

Testy aplikacji

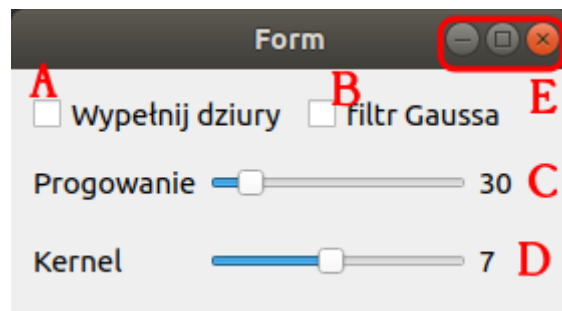
Damian Rakowski 209300

12 czerwiec 2019

1 Wygląd aplikacji



Rysunek 1: Aplikacja główna



Rysunek 2: okienko z opcjami algorytmu

2 Funkcjonalności do przetestowania manualnego

- 1 aplikacja wczytuje i odtwarza pliki avi,mp4,webm na ekranie (15).
- 2 wstrzymywanie/ponowne uruchamianie/zamykanie pliku wideo (3,4)
- 3 wykryty obiekt na obrazie jest opisany na różowym kręgu oraz wyświetlane są jego krawędzie w kolorze zielonym (15,16)
- 4 otwieranie/zamykanie obrazu binarnego (16)
- 5 przetwarzanie pliku z kamery internetowej (5)
- 6 otwieranie/zamykanie widżetu z parametrami algorytmu (1)
- 7 zmiana położenia/rotacji/długości bramki wirtualnej przyciskami (12,13,14,9,10,11,17)
- 8 zmiana położenia/rotacji/długości bramki wirtualnej klawiszami A/W/S/D/R/T
- 9 bramka zlicza ruchomy obiekt, który przejechał przez bramkę i wyświetla wynik w 7.
- 10 bramka zmienia kolor w zależności od wykrytego obiektu w środku
- 11 Aplikacja nie pozwoli wczytać pliku innego niż video i wyświetli ostrzeżenie

3 Funkcjonalności do przetestowania automatycznego

- ustawianie parametrów aplikacji w dodatkowym widżecie

4 Testy manualne

- 1 Wcisnąłem przycisk (2), wczytałem plik .avi i wcisnąłem przycisk (3)

Spodziewany rezultat: aplikacja wczyta plik avi i uruchomi go na ekranie

Rzeczywiste działanie: aplikacja wczytała plik avi i uruchmiła go na ekranie

Wcisnąłem przycisk (2), wczytałem plik .mp4 i wcisnąłem przycisk (3)

Spodziewany rezultat: aplikacja wczyta plik mp4 i uruchomi go na ekranie

Rzeczywiste działanie: aplikacja wczytała plik mp4 i uruchmiła go na ekranie

Wcisnąłem przycisk (2), wczytałem plik .webm i wcisnąłem przycisk (3)

Spodziewany rezultat: aplikacja wczyta plik webm i uruchomi go na ekranie

Rzeczywiste działanie: aplikacja wczytała plik webm i uruchmiła go na ekranie

TEST ZALICZONY

- 2 Wczytałem plik .avi, a następnie wciskałem p.(3) trzy razy w odstępie kilku sekund. Na koniec wcisnąłem p.(4)

Spodziewany rezultat: plik video po pierwszym wciśnięciu p.(3) zostanie odtworzony. Po drugim wciśnięciu p.(3) obraz (15) się zatrzyma, a po trzecim wciśnięciu p.(3) plik video zostanie odtworzony w miejscu, w którym został zatrzymany. Wciśnięcie przycisku p.(4) zatrzyma obraz i zablokuje przycisk p.(3).

Rzeczywiste działanie: Wcisnięcie p.(3) zatrzymywało lub wznowiało odtwarzanie pliku na obrazie (15).

Wciśnięcie p.(4) spowodowało zatrzymanie odtwarzania, a p.(3) został zablokowany.

TEST ZALICZONY

3 Otworzyłem i uruchomiłem plik o nazwie test.avi

Spodziewany rezultat: Wykryty ruchomy obiekt zostanie opisany na różnowym okręgu, a jego kontury staną się zielone.

Rzeczywiste działanie: Ruchomy samochodzik został opisany na różowym okręgu, a jego kontury stały się zielone.

Uruchomiłem plik o nazwie test2.mp4.

Spodziewany rezultat: Wykryty ruchomy obiekt zostanie opisany na różnowym okręgu, a jego kontury staną się zielone.

Rzeczywiste działanie: Aplikacja wykrywała smochody, odbicia światel oraz cienie.

Niektóre samochody były traktowane jako zbiór kilku ruchomych obiektów.

TEST NIEJEDNOZNACZNY

4 Uruchomiłem plik test.avi, a następnie zaznaczyłem pole (6). Po paru sekundach odznaczyłem pole (6).

Spodziewany rezultat: Zaznaczenie p.(4) spowoduje pojawienie się nowego okna z obrazem binarnym po prawej stronie aplikacji. Odznaczenie p.(6) spowoduje zamknięcie binarnego obrazu po prawej stronie aplikacji

Rzeczywiste działanie: Po zaznaczeniu p.(6), pojawił się obraz binarny po prawej stronie aplikacji. Kiedy odznaczyłem p.(6), to obraz binarny znikł.

TEST ZALICZONY

5 Uruchomiłem aplikację i wcisnąłem p.(5).

Spodziewany rezultat: Na ekranie (15) pojawi się obraz z kamery, który jest przetwarzany w czasie rzeczywistym.

Rzeczywiste działanie: Na ekranie (15) pojawił się obraz z kamery, na którym pojawiały się okręgi oraz zielone kontury

TEST ZALICZONY

6 Po uruchomieniu aplikacji wcisnąłem p.(1). Wskoczyło okienko, które zamknąłem i ponownie wcisnąłem p.(1)

Spodziewany rezultat: Przyciśnięcie p.(1) spowoduje wyświetlenie okienka z parametrami, które można zamknąć i wyświetlić ponownie za pomocą p.(1)

Rzeczywiste działanie: Po przyciśnięciu p.(1) wyświetliło się okienko, które zamknąłem krzyżykiem i wyświetliłem ponownie za pomocą p.(1).

TEST ZALICZONY

7 Uruchomiłem aplikację oraz odtworzyłem plik test.avi. Następnie, wcisnąłem p.(14).

Spodziewany rezultat: Wciśnięcie p.(14) spowoduje pojawienie się wirtualnej bramki w lewym górnym rogu

Rzeczywiste działanie: W prawym górnym rogu pojawił się niebieski prostokąt.

Uruchomiłem aplikację oraz odtworzyłem plik test.avi. Następnie, wcisnąłem p.(14) i p.(11)

Spodziewany rezultat: Pojawi się wirtualna bramka, która przesunie się w prawo.

Rzeczywiste działanie: Niebieska bramka przesunęła się w prawo.

Uruchomiłem aplikację oraz odtworzyłem plik test.avi. Następnie, wcisnąłem p.(14) i p.(10)

Spodziewany rezultat: Pojawi się wirtualna bramka, która przesunie się w dół.

Rzeczywiste działanie: Niebieska bramka przesunęła się w dół.

Uruchomiłem aplikację oraz odtworzyłem plik test.avi. Następnie, wcisnąłem p.(14), p.(11) i p.(9)

Spodziewany rezultat: Pojawi się wirtualna bramka, która przesunie się w prawo, a następnie wróci do swojej pozycji.

Rzeczywiste działanie: Niebieska bramka przesunęła w prawo, a na następnie w lewo.

Uruchomiłem aplikację oraz odtworzyłem plik test.avi. Następnie, wcisnąłem p.(14), p.(10) i p.(13)

Spodziewany rezultat: Pojawi się wirtualna bramka, która przesunie się w dół, a następnie wróci do swojej pozycji.

Rzeczywiste działanie: Niebieska bramka przesunęła w dół, a na następnie w górę.

Uruchomiłem aplikację oraz odtworzyłem plik test.avi. Następnie, wcisnąłem p.(14) i p.(12)

Spodziewany rezultat: Pojawi się wirtualna bramka, która obróci się o 90 stopni.

Rzeczywiste działanie: Niebieska bramka z pozycji horyzontalnej przeszła w pozycję pionową.

TEST ZALICZONY

8 Uruchomiłem aplikację oraz odtworzyłem plik test.avi. Następnie, wcisnąłem klawisz T.

Spodziewany rezultat: Pojawi się wirtualna bramka w lewym górnym rogu

Rzeczywiste działanie: W prawym górnym rogu pojawił się niebieski prostokąt.

Uruchomiłem aplikację oraz odtworzyłem plik test.avi. Następnie, wcisnąłem kla. T i kla. D

Spodziewany rezultat: Pojawi się wirtualna bramka, która przesunie się w prawo.

Rzeczywiste działanie: Niebieska bramka przesunęła się w prawo.

Uruchomiłem aplikację oraz odtworzyłem plik test.avi. Następnie, wcisnąłem kla. T i kla. S

Spodziewany rezultat: Pojawi się wirtualna bramka, która przesunie się w dół.

Rzeczywiste działanie: Niebieska bramka przesunęła się w dół.

Uruchomiłem aplikację oraz odtworzyłem plik test.avi. Następnie, wcisnąłem kla. T, kla. D i kla. A

Spodziewany rezultat: Pojawi się wirtualna bramka, która przesunie się w prawo, a następnie wróci do swojej pozycji.

Rzeczywiste działanie: Niebieska bramka przesunęła w prawo, a na następnie w lewo.

Uruchomiłem aplikację oraz odtworzyłem plik test.avi. Następnie, wcisnąłem kla. T, kla. S i kla. W

Spodziewany rezultat: Pojawi się wirtualna bramka, która przesunie się w dół, a następnie wróci do swojej pozycji.

Rzeczywiste działanie: Niebieska bramka przesunęła w dół, a na następnie w górę.

Uruchomiłem aplikację oraz odtworzyłem plik test.avi. Następnie, wcisnąłem kla. T i kla. R

Spodziewany rezultat: Pojawi się wirtualna bramka, która obróci się o 90 stopni.

Rzeczywiste działanie: Niebieska bramka z pozycji horyzontalnej przeszła w pozycję pionową.

TEST ZALICZONY

9 Otworzyłem plik test.avi i ustawiłem wirtualną bramkę na środku obrazu, na całej szerokości.

Spodziewany rezultat: Za każdym razem kiedy samochodzik przejedzie przez bramkę, licznik (7) wzrasta o 1.

Rzeczywiste działanie: Kiedy samochodzik przejeżdżał przez bramkę, wartość licznika rosła o 1.

TEST ZALICZONY

10 Otworzyłem plik test.avi i ustawiłem wirtualną bramkę na środku obrazu, na całej szerokości.

Spodziewany rezultat: Kiedy samochodzik znajdzie się wewnątrz bramki, to zmieni ona swój kolor na zielony. Jeżeli samochodzik wyjedzie z bramki, to jej kolor stanie się niebieski.

Rzeczywiste działanie: Bramka zmieniała swój kolor z niebieskiego na zielony, jeżeli w środku znajdował się samochodzik. **TEST ZALICZONY**

11 Wcisnąłem przycisk (1), a następnie wybrałem plik tekstowy i wcisnąłem przycisk wczytaj.

Spodziewany rezultat: Aplikacja wyświetli ostrzeżenie o niepoprawnym formacie wczytywanego pliku.

Rzeczywiste działanie: Wyświetliło się ostrzeżenie o niewłaściwym typie pliku