Dîtes*** / ***Histoire*** ***1*** / Les trois petits cochons ***2*** / La tortue et le lièvre ***3*** / Boucle d'or et les trois ours

Application XII.2 Les Trois Mousquetaires

Cette application permettra à Zora de raconter l'histoire des Trois Mousquetaires. Zora fera des gestes et des mouvements pendant le récit.

📋 ***Procédure***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour se tenir debout*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Ecoutez l'histoire des Trois Mousquetaires.*

Application XII.3 Conte de Noël

Dans cette application, Zora lira La Nuit de Noël ('Twas the night before Christmas'), un récit de Clement Clarke Moore.

📋 ***Procédure***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour se mouvoir aisément.*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Ecoutez le conte de Noël.*

Application XII.4 Star Wars

Dans cette application, Zora racontera en résumant une partie de l'histoire de la Guerre des Etoiles épisode VI : Le Retour du Jedi.

Attention : Durant ce récit, Zora peut faire une chute si le sol est glissant.

Procédure

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour se tenir debout.*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Ecoutez l'histoire de la Guerre des Etoiles.*

Application XII.5 Lire à haute voix une histoire

Cette application vous permet de faire lire à Zora une histoire que vous aurez vous-même rédigée ou choisie.

Réglages

Sauter l'intro	*Si cette option est cochée, Zora ne fera pas d'introduction.*
Passez à la page suivante en appuyant sur le capteur de pied gauche	*Si cette option n'est pas cochée, Zora poursuivra la lecture.*
Position de départ	• ***Debout*** *Utilisez cette option pour une histoire courte.* • ***Assis*** *Utilisez cette option pour les plus longues histoires.*
Parler avec de l'animation [1]	*Si cette option est cochée, Zora bougera ses bras pendant le récit.*
Bougez le bras afin de tourner la page.	*Cette option n'est pas encore en fonction.*

[1] : Il n'est pas recommandé d'utiliser cette fonction alors que Zora est assise.

Jeu de données

Activer	*Si cette option est cochée, Zora utilisera cette histoire dans le jeu de données.*
Le titre	*Ce champ indique le titre de l'histoire.*
L'auteur	*Ce champ renseigne sur l'auteur de l'histoire.*
Nom de fichier (*.txt)	*Le nom du fichier de l'histoire qui a été chargée sur Zora.*

Capteurs et actions

Main gauche	*Arrêter l'application.*
Capteur du milieu de tête	*Pour faire une pause dans l'histoire en cours de récit.*
Capteur frontal	*Pour passer au chapitre suivant.*

Procédure

- ***Propriétaire :***

Étape 1 – Ecrire l'histoire	*Ecrivez l'histoire dans un fichier .txt*
Étape 2 – Créer un jeu de données	*Créez un jeu de données contenant le fichier .txt*

- ***Utilisateur :***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour s'asseoir ou se lever durant le récit. .*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Ecoutez l'histoire.*

Catégorie XIII Education

Cette catégorie contient des applications conçues à des fins pédagogiques, voire thérapeutiques ou pour améliorer le bien-être.

Application XIII.1 Entraînement aux Activités de la Vie Quotidienne (AVQ)

Cette application est conçue pour aider des individus à remplir une série de tâches quotidiennes. L'éventuel auxiliaire de vie ou tuteur ou enseignant ou éducateur peut personnaliser le jeu de données du patient ou élève. Les postures utilisées par cette application sont les positions assise et debout. Zora s'assoira automatiquement si une tâche prend trop de temps à s'effectuer et évitera ainsi une éventuelle surchauffe des moteurs.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, Zora ne fera pas.*
Le patient peut arrêter	*Si cette option est cochée, utilisez la main gauche de Zora pour stopper l'application.*
Donne l'explication immédiatement	*Si cette option est cochée, les premières explications seront données.*

Jeu de données

Activer	*Si cette option est cochée, l'enregistrement devient disponible pour Zora.*
Tâche	*Ce champ contient la description de la tâche.*
Ordonnance	*Ce champ indique dans quel ordre les activités seront exécutées.*
Durée (sec)	*Ce champ indique le nombre de fois que la tâche doit plus ou moins prendre.*
Description	*Ce champ contient des informations de base qui seront automatiquement fournies si l'option est retenue. Dans le cas contraire, Touchez le capteur de la main droite de Zora pour obtenir ces informations.*
Explication supplémentaire	*Ce champ contient d'autres explications liées à la tâche. Ce champ est utilisé dans l'application via le capteur de la main droite.*

Capteurs et actions

Capteur frontal	*Pour répondre 'oui' à la question.*
Capteur de l'arrière-tête	*Pour répondre 'non' à la question.*
Main gauche	*Arrêter l'application (si l'option* Pour arrêter l'entraînement (patient) *est cochée).*
Main droite	*Pour donner plus d'explications au sujet de la tâche.* *En touchant le capteur une fois, une explication sera fournie, en le touchant deux fois, une explication supplémentaire sera fournie, en le touchant trois fois, Zora prononcera la phrase suivante par défaut : 'Merci de consulter votre assistant pour plus d'informations'.*
Pied gauche	*Pour passer la tâche en cours. .*
Pied droit	*Répéter la dernière phrase prononcée par Zora.*

Procédure

- ***Auxiliaire de vie/personnel soignant/enseignant/éducateur***

Étape 1 – Créer une liste de tâches pour le patient/élève à suivre	*Créez une liste de tâches que le patient/élève doit effectuer quand Zora est présente pour donner les instructions.* *Essayez aussi d'évaluer le temps que la tâche prendra.*
Étape 2 – Créer le jeu de données	*Remplir la liste de tâches liées à la liste.*
Étape 3 – Placer Zora près du patient/élève	*Placez Zora là où il sera facile de se lever ou de s'asseoir, et où le patient/élève peut facilement entendre les instructions.*
Étape 4 – Lancer l'application	*Lancez l'application quand le patient/élève est prêt à effectuer les tâches.*

- ***Patient/élève…***

Le patient/élève patient doit suivre les instructions fournies par Zora et confirmer quand la tâche a été ou quand cette dernière peut débuter.

Application XIII.2 Bon-mauvais

Dans cette application, Zora va énumérer des mots, objets ou éléments qui peuvent appartenir à l'une des deux catégories proposées (ex. : fruit ou légume). Le but du jeu est de faire correspondre le mot avec la bonne catégorie. Cette application utilise la position debout. Il est donc conseillé de garder à un œil à la température des moteurs pour éviter toute surchauffe.

Réglages

Passer l'intro	*Si cette option est cochée, l'introduction sera ignorée.*
Interaction plus courtes	*Si cette option est cochée, les interactions sont plus rapides.*
Combien de tours	*Ce champ indique le nombre de tours.*
Combien de questions par tour	*Ce champ indique le nombre de questions par tour.*

Jeu de données

Activer	*Si cette option est cochée, l'enregistrement sera utilisé pour cette application.*
Mot	*Ce champ montre les mots qui doivent trouver une correspondance.*
Solution	*Ce champ indique la catégorie à laquelle le mot doit appartenir et correspondre.*

Capteurs et actions

Main gauche	*Arrêter l'application.*
Capteur frontal	*Pour parcourir les différentes catégories.*
Capteur de l'arrière-tête	*Pour parcourir les différentes catégories*
Capteur du milieu de la tête	*Pour confirmer la sélection effectuée à partir des capteurs frontal ou de l'arrière-tête.*
Pied droit	*Pour répéter le mot.*
Pied gauche	*Pour passer le mot.*

📋 ***Procédure***

- ***Propriétaire***

Étape 1 – Créer un jeu de données	*Créer un jeu de données avec deux ou plus de catégories.*
Étape 2 – Distribuer les catégories à l'utilisateur	*Les QR codes ou l'utilisation de la voix sont possibles dans cette application.*

- ***Utilisateur***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour se lever et bouger les bras.*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Jouez !*

Application XIII.3 Bons sucres, mauvais sucres

Cette application permet à Zora d'analyser un QR code pour déterminer si un produit contient beaucoup ou peu de bons ou mauvais sucres. Les QR codes doivent être générés par le propriétaire de Zora. Cette application utilise la position debout. Il est donc conseillé de garder à un œil à la température des moteurs pour éviter toute surchauffe.

Cette application ne contient ni paramètres ni jeux de données.

Capteurs et actions

Pied gauche [1]	*Pour passer des positions assises à debout.*
Pied droit	*Pour activer ou désactiver les animations.*
Capteurs de la tête (tous)	*Pour arrêter l'application.*

[1] : Cette fonctionnalité est encore en développement.

Procédure

- ***Propriétaire***

Étape 1 – Créer une liste de produits	Créez une liste de produits *qui contiendra des produits avec des bons sucres et d'autres avec des mauvais sucres.*
Étape 2 – Créer les QR codes pour les produits de la liste	*Les QR codes doivent être faits un à un et enregistrés de la manière suivante :* *<Nom du produit>,1* *Le code pour <bon ou mauvais> est 1 pour bon et 0 pour mauvais.*

QR codes corrects	***QR codes incorrects***
Pomme,1	*pomme/1 o* *Pomme|1*
Chocolat,0	*Chocolat,'0'* *Chocolat, 0*

Étape 2 – Imprimer les QR codes depuis le jeu de données sur un papier non réfléchissant ou brillant [2]	*Générer les QR codes* [1] *depuis le jeu de données.* *Assurez-vous de respecter le format minimum pour un QR, à savoir 25mm x 25mm.* *Distribuez les QR codes (avec les images qui les accompagnent si tel est le cas)) à ou aux utilisateur(s).*

[1] : Vous pouvez entre autres générer des QR codes depuis ce site http://goqr.me ou un autre de votre choix.

[2] : Si vous utilisez un papier réfléchissant et brillant, la caméra pourra ne pas lire correctement le QR code.

- ***Utilisateurs***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour se lever et bouger les bras.*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Montrez le QR code quand demandé et devinez à quelle catégorie appartient le produit :* *Si le produit peut contenir des bons sucres, dîtes 'bon'. Si le produit peut contenir de moins bons sucres, dîtes 'moins bon'*

Application XIII.4 Devinez le mauvais mot

Dans cette application, Zora va lister 4 termes dont l'un n'a aucune raison d'appartenir à la liste.

- ***Réglages***

Passer l'introduction	*Si cette option est cochée, l'introduction sera passée.*
Combien de tours	*Ce champ indique le nombre de tours par partie.*
Combien de questions par tour	*Ce champ indique le nombre de questions posées par tour.*

- ***Jeu de données***

Activer	*Si cette option est cochée, cet enregistrement sera utilisé.*
Mot 1	*Ce champ indique un mot correct dans cette rangée.*
Mot 2	*Ce champ indique un mot correct dans cette rangée.*
Mot 3	*Ce champ indique un mot correct dans cette rangée.*
Mot erroné	*Ce champ indique le mot intrus de cette rangée.*

Capteurs et actions

Capteur frontal	*Pour répéter la question.*
Capteur de l'arrière-tête	*Pour passer une question.*
Main gauche	*Pour arrêter la partie.*
Pied gauche	*Pour passer une question.*
Pied droit	*Pour répéter la question.*

Procédure

- ***Propriétaire***

Étape 1 – Créer un jeu de données	*Créez une liste de mots corrects avec un mot incorrect. Créez le jeu de données nécessaire.*

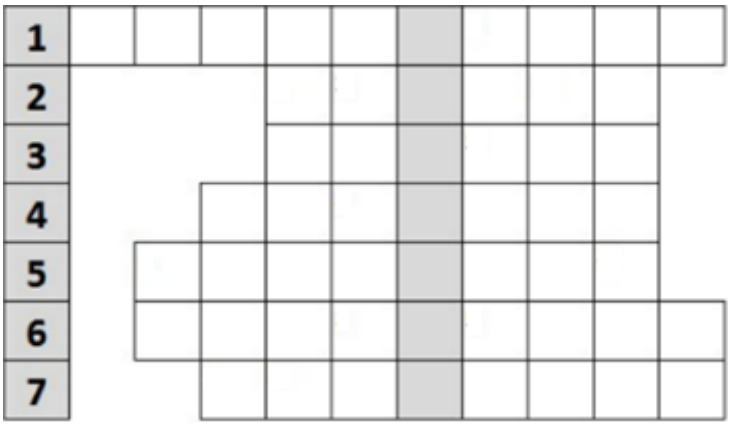
- ***Utilisateur***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour se lever et bouger les bras.*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Jouez !*

Application XIII.5 Les mots croisés

Dans cette application, Zora demandera des lettres issues de plusieurs mots pour former un mot clé à la fin de la partie. Le type de puzzle mots croisés utilisé dans cette application est le Filippine. Cette application utilise la position debout. Il est donc conseillé de garder à un œil à la température des moteurs pour éviter toute surchauffe.

EX. :



Réglages

Passer l'intro	*Si cette option est cochée, l'introduction sera passée.*

Jeu de données

Activer	*Si cette option est cochée, l'enregistrement sera utilisé pour cette application.*
Question	*Ce champ contient les questions que Zora va poser.*
Solution	*Ce champ contient la réponse que Zora va attendre.*
Quelle lettre de la solution	*Ce champ indique la position de la lettre dans le champ solution.* *Ex. : Dans le mot robot, la 3è position correspond à la lettre "b".*
Quelle est la position de la lettre	*Ce champ indique la position de la lettre issue de la* 'Position de la lettre dans le mot trouvé' *dans la réponse finale.*

Capteurs et actions

Capteur frontal	*Pour répéter la question.*
Capteur de l'arrière-tête	*Pour passer une question.*
Main gauche	*Pour arrêter l'application.*
Pied gauche	*Pour passer une question.*
Pied droit	*Pour répéter la question.*

Procédure

- ***Propriétaire***

Étape 1 – Créer un jeu de données	*Créez un jeu de données avec les mots et les lettres clé correspondant à l'image ci-dessus.*

- ***Utilisateur***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour se lever et bouger les bras.*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Jouez !*

Application XIII.6 Calcul

Cette application peut être utilisée pour effectuer des exercices de calculs mathématiques. Cette application utilise la position debout. Il est donc conseillé.

Réglages

Ignorer l'introduction	*Si cette option est cochée, l'introduction est ignorée.*	
Mode d'examen	*Si cette option est cochée, aucun coup de pouce ou défausse ou répétition d'énoncé ne sera possible et les résultats seront consignés sous forme d'un fichier .CSV qui pourra être téléchargé.*	
Demander à rejouer	*Si cette option est cochée, Zora demandera si l'exercice doit continuer.*	
Intro	*Ce champ de texte contient l'introduction personnalisée que Zora fera, sauf en mode examen.*	
Numéro de la classe	*Ce champ indique le numéro de la classe (disponible uniquement en mode examen).*	
Combien de tours	*Ce champ indique les informations liées au nombre de tours.*	
Combien de questions par tour	*Ce champ indique le* nombre d'exercices par tour*.*	
Des exercices depuis 0 jusqu'au maximum	*Ce champ renseigne sur les spectres de nombres possibles qui peuvent résulter des calculs.*	
Propre feedback	*Si cette option est cochée, Zora formulera un commentaire positif si les résultats sont plus hauts que le pourcentage estimé.* *Si les résultats sont en-dessous, Zora formulera aussi une appréciation un peu plus négative.* ***NB** : Ces commentaires interviendront aussi en mode examen.*	
Feedback %	*La note/valeur qu'il faut obtenir au jeu de questions pour déterminer si le commentaire sera positif ou négatif.*	
Feedback positif	*Ce champ contient le texte que Zora dira si le résultat est au-delà de la valeur indiquée dans le champ "Feedback %".*	
Feedback négatif	*Ce champ contient le texte que Zora dira si le résultat est en-dessous de la valeur indiquée dans le champ "Feedback %".*	
Genre d'exercices	*Tables de multiplication* [1]	*Calculs* [2]
Quelles tables de multiplication [1]	*Sélectionnez les tables de multiplication qui doivent faire partie de l'exercice.*	

Tables [1]	• ***Multiplier*** *Pour des exercices de multiplications uniquement.* • ***Divisions*** *Pour des exercices de divisions uniquement.* • ***Aléatoire*** *Pour les deux types d'exercices de manière aléatoire.*
Le nombre minimum pour les tables	*Déterminez le plus petit nombre à utiliser pour les tables de multiplication.*
Le nombre maximum pour les tables	*Déterminez le plus grand nombre à utiliser pour les autres nombres des tables de multiplication.*

Quel opérateur [2]	• ***Additionner*** *Additionner deux nombres.* • ***Soustraire*** *Soustraire deux nombres (résultats avec un nombre entier).* • ***Multiplier*** *Multiplier deux nombres.* • ***Diviser*** *Diviser deux nombres (résultats avec un nombre entier).* • ***Additionner ou soustraire aléatoirement*** *Additionner ou soustraire deux nombres de manière aléatoire.* • ***Multiplier ou diviser aléatoirement*** *Multiplier ou diviser deux nombres de manière aléatoire.*

Animations	• ***Ne bougez pas*** *Si cette option est cochée, Zora ne bougera pas lorsqu'elle pose la question.* • ***Bougez*** *Si cette option est cochée, Zora bougera lorsqu'elle pose la question.*
Télécharger le rapport	*Si le mode examen a été choisi, les résultats sont sauvegardés dans un fichier .CSV qui peut être téléchargé.* ***NB** : Les résultats restent sur Zora, ce qui signifie que lorsqu'un nouvel examen débute, Il est préférable de commencer par télécharger le rapport existant puis de l'effacer du robot.*
Supprimez le Rapport	*Pour effacer la dernière liste de tous les rapports disponibles.*

[1] : Ces réglages ne sont disponibles que si 'Tables de multiplication' est sélectionnée.

[2] : Ces réglages ne sont disponibles que si 'Calcul' est sélectionné.

Capteurs et actions (non disponibles en mode examen)

Capteur frontal	*Pour répéter une question.*
Capteur de l'arrière tête	*Pour passer une question.*
Main gauche	*Pour arrêter l'application.*
Pied gauche	*Pour passer une question.*
Pied droit	*Pour répéter une question.*

Procédure

Étape 1 – Remplir les champs requis	*Définissez les questions que le robot doit poser aux élèves.*
Étape 2 – Choisir ou non le mode examen	*L'enseignant ou animateur détermine s'il s'agit d'un examen ou juste d'un exercice.*
Étape 3 – Effectuer les exercices demandés	*Si c'est un examen, bonne chance à vous !*

NB :

Quand vous fermez l'application via le bouton rouge, une erreur peut se produire. Ce petit dysfonctionnement est connu et peut être ignoré. Il fait actuellement l'objet de recherches et sera prochainement résolu.

Application XIII.7 Le Quiz oui ou non

Cette application va amener Zora à poser des questions communes ou moins communes et auxquelles il faudra répondre par oui ou non. Cette application utilise la position debout. Il est donc conseillé de garder à un œil à la température des moteurs pour éviter toute surchauffe.

Réglages

Passer l'intro	*Si cette option est cochée, l'introduction sera ignorée.*
Combien de tours	*Ce champ indique le nombre de tours.*
Combien de questions par tour	*Ce champ indique le nombre de questions par tour.*
Combien des repêchages	*Ce champ indique le nombre d'essais à disposition de l'utilisateur pour fournir les réponses.*

Jeu de données

Activez	*Si cette option est cochée, l'enregistrement sera utilisé pour cette application.*
Question	*Ce champ indique la question que Zora va poser.*
Correct ?	*La réponse à la question est soit oui, soit non. .*

Procédure

- ***Propriétaire***

Étape 1 – Créer un jeu de données	*Créez un jeu de questions auxquelles répondre par oui ou non afin de divertir ou entraîner l'utilisateur.*

- ***Utilisateur***

Étape 1 – Placer Zora dans un espace ouvert	*Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour se lever et bouger les bras.*
Étape 2 – Régler les paramètres de volume	*Assurez-vous que Zora peut être clairement entendue.*
Étape 3 – Lancer l'application	*Jouez !*

ANNEXE 3 – LE « COMPOSER »

Sommaire

1 Introduction 142
2 Types de réglages 142
2.1 Liste déroulante 142
2.2 Fichiers médias 142
2.3 Réglages du son 143
2.4 Case à cocher 143
2.5 Champs d'entrées 144
3 Actions des « composers » 145
4 Composer simple 148
4.1 Blocks 148
4.2 Réglages 149
4.2.1 Activer/Désactiver 149
4.2.2 Positions 150
4.2.3 Dialogue 152
4.2.4 Mouvements 155
4.2.5 Gymnastique 158
4.2.6 Humain 177
4.2.7 Applications 178
4.2.8 Attendre 179
4.2.9 Musique 182
4.2.10 Loop 183
4.2.11 Animations 184
4.2.12 Bezonia 185
4.2.13 Variables 185
4.2.14 Composition 185
4.3 Créer une composition simple 186
4.3.1 Trucs et astuces 186
5 « Composer » avancé 187
5.1 Blocs avancés 188
5.2 Réglages 189
5.2.1 Commencez la composition 189
5.2.2 Si/Sinon 189
5.2.3 Détecteur 190
5.2.4 Reconnaissance vocale 190
5.2.5 Code QR 191
5.2.6 Opérations mathématiques 192
5.2.7 Formules de mathématiques 194
5.2.8 Boucle 195
5.2.9 Dirigez-vous vers 197
5.2.10 Arrêt 197
5.3 Créer une composition avancée 198
5.3.1 Convertir une composition simple 198
5.3.2 Créer une nouvelle composition avancée 199

1 Introduction

Le “composer” possède deux modes de composition différentes, à savoir :

- ***« Composer » simple***
- ***« Composer » avancé***

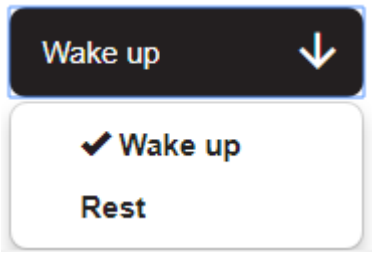
Dans ce manuel, les deux modes sont expliqués. Une première partie de ce manuel a trait aux réglages qui peuvent être effectués pour certains blocs et aux actions qui peuvent être réalisées pour une composition.

2 Types de réglages

Les types de réglages suivants sont utilisés dans les blocs du « composer » :

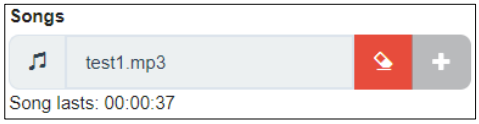
2.1 Liste déroulante

Ces champs contiennent une liste des options possibles. Par exemple :

	*Cliquez sur la barre du haut pour faire apparaître la liste des différentes options possibles.* *Le réglage actuellement paramétré est marqué d'un ✔* *Ce choix se voit dans la barre du haut.*

2.2 Fichiers médias

Ce champ est utilisé pour intégrer un fichier musical qui pourra être lu à un volume sonore défini par les paramètres de volume.

Par exemple: 

Ce champ contient les options de définition suivantes :

	Cette icône montre le type de fichier qui peut être utilisé. *Sur Zora, seuls les fichiers en format MP3 sont supportés.*
test1.mp3	*Le nom du fichier*
	Effacer les réglages *Cette action efface le nom du fichier depuis la boîte et rend une nouvelle sélection possible.*
	Ajouter un fichier *Ce bouton permet d'ajouter un nouveau fichier qui pourra être utilisé comme réglage d'un bloc [1].*
Song lasts: 00:00:37	*La durée de la chanson ou piste son* *Ceci montre combien de temps la piste sera lue.*

(1): Ce bouton fait apparaître une fenêtre qui contient une fenêtre qui contient l'option d'utiliser un fichier précédent ou de charger un nouveau fichier sur Zora. Ce bouton est aussi disponible même si le nom de fichier n'est pas renseigné.

Lorsque vous sélectionner un fichier sonore, la fenêtre suivante apparaît :

<table>
<tr><td rowspan="3">
</td><td>Fichiers importés</td><td>Ce dossier contient tous les fichiers déjà chargés.</td></tr>
<tr><td>Fichiers ZoraBots</td><td>Ce dossier contient tous les fichiers déjà installés sur Zora à sa livraison.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Téléchargez
Lorsque vous cliquez sur le bouton 'Sélectionnez le fichier', une fenêtre apparaît pour vous permettre de sélectionner un fichier depuis le disque dur de l'appareil connecté à Zora.
Une fois le fichier chargé après avoir cliqué sur le bouton « Téléchargez » (ce qui peut prendre un certain temps, surtout en connexion Wi-Fi), il suffit de cliquer sur le bouton « Importation » pour lier le fichier à la composition.</td></tr>
</table>

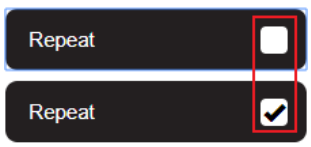
2.3 Réglages du son

Ces réglages n'apparaissent que dans le bloc 'parole'.

<table>
<tr><td>
</td><td>Ceci est un exemple de réglage du volume.
Cliquez sur l'icône de gauche pour diminuer le volume par tranches de 5%.
Cliquez sur l'icône de droite pour augmenter le volume par tranches de 5%.</td></tr>
<tr><td>
</td><td>Ceci est un exemple de réglage de vitesse de la voix.
Cliquez sur l'icône de gauche et Zora parlera 5% moins vite.
Cliquez sur l'icône de droite et Zora parlera 5% plus vite.</td></tr>
</table>

2.4 Case à cocher

Les croix dans les cases permettent de déterminer si les réglages seront appliqués ou non. L'exemple repris ci-après est celui d'un bloc musical :

<table>
<tr><td rowspan="2"> 
</td><td>La chanson ne sera lue qu'une fois ou jusqu'au bloc musical suivant combiné avec l'utilisation du bloc 'Stop'.</td></tr>
<tr><td>La chanson sera répétée jusqu'au bloc musical suivant combiné avec l'utilisation du bloc 'Stop' ou jusqu'à la fin de la composition.</td></tr>
</table>

2.5 Champs d' entrées

Ce type de réglages est généralement utilisé pour les blocs de gym.

Number of cycles 9 ↓ ↑	Ce type de réglages permet d'entrer deux types de données. - *Une première méthode permet de choisir une valeur et de la saisir manuellement* [1] *;* - *Une autre méthode consiste à utiliser les flèches pour augmenter ou diminuer la valeur. Si vous utilisez cette méthode, vous ne pouvez pas choisir des valeurs dépassant celles proposées.*

[1]: Cette valeur peut être plus haute que celles proposées par le bloc. Si une donnée invalide est entrée, une erreur va se produire et un avertissement s'afficher.

Exemple d'entrée incorrecte :

3 Actions des « composers »

Cette partie décrit les actions possibles dans les compositions. Ces fonctions peuvent selon les versions du « composer » utilisées varier légèrement.

Un premier ensemble de boutons permet de lancer ou interrompre la lecture d'une composition.

	Mise en marche [1] Pour lire la composition en entier, depuis le début jusqu'à la fin.
	Pause Pour marquer une pause dans la lecture de la composition juste après l'exécution du bloc en cours. Cette action n'arrête pas la piste musicale.
	Avancer Pour lire les blocs sélectionnés uniquement.
	Mise en marche à partir de la sélection Pour lire la composition à partir du bloc sélectionné et jusqu'à la fin.
	Arrêt [2] Pour arrêter la lecture de la composition en cours. **NB**: *Si une application est présente dans la composition, celle-ci doit être interrompue séparément.*

[1] : Dans le cas d'une composition en mode avancé, si l'élément en cours e lecture se situe hors de l'espace de travail, ce dernier va se modifier pour faire apparaître le bloc en cours de lecture.

[2] : Dans le « composer » avancé, cette action arrêtera la composition **après que la composition en cours a terminé d'être exécutée.**

Un autre ensemble de boutons vous permet de copier, coller er effacer des blocs.

	Copier vers le presse-papier Pour **copier le bloc sélectionné dans le presse-papier**.
	Coller du presse-papier **Dans le « composer » simple, cette action ajoutera une copie du bloc précédemment copié à la fin de la composition**. **Dans le « composer » avancé**, le bloc sera ajouté en haut à gauche de l'écran.
	Supprimer la sélection Pour retirer de la timeline l'élément sélectionné.
	Annuler Pour annuler la dernière action de l'utilisateur, dans le cas par exemple où un bloc aurait été accidentellement effacé. **NB** : Une seule dernière action peut être annulée.

Un dernier ensemble de boutons permet de gérer le stockage et la gestion des compositions.

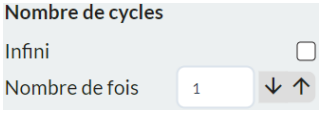
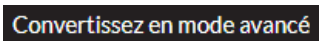
	Sauvegarder Pour **sauvegarder la composition en cours dans la langue de système paramétrée.** ***NB*** *: Si le nom de fichier n'a pas été renseigné, une fenêtre apparaîtra vous invitant à saisir un nom. Dans le cas contraire, le nom déjà renseigné sera utilisé.* Cette icône se colorera en jaune si des changements effectués n'ont pas fait l'objet d'une sauvegarde.
	Enregistrer sous Ce bouton vous permet de spécifier quel nom de fichier doit être utilisé pour sa sauvegarde.
	Fichier [1] Ce bouton vous permet d'ouvrir la liste de des compositions actuellement sauvées sur le robot dans le système de langue paramétré et de charger les blocs d'une de ces compositions sur la timeline. ***NB*** *: Les blocs en place sur la timeline seront écrasés. Une fenêtre d'avertissement apparaîtra si la composition en place n'a pas été sauvée.*
	Un emploi du temps précis [1] Ce bouton efface tous les blocs de la timeline et ferme la composition ouverte si nécessaire.
	QR code [2] Un QR code est créé et pourra être utilisé pour lancer cette application. En maintenant le QR code devant le front du robot où se situe la caméra [1], l'application associée au QR code démarre.
	Exporter [3] Ce bouton est utilisé pour exporter des compositions vers l'ordinateur ou la tablette connectée. En sélectionnant les compositions souhaitées depuis la fenêtre contextuelle, un fichier zip sera créé pour être ensuite téléchargé.
	Importer [3] Ce bouton vous permet d'importer sur Zora la dernière composition exportée. Assurez-vous de sélectionner les compositions en format **(z)cmp**. Ne pas prendre les archives -zip.

[1] : Si des changements non sauvegardés ont été apportés à la composition, une fenêtre d'avertissement apparaît pour confirmer l'effacement de la composition en cours de création.

[2] : Ce bouton n'est disponible que dans le cas où la composition a été sauvée sur Zora.

[3] : Quand vous importez les fichiers d'un export –zip précédent, les compositions doivent être extraites de l'archive zip en format (z)cmp.

Il est possible de lire une composition plusieurs fois (même indéfiniment). Pour ce, il faut activer les options suivantes. Ces dernières sont visibles et apparaissent lorsque le pointeur de la souris est maintenu au-dessus de l'icône ⌄ situé dans la timeline :

	**Nombre de cycles** La timeline possède une option permettant sa répétition plusieurs fois. ***NB*** : Si la valeur « Infini » est sélectionnée, seul le bouton stop permettra à la composition de s'arrêter.
	**Convertissez en mode « avancé »** Cette option n'est possible qu'en mode composition simple. Elle permet de convertir une composition simple en composition avancée. Vous devrez d'abord confirmer que la composition présente dans le « composer » avancé peut être effacée. Ceci effacera aussi les contenus présents dans la timeline du « composer » simple.

Remarques :

1. *Importer une composition ne la charge pas automatiquement dans la timeline.*
2. ***Une composition simple fera ouvrir le « composer » simple ; une composition avancée ouvre le « composer » avancé. La même règle s'applique lorsque vous sauvegardez une composition.***
3. *Pendant la lecture d'une composition, le nombre de cycles de lectures qu'il reste à effectuer s'affiche en bas à droite de la timeline..*

4 Composer simple

4.1 Blocks

	Activer/Désactiver Ce bloc indique à Zora de se mettre debout ou de se mettre en position de repos.
	Positions Ce bloc permet de sélectionner des postures que Zora va prendre (voir Positions).
	Dialogue Ce bloc permet de faire dire à Zora un texte dans la langue qui aura été sélectionnée.
	Mouvements Utiliser ce bloc afin que Zora bouge la tête, les mains et/ou les bras. Si Zora est assise sur son banc de travail, les jambes peuvent aussi être animées. Chaque fonction est donc ici divisée en sous-blocs.

Tête :	**Mains :**	**Bras :**	**Jambes :**

	Gymnastique Ce bloc fait faire des exercices physiques à Zora.
	Humain Ce bloc montre les actions qui imitent et évoquent une attitude naturelle tels que le clignement des yeux ou la façon de respirer. Chaque fonction est ici divisée en sous-blocs.

Clignoter des yeux :	**Suivre la tête :**	**Respiration**

	Attente Ce bloc suspend temporairement la lecture de la composition jusqu'à ce qu'une donnée entrante soit détectée ou après qu'un certain temps se soit écoulé. Chaque fonction est ici divisée en sous-blocs.

Attendez quelque secondes	**Attendre jusqu'à un moment précis**	**Attendre après capteur**	**Attendre après un code QR**	**Attendre après un mot via la reconnaissance vocale**	**Attendre la reconnaissance des visages**

	Applications Ce bloc permet d'activer des attitudes qui devront être jouées dans la composition.
	Musique Ce bloc lance ou arrête la lecture d'une musique.
	Loop Ce bloc crée une seconde piste qui peut être reprise en boucle si besoin.
	Animation Ce bloc permet à Zora d'exécuter une animation.
	Bezonia Ce bloc est réservé à des utilisateurs spécifiques.
	Variables Ce bloc permet la création de données et valeurs spécifiques pour la composition en cours.
	Composition Ce bloc permet d'utiliser dans la composition en cours une composition existante.

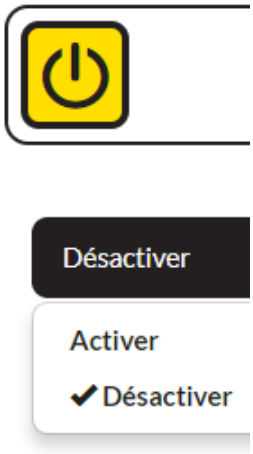
Pour configurer les blocs, utilisez l'espace situé sous la timeline. Les options disponibles apparaissent une fois le bloc sélectionné dans la timeline.

4.2Réglages

Ce chapitre détaille les différents réglages possibles pour les blocs.

4.2.1 Activer/Désactiver

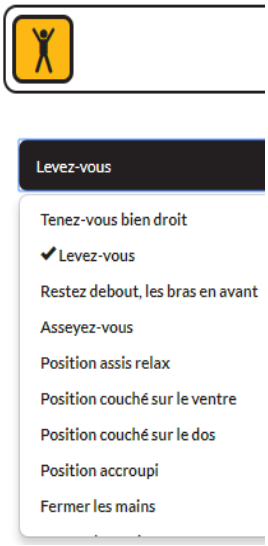
Ce bloc sollicite ou ne sollicite pas les moteurs de Zora.

<table>
<tr>
<td rowspan="2"> 
</td>
<td colspan="2">Après avoir glissé ce bloc depuis le menu sur la timeline, un seul réglage possible apparaît avec deux options :
- Activer
Ce réglage place Zora dans une position stable (posture 'accroupie' si Zora se tenait debout) et éteint les moteurs.
- Désactiver
Ce réglage active les moteurs [1].
L'icône de ce bloc se modifie en fonction du réglage sélectionné.</td>
</tr>
<tr>
<td>Activer
 </td>
<td>Désactiver
 </td>
</tr>
</table>

[1] : Cette option ne fait qu'activer les moteurs. Elle n'indique pas à Zora de se tenir debout.

4.2.2 Positions

Ce bloc vous permet de placer Zora dans une certaine posture. Lorsque vous utilisez ce bloc, assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour bouger.



Après avoir glissé ce bloc depuis le menu sur la timeline, un seul réglage possible apparaît avec les options suivantes :

- ***Tenez-vous bien droit***

Zora se tient debout le corps bien droit.

- ***Levez-vous (option sélectée par défaut)***

Dans cette position, Zora se penche légèrement vers l'avant.

- ***Restez debout, les bras en avant***

Le robot Zora se tient droit les bras tendus vers l'avant.

- ***Asseyez-vous***

Zora se place en position assise les mains sur les genoux fléchis.

- ***Position assise relax***

Zora s'assied les genoux droits et se penche en arrière sur ses mains.

- ***Position couchée sur le ventre***

Zora s'allonge sur le ventre.

- ***Position couchée sur le dos***

Zora s'allonge sur le dos.

- ***Position accroupie***

Zora se place en position accroupie.

- ***Fermer les mains***

Zora ferme les mains.

- ***Ouvrez les mains***

Zora ouvre les mains.

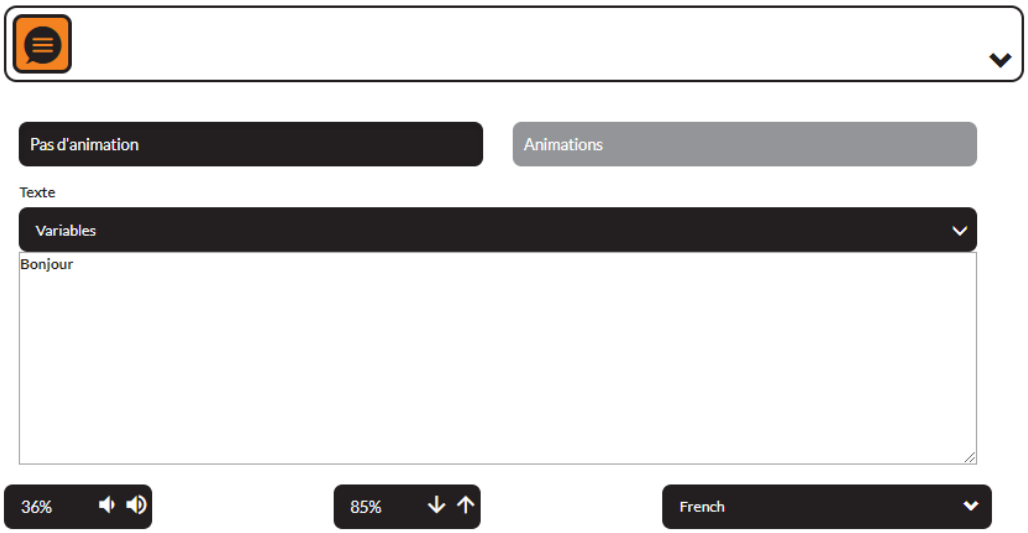
Il existe 4 postures spéciales qui ne doivent être utilisées que dans des circonstances spécifiques, à savoir :

- **Mise en position pour le banc**
  Avec cette posture, Zora s'allonge et attend la confirmation que l'utilisateur a placé Zora sur le banc avant de continuer le reste de la composition.
  Pour poursuivre, appuyez sur le capteur situé sur le de la tête au milieu.
- **Enlèvement du banc**
  Avec cette posture, Zora relâche ses moteurs alors qu'elle est assise sur le banc. Une fois que Zora est libérée de ses attaches au banc et posée sur le sol, appuyez sur le capteur situé sur le de la tête au milieu et Zora s'assiéra.
- **Commencer exercices avec bâton**
  Avec cette posture, Zora tend ses bras devant et ouvre les mains. Après avoir placé le bâton dans les mains et appuyé sur le capteur frontal, Zora fermera les mains et poursuivra le reste de la composition.
- **Arrêter exercices avec bâton**
  Avec cette posture, Zora tend ses bras devant en maintenant le bâton. L'utilisateur doit maintenir doucement le bâton (juste pour l'empêcher de tomber) et appuyer sur le capteur frontal. Zora ouvre alors les mains pour libérer le bâton et se replace en position debout.

4.2.3 Dialogue

Ce bloc permet de faire parler Zora avec ou sans gestes.

Lorsque vous glissez le bloc dans la timeline, l'écran suivant s'affiche :



Ce bloc contient trois catégories d'options :

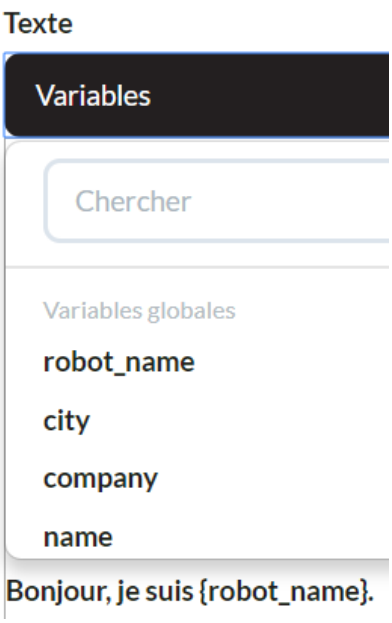
- ***Type d'animations***

Le type d'animation sélectionné s'affiche en noir.

Pas d'animation	*Avec cette option, Zora sera immobile comme une statue pendant qu'elle parle.*
Animations	*Avec cette option, Zora fera des gestes pendant qu'elle parle.*

- ***Texte à prononcer***

Cet élément contient le texte qui sera prononcé par le robot. En cliquant sur le nom d'une donnée située dans la liste déroulante, celle-ci sera insérée dans le texte là où le curseur se trouve.



Le texte peut être saisi manuellement dans le champ, intégrant les données à prononcer à voix haute.

Il est aussi possible de l'intégrer en cliquant sur la valeur souhaitée dans la liste. Gardez toutefois à l'esprit que la donnée sera insérée là où se trouve le curseur.

Après l'import de la donnée dans le champ texte, la saisie de texte normale peut reprendre.

Si l'option « Animation » a été cochée, les animations peuvent aussi être ajoutées en utilisant des commandes spécifiques.

Pour plus d'informations, voir l'annexe ***4 –Article VII. Utiliser des animations dans les champs texte.***

- ***Options de sortie***

Ces éléments contiennent les fonctions liées au module de voix de sortie.

- ***Réglages du volume***

Les paramètres de volume correspondent aux symboles suivants :

40%	L'actuel niveau de volume en pourcentages.
	Pour réduire le volume par tranches de 10% jusqu'au minimum de 20%[1].
	Pour augmenter le volume par tranches de 10% jusqu'au maximum de 100%.

[1] : Le volume minimal doit être réglé de manière à pourvoir entendre Zora lorsque le robot lit son adresse IP.

- ***Vitesse d'élocution***

- Les paramètres de vitesse d'élocution de Zora correspondent aux symboles suivants :

90%	La vitesse d'élocution de Zora en pourcentages.
	Pour ralentir le débit de parole par tranches de 5% jusqu'au minimum de 50%.
	Pour accélérer le débit de parole par tranches de 5% jusqu'au maximum de 150%.

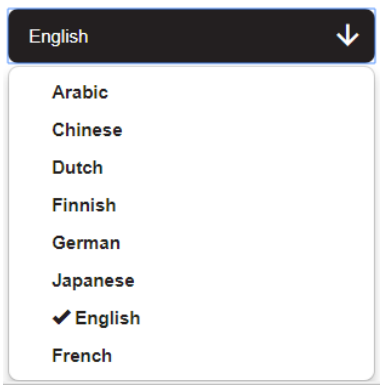
NB *: Dans le cas où Zora n'est pas complètement compréhensible, ralentir la vitesse d'élocution pour l'adapter mieux au texte. Pour une parfaite compréhension, il est recommandé de régler la vitesse à 80%.*

Ces réglages ne sont pas fonctionnels lorsque vous utilisez un appareil Bluetooth pour le son. Seul le réglage de volume de l'appareil Bluetooth fonctionnera.

Important *: Zora s'adapte : les réglages de volume et de vitesse d'élocution peuvent varier selon les attitudes et compositions.*

- ***Langue***

Le dernier réglage concerne la langue qui doit être utilisée pour dire le texte.

	*La langue par défaut est celle utilisée pour le système, mais toutes les autres langues installées sur Zora sont disponibles.*

4.2.4 Mouvements

	Le bloc de mouvements dans le menu contient une liste des mouvements possibles, rangées en catégories. En cliquant sur ce bouton dans le menu, la liste apparaît ou se cache. Il est aussi possible d'afficher le menu en le survolant avec la souris. Cependant, si vous ne cliquez pas sur le bloc, le menu sera caché dans le cas où la souris se situe hors du menu.

- ***Tête***

	En glissant ce bloc sur la timeline, une grille apparaît pour figurer la vue depuis la caméra frontale du robot.
	Cette grille représente le champ de vision tel que perçu par Zora. Quand vous utilisez ce bloc dans la timeline, si vous déplacez l'œil sur la grille, Zora regardera et tournera la tête dans cette direction.

- ***Main(s)***

	En glissant ce bloc sur la timeline, les mains de Zora vont s'ouvrir, se fermer ou rester dans la position en cours en fon**ction des réglages qui ont été paramétrés.**

- ***Bras***

	En glissant ce bloc sur la timeline et en le sélectionnant, les bras de Zora peuvent être bougés. Les bras peuvent disposer d'une plus grande liberté de mouvements mais aussi de beaucoup plus de réglages en comparaison aux options précédemment expliquées.

Cette liste contient les actuelles positions de bras possibles :

✔Maintenir la position	*Zora garde sa position.*
Le côté gauche vers le haut	*Zora lève le bras gauche.*
Le côté droit vers le haut	*Zora lève le bras droit.*
Les deux côtés vers le haut	*Zora lève les deux bras.*
Le côté gauche vers le bas	*Zora baisse le bras gauche.*
Le côté droit vers le bas	*Zora baisse le bras droit.*
Les deux côts vers le bas	*Zora baisse les deux bras.*
Côté gauche ouvert horizontalement	*Zora tend le bras gauche sur la gauche à l'horizontale.*
Côté droit ouvert horizontalement	*Zora tend le bras droit sur droite à l'horizontale.*

NB : Si Zora a déjà les bras dans la position demandée, le mouvement les maintiendra tels qu'ils sont.

Les deux côtés ouvert horizontalement	*Zora les deux bras à l'horizontale sur le côté du corps.*
Côté gauche fermé horizontalement	*Zora place sa main gauche près de la poitrine[1].*
Côté droit fermé horizontalement	*Zora place sa main droite près de la poitrine [1].*
Les deux côtés fermés horizontalement	*Zora place ses deux mains près de la poitrine.*
Bras gauche vers l'avant	*Zora déroule le bras gauche le long du corps.*
Bras droit vers l'avant	*Zora déroule le bras droit le long du corps..*
Les deux bras vers l'avant	*Zora déroule les deux bras le long du corps.*
Mains derrière la tête	*Zora lève les deux bras au-dessus de la tête.*

[1] : Assurez-vous de ne pas utiliser les deux en même au risque de coincer les mains.

Faire de la boxe avec le bras gauche	*Zora plie le bras gauche à 90° à hauteur de mi-torse. [2].*
Faire de la boxe avec le bras droit	*Zora plie le bras droit à 90° à hauteur de mi-torse. [2].*
Faire de la boxe avec les deux bras	*Zora plie le bras gauche à 90° à hauteur de mi-torse et tend le bras droit devant.*
Saluer bonjour avec le bras gauche	*Zora fait un geste de salut avec le bras gauche.*
Saluer bonjour avec le bras droit	*Zora fait un geste de salut avec le bras droit.*

[2] : Pour voir Zora réellement boxer, il est nécessaire d'utiliser la combinaison suivante :
Boxer avec le bras gauche, bras gauche le long du corps, boxer avec les deux bras.

- ***Jambes***

	En glissant ce bloc sur la timeline, les jambes de Zora bougeront si Zora est assise sur le banc.

Cette liste contient les différents mouvements de jambes possibles :

✔Maintenir la position	*Zora maintient les jambes dans leur position.*
Le côté gauche vers le haut	*Zora lève la jambe gauche.*
Le côté droit vers le haut	*Zora lève la jambe droite.*
Les deux côtés vers le haut	*Zora lève les deux jambes.*
Le côté gauche vers le bas	*Zora baisse la jambe gauche.*
Le côté droit vers le bas	*Zora baisse la jambe droite.*
Les deux côts vers le bas	*Zora baisse les deux jambes.*

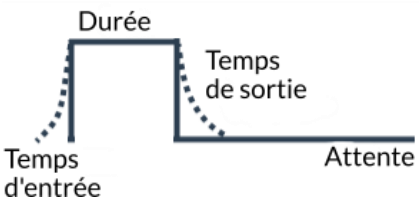
NB :

Ces mouvements de jambes ne sont possibles que si Zora est assise sur le banc.

4.2.5 Gymnastique

Ce bloc contient les données qui permettent d'imiter différents types d'exercices physiques ou différents sports. Lorsque vous glissez le bloc dans la timeline, l'écran suivant s'affiche :

Ces options reposent sur les principes suivants :



Temps d'entrée	*Il s'agit du temps nécessaire à Zora pour bouger de sa position précédente à celle de démarrage du mouvement.*
Durée	*Durée pendant laquelle le mouvement s'effectue et est maintenu.*
Temps de sortie	*Il s'agit du temps nécessaire à Zora pour bouger de la position du mouvement exécuté à sa position de fin de mouvement.*
Attente	*Il s'agit du temps nécessaire à Zora entre deux répétions de mouvements.*

En dehors de ces 4 options, les réglages suivants sont aussi disponibles :

Nombre de cycles	*Nombre de fois que le mouvement doit être exécuté.*
Exercices	*Détermine quelle sous-partie de l'exercice Zora doit effectuer (ex. : seulement le côté gauche).*
Zora compte	*Zora compte à voix haute le nombre de fois qu'elle a exécuté le mouvement.*

Important : Pour chaque exercice, assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour bouger et effectuer l'ensemble des mouvements.

Lorsque vous sélectionnez l'option pour ce bloc, un champ de recherche apparaît pour vous permettre de trouver l'exercice désiré rapidement. Les exercices sont répartis en plusieurs catégories :

4.2.5.1 Exercices divers

- Salut

Zora fait un geste de salut avec la main droite.

- Faire un High five

Zora fait un « high five » avec la main droite.

- Taper dans les mains et toucher les genoux

Zora se penche légèrement sur le côté gauche, applaudit une fois et se touche les genoux.

- Ouvrir et fermer le bras devant vous

Zora place les bras devant la poitrine et bouge le bras sélectionné pour le ramener sur le côté avec en même temps un petit mouvement des hanches.

Réglages

Exercices	- ***Gauche*** *Pour bouger le bras gauche et l'amener en position frontale.* - ***Droit(e)*** *Pour bouger le bras droit et l'amener en position frontale.*

- Jouer des castagnettes

Zora se tient debout, tourne les paumes des mains vers le haut, serre et ouvre les doigts.

Réglages

Exercices	- ***Vers le bas*** *Zora pince l'air à hauteur de la taille.* - ***Vers le haut*** *Zora pince l'air au-dessus de la tête.*

- Pointer vers le côté (vers le haut)

Zora bouge les deux bras vers un côté comme si elle pointait quelque chose puis les ramène au centre.

Réglages

Exercices	- ***Gauche*** *Zora pointe le côté gauche.* - ***Droit(e)*** *Zora pointe le côté droit.*

- Pointer un côté (vers le bas)

Zora bouge les deux bras vers un côté comme si elle pointait quelque chose puis les ramène au centre.

Réglages

Exercices	- ***Gauche*** *Zora pointe le côté gauche.* - ***Droit(e)*** *Zora pointe le côté droit.*

- Faire des pas

Zora effectue un nombre précis de pas ou une certaine distance (exprimée en mètres) dans une direction.

Réglages

Mesures/Mètres	*Ce réglage vous invite à choisir entre l'unité des pas ou des mètres pour la marche à effectuer.*
Exercices	*Ce réglage permet de régler la direction dans laquelle Zora devra marcher.* ***(Vers l'avant, Vers l'arrière, gauche, droit(e))***.
Distance (mesures\mètre)	*Le nombre de pas ou de mètres que Zora effectuera.*

- Faire signe de la main

Zora salue pour dire 'bonjour'.

Réglages

Exercices	- ***Gauche*** *Zora saluera de la main gauche* - ***Droit(e)*** *Zora saluera de la main droite.*

- Tourner

Zora tourne vers la gauche (sens inverse des aiguilles d'une montre) ou vers la droit (sens des aiguilles d'une montre).

Réglages

Degrés (1-180°)	*Le nombre de degrés pour exprimer l'axe de rotation de Zora depuis sa position de départ.*
Exercices	- ***Gauche*** *Zora tournera dans le* sens inverse des aiguilles d'une montre. - ***Droit(e)*** *Zora tournera dans le* sens des aiguilles d'une montre.

- Lever le bras latéralement vers le haut depuis la poitrine

Zora met les bras devant le corps et bouge un bras vers le côté et en haut (pensez à John Travolta dans La Fièvre du samedi soir).

Réglages

Exercices	- ***Gauche*** *Zora bougera le bras gauche.* - ***Droit(e)*** *Zora bougera le bras droit.*

- Dab

Zora fait un « dab ».

- Faire un poing à hauteur d'épaule et baisser les bras

Zora se penche d'un côté et bouge le bras poing fermé du haut vers le bas et bas vers le haut.

Réglages

Exercices	- ***Gauche*** *Zora baissera et lèvera le bras gauche.* - ***Droit(e)*** *Zora baissera et lèvera le bras droit.* - ***Gauche (mini)*** *Zora imitera un coup de poing côté gauche.* - ***Droit(e) (mini)*** *Zora imitera un coup de poing côté droit.*

- Se donner la main

Zora proposera une poignée de mains avec la main droite.

- Mouvement Russel

Zora imitera le floss ou la danse dite de « Russel ».

- Lever le poing droit devant vous

Zora imitera gentiment le geste d'un coup de poing avec la main droite.

- Marcher sur place

Zora marchera en faisant du sur-place.

4.2.5.2 Exercices avec la tête

Cette catégorie contient des exercices dans lesquels les mouvements de tête sont particulièrement sollicités.

- La tête de bas en haut aves les mains sur la tête

Zora place ses mains sur le dessus de la tête et effectue des mouvements du haut vers le bas et du bas vers le haut.

- Tourner la tête vers la droite et vers la gauche

Avec la tête, Zora effectue un quart de cercle à gauche revient au centre puis un quart de cercle à droite et revient au centre.

- Bouger la tête

Zora effectue des mouvements de tête dans plusieurs directions.

Réglages

Exercices	- ***Vers le bas*** *Pour incliner la tête vers le bas.* - ***De haut en bas*** *Pour bouger la tête vers le bas et vers le haut.* - ***Droite*** *Pour tourner la tête vers la droite.* - ***Vers le haut*** *Pour orienter la tête vers le haut.* - ***Gauche*** *Pour tourner la tête vers la gauche.*

- Toucher la tête avec une ou deux mains

Zora se touche la tête avec un ou les deux bras.

Réglages

Exercices	- ***Des deux côtés*** *Zora bougera les deux bras.* - ***Droit*** *Zora bougera le bras droit.* - ***Gauche*** *Zora bougera le bras gauche.*

- Rotation de la tête en cercle complet

Zora effectue une rotation, dessinant un cercle complet avec sa tête.

4.2.5.3 Exercices de yoga

Ces exercices imitent quelques exercices de yoga.

- Rester sur une jambe

Zora se tient sur une jambe.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer sur quelle jambe Zora se tiendra (**Gauche ou Droit(e)**).*

- Posture du pont

Zora s'allonge sur le dos et prend la posture dite du « pont » en yoga.

- La posture du « Guerrier »

Zora fléchit sur une jambe en étirant bien les bras.

Réglages

Exercices	- ***Gauche*** *Zora prendra appui sur la jambe gauche pour la flexion.* - ***Droit(e)*** *Zora prendra appui sur la jambe droite pour la flexion.*

4.2.5.4 Exercices de gym

Cette catégorie contient des mouvements propres aux exercices de gymnastique.

- Faire un squat

Zora fait des squats en entier ou la moitié avec ou sans les bras.

Régalages

Exercices	- ***A Moitié*** *Zora mettra les bras devant et effectuera la moitié d'un squat.* - ***Sans les bras*** *Zora fera un exercice complet de squat en gardant les bras les longs du corps.* - ***Avec les bras*** *Zora fera un exercice complet de squat avec les bras tendus devant.*

- Toucher les orteils

Zora se penche vers le bas afin de se toucher les orteils.

- Voler

Zora imite avec ses bras et ses jambes la position de l'avion et ses ailes flottant dans l'air.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quelle jambe servira d'abord de jambe d'appui (**Gauche ou droit(e)**).*

- Tourner latéralement et plier les genoux

Zora plie les genoux, avec le genou sélectionné devant.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quelle jambe est placée en avant (**Gauche ou Droit(e)**).*

- Faire une pompe

Zora effectue quelques pompes. Zora se place dans la posture « allongée sur le ventre ».

ATTENTION : Cet exercice sollicite particulièrement les moteurs. Veillez à ne pas provoquer de surchauffe.

- Etirer les muscles ischio-jambiers

Zora effectue des exercices pour étirer les ligaments croisés. Avertissement : Zora aura peut-être besoin de s'asseoir avant.

- Se coucher sur le dos, étendre les bras et les jambes, toucher les orteils

Zora s'allonge sur le dos puis lève les bras et les jambes jusqu'à ce qu'ils se touchent.

- Lever alternativement les bras tout en secouant des hanches

Zora bouge les deux bras en haut et en bas, l'un après l'autre.

4.2.5.5 Exercices avec les bras

Cette catégorie contient des exercices qui se concentrent sur le travail des bras.

- Poser la main sur l'épaule opposée

Zora utilise un bras pour se toucher l'épaule opposée.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras bouge (**Gauche ou Droit(e)**).*

- Tourner les avant-bras devant le corps

Zora effectue des cercles avec les bras tendus devant la poitrine.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras bouge (**Vers l'avant ou Vers l'arrière**).*

- Faire un cercle avec une ou deux bras devant le corps

Zora bouge les bras en cercle depuis l'intérieur vers l'extérieur du corps.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Tourner le(s) poignet(s)

Pour échauffer et bouger le ou les poignet(s).

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel poignet bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Un bras tendus devant le corps et l'autre en flexion

Zora tend un bras devant et étire l'autre vers le haut.

Réglages

Exercices	- ***Gauche*** *Zora tendra le bras gauche devant.* - ***Droit(e)*** *Zora tendra le bras droit devant.*

- Étendre le(s) bras, tourner le(s) poignet(s) et élever le(s) bras

Zora tend le ou les bras devant les poignets vers le haut et effectuant de petits mouvements.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Tendre latéralement le(s) bras à hauteur d'épaule

Zora lèvera un ou deux bras sur le côté jusqu'à hauteur d'épaule.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Lever le(s) bras latéralement au-dessus de la tête

Zora lèvera un ou deux bras sur le côté au-dessus de la tête.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Mouvements des bras

Zora bougera les deux bras de bas en haut.

Réglages

Exercices	- ***Vers le haut – devant le corps*** *Zora bougera les bras depuis la poitrine vers le haut.* - ***Vers le haut – devant le corps – vers le bas*** *Zora bougera les bras depuis les orteils jusque tout en haut.* - ***Devant le corps - vers le bas*** *Zora bougera les bras depuis les orteils jusque la poitrine.*

- Mouvements des doigts

Zora ouvre et ferme la ou les mains en serrant et desserrant les doigts.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quelle main bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Pédaler avec les bras

Zora imitera le geste des mains sur le guidon.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer dans quelle direction les bras et mains doivent tourner (**Vers l'avant ou Vers l'arrière**).*

- Lever le(s) bras en l'air et agitez-le(s)

Zora bougera les bras du haut vers le côté.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Le(s) bras vers le haut

Zora lèvera le ou les bras bien en l'air avant de le ou les ramener vers le bas.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Plier le(s) bras devant le corps

Zora amènera le ou les bras devant la poitrine, le ou les ouvrira et refermera le mouvement.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Les bras ouverts horizontalement – tendus

Zora ouvrir le ou les bras depuis la poitrine vers l'extérieur.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Bouger les deux bras

Zora bougera les bras comme indiqué par les réglages.

Réglages

Exercices	- ***Mettez-les au-dessus de la tête*** *Zora bougera les bras depuis la poitrine jusqu'au-dessus de la tête bien tendus.* - ***Touchez les oreilles*** *Zora bougera les bras depuis la poitrine jusqu'au-dessus des oreilles.*

- Les bras ouverts horizontalement – pliés

Zora pliera les bras devant le corps (position de garde du boxeur) et les ouvrira sur le côté.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras bouge (gauche et/ou droit).*

4.2.5.6 Exercices sportifs

Cette catégorie contient les imitations et mimes de différents sports. Les réglages ne sont que très limités et sont au nombre de trois :

Nombre de cycles	*Nombre de fois que le mouvement sera répété.*
Attente	*Le temps d'attente entre les mouvements.*
Zora comptera	*Zora comptera à voix haute le nombre de fois que le mouvement a été effectué.*

Seules deux exceptions de réglages à noter : la boxe et le kickboxing.

La liste suivante contient toutes les applications qui dans la catégorie ne comptent pas de réglages.

Basket-ball	**Tennis**	**Faire du ski**	**Volley-ball**
Football	**Billard**	**Haltérophilie**	**Fléchettes**
Base-ball	**Tir au pigeon d'argile**	**Pêche**	**Tir à l'arc**
Rugby	**Ramer**	**Course de voiture**	**Bowling**
Hockey sur glace	**Natation**	**Golf**	**Musculation**
Equitation			

- Faire de la boxe

Avec cette option, Zora peut boxer avec les deux bras.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras frappe (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Kickbox

Avec cette option, Zora peut boxer avec les bras et les jambes.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel type d'exercice sera montré, **Coup de pied** ou **Coups de poing**.*

4.2.5.7 Exercice sur un banc

Cette catégorie contient les exercices pour lesquels Zora doit être placée sur un banc.

- Les coudes les uns contre les autres et élévation des bras

Zora lèvera les bras en ouvrant et fermant les mains tout en gardant les coudes près du corps.

- Élever les bras et taper sur les épaules

Zora bougera les bras pour atteindre les épaules.

- Lever les jambes et écartez-les

Zora étirera les jambes, les ouvrira et les fermera.

- Ramer

Zora imitera le geste de ramer.

- Faire tourner les pieds vers l'intérieur

Zora bouge les chevilles sur les côtés.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quelle jambe bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Taper avec la main sur le genou opposé et soulevez-la

Zora tapera avec la main sur le genou et lèvera celui-ci.

- Bras et jambe opposée vers le haut

Zora tapera avec la main sur le genou et lèvera la jambe.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel bras bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Écarter et rejoindre les jambes, alternativement à droite et à gauche

Zora bougera les jambes vers le côté depuis la droite vers la gauche.

- Lever le(s) genou(x)

Zora lèvera le ou les genoux.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quel genou bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

ATTENTION :
Lorsque vous effectuez cet exercice avec les deux jambes, assurez-vous que Zora est bien attachée au banc pour éviter qu'elle ne bascule vers l'avant.

- Lever la pointe des pieds avec le talon au sol

Zora déploiera la ou les jambes et bougera les chevilles du bas vers le haut.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quelle cheville bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Faire tourner le(s) pied(s)

Zora déploiera la ou les jambes et bougera les chevilles de manière circulaire.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quelle cheville bouge (**Gauche et/ou Droit(e)**).*

- Élever les genoux et étirer les jambes

Zora pliera les genoux puis tendra les jambes.

- Faire de la boxe

Zora se placera en position de garde de boxe et frappera avec le poing gauche et droit.

- Lever le(s) jambe(s)

Zora lèvera la ou les deux jambes.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quelle jambe bouge (gauche et/ou droit).*

4.2.5.8 Exercices de danse

Cette catégorie contient les chorégraphies des applications de danse, décomposées en mouvements intermédiaires. A noter que ces exercices ne contiennent pas les musiques associées.

- Jingel Bells

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Agiter et agiter une clochette
- Taper avec les mains
- Des pas de boxe et d'appel
- Agiter la clochette
- Agiter les mains
- Des pas de Noël

- Papaoutai

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Fermer les doigts
- Plus mouvements plus amples
- Frapper sur la table

- Get Lucky

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Secouer
- Marcher
- Frapper vers le côté
- Saluer
- Balancer les bras vers le côté

- De Moef

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Acclamations festives
- Pousser vers le ciel
- Faire du patinage sur glace
- Voler

- Elle me dit

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Faire de cercle de bras
- Crier hé
- Secouer les hanches
- Pousser vers le bas
- Marcher
- Faire un cercle avec un seul bras

- La danse des canards

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Tournez-vous

- If your happy

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Toucher le nez
- Frapper dans les mains
- Étirer les bras
- Frapper le sol avec les pieds
- Toucher la tête
- Pointer vers les pieds
- Tournez-vous
- Agiter les hancher

- Hockey Pockey

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Refrain
- Tout le corps devant
- La main gauche devant
- La jambe droite devant
- La main droite devant
- La jambe gauche devant

- Sinterklaas

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Pousser avec les mains
- Bienvenue
- Toucher la pom-pom girl
- Agiter avec les hanches
- Salut Taper dans les mains
- Regarder par là
- Agiter et balancer

- Apart gevoel

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Pointer vers l'œil
- Applaudissement
- Chaud et froid
- Bouger les deux bras en arche
- Plier les genoux
- Cœur palpitant
- Balancer les mains à gauche et à droite

- Que Sera Sera

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Acclamer
- Swinguer
- Swinguer avec les mains en l'air
- Parsemer
- Swinguer avec plus d'élan

- Tête, épaules et genoux, pieds

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Briser les vagues
- Hochement de la tête
- Toucher l'oreille, l'œil et le nez

- La java bleue

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Cercles de bras
- Écarter les bras
- Taper sur les genoux
- Pousser vers le bas
- Frapper vers le côté
- Tourner avec les bras

- El mismo sol

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Frapper vers le bas
- Jouer des castagnettes
- Escalader la corde
- El toro
- Frapper dans les mains

- Alors on danse

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Le mouvement Je ne sais pas
- Mouvement Ailes de poulet
- Balancer la tête
- Lever les poignets vers le haut
- Secouer les bras vers le haut et vers le bas devant le corps
- Bouger les deux bras en arche

- 10000 luchtballonen

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Le singe de la main L'arc-en-ciel
- Cadeau à général
- Ballon à air
- Pivoter sur le côté
- Balancer vers le haut et vers le bas
- Sautiller et plier le genou

- Miracle

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Pointer vers quelqu'un
- Refrain You are a Miracle
- Secouer des hanches
- Repoussez-vous

- Kabouterdans

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- La danse de Plop
- Rebondissement du genou
- Jouer de la flûte
- Invitation à danser

- Diana

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Secouer les épaules
- Secouer
- Secouer les mains

- Let it Go

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Couvrir le visage
- Vers le haut vers le bas
- Éparpiller de la neige
- Parsemer de la neige

- Gangnam Style

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Mouvement Gangnam
- Mouvement Gangnam dubstep

- Zeekapitein

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Saisir
- Saluer
- Sur le côté
- Traîner des pieds

- Eviva

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Bras croisés et hocher la tête
- Mouvement Eviva
- Secouer les hanches

- Ghostriders

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Monter à cheval
- La guitare
- Dégainer ses armes
- Le lasso

- Macarena

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Secouer les bras
- Mouvement Macarena
- Plier les genoux

- Airplane

Cette danse se compose des chorégraphies suivantes :

- Voler dans tous les sens
- Consignes de sécurité
- Décollage

4.2.5.9 Mouvements avec le bâton

Cette catégorie contient les exercices qui peuvent être effectués avec un bâton. Avant d'utiliser ces blocs, assurez-vous que la posture appropriée a été précédemment utilisée dans la timeline.

- Soulever le bâton

Zora lèvera le bâton du haut vers le bas.

Réglages

Exercices	*Pour lever le bâton au-dessus de la tête **(Entièrement)** ou jusqu'à hauteur d'épaule **(à moitié)***

- Mouvements latéraux avec le bâton

Pour bouger le bâton de la gauche vers la droite. Cet exercice peut aussi être effectué alors que Zora est sur le banc.

- Repousser et retirer le bâton

Pour déplacer le bâton vers l'arrière et vers l'avant à hauteur d'épaule.

4.2.5.10 Exercices avec les jambes

Cette catégorie contient des exercices qui se concentrent sur les jambes alors que Zora se tient debout.

- Mettre une jambe vers l'avant

Zora mettra une jambe devant.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quelle jambe doit bouger **(Gauche ou Droite)**.*

- Mettre une jambe vers l' arrière

Zora se tiendra debout et mettra une jambe en arrière.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quelle jambe doit bouger **(Gauche ou Droite)**.*

- Mettre la jambe sur le côté

Zora mettra une jambe sur le côté.

Réglages

Exercices	*Pour déterminer quelle jambe doit bouger **(Gauche ou Droite)**.*

4.2.6 Humain

Ce bloc montre les actions qui imitent et évoquent une attitude naturelle tels que le clignement des yeux ou la façon de respirer. Chaque fonction est ici divisée en sous-blocs.

Réglages :

- **Activer**
- **Désactiver**

Ces réglages sont optimaux lorsque Zora se repose un certain temps, lisant un long texte à voix haute ou lorsque qu'elle marche au ralenti.

- **Clignoter des yeux**

En glissant ce bloc sur la timeline, Zora commencera à cligner des yeux ou arrêtera.

- **Suivre la tête**

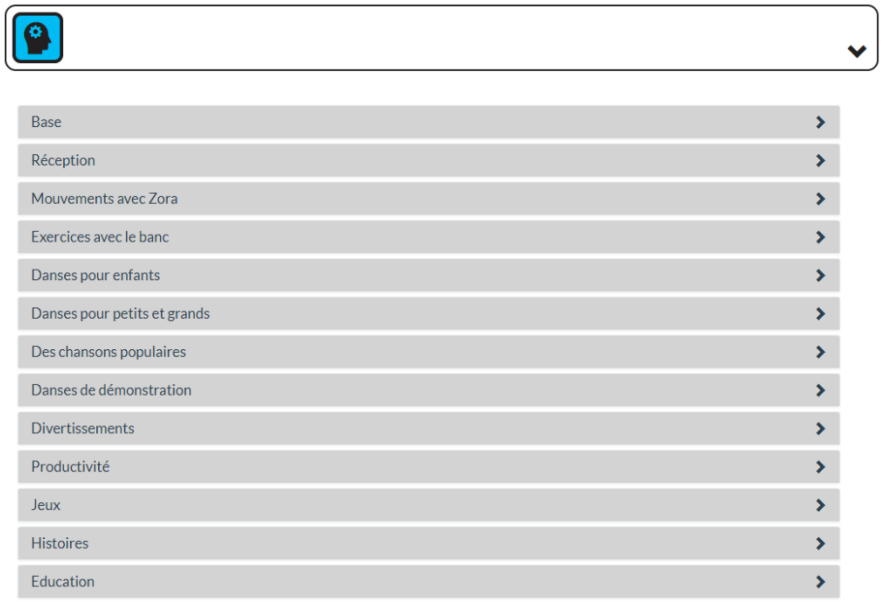
En glissant ce bloc sur la timeline, commencera à suivre un visage humain qui a été détecté ou arrêtera.

- **Respiration**

En glissant ce bloc sur la timeline, Zora commencera effectuer de petits mouvements d'attente ou arrêtera.

NB : Il est recommandé d'activer le mode « Respiration » quand le robot peut rester un peu inactif un certain temps (ex. : avec les blocs d'attente).

4.2.7 Applications



Ce bloc affiche toutes les applications disponibles qui peuvent être utilisées dans le « composer ».

Pour plus d'informations à propos des applications et des catégories d'applications, voir le manuel.

NB :

- Ce bloc contient de nombreuses données et peut occasionner un ralentissement dans le chargement de la composition.
- Les applications de danses s'arrêtent automatiquement et peuvent être utilisées avec facilité dans une composition.
  Gardez à l'esprit d'utiliser la position du banc lorsque vous utilisez les danses en catégories 'chef d'orchestre'.
- Gardez aussi à l'esprit que certaines applications ne s'arrêtent pas d'elles-mêmes. Si ces blocs sont utilisés dans la composition, la composition pourrait ne pas se poursuivre, voire pourrait ne pas s'arrêter du tout. Utilisez donc ces applications avec attention.

4.2.8 Attendre

Ces blocs ont été conçus pour permettre une interaction avec l'utilisateur.

Si vous cliquez sur le bouton d'attente principal (celui avec le triangle noir dans le coin droit en bas), la liste des options disponibles apparaît. Pour fermer ce sous-menu, cliquez à nouveau sur le bouton d'attente principal.

Pour demander au robot d'attendre une consigne, ou lui demander d'attendre un certain temps, Zora peut interagir avec l'utilisateur avant de poursuivre la composition.

***NB** : Dans le cas où de simples décisions doivent être prises en fonction des entrées enregistrées (comme déterminer si une réponse fournie par l'utilisateur est correcte), Les blocs de donnée entrante du « composer avancé » sont nécessaires.*

- **Attendre un temps défini**

Ce bloc vous permet d'inviter Zora à attendre pour un temps déterminé (entre 0 and 3600 secondes). Si le robot a besoin d'attendre un certain temps, il est recommandé d'activer le mode 'respiration' afin d'éviter aux moteurs de surchauffer.

- **Réglages :**

Temps (secondes)	Le temps que Zora doit rester inactive.

- **Attendre jusqu'à une heure précise**

Ce bloc vous permet d'inviter Zora à attendre jusqu'à une heure précise (ex : 14h30).

Avertissement : L'heure réglée sera celle enregistrée pour le robot et son fuseau horaire. Pour vérifier cette heure, rendez-vous dans les réglages généraux dans la partie « A propos ».

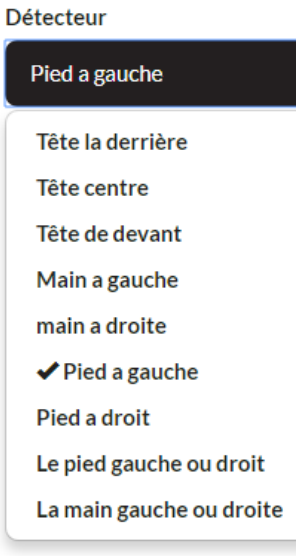
- **Réglages :**

Modèle logique	Pour sélectionner le format de l'heure (**12/24 heures**)
Heures	L'heure pendant laquelle le robot va lancer la composition.
Minutes	Les minutes de l'heure sélectionnée pour déterminer le moment exact où le robot lancera la composition.
AM/PM	Si le format 12 heures a été sélectionnée, précisez AM ou PM.

- **Attendre un capteur**

Pour que Zora attende jusqu'à ce qu'un capteur soit activé.

- **Réglages** :



En sélectionnant la liste déroulante, tous les capteurs possibles s'affichent.

Le capteur sélectionné apparaît en haut de la liste marqué de l'icône ✔.

Il est possible de sélectionner un pied ou une main avec les dernières options.

- **Attendre un QR-code**

Pour marquer une pause dans la composition jusqu'à ce qu'un spécifique QR-code soit montré.

Avertissement : ce code est sensible à la casse (cela signifie que les lettres capitales ou espaces doivent être respectés…).

- **Réglages :**

Le code QR	Le QR-code qui doit être montré pour poursuivre la composition.
Le nombre de rattrapages	Nombre de fois qu'un QR code incorrect peut être montré avant que la composition ne continue.

- **Attendre une reconnaissance ou commande vocale**

Cette option marque une pause dans la composition jusqu'à ce qu'un mot spécifique soit reconnu. Ce mot doit être reconnu dans la langue utilisée pour le système.

- **Réglages :**

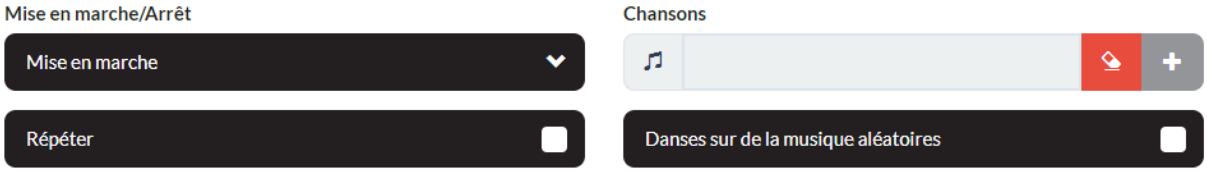
Mot	Mot que l'utilisateur doit prononcer.
Le nombre de rattrapages	Nombre d'erreurs possibles avant que la composition ne continue.

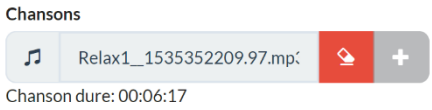
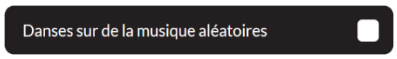
- **Attendre une reconnaissance faciale**

Cette option marque une pause dans la composition jusqu'à ce qu'un visage spécifique soit reconnu par la caméra frontale du robot.

4.2.9 Musique

Après avoir glissé de bloc dans la timeline, les options suivantes s'affichent :



	• ***Mise en marche*** *Pour lance la lecture d'un nouveau morceau [2].* • ***Arrêt*** *Pour arrêter la lecture du morceau.*
 Si un morceau a été sélectionné, la durée de celui-ci apparaît sous le champ.	*Ce champ contient le morceau sélectionné. En cliquant sur le bouton, un nouveau morceau peut être sélectionné si le champ est vide.* *Pour sélectionner un morceau, vous pouvez le faire depuis :* • ***Fichiers importés*** *Cette liste contient les fichiers importés précédemment pour d'autres compositions.* • ***Fichiers Zorabots*** *Cette liste contient les fichiers fournis par défaut par Zorabots.* • ***Téléchargez*** *Cette option ouvre une fenêtre qui vous permet de sélectionner un fichier depuis l'appareil connecté à Zora.*
	Si cette case est cochée, le morceau sera répété jusqu'au bloc musique suivant de la timeline ou jusqu'à la fin de la composition.
	*Si cette case est cochée, Zora dansera (de manière aléatoire) pendant la lecture.* *NB: Si un bloc de parole animé ou tout autre autre bloc comprenant des mouvements est détecté dans la séquence, Zora cessera de danser.*

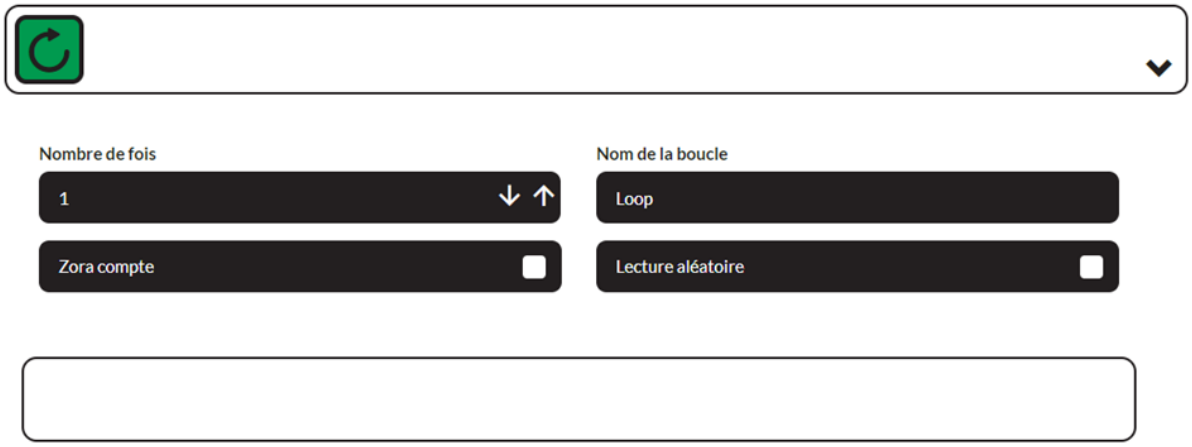
[1] : Si cette option est sélectionnée, les autres options ne sont pas disponibles.
[2] : Le morceau précédemment lecture sera interrompu et une nouvelle chanson commencera (même s'il s'agit du même morceau).

***NB**: Un bloc d'arrêt de la musique est indispensable à la composition si un bloc de lecture musicale est utilisé.*

4.2.10 Loop

Ce bloc n'est disponible que dans le « simple composer ». Dans le « composer » avancé, il est remplacé par un autre bloc fonctionnel. Et ce pour la simple raison qu'il n'est pas possible de créer une nouvelle timeline dans le champ de travail.

Après avoir glissé ce bloc depuis le menu dans la timeline, les options suivantes deviennent disponibles :



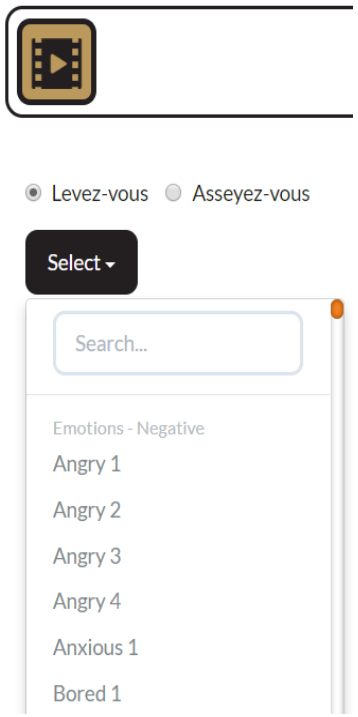
Une deuxième timeline ou chronologie peut être répétée et apparaître de manière aléatoire. Cette timeline ne peut pas prendre le dessus sur la première timeline. Ce bloc a été conçu pour exécuter un nombre de blocs plusieurs fois (dans un ordre aléatoire).

NB :

1. *Il n'est pas possible de glisser un bloc musique, repos/réveil, naturel, boucle ou bloc composer dans un bloc boucle.*
2. *Il n'est pas possible de glisser des éléments dans la première timeline depuis une timeline en boucle (ou vice et versa). Le ou les bloc(s) seront alors supprimés.*
3. *L'option 'timeline aléatoire' ne peut être utilisée en boucle que dans une boucle comprenant des blocs gym ou applications (applications de danses en l'occurrence).*

4.2.11 Animations

Quand ce bloc est déposé sur la timeline, les options suivantes s'affichent :



Les animations sont réparties en 2 catégories qui dépendent de la position de départ du robot :

- **Levez-vous**
- **Asseyez-vous**

En sélectionnant la liste déroulante, toutes les options possibles pour la catégorie sélectionnée apparaissent dans la liste.

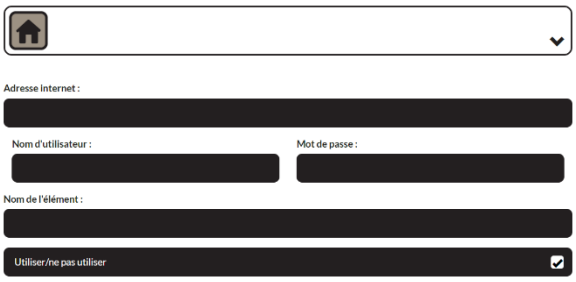
Un champ de recherche ouvert est disponible pour gagner du temps et éviter de parcourir toute la liste.

Toutes les émotions utilisées dans ce bloc apparaissent dans la liste.

En parcourant les différentes catégories, l'animation souhaitée peut être sélectionnée.

4.2.12 Bezonia

Quand ce bloc est déposé dans la timeline, les options suivantes s'affichent :

	Ce bloc est utilisé pour activer ou désactiver des éléments disponibles sur le serveur en ligne. Ce bloc ne peut être utilisé que par du personnel habilité.

4.2.13 Variables

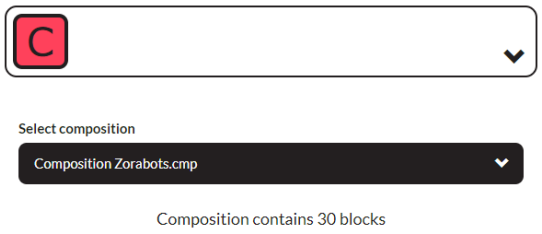
Quand ce bloc est déposé dans la timeline, les options suivantes s'affichent :

	En entrant le nom et ma valeur d'une donnée, puis en cliquant sur l'icône ✚, la donnée est ajoutée à la liste des données.. Pour effacer une donnée de la liste, sélectionnez l'icône 🗑 située à côté du nom. **IMPORTANT :** Le nom d'une donnée ne peut contenir que des caractères a-Z et des nombres de 0-9. (ex. : Example02).

NB : Seules des valeurs numériques doivent être utilisées pour des données qui seront reprises dans des blocs d'opérations mathématiques dans le « composer » avancé.

4.2.14 Composition

Quand ce bloc est déposé dans la timeline, les options suivantes s'affichent :

	Pour sélectionner la composition à utiliser, parcourez la liste déroulante qui reprend l'ensemble des compostions présentes dans cette langue de système. Sous la composition sélectionnée, le nombre de blocs à utiliser apparaît. ***NB*** : Il n'est pas possible de saisir le nom d'une composition qui doit être faite.

Avertissement : Attention à ne pas laisser le bloc sélectionner la composition dans laquelle il se trouve au risque de créer une boucle sans fin.

4.3 Créer une composition simple

En glissant un bloc depuis le menu dans la timeline, une composition se crée. Voici l'une des configurations de composition possible :

4.3.1 Trucs et astuces

Les astuces suivantes peuvent aider à concevoir une composition stable :

- Toujours commencer une composition avec un bloc 'réveil' **et une posture par défaut**.

	Grâce à cette combinaison, vous vous assurez que Zora se lèvera, même si vous utilisez un vieux robot à la batterie particulièrement fatiguée.

- Si vous utilisez un bloc musical, assurez-vous qu'un bloc d'arrêt musical est aussi utilisé dans la composition.
  Aussi, la durée de la composition doit correspondre à la durée de la chanson ou morceau musical choisi (utilisez le bloc d'attente).

	Si le bloc d'arrêt musical n'est pas détecté lorsque la composition est relancée, la musique pourrait ne pas se lancer.

- Ne pas utiliser plus de cinq blocs **gym** et applications dans la composition

	Ces blocs contiennent beaucoup de données et peuvent ralentir le process de chargement de la composition.

- Décochez l'option de « mouvements aléatoires » du bloc « musique » SI ce bloc « musique » est suivi d'un bloc « **Gymnastique** ». Cette option peut entrer en conflit avec le début de l'exercice.
- Toujours ajouter un bloc d'arrêt de la musique avant un bloc d'application.
- Un bloc d'animation dispose de deux réglages (assis ou debout). Assurez-vous que Zora peut facilement se placer dans ces postures lorsque vous utilisez ces blocs.
- Si vous utilisez un bloc « Loop », ne choisissez l'option 'lecture aléatoire' que si la boucle ne contient que des blocs « Gymnastiques » ou « Applications » incluant des danses.

5 « Composer » avancé

En plus du « composer simple » en mode simple, un « composer avancé » est aussi inclus dans le logiciel Zora. Le « composer » avancé permet de découper la timeline en branches. Pour la mise en place de cette fonctionnalité, la timeline n'est plus linéaire : les blocs doivent être manuellement connectés les uns aux autres.

En sélectionnant cette option dans le menu, l'écran suivant s'affiche :

La plupart des blocs et boutons de fonctions du simple « composer » sont présents (hormis la boucle). Toutefois, la forme de la timeline est modifiée pour devenir un espace de travail et de nouveaux blocs de fonctions sont disponibles. Les blocs disposent de poignées, **un connecteur d'entrée** et **un connecteur de sortie**, qui ont été conçus pour vous permettre de créer la ou les timeline(s).

Par exemple, le bloc 'parole' :

« Composer » simple	« Composer » avancé

(Les contours noirs du bloc indiquent que celui-ci a été sélectionnée).

Pour optimiser la zone de travail de la timeline, les options de blocs s'affichent alors sur la droite.

Dans le cas où le nombre de blocs serait trop important pour le champ de la timeline, l'espace peut être étendu ou diminué via les boutons + / - situés à côté de l'écran. Le bouton + sur la droite étend le champ vers la droite, le bouton + situé en bas étend la zone jusque ce bouton.

La fonction zoom (100%) ne doit être utilisée que pour permettre une vue générale de l'ensemble de la composition. Ne pas l'utiliser alors que vous effectuez des déplacements de blocs depuis le menu vers la timeline.

5.1 Blocs avancés

Au-dessus de l'espace de travail, les blocs de nouvelles fonctions s'affichent.

	Commencez Ce bloc indique où la timeline de la composition commencera.
	Si/Sinon En utilisant ce bloc, vous pouvez séparer la timeline en deux pistes, vous permettant de créer deux tracés et deux comportements différents. Ex. : si un capteur spécifique est activé (ou pas), le robot suivra le comportement défini par le tracé 1 ou le tracé 2.
	Détecteur Ce bloc fonctionne comme le bloc « attente » du « composer simple », mais vous pouvez ici utiliser une valeur spécifique dans le bloc « Si/Sinon ».
	Reconnaissance vocale Ce bloc fonctionne comme le bloc « Attente » pour la reconnaissance vocale situé dans le « composer simple », mais vous pouvez ici utiliser une valeur spécifique dans le bloc « Si/Sinon » et les blocs de parole (speech-blocks).
	QR-Code [1] Ce bloc fonctionne comme le bloc « Attente » pour la reconnaissance de code QR situé dans le « composer simple », mais vous pouvez ici utiliser une valeur spécifique dans le bloc « Si/Sinon » et les blocs de parole.
	Opérations mathématiques Ce bloc permet des opérations mathématiques avec des valeurs chiffrées (création de nombres aléatoires possibles).
	Formules de mathématiques Ce bloc permet de définir des variables pour une formule mathématique. (ex : c = l*2 + b*2).
	Loop Ce bloc permet la répétition en boucle des blocs suivants pour plusieurs fois ou tant qu'un certain paramètre est actif.
	Dirigez-vous vers Ce bloc permet à la boucle d'être interrompue. Il faut alors sélectionner le bloc à partir duquel la composition doit reprendre.
	Arrêt Ce bloc marque la fin d'une section de la timeline.

[1] : En raison de la façon dont Zora est conçue, la valeur à identifier doit d'abord être saisie manuellement dans le bloc. Assurez-vous que d'autres valeurs se trouvent dans la liste des mots possibles aussi, au cas où une mauvaise réponse serait fournie.

5.2 Réglages

Ce chapitre passe en revue les réglages possibles pour les nouveaux blocs :

5.2.1 Commencez la composition

En glissant ce bloc dans la zone de travail, l'écran suivant apparaît :

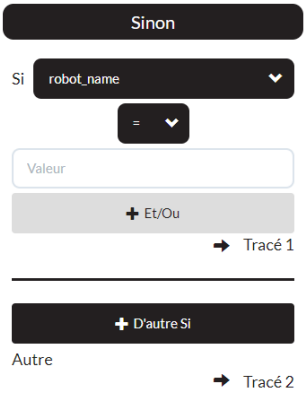
	Ce bouton ne dispose d'aucun réglage et est essentiellement utilisé pour indiquer le début de la timeline. Ce bloc ne contient aucun composant d'élément précédent.

5.2.2 Si/Sinon

En glissant ce bloc dans la zone de travail, l'écran suivant apparaît :

	Comme illustré sur l'image, le bloc "Si/Sinon" crée un embranchement sur la timeline. Pour la création d'un chemin double, une question doit être formulée pour le bloc. Suivant le principe du statut « If/Else » en langage de programmation informatique, une équation doit être résolue pour permettre à la composition de suivre le tracé 1. Dans le cas contraire, la composition suivra alors le tracé 2.

Les options suivantes sont disponibles pour ce bloc :

	Pour formuler l'équation, les champs suivants sont disponibles : • **Donnée** (1) • **Opérateur** (2) • **Valeur** (3) Voici quelques exemples de combinaisons : • Si nom_robot = 'Zora' • Si capteur ≠ 'frontal • Si parole = 'OK'

(1) : La liste des données est générée de manière dynamique et inclut toutes les précédentes options liées aux blocs avancés dans la timeline.

(2) : Selon le type de donnée sélectionnée, L'opérateur possible variera (ex. : Si un capteur est sélectionnée, = et ≠ seront les options ; lorsqu'une donnée prédéfinie est sélectionnée, d'autres opérateurs peuvent alors être définis comme : ≤,<,> et ≥.

(3) : Selon le type de donnée sélectionnée, la valeur peut être entrée sous forme de chaîne de texte ou d'une option provenant de la liste. L'option sélectionnée sera marquée du symbole ✔.

5.2.3 Détecteur

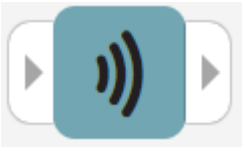
En glissant ce bloc vers l'espace de travail, l'écran suivant apparaît :

	Zora attendra qu'un capteur soit activé. Le capteur sélectionné peut être utilisé dans les blocs "Si/Sinon".

Pour éviter des confusions dans l'hypothèse où de multiples blocs 'capteurs' seraient utilisés, donnez un nom à chaque bloc.

5.2.4 Reconnaissance vocale

En glissant ce bloc dans la zone de travail, l'écran suivant apparaît :

	Zora attendra une entrée via le microphone. Comme expliqué par ailleurs, les mots à identifier doivent être saisis manuellement dans la liste [1].

[1] : Seul l'un des mots repris dans la liste peut être utilisé dans le paramétrage du bloc Si/Sinon.

Les options suivantes sont disponibles pour ce bloc :

	La première option permet de donner un nom au bloc pour limiter les risques de confusion avec le bloc « Si/Sinon » qui suit.
	En raison des nombreuses variétés d'accents et d'intonations, plusieurs essais peuvent être nécessaires pour prononcer le bon mot correctement. Ce champ indique le nombre de tentatives qui doivent être entendues avant de poursuivre la composition.
	La liste de mots que Zora va écouter doit être saisie manuellement. Pour ajouter des mots à la liste, saisissez dans le champ 'mot' et cliquez sur le bouton ➕. Pour retirer un mot de la liste, utilisez l'icône 🗑 **située sous le mot.**

5.2.5 Code QR

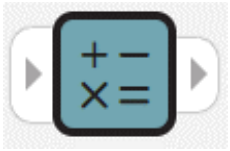
En glissant ce bloc vers l'espace de travail, l'écran suivant apparaît :

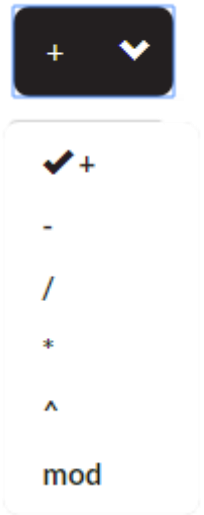
	Zora attendra jusqu'à ce qu'un QR-code soit scanné. Comme pour le bloc 'reconnaissance vocale', les options susceptibles d'être fournies doivent être entrée dans la liste des entrées connues.

	La première option permet de donner un nom au bloc pour limiter les risques de confusion avec le bloc « Si/Sinon » qui suit. Le nombre de tentatives pour ce bloc peut être placé sur 0 si besoin et augmenté dans le cas où plus d'explication est nécessaire pour définir en quoi la réponse fournie était mauvaise. Comme pour la reconnaissance vocale, pour ajouter un nouveau QR code à identifier, remplir le champ prévu à cet effet, et cliquer sur le bouton . Pour retirer un QR code de la liste, utilisez l'icône **située en-dessous.** Assurez-vous que les termes dans la liste ne contiennent aucun caractère tels que é,ç,è,etc.

5.2.6 Opérations mathématiques

En glissant ce bloc vers l'espace de travail, l'écran suivant apparaît :

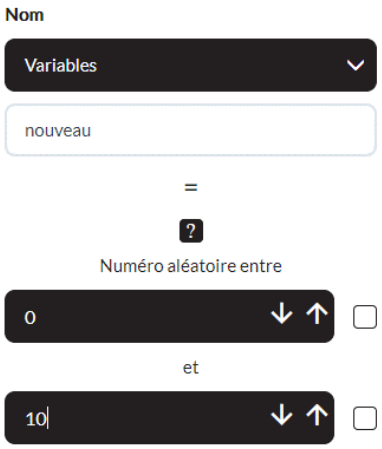
	Pour exécuter des opérations mathématiques de base à partir de données connues ou pour être utilisée comme nouvelle valeur nécessaire au déroulé du reste de la composition.

	Ce champ contient le nom de la donnée à laquelle la valeur résultante devra être assignée. **En cliquant sur l'option 'données'**, une liste de données connues [1] apparaitront avec un champ de recherche.
Le bouton ? peut être sélectionné pour générer un nombre aléatoire entre 2 valeurs. Les valeurs minimales and maximales peuvent être entrées dans les deux champs suivants.	
	Si la case à droite de la valeur est colorée en noir, la valeur d'une donnée connue doit être choisie parmi la liste déroulante. Si la case à droite de la valeur est vide, une valeur numérique doit être entrée. En cliquant sur la case à droite, ces 2 types peuvent être inversés.
	L'opérateur arithmétique détermine le type d'opération à utiliser pour l'équation des deux valeurs. Les options possibles sont : - **Ajouter** - **Soustraire** - **Diviser** - **Multiplier** - **Puissance** - **Arithmétique modulaire**

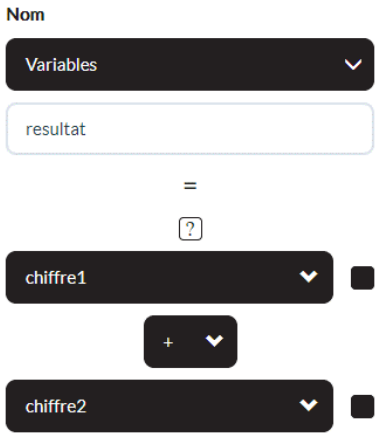
[1] : Les blocs de données doivent être conçus et connectés avant ce bloc.

Exemples d'opérations mathématiques :

- **Générer une nouvelle donnée contenant un chiffre aléatoire entre 0 et 10.**



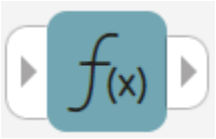
- **Modifier une donnée connue comme somme de deux autres données.**

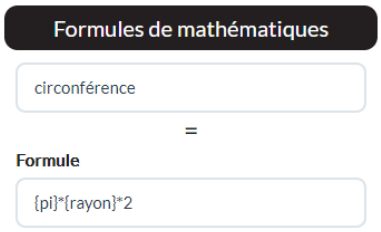


- **Définir une nouvelle donnée à partir d'un nombre aléatoire issu de deux données connues.**

5.2.7 Formules de mathématiques

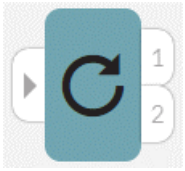
AVERTISSEMENT : Ce champ inclut des fonctionnalités conseillées aux seuls utilisateurs avancés. ZoraBots n'endosse aucune responsabilité dans le cas où une mauvaise formule entrée provoquerait une erreur du système.

	Ce bloc permet de procéder à des calculs mathématiques avancés et basés sur des données numériques. **NB :** Toutes les données utilisées dans la formule doivent être créées avant d'être utilisées dans le bloc.

	Ce bloc attribue une valeur [1] à une donnée (qui peut être sélectionnée depuis la liste) basée sur une formule. Cette formule doit être entrée manuellement et les données choisies depuis la liste déroulante du bloc ou saisies manuellement. Les formules et opérateurs qui peuvent être utilisés sont visibles ici : https://www.tutorialspoint.com/python/python_basic_operators.htm dans le chapitre 'Arithmetic Operators'. **NB :** Pour utiliser une donnée dans la formule, les crochets {} doivent être utilisés pour entrer manuellement la valeur.

[1] : La valeur résultante est calculée pour seulement 10 décimales.

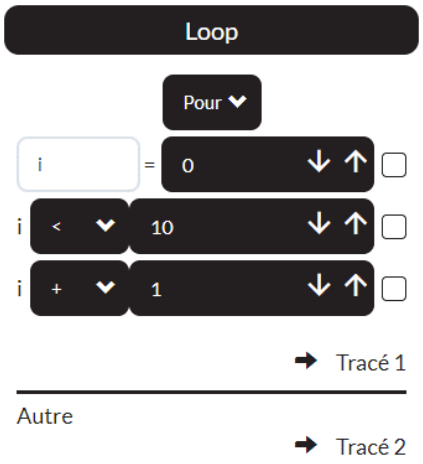
5.2.8 Boucle



Ce bloc est utilisé pour répéter des blocs connectés au connecteur de sortie 1 et suivant le principe d'une « boucle pour » ou d'une « boucle pendant » (en terme d'informatique : un boucle for et un boucle while).

Pour plus d'informations sur les boucles for ou while, voir les liens suivants : https://en.wikipedia.org/wiki/For_loop et https://en.wikipedia.org/wiki/While_loop

- « Boucle pour »



Comme pour le bloc d'opérations mathématiques, il est possible d'utiliser soit des valeurs numériques soit des données.

Si la case à droite de la valeur est colorée en noir, la valeur d'une donnée connue doit être choisie parmi la liste déroulante.

Si la case à droite de la valeur est vide, une valeur numérique doit être entrée.

Il est possible d'entrer une valeur directement dans le champ texte ou d'utiliser les flèches haut ou bas pour augmenter ou réduire la valeur de la donnée.

Voici les 3 états pour une boucle for :

- Valeur initiale de la donnée

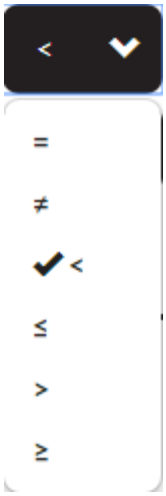
<Donnée> = <valeur de défaut >

- Valeur conditionnée de la donnée

<Donnée> = Plus grand ou plus petit que la valeur entrée ? Dans ce cas de figure, le tracé 1 sera suivi. Dans le cas contraire, la boucle s'arrêtera et le tracé 2 sera suivi.

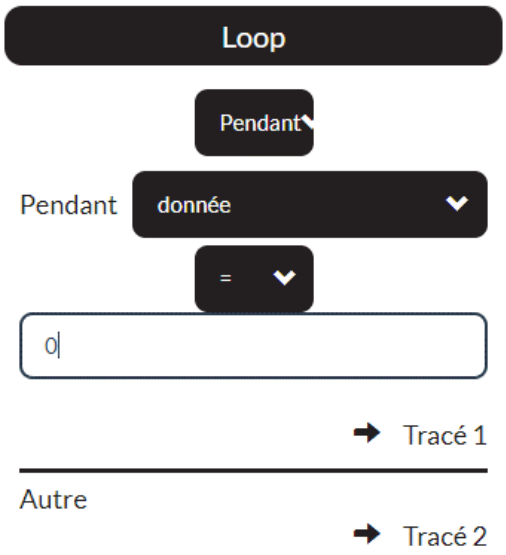
- Changement opérationnel pour la donnée

<Donnée> augmente ou diminue avec la valeur entrée après chaque boucle

Opérateurs pour la valeur conditionnée	Opérateurs pour le changement opérationnel de la valeur.
	

NB : Si la donnée entrée dans la boucle est utilisée en dehors de la boucle, la valeur sera la dernière valeur connue qui lui a été attribuée.

- « Boucle pendant »

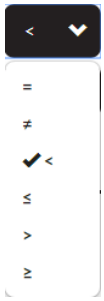


Comparée à la « boucle pour », la « boucle pendant » est bien plus facile à comprendre.

Le seul paramètre à intégrer ici est la valeur conditionnée. Tant que cette dernière est fournie, le tracé 1 sera suivi.

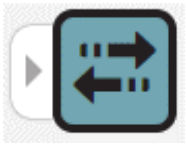
Dans le cas contraire, la boucle s'arrêtera et le tracé 2 sera suivi.

Opérateurs pour la valeur conditionnée

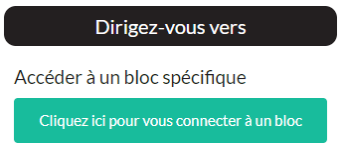


NB : Si la donnée entrée dans la boucle est utilisée en dehors de la boucle, la valeur sera la dernière valeur connue qui lui a été attribuée.

5.2.9 Dirigez-vous vers



Ce bloc permet à la boucle (Loop block) d'être interrompue si certaines conditions sont remplies ou d'aller directement à un bloc connecté dans la timeline.



En cliquant sur l'option « Cliquez ici pour vous connecter à un bloc », n'importe quel bloc situé sur la timeline peut être sélectionnée. Et c'est à partir de ce dernier que la composition reprendra.

A l'inverse de la connexion normale, cette connexion apparaît dans une ligne en pointillés verts.

5.2.10 Arrêt

En glissant ce bloc vers l'espace de travail, l'écran suivant apparaît :

Pour que Zora arrête l'application en cours et redémarre la composition ouverte.

Chaque branche de la composition avancée doit comporter un bloc d'arrêt à la fin.

5.3 Créer une composition avancée

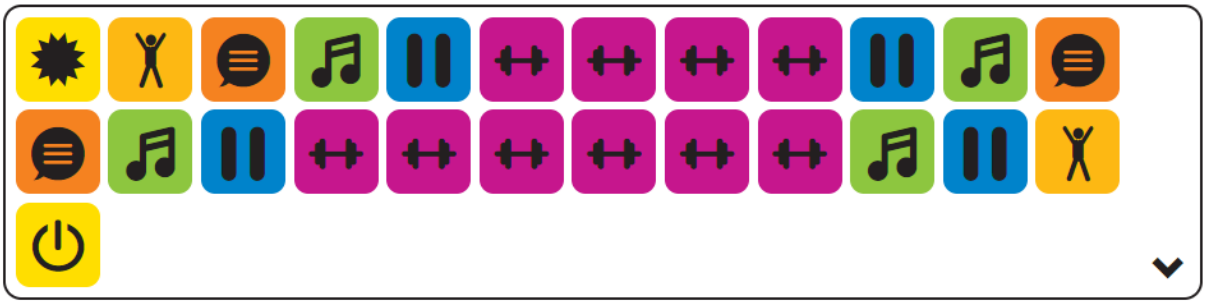
Pour créer une composition avancée, il existe deux possibilités :

- **Convertir une composition simple**
- **Créer une composition avancée depuis le début.**

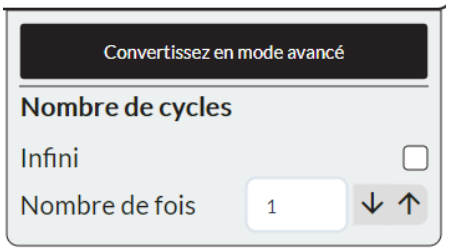
5.3.1 Convertir une composition simple

La composition suivante est reprise ici à titre d'exemple et disponible comme composition par défaut.

Après avoir chargé la 'Demo dancer.cmp' dans le « composer » simple, la timeline suivante apparaît :



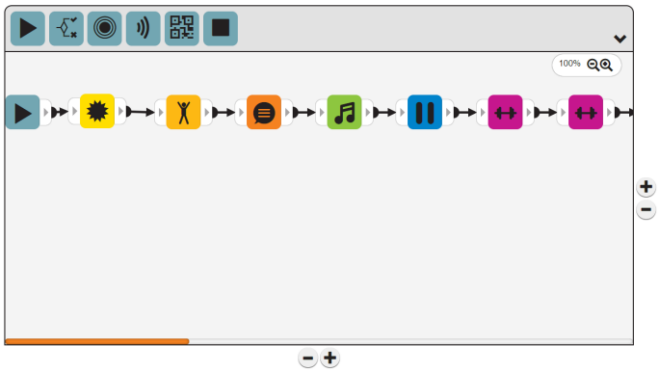
Si vous survolez avec votre souris la flèche 'bas' en bas à droite de la timeline, les options suivantes apparaissent sous la timeline :



En cliquant sur « Convertissez en mode avancé », la timeline sera modifiée et prendra la forme d'une composition avancée A CONDITION qu'aucune autre composition ne soit déjà présente dans le « composer » avancé à ce moment-là.

Dans le cas contraire, le système vous demandera la permission d'écraser la composition en place.

Une fois la conversion pleinement effectuée, la page de composition avancée s'ouvrira et la composition sera chargée dans la timeline dans son nouveau format. Cela devrait ressembler à ceci :



Avertissement : La composition 'Simple', et source, sera effacée du « composer » simple.

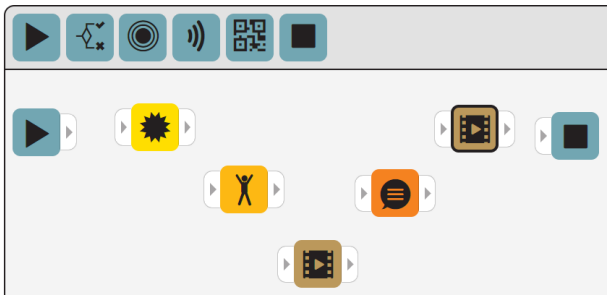
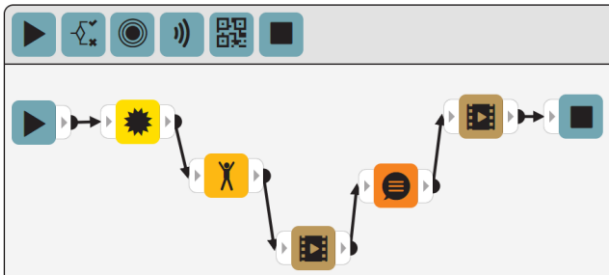
L'opération inverse, à savoir passer du mode avancé au mode simple pour une composition, est aussi possible.

5.3.2 Créer une nouvelle composition avancée

Une fois la timeline nettoyée, utilisez les blocs suivants pour toutes vos compositions : **Début timeline** (▶) and **Stop timeline**(s) (■).

5.3.2.1 Une composition pour débuter...

Pour créer une composition dans la timeline, suivre les étapes suivantes :

Étape 1 : Glissez les blocs souhaités dans l'espace de travail. En glissant les blocs dans la timeline, celle-ci peut être créée. Assurez-vous de ne pas oublier des blocs d'arrêt ('Stop') pour chaque branche.	
Étape 2 : Liez les blocs entre eux Pour lier des blocs entre eux, le connecteur de sortie d'un bloc doit être connecté au connecteur d'entrée d'un autre bloc. Pour supprimer un lien, cliquez sur la flèche (qui deviendra rouge si vous la survolez avec votre souris) et le lien sera supprimé.	

Assurez-vous qu'aucun bloc excédentaire ne soit présent dans la composition au moment où vous la lancez, une fenêtre vous rappellera que tous les blocs présents dans la timeline doivent être connectés.

5.3.2.2 Une composition avancée

Jusqu'ici, seuls des blocs issus du « composer » simple ont été utilisés.
L'exemple suivant montre l'utilisation de blocs avancés dans la création d'une composition.

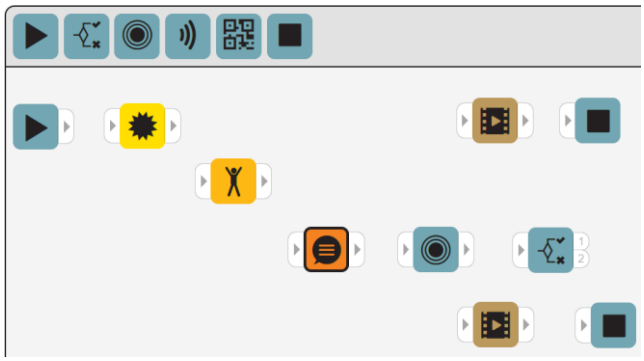
La composition suivante suit le déroulé suivant :

1) Zora va se réveiller, se tenir droite, faire une introduction en parlant et demander à être touchée sur la capteur frontal.
2) Si le capteur frontal est touché, Zora vous tirera son chapeau (tracé 1).
   Si le capteur frontal n'est pas touché, Zora jouera une émotion triste (tracé 2).

Pour créer la composition, les mêmes étapes que plus haut doivent être respectées :

Étape 1 : Glissez les blocs souhaités dans l'espace de travail.

Ne pas configurer encore le bloc « Si/Sinon », il est préférable de le faire une fois la timeline complètement posée.

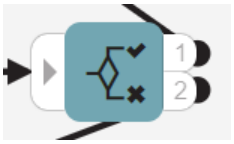


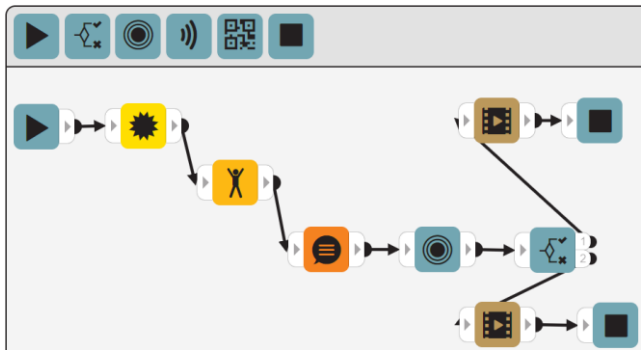
Étape 2 : Liez les blocs entre eux

Pour lier des blocs entre eux, le connecteur de sortie d'un bloc doit être connecté au connecteur d'entrée d'un autre bloc.

Veillez à placer votre bloc « Si/Sinon » APRES le bloc « Détecteur ».

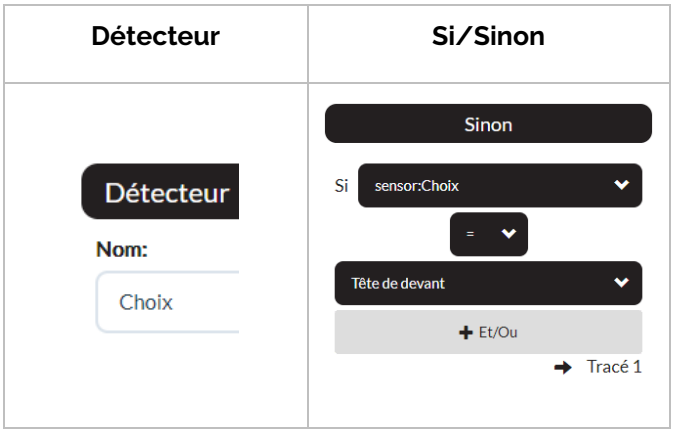
Le bloc "Si/Sinon" plus en détails





Étape 3 : Vérifier les réglages

Si le nom du capteur a été modifié après que les blocs ont été connectés, les réglages du bloc "Si/Sinon" doivent être changés afin que le bon capteur soit choisi.



Points à noter dans les réglages des blocs avancés :

- Chaque bloc avancé doit avoir un nom, parce que tous les blocs précédents seront utilisés comme références dans un bloc "Si/Sinon". Le nom doit être impérativement unique et facile à comprendre. Dans cet exemple, le choix du nom n'était qu'une illusration.
- Dans le bloc "Si/Sinon, la liste de données se met à jour lorsque le bloc est sélectionné. La liste de données qui peuvent être utilisées est divisée en deux catégories (les blocs « Reconnaissance vocale », « Détecteur » et « QR code » et le bloc « Variables »).

ANNEXE 4 – COMMENT FAIRE POUR ?

Cette annexe contient le manuel utilisateur pour une série de procédures et accessoires liés au robot.

Sommaire

Article I. QR codes 203

Chapitre 01 Créer un QR code 203

Chapitre 02 Montrer des QR codes à Zora 204

Chapitre 03 Types de QR codes 205

(a) QR codes de système 205

(b) QR codes pour les applications et les compositions 209

(c) Data QR codes 209

Article II. Banc 218

Chapitre 01 Mesures 219

Chapitre 02 Comment l'utiliser 220

Article III. Zora et le réseau 221

Chapitre 01 Mode Hotspot 221

Chapitre 02 Se connecter au réseau domestique avec un câble 222

Chapitre 03 Connecter Zora au réseau domestique via le Wi-Fi 223

Chapitre 04 Avantages et inconvénients des types de connexion 224

Article IV. Se connecter au robot 225

Chapitre 01 Mode hotspot 225

Chapitre 02 Se connecter au réseau domestique (câble ou Wi-Fi) 225

Article V. Sauvegarder et restaurer des données 226

Chapitre 01 Sauvegarder des données 226

Chapitre 02 Restaurer des données 227

Article VI. Mise à jour de Zora 228

Chapitre 01 Mise à jour avec la clé USB 228

Chapitre 02 Mise à jour via l'installateur et le réseau 230

Article VII. Utiliser des animations dans les champs texte 232

Article VIII. Plugin Powerpoint 235

Chapitre 01 Installer le plugin 235

Chapitre 02 Fonctions additionnelles 237

Chapitre 03 Powerpoint et Zora 239

Chapitre 04 Trucs et astuces pour les compléments 240

Article IX. Plugin diapositives Google 241
Chapitre 01 Installer les extensions pour 'Google Slides Presenter'. 241
(a) App 241
(b) Extension 242
(c) Vérifier l'installation 242
Chapitre 02 Utiliser l'extension 243
Chapitre 03 Réglages complémentaires 245
(a) Tags de note 245
(b) Posture de repos automatique 245
(c) Timing 245
Chapitre 04 Importer une présentation Powerpoint dans Google Slides 245
(a) Ouvrir la présentation 245
(b) Importer des diapositives 246
Chapitre 04 Problèmes connus 246
Article X. Bâton 247
Article XI. Lire l'agenda 247

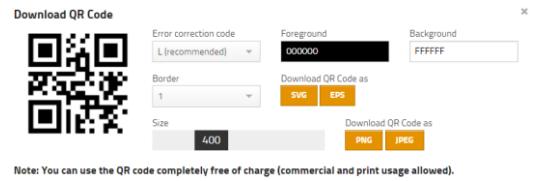
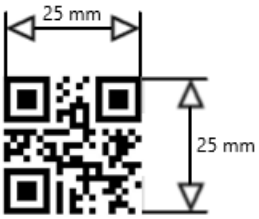
Article I. QR codes

Cet article explique comment utiliser et créer des cartes QR. Une sélection de systèmes de QR codes et de cartes QR pour le jeu des cartes animales sont aussi disponibles dans ce chapitre.

AVERTISSEMENT : Seuls les QR codes ne que des caractères ASCII –sont supportés.

Chapitre 01 Créer un QR code

Pour créer manuellement le QR Code requis, suivre les étapes suivantes :

http://goqr.me/	Ouvrir le site internet suivant
	Sélectionner le QR Code de type 'texte'
	Entrer le texte requis Par exemple: Eléphant Ceci créera le QR code.
	Télécharger le QR code sur l'appareil connecté en taille '**L**'.
	En cas d'impression du QR code sur une carte, s'assurer que les dimensions du QR code en lui-même (bordures non comprises) sont d'au moins 25mm x 25mm.

Important : les QR-codes ne peuvent contenir que des caractères de type a-Z et des nombres tels que 0-9. Les caractères spéciaux tels que 'é','è' or 'ç' ne sont pas supportés.

Chapitre 02 Montrer des QR codes à Zora

La caméra frontale est utilisée pour détecter un QR-code (pendant les applications ou quand Zora est en mode inactif).

<table>
<tr><td>Étape 1 – Créer le QR code</td><td colspan="2">Voir Chapitre 01</td></tr>
<tr><td>Étape 2 – Maintenir le QR code devant le front du robot où se situe la caméra</td><td rowspan="2">S'assurer que QR code est bien face à la caméra, au centre et à environ 10 cm.</td><td rowspan="2"> </td></tr>
<tr><td>Étape 3 – Eloigner légèrement la carte de manière stable jusqu'à ce que Zora émette un a 'beep' (1)</td></tr>
</table>

(1) : Le volume du 'beep' est réglable via les paramètres de volume. Pour être capable d'entendre le son, le volume du système doit au moins être réglé à 30% dans un environnement calme.

La distance à laquelle le QR doit être montré dépend de la luminosité de la pièce, du type de matériel utilisé pour imprimer (le papier brillant ne fonctionne pas) et bien sûr aussi de la taille du QR code.
Dans des conditions considérées comme normales, la distance se situe autour de 10 cm.

NB :

Pour vérifier si le QR code est visible à la caméra, utilisez l'écran de caméra qui se trouve dans le panneau de commandes et de pilotage de Zora. Si vous utilisez une app pour créer le code depuis un smartphone, la sortie peut ressembler à ceci :

Chapitre 03 Types de QR codes

(a) QR codes de système

En utilisant les QR codes de systèmes de commandes, Il est possible de contrôler (dans une certaine mesure) le robot via les QR codes. Ces codes se trouvent aussi sur la clé USB fournie. Le robot exécutera alors les applications mentionnées sur la carte.

Ces codes NE PEUVENT PAS être utilisés PENDANT l'exécution d'applications (sauf le contrôle du volume).

Se connecter au SSID Zorarouter	**Se connecter au SSID ZoraHotspot_...**
Wi Fi	

Connecter USB 	**Re-connecter**
Stop 	**Redémarrage**

Volume HAUT	Volume BAS

Arabe	Chinois

Néerlandais	**Anglais**
Finnois	**Français**

Allemand	Japonais

(b) QR codes pour les applications et les compositions

Les QR codes générés dans le panneau de commandes ou le volet « composer » possèdent leur codage spécifique, semblables à ceux utilisés pour QR-codes de système.

Merci de ne pas utiliser ces codes lors de l'exécution d'applications ou de compositions.

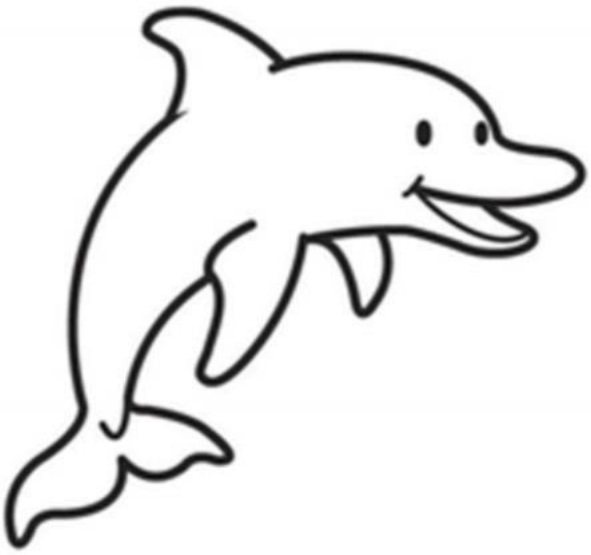
(c) Data QR codes

Ces cartes ne contiennent que des données et peuvent être utilisées comme des réponses à des questions issues d'une application ou comme réponse au bloc 'Attendre un QR code' placé dans une composition.

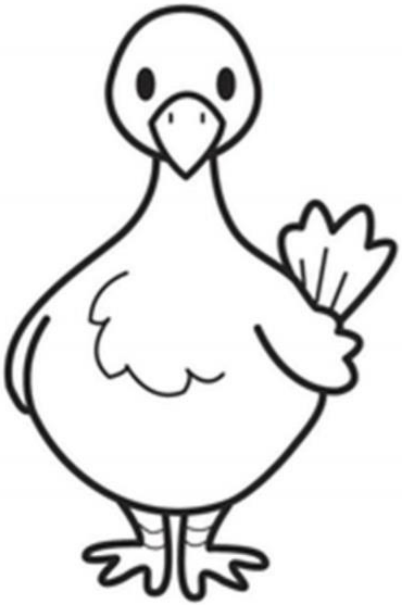
A titre d'exemple, les cartes à utiliser par défaut pour le jeu de données du quizz animal dans l'application QR Quizz se présentent comme ci-après :

EN

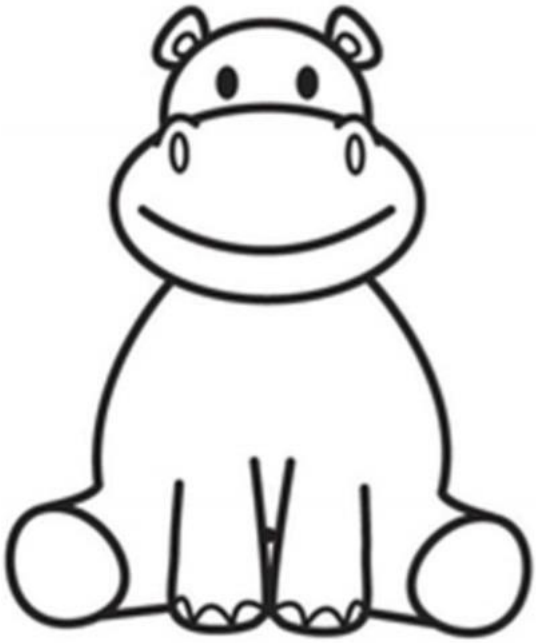
EN



EN



EN



EN

EN

EN

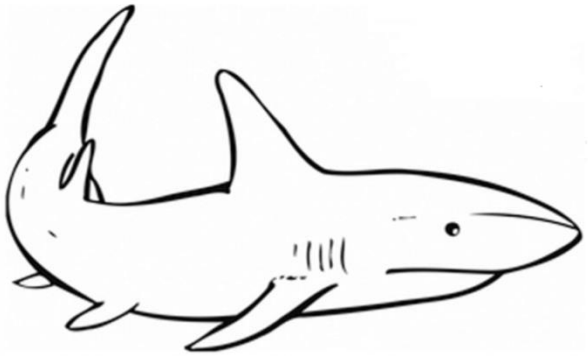
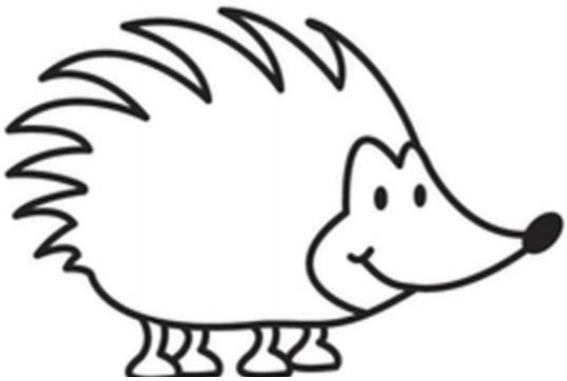
EN

EN

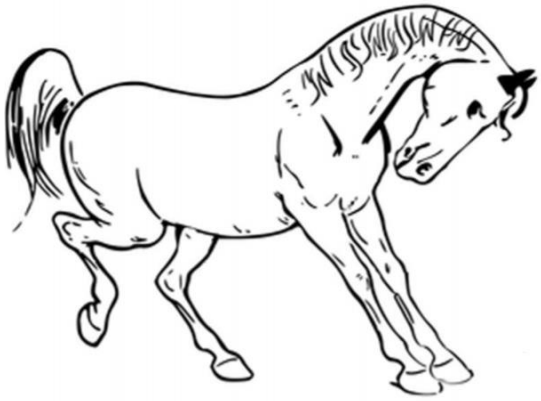
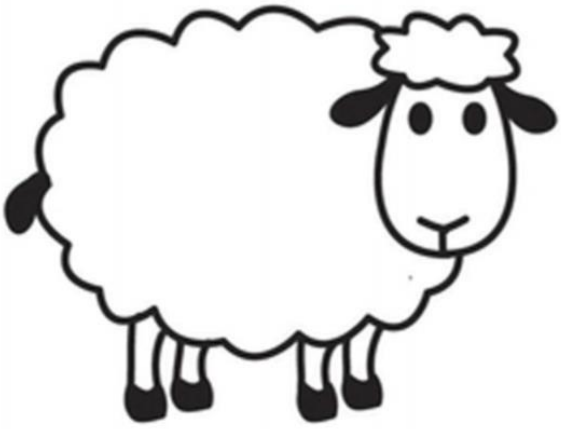
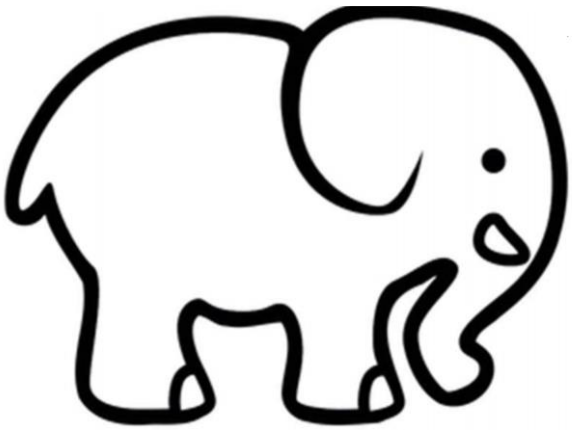
EN

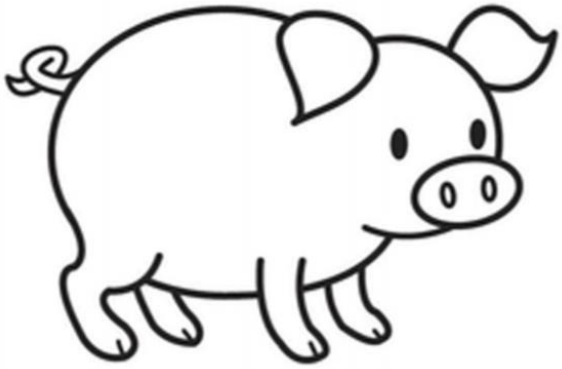
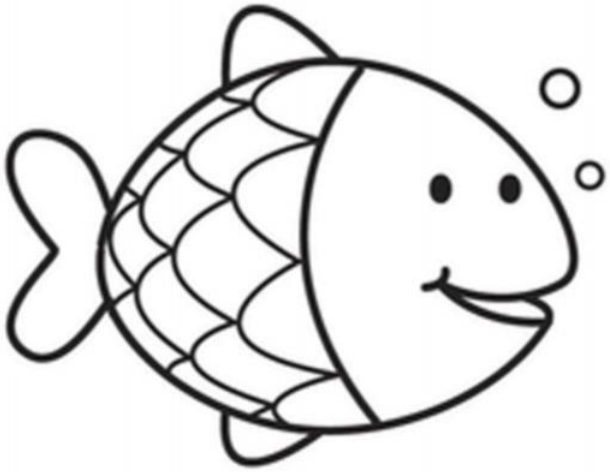
EN

EN

EN 	EN
EN 	EN 

 EN	EN
EN 	EN

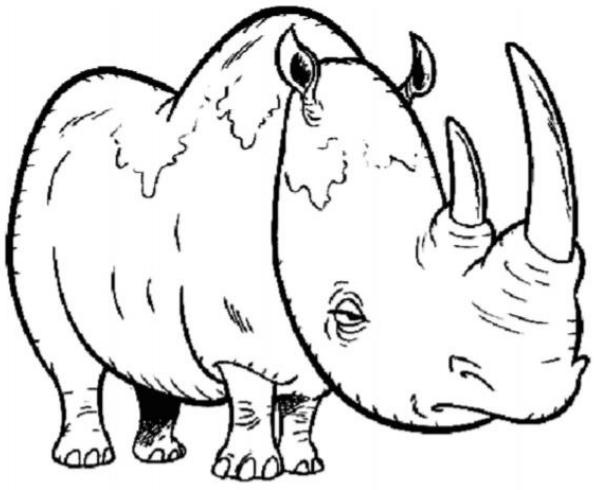
EN 	EN
EN 	EN 

EN 	EN
EN 	EN

EN

EN

EN

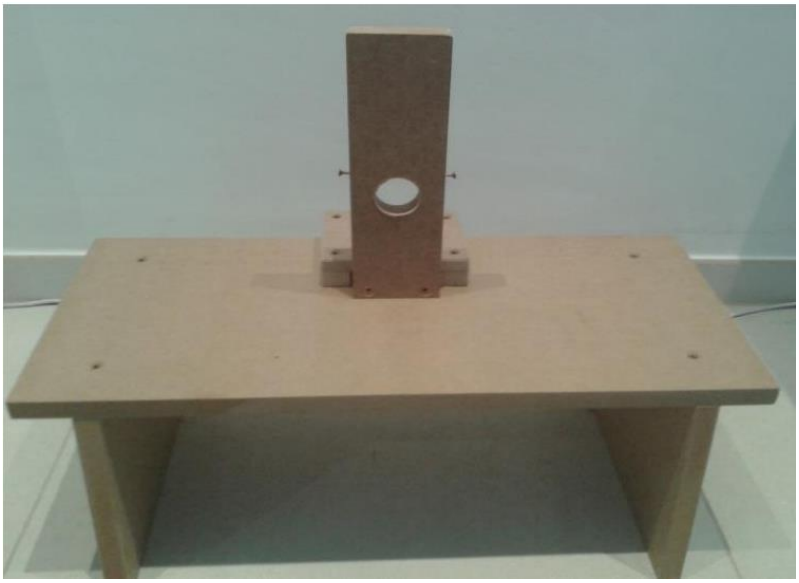


Article II. Banc

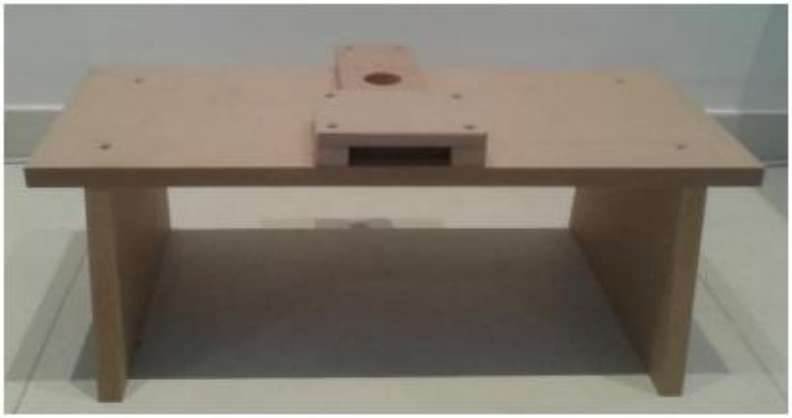
Cet article contient les mesures et procédures pour utiliser le banc avec le robot.
Le banc est en MDF faisant **18 mm** d'épaisseur.

Le banc présente deux configurations possibles :

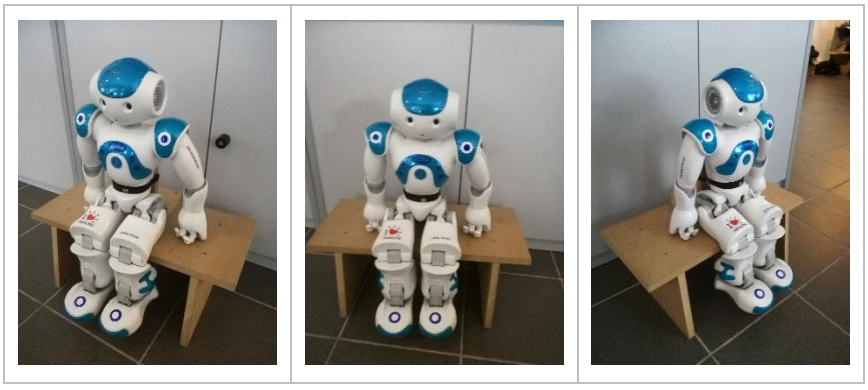
- **Avec le soutien de dos en place :**



- **Avec le soutien de dos replié :**

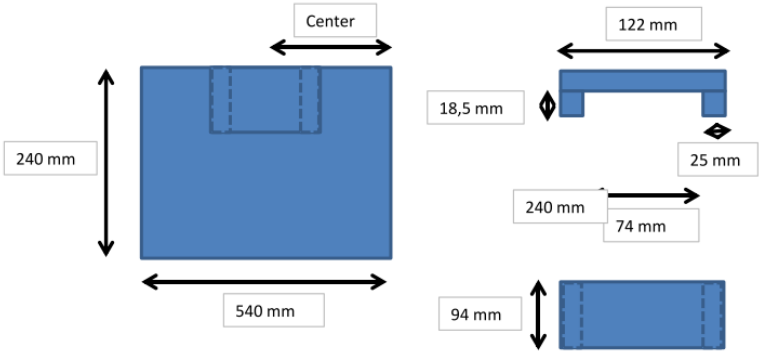


Le robot doit être posé quand **le soutien de dos est en place** :



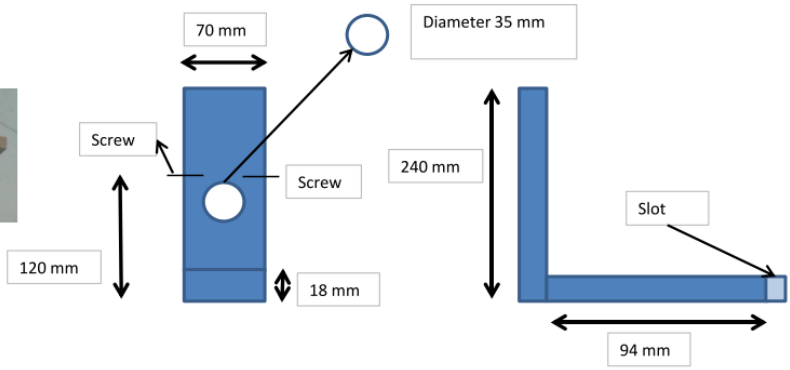
- La planche principale (celle avec l'assise et l'emplacement pour le support de dos) a les mesures suivantes :

Top view :



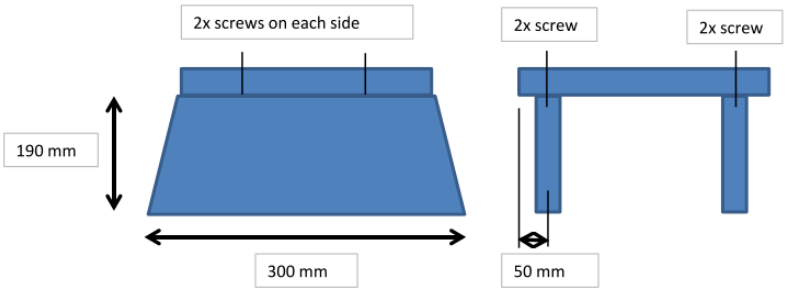
- Le support de dos a les mesures suivantes :

Back :



- Les pieds du banc ont les mesures suivantes :

Side view :



Une bande de caoutchouc doit être achetée dans le commerce pour pouvoir attacher le robot de la manière suivante :

	Assurez-vous que l'élastique est assez tendu. Dans le cas contraire, le robot pourrait glisser vers l'avant si les deux jambes sont amenées à se lever en même temps au cours d'une application.

Chapitre 02 Comment l'utiliser

AVANT d'utiliser le banc, assurez-vous que les conditions suivantes sont réunies :

1. Assurez-vous que le banc est à niveau
2. Assurez-vous que Zora dispose d'assez d'espace pour s'allonger sur le dos
3. Méfiez-vous des zones comportant des risques de pincements (Voir annexe 5 – Consignes de sécurité) Étape

Pour utiliser le banc, suivez les étapes suivantes :

Étape 1 – Poser le robot sur le banc	*Le robot se placera en posture* « Mise en position pour le banc ». *Quand vous utilisez des applications, ceci se fait automatiquement* [(1)]. *Vous ne devrez le faire manuellement que si vous utilisez la fonction Exercices de gym dans le 'composer'.*
Étape 2 – Exécuter la ou les compositions et applications	*Bougez les bras et/ou jambes du robot avec les exercices du banc.*
Étape 3 – Poser le robot au sol	*Une fois l'application ou la composition terminée, le robot peut être retiré du banc et allongé sur le dos. En appuyant sur le capteur du milieu de la tête, le robot se placera en position de sécurité.*

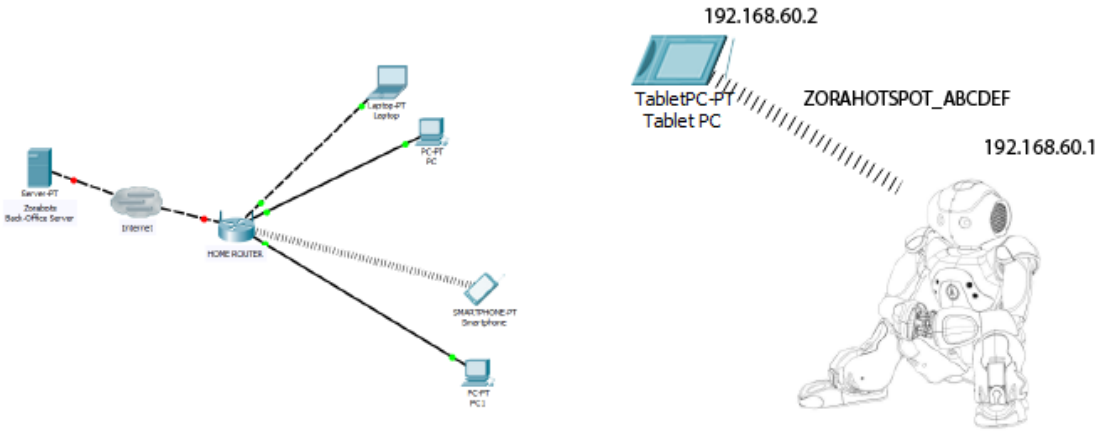
[(1)] : Assurez-vous que le robot n'est pas sur le banc quand vous lancez l'application 'exercices des pieds'.

Article III. Zora et le réseau

Cet article explique comment connecter le robot au réseau domestique ou comment mettre en place votre propre réseau. Les étapes à suivre dépendent de la configuration sur Zora.

Chapitre 01 Mode Hotspot

Dans cette configuration (celle par défaut installé quand vous sortez le robot de la boîte), le robot possède son propre réseau et est déconnecté du réseau domestique et donc d'internet.



Bien sûr, il est possible de se connecter au robot (voir article IV de cette annexe), mais pas le reste du réseau, ce qui signifie que l'appareil doit choisir entre se connecter ou au réseau domestique. Pour connecter le robot au réseau domestique, deux solutions sont possibles :

- Insérez un câble réseau du router domestique à l'arrière de la tête du robot.
- **Passez le robot du mode** hotspot au mode Wireless. Les deux modes ne peuvent être activés en même temps.
  En faisant cela, l'adresse IP du robot changera, et le réseau hotspot sera désactivé. Pour connecter à nouveau Zora, l'appareil doit être connecté au même réseau que celui de Zora. Appuyez brièvement sur le bouton de la poitrine.

NB : Une fois connecté au réseau domestique avec un câble réseau, cette méthode prend toujours le dessus sur le reste (lors d'une connexion au Zora-Control ou quand le bouton de la poitrine est pressé et fait dire à Zora l'adresse IP).

Chapitre 02 Se connecter au réseau domestique avec un câble

En ôtant le couvercle de protection situé sur l'arrière de la tête, vous avec accès à des ports USB et réseau.

Si vous connectez le câble du robot au réseau, la connexion au réseau et à internet depuis le réseau domestique sera plus simple.

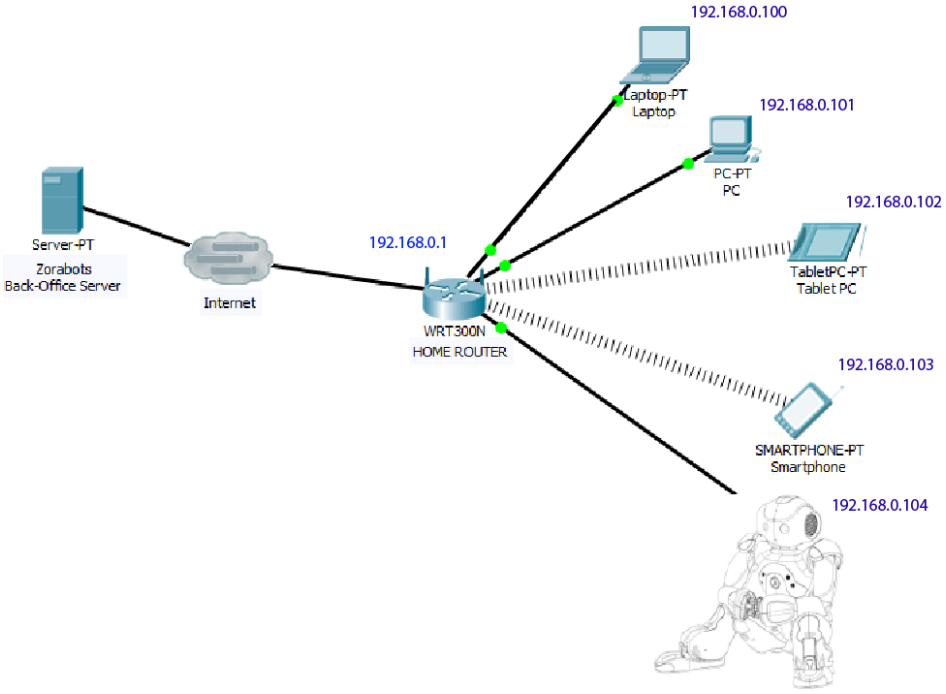
MAIS

Si vous utilisez un câble, la mobilité du robot s'en verra clairement diminuée et réduite à quelques mètres. Aussi, le risque de se prendre les pieds dans les câbles augmente, plus qu'avec seulement le câble de chargement de batterie.

Après avoir connecté le câble au robot et au router domestique, appuyez sur le bouton de la poitrine et environ 5 secondes plus tard, Zora donnera l'adresse IP si la connexion a réussi.

Cette configuration **est prioritaire et prend le dessus sur le** Wi-Fi ou le Hotspot.

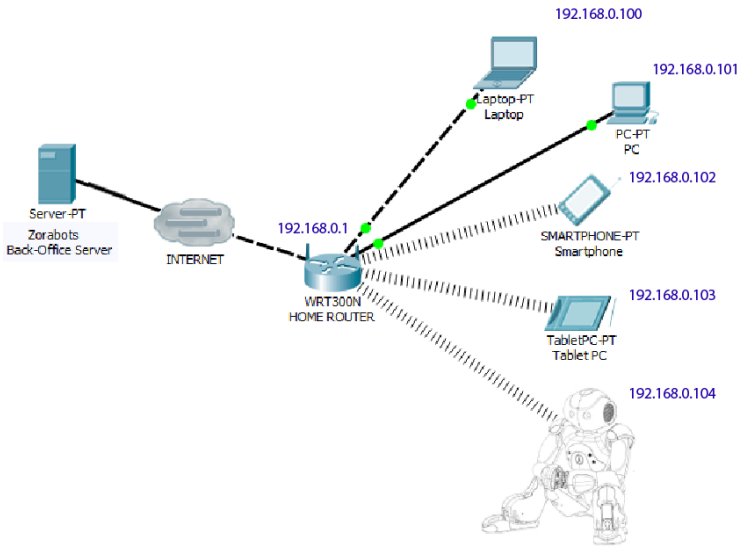
La nouvelle configuration peut ressembler à ceci [1] :



IMPORTANT : Cette configuration est obligatoire lorsque vous souhaitez effectuer une mise à jour et obtenir la dernière version du logiciel.

[1]: Les chiffres en bleu sont de possibles adresses IP, cela dépend du serveur DHCP du réseau domestique.

La configuration souhaitée peur ressembler à ceci [1] :



[1] : Les chiffres en bleu sont de possibles adresses IP, cela dépend du serveur DHCP du réseau domestique.

Pour connecter le robot au Wi-Fi local, 2 options sont possibles :

- **En utilisant le QR code :**

Étape 1 – Créer [1] un QR code dans le format ci-contre, avec le nom du réseau et le mot de passe	$wifi:connect:{"ssid":"***réseau***","password":"***mot de passe***"} ***réseau*** : doit être changé pour le nom du réseau en question. ***mot de passe*** : doit être changé pour le mot de passe du réseau choisi. *Exemple correct :* $wifi:connect:{"ssid":"*home*","password":"*$3cured*"}
Étape 2 – Le montrer au robot	*Le robot dira : "En connection avec « réseau » [2]. Merci de patienter" et si la connexion est établie, le robot délivrera la nouvelle adresse IP.*

[1] : Pour créer un QR code, L'outil présent sur la clé USB fournie peut être utilisé OU entrez les données manuellement dans une APP sur smartphone.

[2] : Le nom du réseau sera dit à haute voix au lieu du terme « réseau »

Pour plus d'informations sur comment créer un QR code, voir Chapitre 1. Créer un QR code.

- **En utilisant le Zora-Control :**

Si le robot est actif en hotspot, ou connecté au réseau via un câble, le Zora-Control est accessible par l'utilisateur depuis un ordinateur, un smartphone ou une tablette. Pour le connecter au Wi-Fi en utilisant le Zora-Control, voir le manuel à la partie réglages Wi-Fi, ou lisez les instructions du tableau dans le Zora-Control.

Chapitre 04 Avantages et inconvénients des types de connexion

Ce chapitre vous décrit quelques-unes des fonctionnalités utiles de chaque type de connexion, ainsi que leurs inconvénients.

- **Hotspot**

Avantages	Inconvénients
Le robot est toujours accessible et disponible	Pas d'accès à internet (pour lire les actualités ou les prévisions météo)
Vous n'avez besoin que d'une tablette/ordinateur et du robot. Cette configuration est autosuffisante et peut être choisie pour des rendez-vous ou démonstrations.	Rayon d'action limité [1]

[1]: tablettes ou ordinateurs doivent rester à portée de Zora

- **Câble**

Avantages	Inconvénients
Pas de configuration spéciale requise	Une configuration qui dépend du router
Connexion rapide, risque de décalage avec le Zora Control quasi nul	Rayon d'action très limité (longueur du câble)
Accès à Internet	Risque d'emmêlement pendant les danses.

- **Wi-Fi**

Avantages	Inconvénients
Vous ne devrez la configurer qu'une seule fois	Mobilité limitée [1]
Accès à Internet	
Grande mobilité [1]	
Accès à Zora depuis n'importe quel appareil connecté	

[1]: La mobilité dépend de la configuration du router domestique, ce qui signifie que vous ne pourrez utiliser le robot qu'à l'intérieur de l'immeuble, maison, bureau...

Attention :

Pour profiter pleinement des capacités réseau de Zora, les ports TCP 22, 80, 1025, 3000, 3001 et 5560 ne doivent pas être bloqués pour les flux sortant vers le router ou l'ordinateur.

Article IV. Se connecter au robot

Comme dans les chapitres précédents, vous devez suivre les étapes suivantes en fonction des paramètres réseau du robot.

Chapitre 01 Mode hotspot

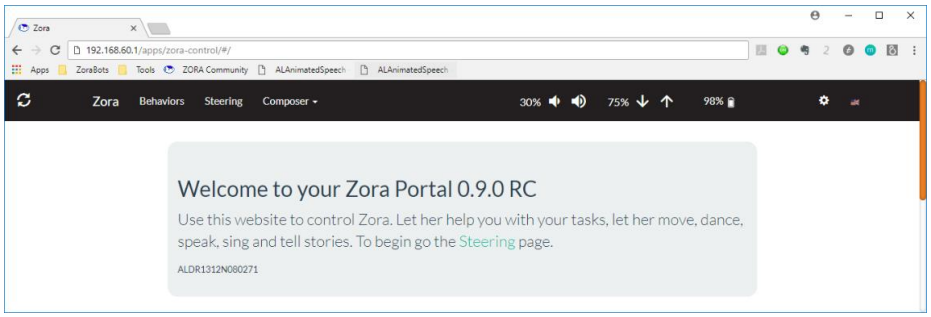
NB : L'ordinateur ne doit pas être réglé sur une adresse IP fixe lorsque vous vous connecter au hotspot.

Si le robot est réglé en hotspot mobile, se connecter est très simple.

Étape 1 – Appuyez une fois sur le bouton de la poitrine	Le robot vous accueillera et prononcera le nom du hotspot (par défaut zorahotspot_"numéro de série") et son adresse IP.
Étape 2 – Connecter un ordinateur au robot	En cliquant sur l'icône Wi-Fi- de l'ordinateur, une liste des réseaux possibles apparaît. Sélectionnez le hotspot, saisissez le mot de passe [1] (pas le PIN) et saisissez l'adresse IP (par défaut 192.168.60.1) dans la barre d'adresse de Google Chrome.

[1] : par défaut : zoranetwerk

Le site suivant apparaît et la connexion est complète.

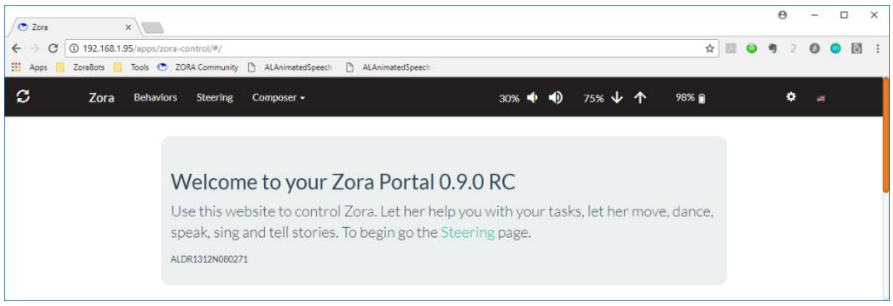


Chapitre 02 Se connecter au réseau domestique (câble ou Wi-Fi)

NB : Le router du réseau domestique doit servir de serveur DHCP

Si le robot est connecté en Wi-Fi ou par câble au router local, **et que l'ordinateur est connecté au même** router, la connexion au Zora-Control est possible en suivant les étapes ci-après :

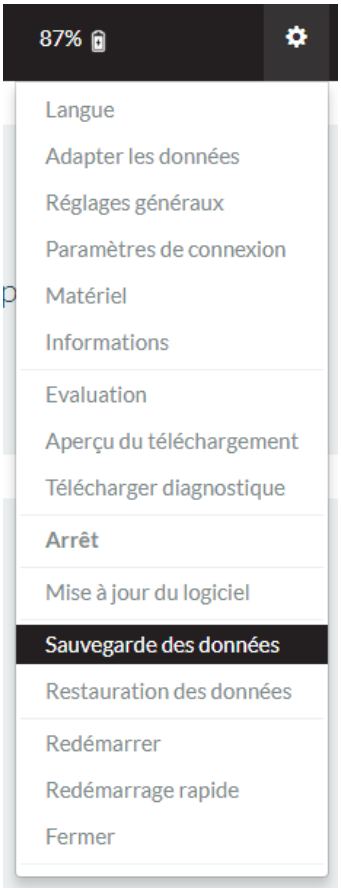
Étape 1 – Appuyez une fois sur le bouton de la poitrine	Le robot vous accueillera et prononcera son adresse IP.
Étape 2 – Connecter un ordinateur à l'IP du robot.	En entrant l'adresse IP dans la barre d'adresse de Google Chrome, le Zora Control se chargera.



Article V. Sauvegarder et restaurer des données

Cet article vous détaille comment réaliser une sauvegarde utilisateur et comment restaurer ces données plus tard. Il est recommandé de réaliser des sauvegardes régulières dans la mesure où Zorabots ne pourra être tenue pour responsable de pertes de données.

Chapitre 01 Sauvegarder des données



Étape 1 – Sélectionnez « Sauvegarde des données » dans le menu admin.
La destination s'affiche dans l'image à gauche.

Étape 2 – Sélectionnez où la sauvegarde devra être enregistrée via la fenêtre suivante :

NB :

AVANT de sélectionner la clé USB, assurez-vous que celle-ci dispose d'assez d'espace sur la clé qui doit être formatée en FAT32. Si après avoir inséré la clé dans l'ordinateur de sauvegarde et que l'espace disque disponible est 0, effacez la sauvegarde en cours, faites de la place et créez une nouvelle sauvegarde.

Étape 3a: clé **USB**

Branchez la clé **USB** à l'arrière de la tête du robot et attendez 5 secondes.

Sélectionnez la clé USB depuis la fenêtre **pour commencer la sauvegarde**.

Étape 3b: **télécharger sur un PC**

Ce choix permet de télécharger le fichier sur l'ordinateur connecté via l'explorateur.

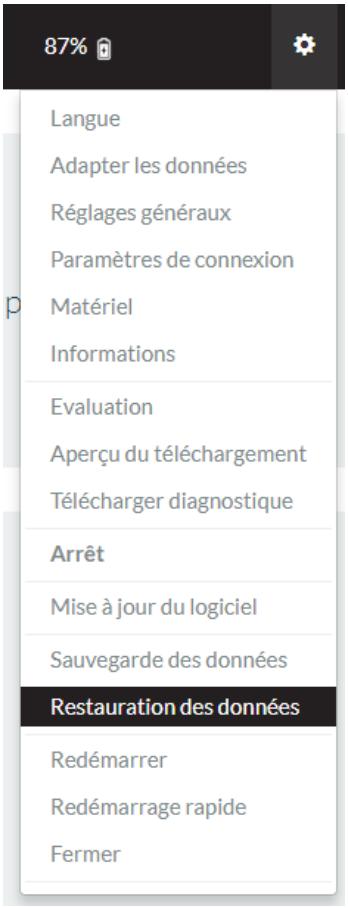
Le système devrait (normalement) utiliser le dossier de téléchargement par défaut comme destination de votre fichier.

NB : Une restauration doit être effectuée quand :

- Un nouveau jeu de données personnalisé a été implémenté.
- Une mise à jour du logiciel est disponible.

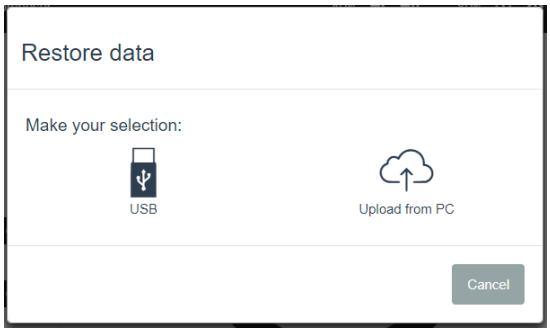
Chapitre 02 Restaurer des données

Ce procédé est semblable à celui de la sauvegarde de données, à cela près qu'il s'agit de la démarche inverse.



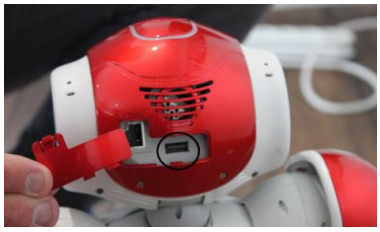
Étape 1 – Sélectionnez « Restauration des données » dans le menu admin.
La destination s'affiche dans l'image à gauche

Étape 2 – Sélectionnez à partir de quel fichier de sauvegarde effectuer la restauration via la fenêtre suivante :



Étape 3a : Clé **USB**

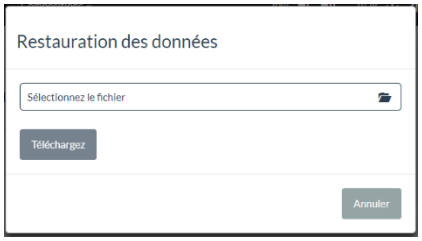
Branchez la clé **USB** à l'arrière de la tête du robot et attendez 5 secondes.



Sélectionnez la clé USB depuis la fenêtre **pour commencer la restauration**.

Étape 3b : **Télécharger sur un PC**

Ce choix permet de télécharger le fichier sur l'ordinateur connecté via l'explorateur.



Sélectionnez la précédente sauvegarde enregistrée sur l'ordinateur connecté.

Sélectionnez « Téléchargez » pour lancer le programme de restauration.

NB : La restauration de données est conseillée quand :

- Une nouvelle installation a été effectuée (ce qui efface les données de l'utilisateur)
- Vous importez d'autres ou plus anciens jeux de données (PAS DES COMPOSITIONS)
- Vous rencontrez un problème ; les équipes de support peuvent utiliser sauvegarde de données the robot pour restaurer votre système et rétablir sa stabilité.
- L'opération ne peut se faire qu'au sein du même système. La restauration ne doit pas être utilisée pour transférer des données d'un robot vers l'autre, à moins que le nouveau robot ait été tout juste installé ou réinitialisé avec les paramètres usine pour les réglages généraux.

Article VI. Mise à jour de Zora

Avant de mettre Zora à jour, il est recommandé d'effectuer une sauvegarde. La procédure de sauvegarde est expliquée dans l'article V, Chapitre 01.

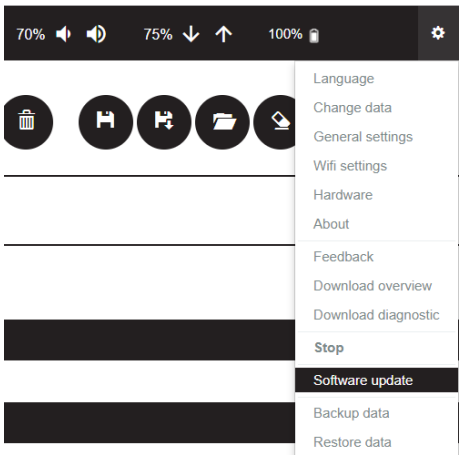
NB : Toujours connecter Zora au réseau à l'aide d'un câble (réseau avec une connexion internet) lorsque vous effectuez une mise à jour de Zora, et ce même si la mise à jour s'effectue via une clé USB.

Ne pas effectuer de mise à jour via la clé USB quand Zora est en mode **hotspot**, au risque de provoquer des problèmes.

Chapitre 01 Mise à jour avec la clé USB

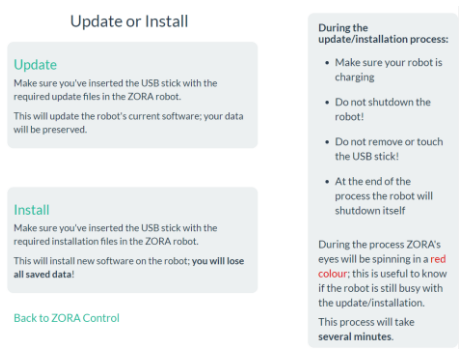
Une mise à jour via la clé USB nécessite que l'utilisateur prenne contact avec les équipes support. Cette solution doit être choisie en cas d'ultime recourt lorsqu'aucune connexion internet n'est possible.

Pour mettre à jour le robot via la clé USB, suivez les étapes suivantes APRES réception des fichiers envoyés par les équipes support de Zorabots :

Étape 1 – Créez une clé USB avec juste une partition FAT32 –et copiez-y les fichiers reçus.	Formatez la clé USB si besoin. Un guide est disponible ici : http://www.makeuseof.com/tag/format-usb-drive/
Étape 2 – Branchez la clé USB dans le port situé à l'arrière de la tête de Zora	
Étape 3 – Sélectionnez 'mise à jour du logiciel' dans menu du Zora Control	

Étape 4 – Choisissez si Zora doit être réinitialisée totalement aux réglages par défaut (« Install ») ou si les fichiers existants et quelques réglages doivent être sauvés (« Update »)

Une fois l'option sélectionnée, le Zora Control peut être fermé.



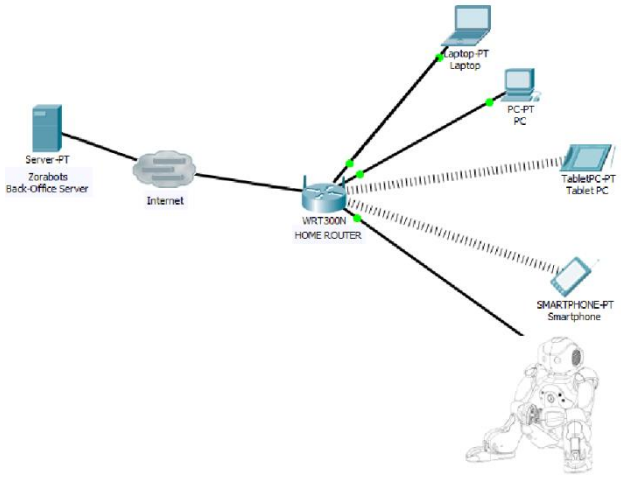
NB : Zora va s'éteindre d'elle-même une fois la procédure accomplie.

Chapitre 02 Mise à jour via l'installateur et le réseau

Après avoir réceptionné ou récupéré l'installateur (fichier .exe pour Windows et .jar [1] pour MAC) et installé les fichiers fournis par notre division **support ou que vous aurez téléchargé** depuis le site Freshdesk (https://zorabots.freshdesk.com), lancez le programme de l'installateur et suivez les étapes :

NB : *Cette option ne fonctionne que grâce une connexion à notre site back-office pour télécharger les dernières versions des fichiers installés.*

Étape 1 – Configuration du réseau domestique
Utilisez la configuration suivante pour le réseau domestique :

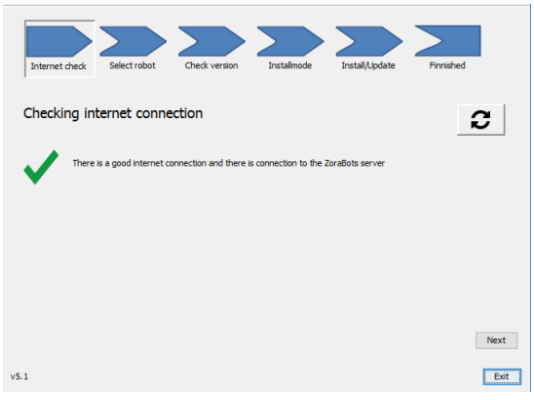


Points à observer sur l'image ci-dessus :
1) La connexion entre l'appareil surlequel est installé le logiciel et Zora s'établit sur le même réseau
2) Le router local est connecté via internet au serveur du back-office Zorabots.
3) Zora est dans une position stable et branchée sur secteur
4) L'ordinateur avec l'installateur et Zora sont connectés grâce à un câble réseau.

Étape 2 – Vérifier la connexion internet

Si une **validation verte** apparaît, tout est ok.
Si une **croix rouge** apparaît, essayez plus tard. Vérifiez votre connexion internet et contactez votre service IT si le problème persiste. Appuyez le bouton rafraîchir pour tenter de ré-établir la connexion.

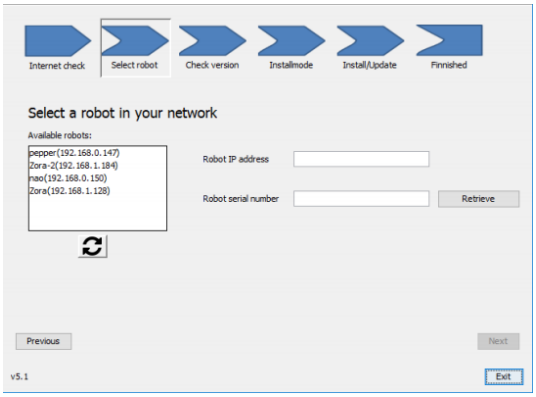
Cliquez sur le bouton « Next » pour continuer.



Étape 3 – Trouvez votre robot

Entrer l'adresse IP (que vous pouvez récupérer en appuyant une fois sur le bouton de la poitrine) dans le champ sur la droite
ou
double-cliquez sur votre robot dans la liste qui se trouve à gauche.
En cliquant sur le bouton « Retrieve », le numéro de série du robot est récupéré et utilisé pour télécharger les derniers modules.

Cliquez sur le bouton « Next » pour continuer.

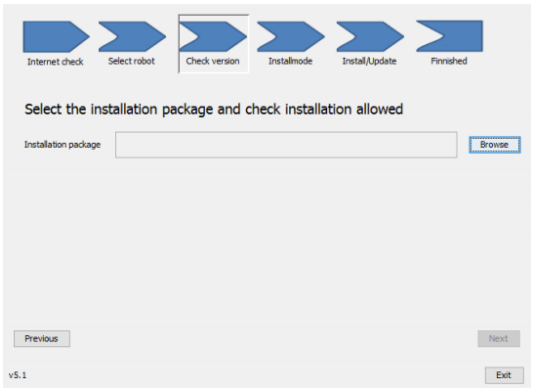


Étape 4 – Sélectionnez la version à installer

En parcourant le fichier (cliquer sur le bouton 'parcourir') contenant la version que vous souhaitez installer, un symbole de validation s'affiche si l'installation de cette version est enregistrée et autorisée par nos équipes.

Une **validation verte** apparaîtra si tout est en ordre. Merci de nous contacter si **une croix rouge** s'affiche.

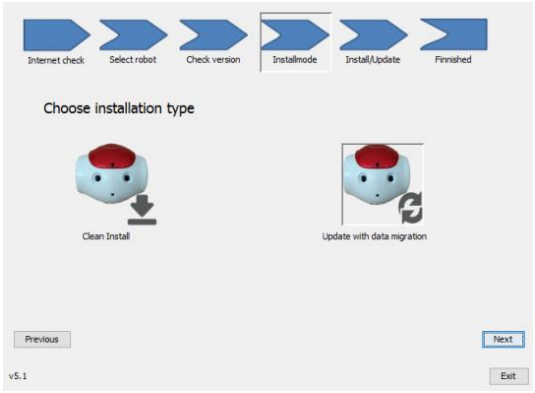
Cliquez sur le bouton 'suivant' pour continuer



Étape 5 – Sélectionnez le type d'installation

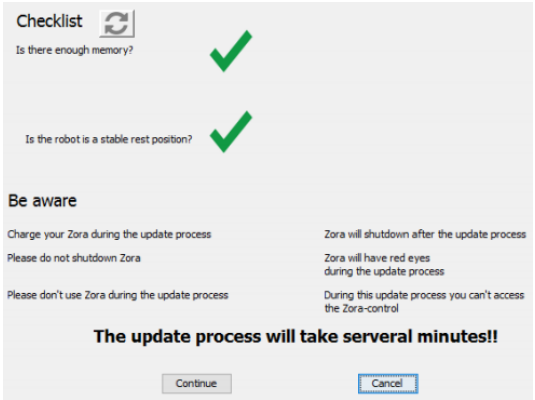
Sélectionnez « Clean Install » pour rétablir les réglages par défaut.
Sélectionnez « Update with data migration » pour conserver (la plupart) des réglages et des fichiers présents sur le robot.

Cliquez sur le bouton 'suivant' pour continuer



Étape 6 – Vérification finale

Si le robot est dans une position de repos stable et si suffisamment d'espace disque est disponible pour le téléchargement de données, le process de mise à jour va commencer quand vous cliquerez sur le bouton « Continue »



NB : Le robot va s'éteindre de lui-même quand l'opération est complètement terminée.

(1): Pour les utilisateurs MAC : Lorsque vous exécutez le fichier .JAR, assurez-vous d'installer la dernière version de Java qui peut être trouvée ici : https://www.java.com/en/download/

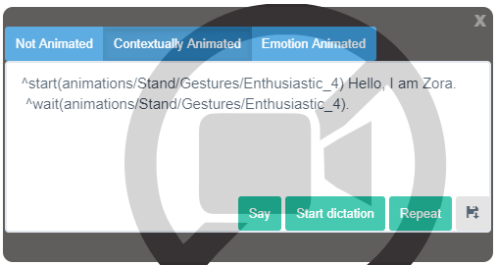
Article VII. Utiliser des animations dans les champs texte

Il est possible d'utiliser des marqueurs spécifiques pour employer certaines animations dans les champs 'parole'. Il est cependant nécessaire de sélectionner l'option '**Contextuellement animée**' avant que celles-ci ne soient utilisées.

Ceci s'applique à :

- Texte Snippets
- Texte-à-prononcer (NOT the translation module)
- Bloc du « Composer » 'parole'

Par exemple, lorsque Zora lit un texte à voix haute en cliquant sur le schéma de Zora accompagné d'une bulle de texte :



Pour utiliser des animations dans le bloc texte, une animation spécifique peut être choisie dans la liste située à la fin de l'article. Pour utiliser une animation dans les champs texte, suivez les commandes suivantes (nom_animation est le nom complet de l'animation) :

^start*(nom_animation)*	*Cette commande lance l'animation sélectionnée SANS arrêter le texte* [(1)].
^stop*(nom_animation)*	*Cette commande arrête l'animation sélectionnée IMMEDIATEMENT.*
^wait*(nom_animation)*	*Cette commande termine l'animation*[(1)].

[(1)]: L'animation ne sera exécutée que tant qu'il y a du texte à prononcer. Si le texte n'est pas assez long pour permettre à l'animation de se terminer, l'animation sera arrêtée en cours.
Ceci peut être évité en utilisant une commande ^wait*(nom_animation)*.

AVERTISSEMENT : Soyez vigilant lorsque vous sélectionnez les animations nécessaires, assurez-vous que les postures 'assis' et 'debout' sont respectées. Celles-ci se retrouvent dans le nom complet de l'animation.
Ex. : animations/**Stand**/Gestures/Enthusiastic_4

Voici un exemple :

- Hello, I am Zora. It is nice to meet you

```
^start(animations/Stand/Gestures/Enthusiastic_4) Hello
^wait(animations/Stand/Gestures/Enthusiastic_4).
^start(animations/Stand/Gestures/Me_1) I am Zora. It is nice
^start(animations/Stand/Gestures/You_1) to meet you.
^wait(animations/Stand/Gestures/You_1)
^start(animations/Stand/Gestures/BowShort_1)
^wait(animations/Stand/Gestures/BowShort_1).
```

NB : La raison pour laquelle l'animation 'You_1' commence pendant que la partie de la phrase 'to meet you' est encore en train d'être prononcée est pour s'assurer que l'animation est en train de pointer l'utilisateur au moment où le terme 'you' est prononcé. Cette opération peut demander un peu d'essais et de pratiques pour ajuster le timing. La vitesse d'élocution peut aussi être utilisée.

La liste suivante contient toutes les animations qui peuvent être utilisées dans ces champs :

Animation	**Nom_animation**
BodyTalk_1	*animations/**Sit**/BodyTalk/BodyTalk_1*
BodyTalk_10	*animations/**Sit**/BodyTalk/BodyTalk_10*
BodyTalk_11	*animations/**Sit**/BodyTalk/BodyTalk_11*
BodyTalk_12	*animations/**Sit**/BodyTalk/BodyTalk_12*
BodyTalk_2	*animations/**Sit**/BodyTalk/BodyTalk_2*
BodyTalk_3	*animations/**Sit**/BodyTalk/BodyTalk_3*
BodyTalk_4	*animations/**Sit**/BodyTalk/BodyTalk_4*
BodyTalk_5	*animations/**Sit**/BodyTalk/BodyTalk_5*
BodyTalk_6	*animations/**Sit**/BodyTalk/BodyTalk_6*
BodyTalk_7	*animations/**Sit**/BodyTalk/BodyTalk_7*
BodyTalk_8	*animations/**Sit**/BodyTalk/BodyTalk_8*
BodyTalk_9	*animations/**Sit**/BodyTalk/BodyTalk_9*
BodyTalk_1	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_1
BodyTalk_10	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_10
BodyTalk_11	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_11
BodyTalk_12	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_12
BodyTalk_13	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_13
BodyTalk_14	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_14
BodyTalk_15	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_15
BodyTalk_16	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_16
BodyTalk_17	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_17
BodyTalk_18	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_18
BodyTalk_19	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_19
BodyTalk_2	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_2
BodyTalk_20	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_20
BodyTalk_21	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_21
BodyTalk_22	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_22
BodyTalk_3	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_3
BodyTalk_4	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_4
BodyTalk_5	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_5
BodyTalk_6	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_6
BodyTalk_7	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_7

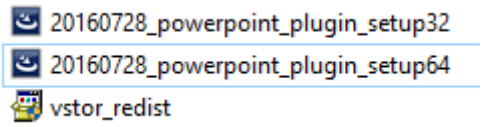
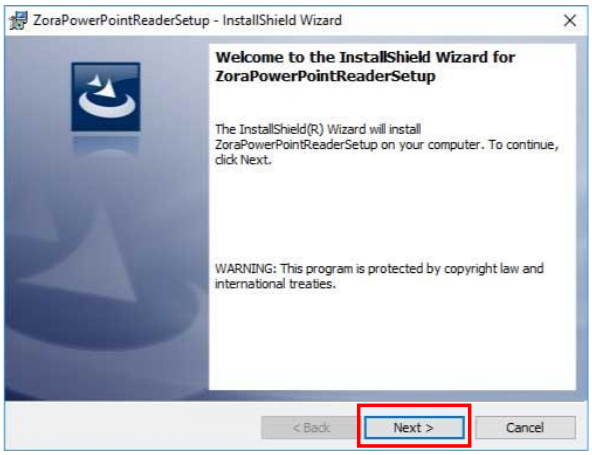
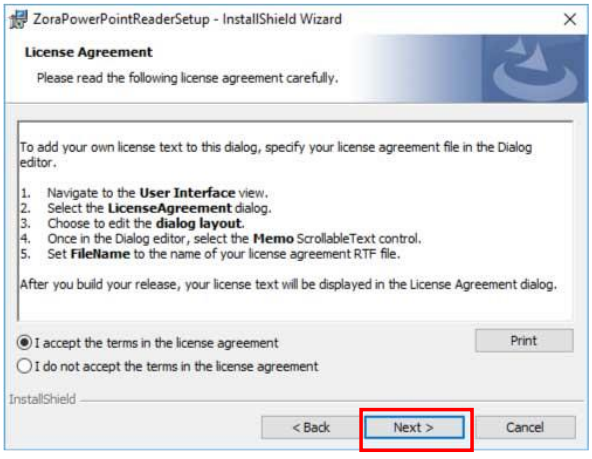
Animation	Nom_animation
BodyTalk_8	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_8
BodyTalk_9	animations/**Stand**/BodyTalk/BodyTalk_9
BowShort_1	animations/**Stand**/Gestures/BowShort_1
Enthusiastic_4	animations/**Stand**/Gestures/Enthusiastic_4
Enthusiastic_5	animations/**Stand**/Gestures/Enthusiastic_5
Explain_1	animations/**Stand**/Gestures/Explain_1
Explain_10	animations/**Stand**/Gestures/Explain_10
Explain_11	animations/**Stand**/Gestures/Explain_11
Explain_2	animations/**Stand**/Gestures/Explain_2
Explain_3	animations/**Stand**/Gestures/Explain_3
Explain_4	animations/**Stand**/Gestures/Explain_4
Explain_5	animations/**Stand**/Gestures/Explain_5
Explain_6	animations/**Stand**/Gestures/Explain_6
Explain_7	animations/**Stand**/Gestures/Explain_7
Explain_8	animations/**Stand**/Gestures/Explain_8
Hey_1	animations/**Stand**/Gestures/Hey_1
Hey_6	animations/**Stand**/Gestures/Hey_6
IDontKnow_1	animations/**Stand**/Gestures/IDontKnow_1
IDontKnow_2	animations/**Stand**/Gestures/IDontKnow_2
Me_1	animations/**Stand**/Gestures/Me_1
Me_2	animations/**Stand**/Gestures/Me_2
No_3	animations/**Stand**/Gestures/No_3
No_8	animations/**Stand**/Gestures/No_8
No_9	animations/**Stand**/Gestures/No_9
Please_1	animations/**Stand**/Gestures/Please_1
Yes_1	animations/**Stand**/Gestures/Yes_1
Yes_2	animations/**Stand**/Gestures/Yes_2
Yes_3	animations/**Stand**/Gestures/Yes_3
YouKnowWhat_1	animations/**Stand**/Gestures/YouKnowWhat_1
YouKnowWhat_5	animations/**Stand**/Gestures/YouKnowWhat_5
You_1	animations/**Stand**/Gestures/You_1
You_4	animations/**Stand**/Gestures/You_4

Article VIII.Plugin Powerpoint

Le plugin Powerpoint est conçu pour que Zora lise les notes d'un Powerpoint à voix haute. L'installateur se trouve sur la clé USB ou est téléchargeable depuis le site Freshdesk : https://zorabots.freshdesk.com.

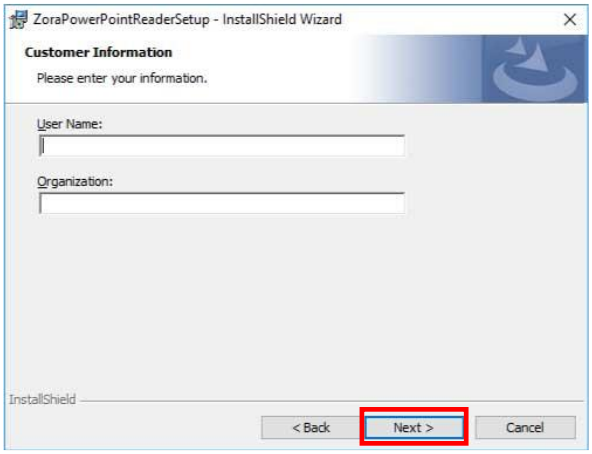
Chapitre 01 Installer le plugin

Ce chapitre montre comment installer le plugin sur les ordinateurs sous Windows.
AVERTISSEMENT : N'installer que le fichier vstor_redist.exe si vous êtes sous le pack Office 2010. Pour les versions plus récentes (365 ou 2016), n'installez pas celui-ci.

Étape 1 – Ouvrir le fichier situé sur la clé USB Sélectionner l'installateur correspondant au type de Powerpoint qui a été installé (32- or 64-bit)	 Sélectionnez le fichier *_setup64.exe pour installer la version 64-bit, et le fichier *_setup32.exe pour installer la version 32-bit.
Étape 2 – Suivre les étapes de l'installateur En cliquant sur « Next », vous lancez l'installation	
Étape 3 – Sélectionnez « I accept the terms in the license agreement » et cliquez sur « Next » pour continuer	

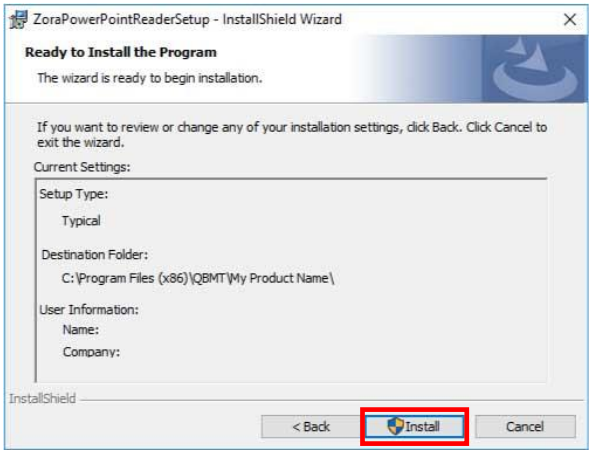
Étape 4 – Remplir les champs 'nom d'utilisateur' et 'nom de l'organisation' (les champs vierges peuvent aussi être utilisés)

Cliquez sur « Next » pour continuer.

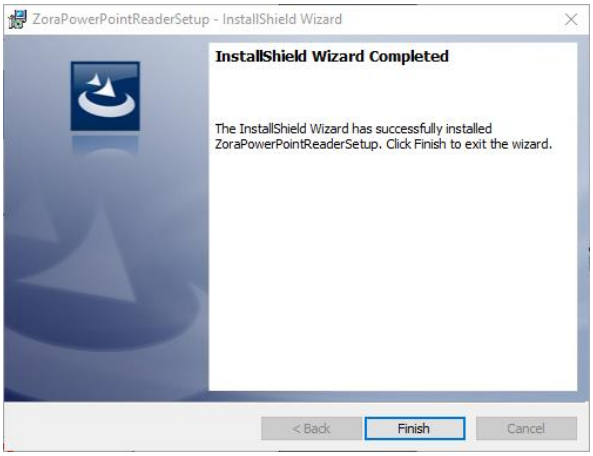


Étape 5 – Installer le plugin (pour les comptes administrateurs Windows)

Cliquer sur le bouton « Install » et entre le mot de passe d'un compte administrateur si nécessaire.



Étape 6 – Fermer l'installateur en cliquant sur « Finish » ou sur l'icône « X » dans le coin en haut à droite.

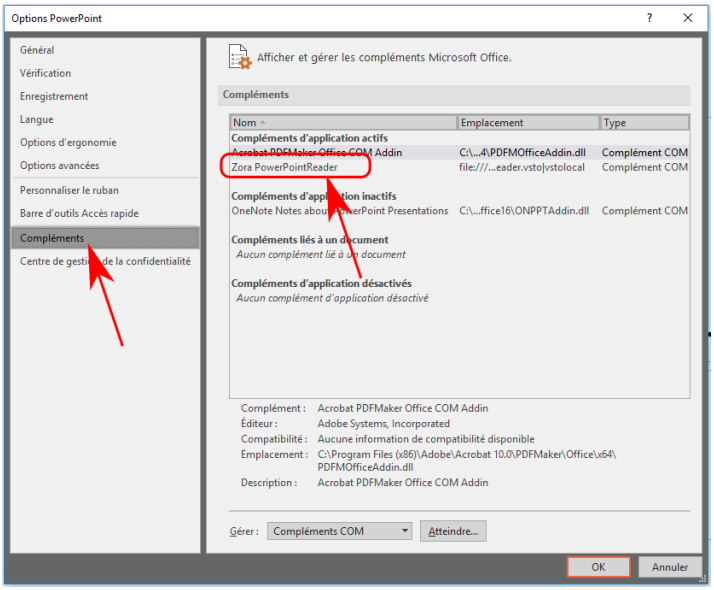


NB : Pour l'heure, l'installateur ne fonctionne que sur :

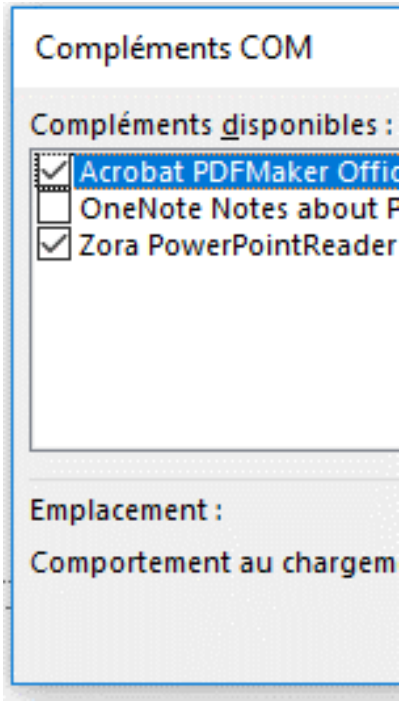
- Windows 7 pour Powerpoint 2010 and 2013
- Windows 10 pour Powerpoint 2010 and 2013

Pour vérifier si l'installation s'est correctement déroulée, fermez tous les produits Office (Word/Excel/Powerpoint/Access/…) et ouvrez Powerpoint.

Sélectionnez « Fichier » -> « Options », et une fenêtre apparaît avec les réglages possibles. En sélectionnant l'onglet « Compléments », tous les compléments disponibles s'affichent. Dans la catégorie « Compléments COM », ZoraPowerPointReader devrait s'afficher comme dans l'image ci-dessous :



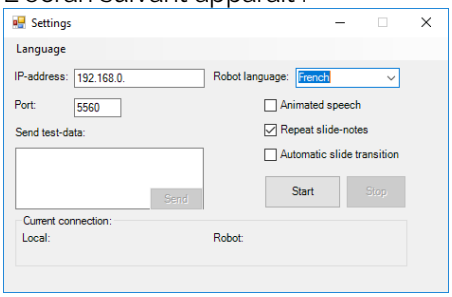
Si ce complément n'est pas **actif**, en sélectionnant l'option « Compléments COM » dans le champ de gestion et en cliquant sur « Atteindre », une autre fenêtre apparaît pour vous montrer tous les Compléments COM pour Powerpoint.

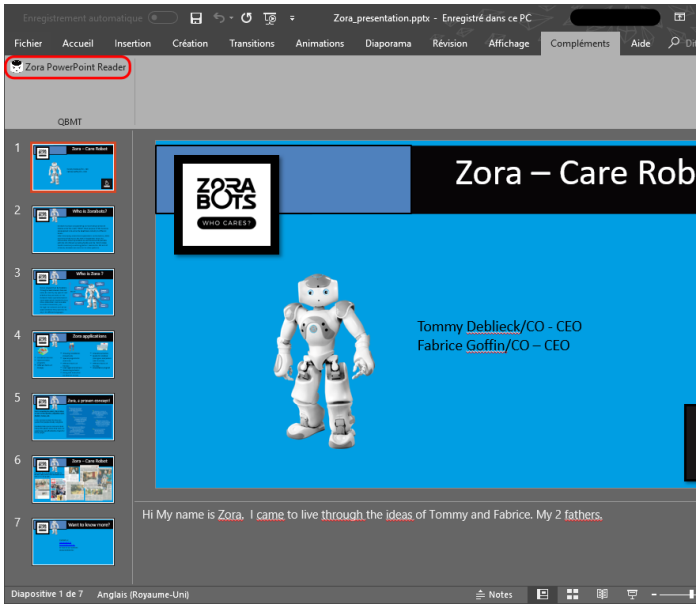


Après avoir vérifié que l'installation est bien en ordre, suivez les étapes suivantes pour vous connecter au robot :

Étape 1 – Ouvrir l'onglet « Compléments » dans Powerpoint

Étape 2 – Cliquer sur Zora Powerpoint Reader (en haut à gauche de l'onglet)
L'écran suivant apparaît :





Étape 3 – Renseigner les réglages suivants :

Remplir l'adresse IP du robot : (le port doit être 5560), la langue du système [1] et les autres réglages [2] puis cliquer sur le bouton « Start » pour établir une connexion.

En saisissant un test dans le champ, « Send test-data » (envoyer des données au robot), le bouton « Send » (envoyer) sera activé. Faites ceci pour vérifier la sortie (volume, vitesse d'élocution et tonalité de la voix) après avoir lancé le complément.

[1] : Une seule langue est disponible pour l'intégralité de la présentation, donc essayez de coller à la langue de la présentation et dans la langue sélectionnée pour le robot.

[2] : Options possibles pour les réglages :

Animated speech (Parole animée)

Si cette option est cochée, le robot effectuera des mouvements pendant qu'il lit les notes.

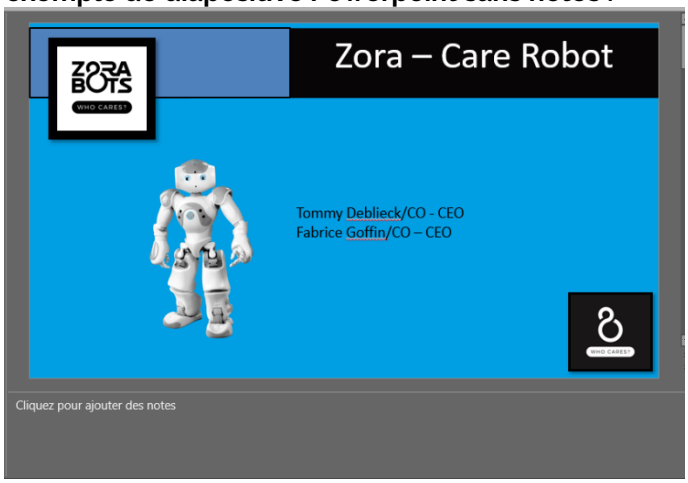
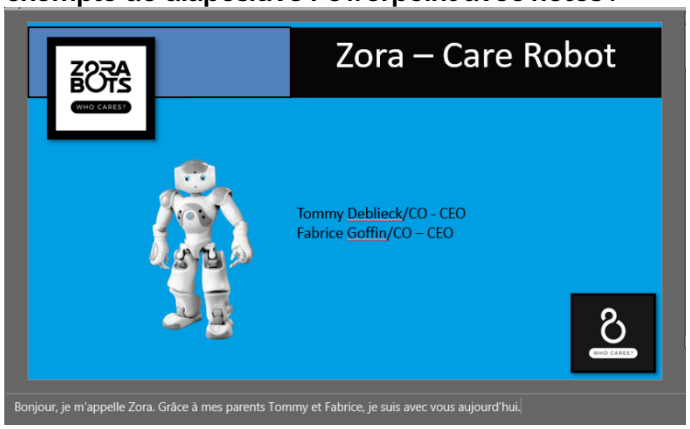
Repeat slide-notes (Répéter les notes des diapositives)

Si cette option est cochée, le robot lira les notes de la présentation.

Automatic slide transition (Transition automatique des diapositives)

Si cette option est cochée, les changements de diapositives Powerpoint s'effectueront automatiquement une fois le texte lu. Cela rallongera un peu la durée de la présentation.

Pour utiliser ce complément, suivre les étapes suivantes :

Étape 1 – Créer la présentation Powerpoint	Créez la présentation avec les notes que le robot devra lire. Un exemple est fourni sur le robot dans le tableau de commandes, dans la section des fichiers (sous le champ caméra).
Un exemple de diapositive Powerpoint sans notes : 	
Un exemple de diapositive Powerpoint avec notes : 	
Étape 2 – Lancer l'application « Powerpoint » dans la catégorie « Productivité » du robot	Zora dira quelle application s'exécute et se placera en position accroupie.
Étape 3 – Lancer le complément sur Powerpoint (Voir étapes ci-avant)	
Étape 4 – Travailler de concert avec le robot pour une présentation parfaite.	Souvenez-vous d'arrêter le complément et l'application – dans cet ordre – pour placer le robot en position de repos.

- Toujours faire une répétition à blanc de la présentation pour voir si le timing est correct.

- Si vous ne souhaitez pas que le robot lise dès la première diapositive (dans l'idée de faire vous-même votre propre introduction), il peut être pratique de prévoir deux premières diapositives, mais en ne plaçant pas de notes dans la première des deux. De cette manière, votre première diapositive sera juste affichée sans discours de robot. La deuxième première diapositive sera elle animée par le robot.

- Veuillez noter que si l'option '**Transition automatique des diapositives** ' est sélectionnée, ZORA passera automatiquement à la diapositive suivante une fois le texte lu. Ce qui signifie que dans le cas où une diapositive ne comprend pas de notes, celle-ci sera immédiatement passée. Il est aussi important de se souvenir que tout le texte sera lu, ce qui signifie qu'en cas de longues notes, cela peut prendre un certain temps.

- Si l'option '**Transition automatique des diapositives** ' n'est pas sélectionnée, vous pouvez naviguez vous-mêmes entre les diapositives. Ce faisant, le texte en cours de lecture sera interrompu et le texte de la diapositive juste ouverte débutera. Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité pour interrompre manuellement le texte d'une diapositive.

Article IX. Plugin diapositives Google

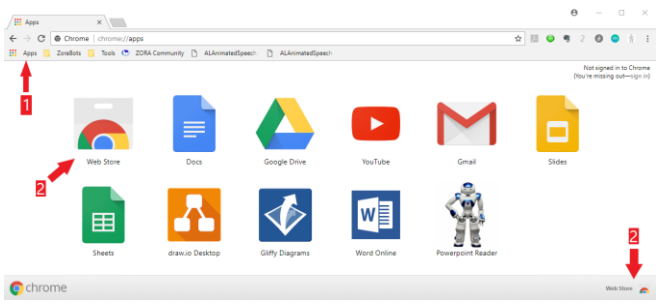
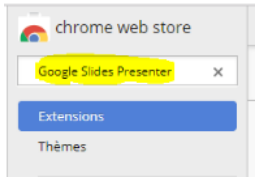
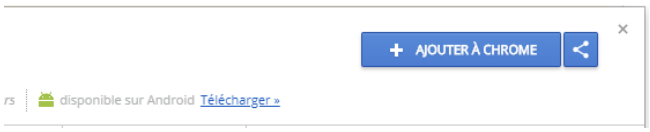
Le plugin de diapositives Google a été conçu pour permettre à Zora de lire les notes de présentations Google à voix haute. Cela n écessite l'installation de deux extensions dans Google Chrome, à savoir '**Google Slides Presenter**' (à la fois une app et une extension)

Chapitre 01 Installer les extensions pour 'Google Slides Presenter'.

(a) App

Cette app communique avec le robot mais ne propose aucune fonctionnalité dans Google Chrome.

NB : Cette extension est uniquement disponible sous Google Chrome.

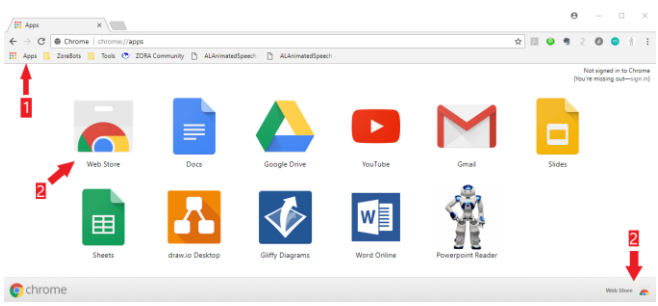
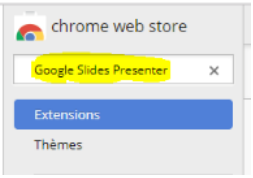
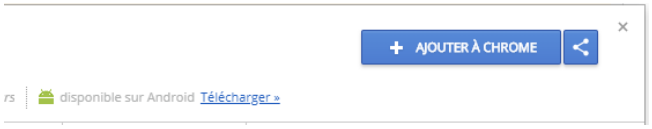
Étape 1 – Ouvrir « Google Play ». **Ouvrez « Google Play »** de Google Chrome en utilisant le lien suivant https://chrome.google.com/webstore/category/extensions ou **Ouvrez « Google Play »** en sélectionnant 'Apps' dans la barre de menu et en sélectionnant l'option « **Google Play** ».	
Étape 2 – Trouver l'App dans le store. Une fois le Web Store ouvert, entrer la recherche « Google Slides Presenter » dans le champ en haut à droite pour trouver l'application.	
Étape 3 –Ajouter l'app à Chrome Cliquer sur le bouton « Ajouter à Chrome » à côté du plugin pour ajouter l'App à Chrome.	

Une fois cette App installée, l'extension de plugin peut à son tour être installée.

(b) Extension

Cette extension permettra aux notes des diapositives de présentation Google d'être lues par le robot.

NB : Cette extension n'est compatible qu'avec Google Chrome.

Étape 1 – Ouvrir « Google Play ». **Ouvrez « Google Play »** de Google Chrome en utilisant le lien suivant https://chrome.google.com/webstore/category/extensions ou **Ouvrez « Google Play »** en sélectionnant 'Apps' dans la barre de menu et en sélectionnant l'option « **Google Play** ».	
Étape 2 – Trouver l'App dans le store. Une fois le Web Store ouvert, entrer la recherche 'Google Slides Presenter' dans le champ en haut à gauche pour trouver l'application.	
Étape 3 – Ajouter l'app à Chrome Cliquer sur le bouton « Ajouter à Chrome » à côté du plugin pour ajouter l'App à Chrome.	

(c) Vérifier l' installation

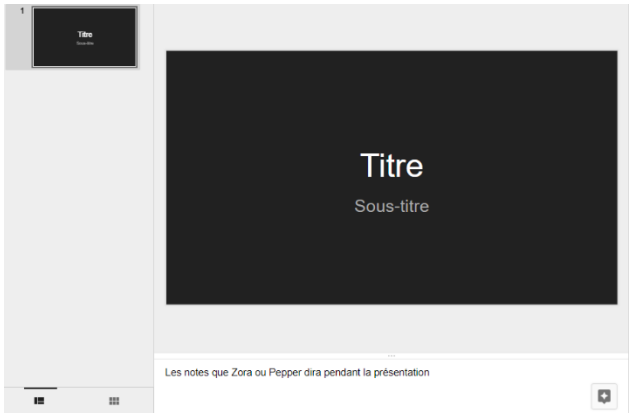
Si l'extension est bien installée, l'icône suivante apparaîtra dans la barre d'adresse de Google Chrome:	
En ouvrant une présentation avec « Google Slides » dans Chrome, cette icône ne sera plus grisée, et l'option apparaîtra en cliquant dessus.	

NB : EN cliquant sur l'icône grisée, seules les informations de l'extension seront visibles, et non les options possibles.

Chapitre 02 Utiliser l'extension

Une fois que l'app et l'extension ont été installées, les notes d'une présentation Google seront lues par le robot.

Étape 1 – Créer une présentation
Ouvrir « Google Slides » et créer une présentation.
Pour plus d'informations sur comment utiliser cet outil, suivre le lien suivant : https://gsuite.google.com/learning-center/products/slides/get-started/#!/

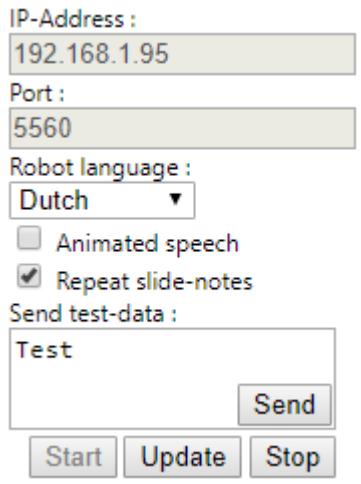
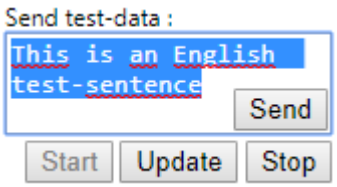
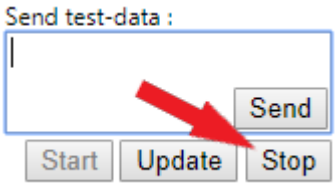


Étape 2 – Ouvrir l'extension
En cliquant sur l'icône (activée), les options suivantes s'affichent :

IP-Address : 192.168.1.95	Adresse IP de Zora
Port : 5560	Port à utiliser : 5560
Robot language : Dutch	Langue des notes
Animated speech	Si coché, Zora bougera les bras
Repeat slide-notes	Si coché, Zora ne dira les notes qu'une seule fois. Les notes ne seront pas répétées si vous retournez sur une diapositive déjà présentée.
Send test-data : Test Send Start Update Stop	Un champ d'entrée contenant un teste de données qui peut être envoyé au robot.

Étape 3 – Lancer l'application
Connectez-vous au robot et lancez l'application Powerpoint. Une fois que le robot a dit : « Powerpoint prêt », une connexion peut être établie depuis Chrome vers le robot.

or

Étape 4– Lancer la connexion Une fois les régales pour l'adresse IP et les ports à utiliser bien établis, une connexion sera établie lorsque vous cliquerez sur le bouton 'Start'. Une fois la connexion établie, l'adresse IP et les numéros de port ne pourront plus être changés, sauf en rompant la connexion (voir **étape 7**) et en vous reconnectant au robot. Les autres réglages peuvent être changés sans perdre la connexion au robot : cliquez sur le bouton « Update ».	
Étape 5– Tester la connexion Cette étape est facultative mais conseillée. Une fois la connexion établie, saisissez une phrase dans le champ d'entrée et appuyez sur le bouton « Send ».	
Étape 6 – Lire la présentation en entier Une fois le test réalisé, la présentation peut être lue. Si l'option « Repeat slide-notes » a été sélectionnée, le robot lira l'intégralités des notes. Pour plus de fonctionnalités sur les notes, voir le Chapitre Réglages complémentaires.	**Attention**: Les notes seront lues dès l'ouverture de la diapositive. Gardez cela à l'esprit lors de la création de la présentation.
Étape 7 – Se déconnecter du robot Une fois le diaporama (ou sa phase de test) terminé, la connexion de Chrome peut être stoppée en sélectionnant le bouton 'Stop'. **Attention:** Si la connexion est perdue, le robot se placera en position assise.	
Étape 8 – Arrêter l'application Powerpoint Une fois la connexion de Chrome interrompue, l'application Powerpoint peut aussi être arrêtée. Pour ce faire, appuyez sur le bouton rouge en haut du Zora-Control.	

Chapitre 03 Réglages complémentaires

(a) Tags de note

En utilisant des tags spécifiques dans les notes, il est possible de (légèrement) modifier la sortie des diapositives. Ce 'tag' doit être visible au début des notes.

Tag	Fonction	Exemple
{norepeat}	La note ne sera pas lue.	{norepeat} pour une note interne
{animode}	La note sera accompagnée d'animations.	{animode}Le robot fera des gestes pendant qu'il lit le texte.

(b) Posture de repos automatique

Si le robot ne dit plus rien pendant 10 secondes, il se mettra de lui-même en position de repos pour éviter à ses moteurs de surchauffer.

(c) Timing

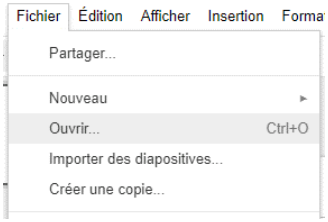
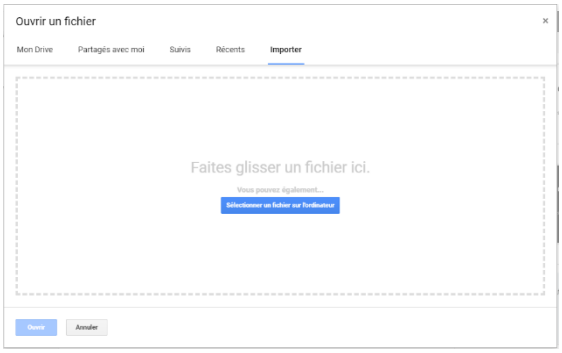
Comme dit plus haut, le texte est prononcé dès qu'il est lu. Il peut toutefois être utile de dupliquer des diapositives afin d'entendre le robot quand il doit être entendu.

Si la langue de système est différente de celle utilisée pour l'extension, la première note peut prendre un peu plus de temps pour être lue. Ceci est dû au chargement du pack de langue. Une fois le pack chargé, le reste des notes sera lu de manière fluide.

Chapitre 04 Importer une présentation Powerpoint dans Google Slides

Pour importer une présentation Powerpoint dans Google Slides, vous pouvez utiliser l'une des options suivantes :

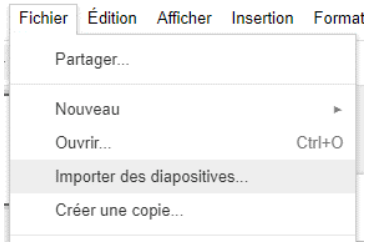
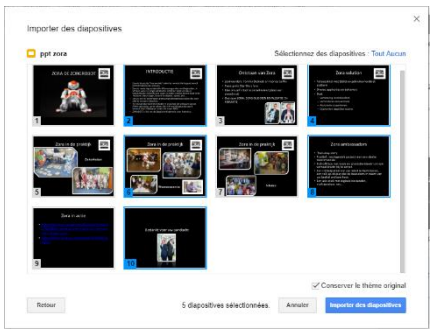
(a) Ouvrir la présentation

Sélectionner l'option « Ouvrir » dans le menu « Fichier » de Google Slides. La présentation peut être sélectionnée, soit depuis Google Drive, soit être chargée depuis l'ordinateur. ***NB*** : Lorsque vous ouvrez un fichier depuis le disque, une copie est automatiquement chargée et ragée dans Google Drive.	
Sélectionnez l'option « Importer ». Une fenêtre d'exploration s'affiche si le bouton « Sélectionner un fichier sur l'ordinateur » est sélecté et vous permet de sélectionner la présentation Powerpoint en question. Une fois le fichier sélectionnée et chargé, un nouveau volet va s'ouvrir contenant la présentation.	

(b) Importer des diapositives

Il est aussi possible d'importer des diapositives d'une autre présentation dans celle en cours.

Il est donc aussi possible de commencer une nouvelle présentation et d'importer un présentation Powerpoint dans celle-ci.

Sélectionnez l'option « Importer des diapositives » dans le menu « Fichier » de Google Slides. Une fenêtre s'ouvre pour vous permettre de choisir le fichier depuis le Google Drive ou l'ordinateur connecté. Une fois que le fichier choisi a été chargé, il est possible de sélectionner les diapositives à importer dans le projet en cours.	
Dans l'exemple ci-contre, seules diapositives aux nombres pairs ont été importées. Il est possible de cliquer sur l'option « tout » dans le coin en haut à droite pour sélectionner toutes les diapositives de la présentation. Une fois les diapositives sélectionnées, le bouton « Importer des diapositives » dans le coin en bas à droite peut être cliqué pour utiliser les diapositives en question dans le projet en cours.	

Note : Certaines mises en page ou types de transitions peuvent se changer ou se perdre dans l'opération d'import. Vérifiez la présentation et corrigez-la si besoin.

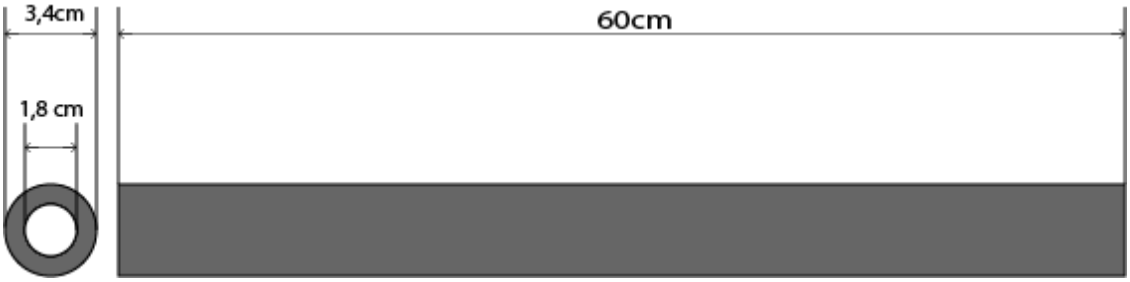
Chapitre 04 Problèmes connus

- En arrêtant l'application – avant de fermer la connexion – et si la langue de système est différente de celle installée pour le plugin d'extension, la phrase d'arrêt sera prononcée dans la langue du plugin et non celle du système.
  Pour éviter toute prononciation étrange, faites correspondre les langues.
- Lors de changements de diapositives trop rapides, les notes peuvent être raccourcies.
- Le robot ne commencera à parler qu'une fois debout. Prenez en compte le temps qu'il lui faut pour se lever au moment de la présentation.
- Lorsque vous êtes connecté à l'application Powerpoint, il est possible que le robot lance ses moteurs puis revienne en position de repos.

Article X. Bâton

Pour pratiquer les exercices avec le bâton, un bâton en mousse doit être acheté.

Les dimensions du bâton sont :



Assurez-vous que le matériau choisi soit bien souple et convienne quand Zora ferme les poings.

Article XI. Lire l' agenda

Sur la clé USB, un programme qui génère des identifiants pour la lecture d'un agenda est présent. Pour plus d'informations au sujet de ce programme (et le jeu de données), voir **Annexe 2 – Chapitre X.1 Lire un agenda.**

ANNEXE 5 – CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Cette annexe contient le manuel d'utilisateur pour de nombreux accessoires liés au robot.

Sommaire

I. MSDS Battery 249

II. Consignes de sécurité 260

A. Précautions générales 260

B. Sécurité personnelle et opérations 261

C. Environnement d'usage 262

D. LIQUIDES DEVERSES 262

PROCEDURES 263

I. MSDS Battery

BMZ BATTERIEN-MONTAGE-ZENTRUM GMBH
Am Sportplatz 28-30 · D-63791 Karlstein am Main
Tel: +49 (0)6188 9956-0 · Fax: +49 (0)6188-9956-900
E-Mail: mail@bmz-gmbh.de · Internet: www.bmz-gmbh.de

BMZ THE INNOVATION GROUP

PRODUKTSICHERHEITSDATENBLATT
PRODUCT SAFETY DATA SHEET

Lithium-Ionen-Nickel-Cobalt-Aluminiumoxid-Batterie
Lithium ion nickel cobalt aluminium oxide battery

6S1P US18650NC1 Reihe

BMZ Artikel-Nr. / *Item No.* **9670-8**

Gemäß Verordnung (EG) Nr. 1907/2006 (REACH) muss ein Sicherheitsdatenblatt lediglich für Stoffe und Zubereitungen zur Verfügung gestellt werden. Batterien sind von den Anforderungen dieser Verordnung nicht betroffen.

According Regulation (EC) No 1907/2006 (REACH) a safety data sheet must be provided for substances and preparations only. Batteries are not affected by the requirements of this Regulation.

1. Bezeichnung des Produkts und Angabe des Herstellers
Identification of the substance and of the manufacturer

Identifizierung: *Identification:*	Produktkategorie *Product category*	Lithium-Ionen-Batterie *Lithium ion battery*
	Bezeichnung *Model name*	6S1P US18650NC1 Reihe
	Nennspannung *Nominal voltage*	21.6 V
	Nennkapazität *Nominal capacity*	2.9 Ah
	Nennenergie *Nominal energy*	62,64 Wh
	Chemisches System *Chemical system*	Lithium-NCA / Graphit *Lithium NCA / Graphite*
	Wiederaufladbar *Rechargeable*	☒ Ja *Yes* ☐ Nein *No*
Hersteller: *Manufacturer:*	Name und Adresse *Name and address*	Batterien-Montage-Zentrum GmbH Am Sportplatz 28-30 D-63791 Karlstein am Main
	Telefon / *Phone*	+49 (0) 6188 / 9956-0
	Telefax / *Telefax*	+49 (0) 6188 / 9956-900
	E-mail / *E-mail*	mail@bmz-gmbh.de

Karlstein, 28.03.2014

i.A. Dr. Jochen Mähliß (Dipl.-Chem.)
Richtlinienbeauftragter / *Compliance Officer*

BMZ BATTERIEN-MONTAGE-ZENTRUM GMBH
Am Sportplatz 28-30 · D-63791 Karlstein am Main
Tel: +49 (0)6188 9956-0 · Fax: +49 (0)6188-9956-900
E-Mail: mail@bmz-gmbh.de · Internet: www.bmz-gmbh.de

2. Mögliche Gefahren

Hazards identification

Gefahren:
Hazards:

Lithium-Ionen-Batterien können bei unsachgemäßer Handhabung Feuer entwickeln, explodieren oder chemische Verätzungen verursachen. Batterien keinesfalls kurzschließen, durchstoßen, in Feuer werfen, quetschen, in Wasser tauchen, erzwungen entladen oder Temperaturen aussetzen, die außerhalb der angegebenen Betriebsspanne des Produktes liegt. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig.

Unter normalen Bedingungen treten keine gefährlichen Stoffe aus und es kann zu keiner Berührung mit toxischen Stoffen kommen. Ein Expositionsrisiko besteht nur im Falle unsachgemäßer Handhabung (mechanisch, thermisch, elektrisch), die zur Aktivierung der Sicherheitsventile und/oder zum Aufbrechen des Gehäuses führt. Auslaufen der Elektrolytflüssigkeit, Reaktion der Elektrodenmaterialien mit Feuchtigkeit/Wasser oder Batterieentlüftung/Feuer/Explosion können, abhängig von den Begleitumständen, die Folge sein.

Durch Berührung stromführender Bauteile kann es zu einem elektrischen Schlag kommen, der thermische oder muskellähmende Auswirkungen haben kann. Letztere können zu Herzkammerflimmern, Herzstillstand oder Atemlähmung mit tödlichem Ausgang führen.

Lithium-ion batteries may present a risk of fire or explosion or chemical burn when mistreated. Do not short circuit, puncture, incinerate, crush, immerse, force discharge or expose to temperatures above the declared operating temperature range of the product. Read instructions carefully.

Under normal conditions of use, the chemicals and metals are contained in a sealed can and are not exposed to the outside. Risk of exposure only in case of abuse (mechanical, thermal, electrical) which leads to the activation of safety valves and/or the rupture of the battery housing. Electrolyte leakage, electrode materials reaction with moisture/water or battery vent/fire/explosion may follow, depending on the circumstances.

Touching live parts may cause electrical shock which may result in thermal heating or muscle paralyzing effects. The latter may cause ventricular fibrillation, sudden cardiac arrest or respiratory paralysis with fatal ending.

Toxizität:
Toxicity:

Brennt eine Batterie, so können Reizungen infolge von entstehendem Rauch oder entstehenden Dämpfen an Augen, Haut und Atemwegen auftreten.

If a battery burns, the vapors can irritate eyes, skin and the respiratory tract.

BMZ BATTERIEN-MONTAGE-ZENTRUM GMBH
Am Sportplatz 28-30 · D-63791 Karlstein am Main
Tel: +49 (0)6188 9956-0 · Fax: +49 (0)6188-9956-900
E-Mail: mail@bmz-gmbh.de · Internet: www.bmz-gmbh.de

3. Reaktionsgleichung, Zusammensetzung und Angaben zu den Bestandteilen
Reaction equation, composition and information on ingredients

Oxidation: $Li_xC_6 \rightarrow Li_{1-x}C_6 + x\ Li^+ + x\ e^-$
Oxidation:

Reduktion: $Li_{1-x}Ni_aCo_bAl_cO_2 + x\ Li^+ + x\ e^- \rightarrow LiNi_aCo_bAl_cO_2$
Reduction:

Die folgenden Komponenten sind in der verschlossenen Zelle enthalten.
The following components are found inside the sealed Li-ion battery can.

Komponente / *Component*	**Chemische Bezeichnung / *Chemical name***	**CAS-Nummer / *CAS number***
Kathode / *Cathode*	Lithium-Nickel-Cobalt-Aluminiumoxid / *Lithium nickel cobalt aluminium oxide*	207803-51-8
Anode / *Anode*	Graphit / *Graphite*	7782-42-5
Elektrolyt / *Electrolyte*	Ethylacetat / *Ethyl acetate*	141-78-6
	Ethylencarbonat / *Ethylene carbonate*	96-49-1
	Dimethylcarbonat / *Dimethyl carbonate*	616-36-6
	Lithiumhexafluorophosphat / *Lithium hexafluorophosphate*	21324-40-3
Binder / *binder*	Polyvinylidendifluorid / *Polyvinylidene difluoride*	24937-79-9

4. Erste-Hilfe-Maßnahmen
First aid measures

Die unter Punkt 3 angegebenen Chemikalien befinden sich in einem abgedichteten Gehäuse, sodass sie bei normalem Gebrauch nicht austreten können.
Die Gefahr des Austretens besteht nur durch mechanischen, thermischen oder elektrischen Missbrauch.
The chemicals are contained in sealed cans. Upon normal conditions of use, risk of exposure occurs only if the battery is mechanically, thermally or electrically abused.

Sollten Chemikalien austreten, ist Folgendes zu beachten:
If chemicals leak attend these advices:

Einatmen: Austretende Gase können zu Atemwegsbeschwerden führen.
Inhalation: Sofort lüften oder an die frische Luft gehen, in schlimmeren Fällen sofort einen Arzt rufen.
Contents of an opened battery can cause respiratory irritation. Provide fresh air and call a doctor.

BMZ BATTERIEN-MONTAGE-ZENTRUM GMBH
Am Sportplatz 28-30 · D-63791 Karlstein am Main
Tel: +49 (0)6188 9956-0 · Fax: +49 (0)6188-9956-900
E-Mail: mail@bmz-gmbh.de · Internet: www.bmz-gmbh.de

Hautkontakt: Es können Hautirritationen auftreten.
Skin contact: Haut mit Seife und Wasser gründlich waschen.
Contents of an opened battery can cause skin irritation.
Wash skin with soap and water.

Augenkontakt: Es kann zu Reizungen an den Augen kommen.
Eye contact: Sofort die Augen 15 Minuten lang gründlich mit Wasser spülen, dann einen Arzt aufsuchen.
Contents of an opened battery can cause eye irritation.
Immediately flush eyes thoroughly with water for 15 minutes and seek medical attention.

Sollte es zu einem Stromschlag gekommen sein, ist Folgendes wichtig:

- den Verletzten nicht berühren, bevor Spannungsfreiheit der Anlage sichergestellt ist;
- freiliegende, stromführende Kabel mit Hilfe nichtleitender Gegenstände vom Verletzten wegziehen;
- bei bewusstlosen Patienten ist die Sicherstellung von Atmung und Herz-Kreislauffunktion vorrangig. Gegebenenfalls ist die sofortige Herz-Lungen-Wiederbelebung einzuleiten;
- bei ansprechbaren Patienten sind Brandverletzungen zu kühlen und mit einer keimarmen, nicht flusenden Wundauflage abzudecken

If it should have come to an electric shock, your acting should be based on the following:

- *do not touch the injured person until you have ensured the absence of voltage;*
- *take away exposed live cables from the injured person by using non-conductive items;*
- *primary objective in the treatment of unconscious patients is the maintenance of their breathing and cardiovascular system. If necessary you have to give cardiopulmonary resuscitation.*
- *cool burn injuries and cover them with an aseptic and non-fluffy wound dressing.*

5. Maßnahmen zur Brandbekämpfung
Fire fighting measures

Im Brandfall: Verwenden Sie nur Feuerlöscher der Brandklasse D (Trockenpulver).
In case of fire: *Use dry chemical extinguishers.*

Achtung: Bevor Sie beginnen das Feuer zu löschen, stellen Sie sich bitte auf die Seite des Feuers, aus die der Wind kommt. So atmen Sie keine giftigen Dämpfe ein.
Caution:
Before starting to extinguish the fire, be sure, that you are at windward of fire. So you cannot inhale toxic vapors.

BMZ BATTERIEN-MONTAGE-ZENTRUM GMBH
Am Sportplatz 28-30 · D-63791 Karlstein am Main
Tel: +49 (0)6188 9956-0 · Fax: +49 (0)6188-9956-900
E-Mail: mail@bmz-gmbh.de · Internet: www.bmz-gmbh.de

6. Maßnahmen bei unbeabsichtigter Freisetzung
Accidental release measures

Ausgelaufene Elektrolytflüssigkeit sollte mit einem saugfähigen Stück Stoff aufgewischt werden.
Wipe up leaked electrolyte fluid with an absorbent cloth.

Im Falle einer größeren Freisetzung sollte Schutzkleidung getragen werden:
If there is a lot of leaked electrolyte, you should wear:

- schützende Kleidung
  protective clothing
- Gasmaske gegen organische Gase
  gas mask for organic gases
- Schutzbrille
  safety goggles
- Schutzhandschuhe
  gauntlets

7. Handhabung und Lagerung
Handling and storage

Handhabung: Die Batterie nicht öffnen, zerquetschen oder zerlegen oder aus großer Höhe fallen lassen oder etwas anlöten.
Handling: *Do not open the battery. Do not crush, disassemble, drop or solder.*

Laden: Die Ladetemperatur muss zwischen 0 °C und +45 °C betragen.
Die Batterie darf nur mit dem dazugehörigen Ladegerät geladen werden.
Charging: *Charge within limits of +32 °F to +113 °F temperature*
Charge only with specified charger designed for this battery.

Entladen: Das Entladen der Batterie darf nur zwischen -20 °C und +60 °C erfolgen.
Discharging: *Discharge within limits of -4 °F to +140 °F temperature.*

Achtung: Falsche Handhabung kann zu einer Explosion führen oder einen Brand entfachen!
Caution: *Wrong handling can cause fire or explosion.*

BMZ BATTERIEN-MONTAGE-ZENTRUM GMBH
Am Sportplatz 28-30 · D-63791 Karlstein am Main
Tel: +49 (0)6188 9956-0 · Fax: +49 (0)6188-9956-900
E-Mail: mail@bmz-gmbh.de · Internet: www.bmz-gmbh.de

Lagerung:
Storage:

Temperatur: -20 °C bis +45 °C
Luftfeuchtigkeit: 0 % bis 80 %
Das Lager muss gut durchlüftet sein.
Ein Kurzschluss kann einen Brand verursachen.
Die Batterien dürfen nicht mit anderen metallischen Gegenständen gelagert werden.

Temperature: -4 °F to +113 °F
Humidity range: 0 % to 80 %
Well ventilated area.
Short circuit can ransom burn.
Do not store with metal objects.

8. Überwachen der gelagerten Waren und Schutzausrüstung
Exposure controls and personal protection

Die Hinweise unter Punkt 7 müssen eingehalten werden. Es muss somit regelmäßig geprüft werden, ob die Lagertemperatur innerhalb der vorgegebenen Grenzen liegt. Ebenso muss eine angemessene Durchlüftung gewährleistet sein, um Staunässe zu vermeiden.
Für den normalen Umgang mit den Batterien ist keine Schutzausrüstung erforderlich.

Advices under Point 7 must be observed. You have to check continuously that storage temperature is within the specified limits. Additionally, you have to ensure that there is a suitable ventilation in order to avoid water logging.
For normal use you don't need any protective equipment.

9. Physikalische und chemische Eigenschaften
Physical and chemical properties

Aussehen:
Appearance:
12 Zellen in schwarzem Kunststoffgehäuse.
12 cells in black plastic housing.

Gewicht:
Weight:
349 g

Chemische Eigenschaften:
Chemical properties:
siehe Punkt 3
see Point 3

BMZ BATTERIEN-MONTAGE-ZENTRUM GMBH
Am Sportplatz 28-30 · D-63791 Karlstein am Main
Tel: +49 (0)6188 9956-0 · Fax: +49 (0)6188-9956-900
E-Mail: mail@bmz-gmbh.de · Internet: www.bmz-gmbh.de

BMZ THE INNOVATION GROUP

10. Stabilität und Reaktivität
Stability and reactivity

Durch lange Lagerung wird die Kapazität der Batterie reduziert und die voraussichtliche Funktionsdauer wird verkürzt.
Das Gehäuse kann durch auslaufenden Elektrolyt von innen beschädigt werden.
During a long storage the capacity will be reduced and the lifespan of the battery will be shorter.
The plastic housing can be damaged by leaking electrolyte.

11. Toxikologische Angaben
Toxicological information

Im normalen Umgang treten keine gefährlichen Stoffe aus der Batterie aus und es kann somit zu keiner Berührung mit toxischen Stoffen kommen.
Upon normal use there will be no leaking and, hence, there will be no contact with toxically ingredients of the battery.

12. Umweltspezifische Angaben
Ecological information

Bei normalem Umgang tritt keine Umweltschädigung durch die Batterie auf.
Sie muss jedoch nach dem Gebrauch gesondert entsorgt werden, da sie gefährliche Chemikalien enthält. Siehe Punkt 13.
Upon normal use there won't be any environmental pollution.
If the battery is unusable, you must recycle it. See Point 13.

13. Hinweise zur Entsorgung
Disposal considerations

Eine Batterie ist Sondermüll.
Die Entsorgung der Batterie darf nur über ein zugelassenes Rücknahmesystem erfolgen.
Die Batterie darf auf keinen Fall über den Restmüll entsorgt werden.
The battery is hazardous waste.
It is not allowed to dispose it with common waste.
If the battery is unusable, dispose it according to the applicable recycling regulations.

BMZ BATTERIEN-MONTAGE-ZENTRUM GMBH
Am Sportplatz 28-30 · D-63791 Karlstein am Main
Tel: +49 (0)6188 9956-0 · Fax: +49 (0)6188-9956-900
E-Mail: mail@bmz-gmbh.de · Internet: www.bmz-gmbh.de

BMZ THE INNOVATION GROUP

14. Angaben zum Transport
Transportation information

ADR/RID/IMDG-Code: Die Batterie entspricht den Voraussetzungen zur Erfüllung aller Bedingungen der Sondervorschrift 188.
The battery conforms with the conditions to meet all requirements of Special Provision 188.

Sondervorschrift 188:

Die zur Beförderung aufgegebenen Zellen und Batterien unterliegen nicht den übrigen Vorschriften des ADR, wenn folgende Vorschriften erfüllt sind:

a) Eine Zelle mit Lithium-Metall oder Lithiumlegierung enthält höchstens 1 g Lithium und eine Zelle mit Lithium-Ionen hat eine Nennenergie in Wattstunden von höchstens 20 Wh.

b) Eine Batterie mit Lithium-Metall oder Lithiumlegierung enthält höchstens eine Gesamtmenge von 2 g Lithium und eine Batterie mit Lithium-Ionen hat eine Nennenergie in Wattstunden von höchstens 100 Wh. Batterien mit Lithium-Ionen, die unter diese Vorschrift fallen, müssen auf dem Außengehäuse mit der Nennenergie in Wattstunden gekennzeichnet sein, ausgenommen vor dem 1. Januar 2009 hergestellte Batterien.

c) Jede Zelle oder Batterie entspricht den Vorschriften der Absätze 2.2.9.1.7 a) und e).

d) Die Zellen und Batterien müssen, sofern sie nicht in Ausrüstungen eingebaut sind, in Innenverpackungen verpackt sein, welche die Zelle oder Batterie vollständig einschließen. Die Zellen und Batterien müssen so geschützt sein, dass Kurzschlüsse verhindert werden. Dies schließt den Schutz vor Kontakt mit leitfähigen Werkstoffen innerhalb derselben Verpackung ein, der zu einem Kurzschluss führen kann. Die Innenverpackungen müssen in starken Außenverpackungen verpackt sein, die den Vorschriften der Unterabschnitte 4.1.1.1, 4.1.1.2 und 4.1.1.5 entsprechen.

e) Zellen und Batterien, die in Ausrüstungen eingebaut sind, müssen gegen Beschädigung und Kurzschluss geschützt sein; die Ausrüstungen müssen mit wirksamen Mitteln zur Verhinderung einer unbeabsichtigten Auslösung ausgestattet sein. Diese Vorschrift gilt nicht für Einrichtungen, die während der Beförderung absichtlich aktiv sind (Sender für die Identifizierung mit Hilfe elektromagnetischer Wellen (RFID), Uhren, Sensoren usw.) und die nicht in der Lage sind, eine gefährliche Hitzeentwicklung zu erzeugen. Wenn Batterien in Ausrüstungen eingebaut sind, müssen die Ausrüstungen in starken Außenverpackungen verpackt sein, die aus einem geeigneten Werkstoff gefertigt sind, der in Bezug auf den Fassungsraum der Verpackung und die beabsichtigte Verwendung der Verpackung aus-reichend stark und dimensioniert ist, es sei denn, die Batterie ist durch die Ausrüstung, in der sie enthalten ist, selbst entsprechend geschützt.

f) Jedes Versandstück mit Ausnahme von Versandstücken, die in Ausrüstungen (einschließlich Platinen) eingebaute Knopfzellen-Batterien oder höchstens vier in Ausrüstungen eingebaute Zellen oder höchstens zwei in Ausrüstungen eingebaute Batterien enthalten, muss mit folgenden Angaben gekennzeichnet sein:

(i) einer Angabe, dass das Versandstück «LITHIUM-METALL»- bzw. «LITHIUM-IONEN»-Zellen oder -Batterien enthält;
(ii) einer Angabe, dass das Versandstück sorgsam behandelt werden muss und dass bei Beschädigung des Versandstücks eine Entzündungsgefahr besteht;
(iii) einer Angabe, dass bei einer Beschädigung des Versandstücks besondere Verfahren anzuwenden sind, welche eine Kontrolle und erforderlichenfalls ein erneutes Verpacken einschließen, und
(iv) einer Telefonnummer für zusätzliche Informationen.

BMZ BATTERIEN-MONTAGE-ZENTRUM GMBH
Am Sportplatz 28-30 · D-63791 Karlstein am Main
Tel: +49 (0)6188 9956-0 · Fax: +49 (0)6188-9956-900
E-Mail: mail@bmz-gmbh.de · Internet: www.bmz-gmbh.de

g) Jede Sendung mit einem oder mehreren Versandstücken, die gemäß Absatz f) gekennzeichnet sind, muss von einem Dokument begleitet werden, das folgende Angaben enthält:

(i) eine Angabe, dass das Versandstück «LITHIUM-METALL»- bzw. «LITHIUM-IONEN»-Zellen oder -Batterien enthält;

(ii) eine Angabe, dass das Versandstück sorgsam behandelt werden muss und dass bei Beschädigung des Versandstücks eine Entzündungsgefahr besteht;

(iii) eine Angabe, dass bei einer Beschädigung des Versandstücks besondere Verfahren anzuwenden sind, welche eine Kontrolle und erforderlichenfalls ein erneutes Verpacken einschließen, und

(iv) eine Telefonnummer für zusätzliche Informationen.

h) Jedes Versandstück muss, sofern die Batterien nicht in Ausrüstungen eingebaut sind, in der Lage sein, einer Fallprüfung aus 1,2 m Höhe, unabhängig von seiner Ausrichtung, ohne Beschädigung der darin enthaltenen Zellen oder Batterien, ohne Verschiebung des Inhalts, die zu einer Berührung der Batterien (oder der Zellen) führt, und ohne Freisetzen des Inhalts standzuhalten.

i) Die Bruttomasse der Versandstücke darf 30 kg nicht überschreiten, es sei denn, die Batterien sind in Ausrüstungen eingebaut oder mit Ausrüstungen verpackt.

In den oben aufgeführten Vorschriften und im gesamten ADR versteht man unter «Lithiummenge» die Masse des Lithiums in der Anode einer Zelle mit Lithium-Metall oder Lithiumlegierung.

Es bestehen verschiedene Eintragungen für Lithium-Metall-Batterien und Lithium-Ionen-Batterien, um für besondere Verkehrsträger die Beförderung dieser Batterien zu erleichtern und die Anwendung unter-schiedlicher Notfalleinsatzmassnahmen zu ermöglichen.

Special Provision 188:

Cells and batteries offered for carriage are not subject to other provisions of ADR if they meet the following:

(a) For a lithium metal or lithium alloy cell, the lithium content is not more than 1 g, and for a lithium ion cell, the Watt-hour rating is not more than 20 Wh;

(b) For a lithium metal or lithium alloy battery the aggregate lithium content is not more than 2 g, and for a lithium ion battery, the Watt-hour rating is not more than 100 Wh. Lithium ion batteries subject to this provision shall be marked with the Watt-hour rating on the outside case, except those manufactured before 1 January 2009.

(c) Each cell or battery is of the type proved to meet the requirements of paragraphs 2.2.9.1.7 a) and e).

(d) Cells and batteries, except when installed in equipment, shall be packed in inner packagings that completely enclose the cell or battery. Cells and batteries shall be protected so as to prevent short circuits. This includes protection against contact with conductive materials within the same packaging that could lead to a short circuit. The inner packagings shall be packed in strong outer packagings which conform to the provisions of 4.1.1.1, 4.1.1.2 and 4.1.1.5;

(e) Cells and batteries when installed in equipment shall be protected from damage and short circuit, and the equipment shall be equipped with an effective means of preventing accidental activation. This requirement does not apply to devices which are intentionally active in transport (radio frequency identification (RFID) transmitters, watches, sensors, etc.) and which are not capable of generating a dangerous evolution of heat. When batteries are installed in equipment, the equipment shall be packed in strong outer packagings constructed of suitable material of adequate strength and design in relation to the packaging's capacity and its intended use unless the battery is afforded equivalent protection by the equipment in which it is contained;

(f) Except for packages containing button cell batteries installed in equipment (including circuit boards), or no more than four cells installed in equipment or no more than two batteries installed in equipment, each package shall be marked with the following:

(i) an indication that the package contains "lithium metal" or "lithium ion" cells or batteries, as appropriate;
(ii) an indication that the package shall be handled with care and that a flammability hazard exists if the package is damaged;
(iii) an indication that special procedures shall be followed in the event the package is damaged, to include inspection and repacking if necessary; and
(iv) a telephone number of additional information;

(g) Each consignment of one or more packages marked in accordance with paragraph (f) shall be accompanied with a document including the following:
(i) an indication that the package contains "lithium metal" or "lithium ion" cells or batteries, as appropriate;
(ii) an indication that the package shall be handled with care and that a flammability hazard exists if the package is damaged;
(iii) an indication that special procedures shall be followed in the event the package is damaged, to include inspection and repacking if necessary; and
(iv) a telephone number for additional information;

(h) Except when batteries are installed in equipment, each package shall be capable of withstanding a 1.2 m drop test in any orientation without damage to cells or batteries contained therein, without shifting of the contents so as to allow battery to battery (or cell to cell) contact and without release of contents; and

(i) Except when batteries are installed in or packed with equipment, packages shall not exceed 30 kg gross mass.

As used above and elsewhere in ADR, "lithium content" means the mass of lithium in the anode of a lithium metal or lithium alloy cell.

Separate entries exist for lithium metal batteries and lithium ion batteries to facilitate the carriage of these batteries for specific modes of carriage and to enable the application of different emergency response actions.

ICAO-TI/IATA-DGR: Verpackungsanweisung 965, Teil II oder Teil IB
Packing Instruction 965, Part II or Part IB

15. Vorschriften und Regelwerke
Regulatory information

Hinweise auf Vorschriften zur Beförderung gefährlicher Güter:
Notes to regulations concerning the transport of hazardous goods:

Gefahrgutbeförderungsgesetz (GGBefG)

Gefahrgutverordnung Straße, Eisenbahn und Binnenschifffahrt (GGVSEB)

Gefahrgutverordnung See (GGVSee)
Luftverkehrsgesetz (LuftVG), Luftverkehrs-Zulassungs-Ordnung (LuftVZO)

Europäisches Übereinkommen über die internationale Beförderung gefährlicher Güter auf der Straße (ADR)
European Agreement concerning the International Carriage of Dangerous Goods by Road

Ordnung für die internationale Eisenbahnbeförderung gefährlicher Güter (RID)
Convention concerning International Carriage by Rail

BMZ BATTERIEN-MONTAGE-ZENTRUM GMBH
Am Sportplatz 28-30 · D-63791 Karlstein am Main
Tel: +49 (0)6188 9956-0 · Fax: +49 (0)6188-9956-900
E-Mail: mail@bmz-gmbh.de · Internet: www.bmz-gmbh.de

Europäisches Übereinkommen über die Beförderung gefährlicher Güter auf Binnenwasserstraßen (ADN)
European Agreement concerning the International Carriage of Dangerous Goods by Inland Navigation

Internationaler Code für die Beförderung gefährlicher Stoffe mit Seeschiffen (IMDG-Code)
International Maritime Dangerous Goods Code

International Civil Aviation Organization / Technical Instructions for the Safe Transport of Dangerous Goods by Air (ICAO-TI)
International Air Transport Association / Dangerous Goods Regulations (IATA-DGR)

16. Sonstige Angaben
Other information

Diese Informationen wurden nach bestem Wissen und Gewissen sorgfältig zusammengestellt. BMZ schließt jegliche Gewährleistung auf die Genauigkeit, Zuverlässigkeit und Vollständigkeit der aufgeführten Informationen aus!
Es liegt in der Verantwortung des Anwenders die Angemessenheit und Vollständigkeit dieser Informationen in Bezug auf seinen besonderen Verwendungszweck zu prüfen.
This information has been compiled accurately to the best of our knowledge and belief. However, BMZ excludes any warranty for the accuracy, reliability or completeness of the information contained herein. It is the user´s responsibility to satisfy himself as to the suitability and completeness of this information for his particular use.

II. Consignes de sécurité

A. Précautions générales

Les consignes de sécurité suivantes s'entendent du point de vue de Zora.

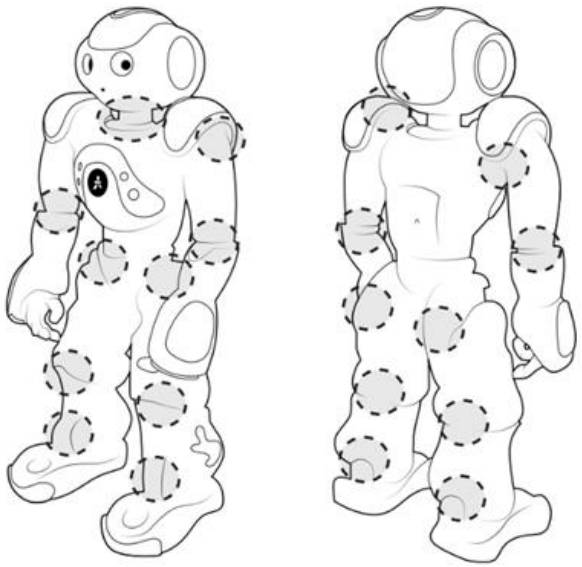
- Même si j'ai l'air d'un humain, souvenez-vous que je reste un objet.
- Je ne suis pas un jouet, et je ne suis pas destiné à un usage par les moins de 14 ans, ou toute personne avec des capacités sensorielles, physiques et mentales réduites et incompatibles (manque d'expérience et de connaissance) avec ma manipulation. Sauf si :
    - Une personne responsable et en charge de la sécurité de l'enfant supervise l'action après avoir lu et compris les présentes instructions.

      OU
    - L'enfant a 14 ans ou plus, que des instructions lui ont été données concernant mon utilisation dans des conditions sécurisées et s'il comprend les éventuels risques et dangers inhérents.
- Il n'est pas recommandé que des enfants âgés de 3 à 14 ans jouent avec moi.
- Gardez-moi éloigné de tous les enfants de moins de 3 ans, même quand je suis éteint.
- Protégez, rangez et emballez tous les accessoires et le matériel me concernant. Tenez-les aussi éloigné des enfants.
- Tenez-moi aussi éloignés des animaux, mêmes domestiques, et ce pour la raison que certains animaux peuvent se comporter de manière étrange face à un robot humanoïde.
- Prêtez particulièrement à l'ensemble des points de sécurité si la gestion des robots humanoïdes est une expérience nouvelle pour vous. Les premières fois, mon comportement peut sembler inattendu.
- Si je ne m'exécute pas correctement — en particulier si vous détectez un son inhabituel, une odeur, de la fumée :
    - Assurez-vous que je ne puisse pas tomber.
    - Eteignez-moi immédiatement.
    - Débranchez-moi.
    - Retirez mes batteries (dévissez deux vis sur mon dos pour accéder à l'espace batterie).
    - Contactez le service support pour les clients de ZoraBots.
- Pour prévenir de tout risque d'embrasement, tenez-moi toujours éloigné des bougies ou des flammes.
- En tout temps, souvenez-vous que la sécurité des êtres humains doit toujours venir en premier. Celle du robot passe après.
- Gardez toujours les instructions d'installation et de mise en service à portée de mains et rangés dans un espace au sec.
- Parcourez et suivez toutes les informations liées à la sécurité fournies dans ce manuel.
- Ce guide de sécurité ne couvre pas l'ensemble des situations qui peuvent se produire. Utilisez votre sens commun et bon sens. E cas de doute, contactez les équipes du service support ZoraBots.
- **IMPORTANT**: Pour un usage dans le secteur de la santé : Les produits Aldebaran (SoftBank Robotics) ne sont pas du matériel médical et ne répondent pas à des standards comme UL ou IEC 60601 (ou leurs équivalents).

B. Sécurité personnelle et opérations

1) N'insérez aucun objet :
   - Dans ou sous la coque (y compris les hauts-parleurs).
   - Dans les ports USB ou Ethernet.
2) D'une manière générale, assurez-vous que le robot ne tombe pas ou ne va pas tomber.
3) N'exercez pas de forte pression sur le robot. Appuyez contre la force motrice peut endommager les moteurs.
4) Ne bloquez pas les capteurs.
5) Certains capteurs sont tactiles. N'exercez aucune pression sur ceux-ci.
6) Ne levez pas les jambes ou bras de vous-même. Cela peut endommager les articulations.
7) Ne jamais couvrir les espaces de ventilation situés sur l'arrière de la tête. En fait, ne placez jamais rien sur la tête, même un chapeau, une casquette ou un ruban. Cela augmentera la température effective, ce qui pourrait provoquer des dommages et une fermeture forcée du système.
8) Ne placez aucun accessoire vestimentaire sur le robot. Si vous habillez le robot, cela peut affecter l'efficience des capteurs et des articulations.

- ***Risques de pincement***

Sauf en situation d'urgence, évitez de toucher le robot quand vous le pilotez à moins que Zora ne vous ait clairement invité à le faire. En outre, vous devez éviter de toucher le robot lorsqu'elle marche, bouge ou se tient debout. Pour éviter toute blessure, ne placez pas vos doigts et mains entre les articulations.	

- ***Procédures de sécurité d'urgence***

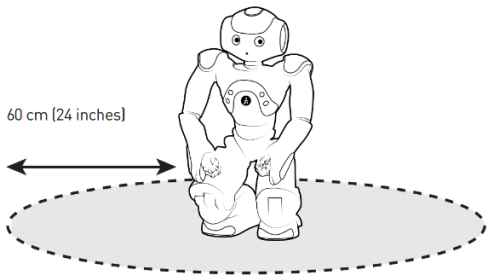
a) Attrapez le robot par la poitrine, même si elle est en train de bouger.

b) Appuyez sur le bouton de la poitrine pendant 9 secondes pour forcer le robot à s'éteindre. L'autre alternative est d'appuyer deux fois sur le bouton de la poitrine pour supprimer la raideur des moteurs.

c) Placez le robot dans une position de sécurité.

C. Environnement d' usage

- Assurez-vous qu'un minimum de distance est respecté lorsque le robot démarre.



- Assurez-vous que le robot dispose de suffisamment d'espace pour bouger en toute sécurité.
- Ne placez aucun obstacle dans un rayon d'1 mètre autour du robot pendant l'exécution de l'application ou de la composition.
- Si le robot est utilisé sur la surface d'une table, assurez-vous que celle-ci mesure au moins 2m x 2m. Veillez à ne pas faire marcher le robot hors de la table.
- Commencez depuis la posture accroupie, surtout si vous appuyez sur le bouton de la poitrine ou si Zora est branchée.
- Si le robot est éteint, il est conseillé de placer le robot en position accroupie, sans aucun câble, à moins que le robot ne soit en charge.
- Ne touchez pas le robot pendant la phase de démarrage.
- Assurez-vous que la surface du sol est dure, sèche et à niveau ; par exemple, n'utilisez pas le robot sur des moquettes épaisses ou tapis ou quoi que ce soit qui puisse me faire tomber.
- Ce robot est prévu pour un usage intérieur.
- Maintenez le robot éloigné des radiateurs, sources de chaleurs, et lumière du soleil directe.
- La température d'usage idéale se situe entre 15°C et 30°C (de 59°F à 86°F).
- Le taux d'humidité doit se situer entre 20% et 80%.

D. LIQUIDES DEVERSES

ATTENTION : Soignez très vigilant si vous devez débrancher un câble mouillé ou une rallonge et ne le faîte que s'il est sécurisé de le faire :

Les liquides renversés ou déversés sur le robot ou le chargeur de batterie peuvent entrer sous la coque ou autres points d'entrées et provoquer des courts circuits qui éteindront d'emblée le robot. La garantie du sera systématiquement levée si le moindre liquide s'infiltre dans le robot ou le chargeur de batterie, que cette situation soit visible ou non de l'extérieur.

N'utilisez pas le robot dans un environnement mouillé ou très humide, comme par exemple sous la pluie, près d'une baignoire, d'un évier ou d'une piscine, ou même encore dans une cave humide.

Ne jamais connecter ou déconnecter le chargeur de batterie avec des mains mouillées.

Ne jamais utiliser un chargeur de batterie exposé à la pluie, un liquide ou quelque source d'humidité excessive que ce soit.

N'essayez pas de sécher le robot ou le chargeur de batterie avec une source extérieure de chaleur tels qu'un four ou un sèche-cheveux.

PROCEDURES

- ***Si le liquide ne s'est pas infiltré sous la coque plastique :***
    - Déconnectez tous les câbles des prises de courant, y compris le chargeur de batterie.
    - Eteignez le robot.
    - Placer le robot en position accroupie.
    - Séchez le robot avec des tissus ou serviettes douces.
    - Quand le robot est COMPLETEMENT SEC, le robot et le chargeur de batterie peuvent à nouveau opérer : appuyez sur le bouton de la poitrine.
- ***Si le liquide s'est infiltré sous la coque plastique :***
    - Déconnectez tous les câbles des prises de courant, y compris le chargeur de batterie.
    - Eteignez le robot.
    - Placer le robot en position accroupie.
    - Séchez le robot avec des tissus ou serviettes douces.
    - N'utilisez pas le chargeur de batterie.
    - Contactez les équipes support de ZoraBots.
- ***Si le liquide s'est déversé sur le chargeur de batterie :***
    - Si le chargeur de batterie est encore branché sur secteur, éteignez le disjoncteur correspondant.
    - Retirez le câble de la prise de courant et laissez-le débranché.
    - Déconnectez le chargeur de batterie du robot et laissé le déconnecté.
    - Frottez le chargeur de batterie et laissez-le sécher.
    - N'utilisez pas le chargeur de batterie.
    - Contactez les équipes support de ZoraBots.

ANNEXE 6 – POSTURES

Cette annexe contient des images des postures actuelles.

Levez-vous 	**Tenez-vous bien droit**
Restez debout, les bras en avant 	**Position accroupie**

Asseyez-vous 	**Position assise relax**
Position couchée sur le ventre 	
Position couchée sur le dos 	