

Reconnaissance d'images

Scratch

Algorithme

Reconnaissance d'objet avec scratch

Sites supports

Les sites suivants proposent la même démarche pour créer des exemples orientés Intelligence Artificielle en version Scratch. Dans un premier temps il faut créer des catégories et alimenter la banque de données de chaque catégories (il faut bien faire attention à la casse des noms d'images – d'où l'intérêt de fournir les banques d'images aux élèves).

COGNIMATES

[http : //cognimates.me/home/](http://cognimates.me/home/)

ml2scratch



Démarche

Liens

1 Inscription sur clarifai

Il faut déjà se créer un compte sur le site portal.clarifai.com pour pouvoir créer un projet.

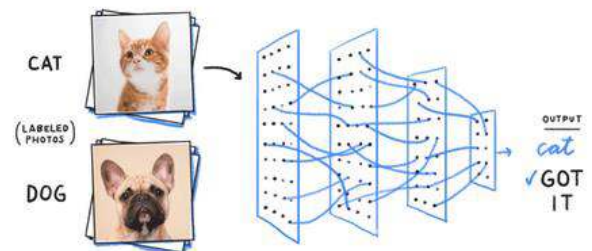
Puis créer un API Keys pour votre étude de reconnaissance.

2 Créer un projet et un modèle

Ici on crée notre modèle de [base de données](#) avec 2 catégories (ou plus).

Voir le fichier [gif](#) pour comprendre les 2 étapes.

- Lien vers clarifai <https://portal.clarifai.com/>



Train Vision

+ Create Model

👁 Explore Your Models


Démarche

Lien Codelab

3 Simuler sur Scratch

Après avoir testé votre modèle, vous accédez au site Codelab.cognimate.

Importer le fichier Scratch « [chien_moto.sb3](#) »

Trouver le lien d'une photo test relative à vos categories puis cliquer 

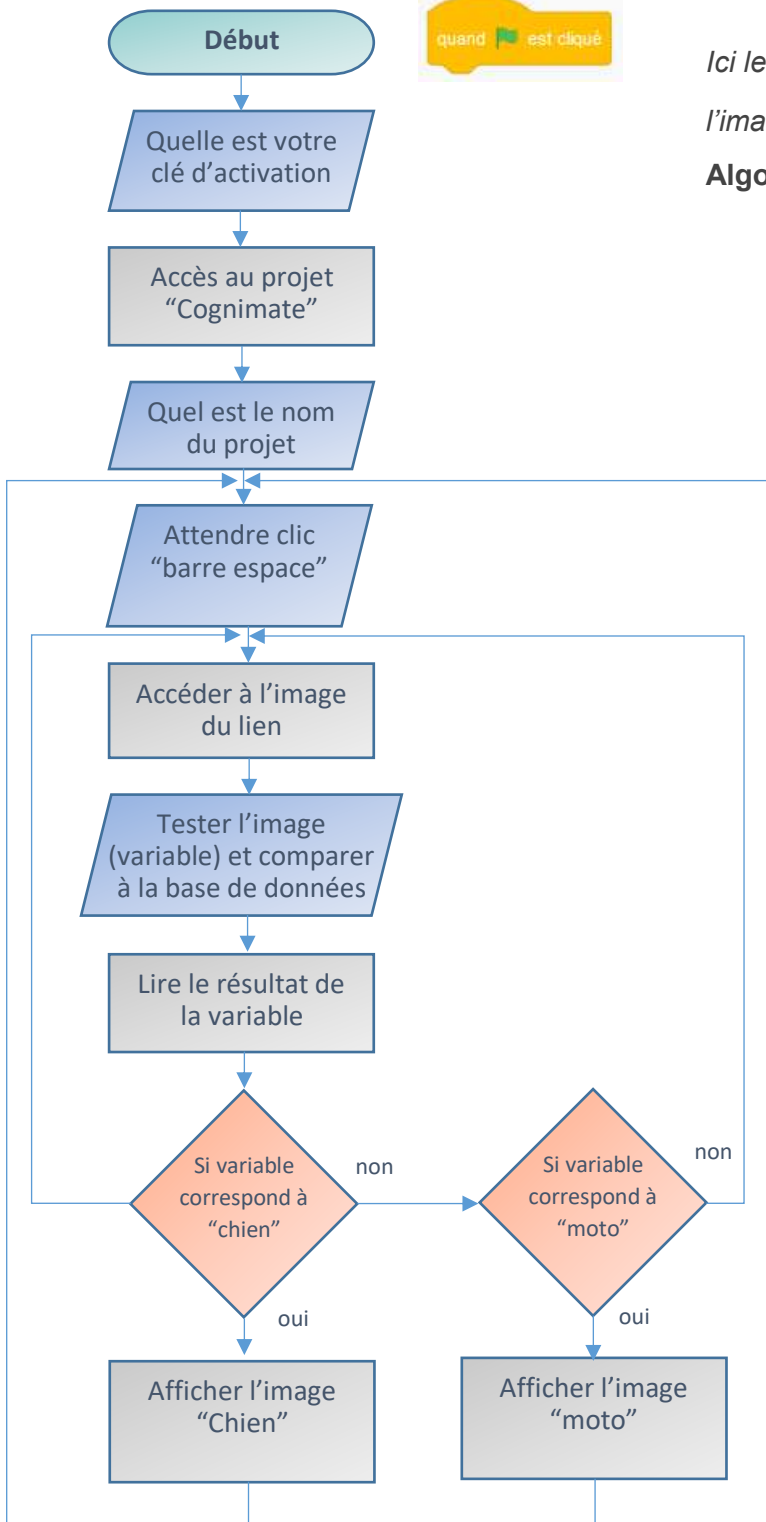
Voir le fichier [gif](#) pour comprendre la démarche

Codelab

[HTTPS://CODELAB.COGNIMATES.ME/](https://codelab.cognimates.me/)

Play with the model in Codelab

Go!



Ici le programme débute après avoir saisi l'adresse de l'image test.

Algorithme :

- Début
 - Lire « Cléd'activation »
 - Afficher projet
 - Lire « Nom projet »
 - Attendre « état barre espace »
 - Affecter image à variable
 - Comparer variable à base de données
 - Affecter nom catégories à variable
 - Si *variable* = *chien*
 - Alors
 - Afficher image chien (lutin)
 - Sinon
 - Si *variable* = *moto*
 - Alors
 - Afficher image moto (lutin)
 - Sinon
 - Revenir Début
 - Sinon
 - Revenir Début