

Testing Kinect

Piotr Styrna

Promotor: dr. inż. Jacek Dajda

Pełen tytuł pracy

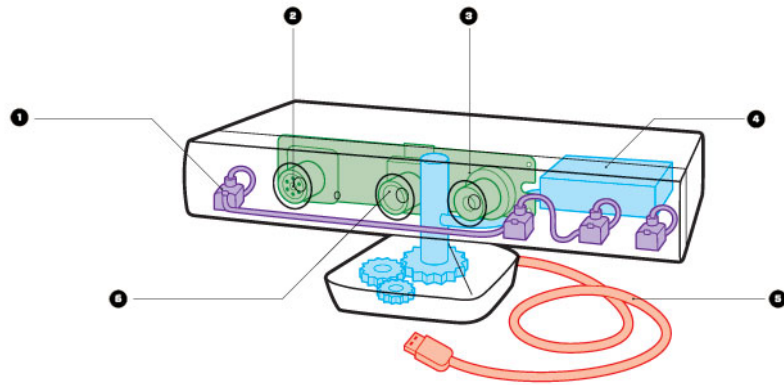
Narzędzia programistyczne wspierające proces testowania aplikacji opartych o kontroler Kinect

Promotor: dr. inż. Jacek Dajda

Plan prezentacji

- Uzasadnienie wyboru tematu pracy
- Przedstawienie stanu pracy

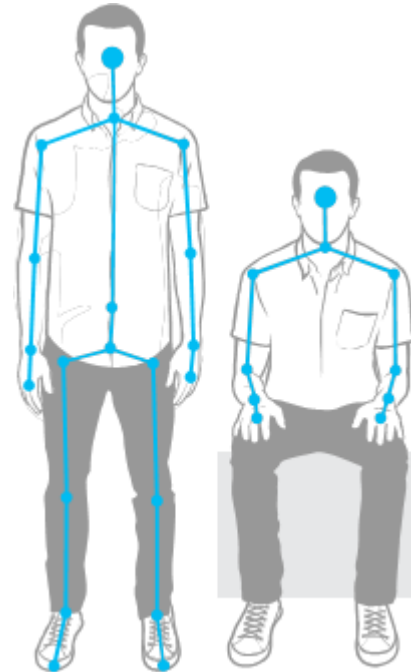
Kinect - budowa



- Kamera RGB 640x480
- emitter IR
- Kamera głębokości
(300x200 zakres 0,4m - 6,5m)
- 4 x mikrofon
- silniczek podstawki

Dane

- ColorFrame 640x480
- DepthFrame 640x480
- SkeletonFrames



Kinect - popularność

Wpisany do księgi rekordów Guinnessa jako:

“najszybciej sprzedające się urządzenie
elektroniki konsumenckiej”

Testy

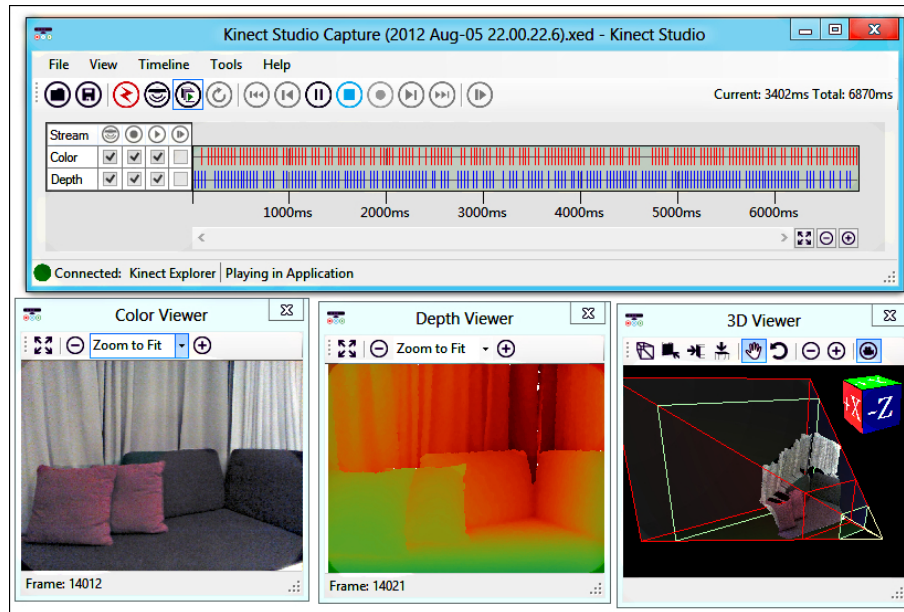
Jak testować aplikacje?

Czy moje gesty wystarczą?

Jak zdobyć gesty innych?



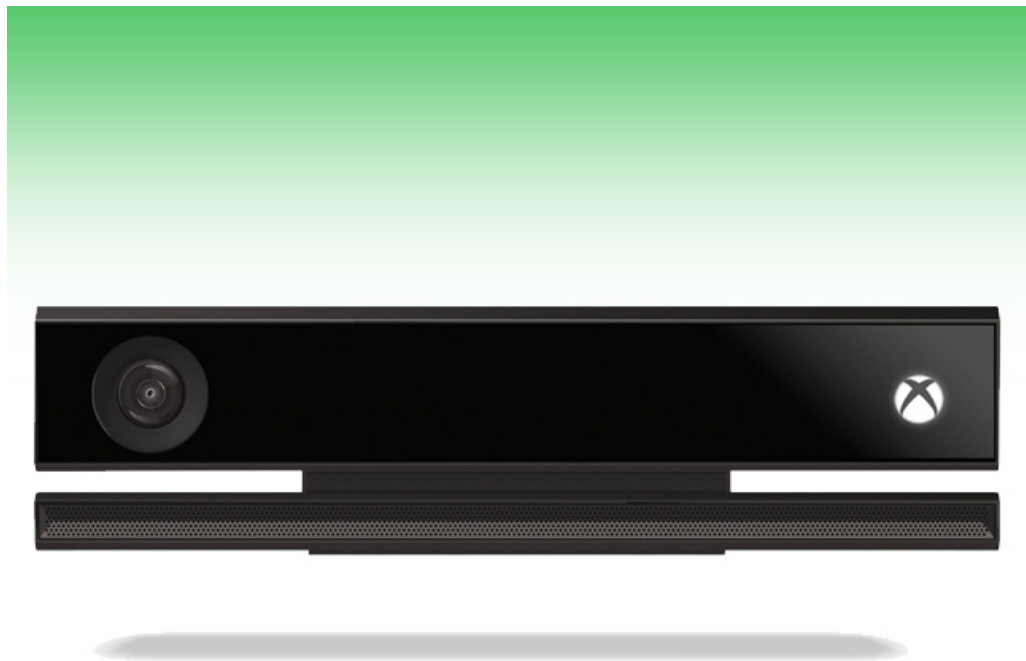
Kinect Studio



- + w sdk
- + łatwość podpięcia

- brak api
- brak automatyzacji

Kinect 2



Stan pracy (zrobione)

- Biblioteka do testowania
- Przykład użycia biblioteki
- Nagrywanie gestów (beta)

Stan pracy (do zrobienia)

- Nagrywanie gestów
- Edytor gestów
- Baza gestów

KONIEC