

Zápočtová úloha z předmětu KIV/ZSWI

TESTOVACÍ PROTOKOL

14. května 2018

Tým: RLP

Členové:

Tomáš	Rozsypal	rotoši@students.zcu.cz
Michal	Linha	mlinha@students.zcu.cz
Lukáš	Pavlík	lpavlik@students.zcu.cz

1. Úvod

1.1 Aplikace

Testovaná aplikace je vytvářena v rámci předmětu KIV/ZSWI. Software určený pro Eye Tracker umožňuje výběr obrázku na monitoru.

1.2 Dokumentace

Tento testovací plán vychází ze specifikace požadavků pro Eye Tracker projekt:
<https://github.com/teamRLP/Eye-Tracker/blob/master/docs/Specifikace.pdf>

1.3 Účel systému

Hlavním účelem programu je vybrat jeden z obrázků na monitoru pouze snímáním pohybu zorničky. Obrázky představují činnosti nebo potřeby člověka. projekt má do budoucna za úkol pomoci lidem bez možnosti pohybu a komunikace s okolním světem.

2. Výsledky funkčních testů

2.1 Testy položek GUI

Při funkčním testování se přišlo na to, že znovu spuštění našeho programu shodí celou aplikaci.

2.2 Test mrknutí oka

Funkční testování mrknutí oka proběhlo v pořádku. Pozn.

3. Externí testování

3.1 Testování zadavatelem

Na základě testování aplikace zadavatelem upravíme okno, na kterém uživatel vybírá obrázky, tak aby se obrázky umístily více vpravo. Eye Tracker totiž pohled vlevo občas považuje za mrknutí a označí obrázek.

3.2 Testování na subjektech

Testování na subjektech proběhlo bez problémů.

4. Závěr

Aplikace byla otestována dle testovacího plánu.

Během testování jsme zjistili pár důležitých věcí, které by měl nebo neměl uživatel Eye Trackeru při používání dělat.

Uživatel Eye Trackeru by měl být zhruba 30cm vzdálený od obrazovky, jinak je Eye Tracker nepřesný. Při používání Eye Trackeru by se měl uživatel pohybovat co nejméně.