

# L'Alethiometre

## 1 Contexte

Un Aléthiometre est un instrument fictif magique servant à "dire la vérité". Il ressemble à une grosse boussole, mais contenant 4 aiguilles pouvant pointer 36 symboles. L'utilisateur fait pointer trois aiguilles sur trois symboles différents, qui symbolisent sa question, puis la quatrième aiguille indique toute seule successivement un certain nombre de symboles qui symbolisent la réponse. L'utilisateur doit ensuite interpréter la réponse<sup>1</sup>.

## 2 Objectif

L'objectif de ce TER est de construire un programme fonctionnant sous android émulant un aléthiomètre. L'utilisateur doit pouvoir remplir au clavier une série de mots clés représentant sa question ou poser sa question en langage naturel, et le programme devra placer les 3 aiguilles correctement pour représenter la question. L'aiguille réponse devra ensuite formuler une réponse cohérente.

Bien que l'objectif puisse paraître fantaisiste, le projet s'appuiera sur une véritable analyse scientifique du problème. Le programme se basera sur une utilisation des vecteurs conceptuels<sup>2</sup>, des méthodes de "Question answering"<sup>3</sup> et du réseau JeuxDeMots<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup><https://fr.wikipedia.org/wiki/Al%C3%A9thiom%C3%A8tre>

<sup>2</sup><http://www.lirmm.fr/~lafourcade/ML-biblio/Art-revTAL-termino/src/Article-mlv6.pdf>

<sup>3</sup>[https://fr.wikipedia.org/wiki/Syst%C3%A8mes\\_de\\_questions-r%C3%A9ponses](https://fr.wikipedia.org/wiki/Syst%C3%A8mes_de_questions-r%C3%A9ponses)

<sup>4</sup><http://www.jeuxdemots.org/jdm-about.php>