

POLITECHNIKA POZNAŃSKA
WYDZIAŁ ELEKTRYCZNY
INSTYTUT AUTOMATYKI, ROBOTYKI I INŻYNIERII
INFORMATYCZNEJ

Dokumentacja z zajęć projektowych

ROZPOZNAWANIE TWARZY I ŚLEDZENIE RUCHU

Elżbieta Kaczmarek

elzbieta.kaczmarek@student.put.poznan.pl

Numer indeksu: 115326

Mariusz Lambarski

mariusz.lambarski@student.put.poznan.pl

Numer indeksu: 126833

Specjalność: Bezpieczeństwo Systemów Informatycznych

Grupa: BSI-1 L-2

SPIS TREŚCI

Charakterystyka ogólna	2
Opis wymagań funkcjonalnych	3
Opis wymagań niefunkcjonalnych	3
Środowisko	3

1. Charakterystyka ogólna

2. Opis wymagań funkcjonalnych

W tym rozdziale zostaną opisane wymagania funkcjonalne jakie ma spełniać aplikacja. Wymagania są związane z aktorami, w tabeli 2.1 przedstawiono głównych aktorów.

Lp.	Aktor
1	Użytkownik niezarejestrowany
2	Użytkownik niezalogowany
3	Prowadzący zajęcia

Tabela 2.1 Aktorzy.

Wymagania funkcjonalne:

- Użytkownik niezarejestrowany aby korzystać z aplikacji musi zarejestrować się.
- Użytkownik zarejestrowany musi aktywować swoje konto kodem aktywacyjnym, który jest wysłany na adres mailowy.
- Użytkownik niezalogowany musi zalogować się aby skorzystać z aplikacji korzystając ze swojego loginu i hasła.
- Prowadzący zajęcia może dodać plik .csv z osobami które powinny być obecne na zajęciach.
- Prowadzący zajęcia może podejrzeć listę obecnych.
- Prowadzący ma podgląd z kamerki osób wchodzących do sali przy swoim stanowisku.
- Prowadzący ma podgląd ile osób jest obecnych na zajęciach.

3. Opis wymagań niefunkcjonalnych

W tym rozdziale opisane są wymagania niefunkcjonalne czyli warunki jakie musi spełnić aplikacja np. środowiska w jakim ma działać. Wymagania niefunkcjonalne:

- Aplikacja działająca w sieci TCP/IP.
- Język programowania: Python. Wprowadzanie danych przez użytkownika z użyciem klawiatury i myszy.
- Interfejs w języku polskim.
- Aplikacja działająca w środowisku Windows i Linux.

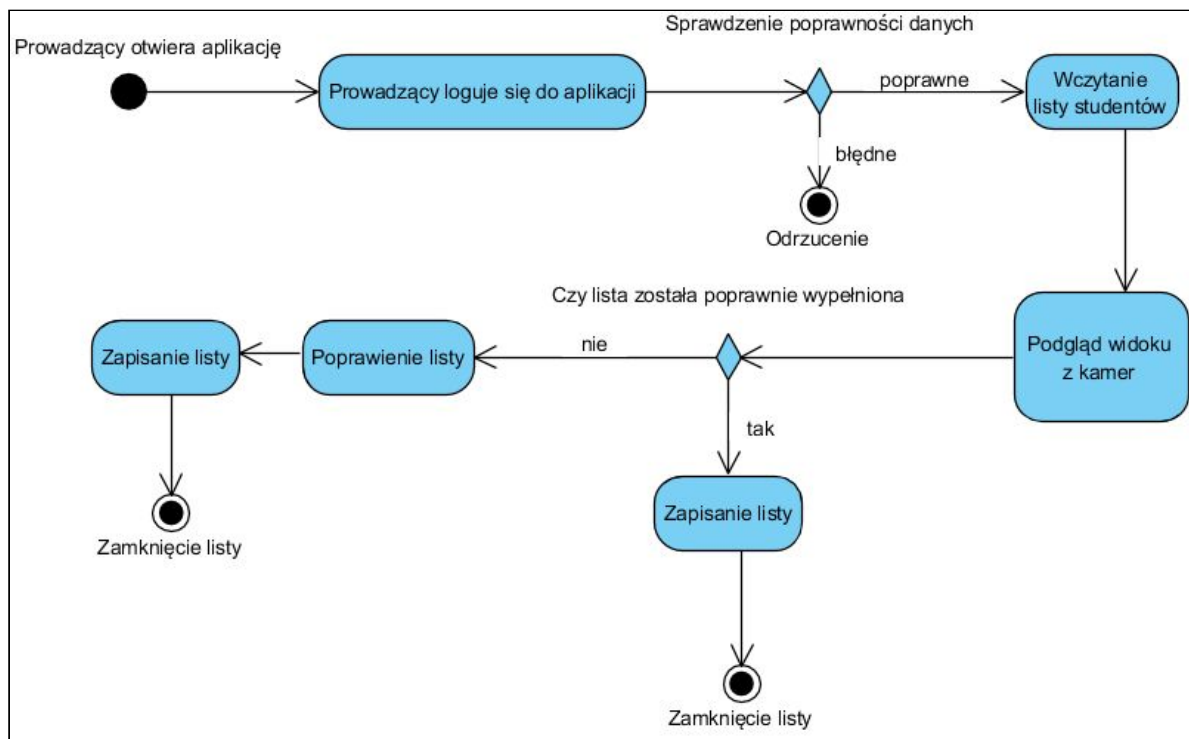
4. Środowisko

Planowane narzędzia, użyte do wykonania projektu:

- JetBrains PyCharm Community 2017.
- Visual Paradigm 14 Community Edition.
- Python3.

5. Diagram UML

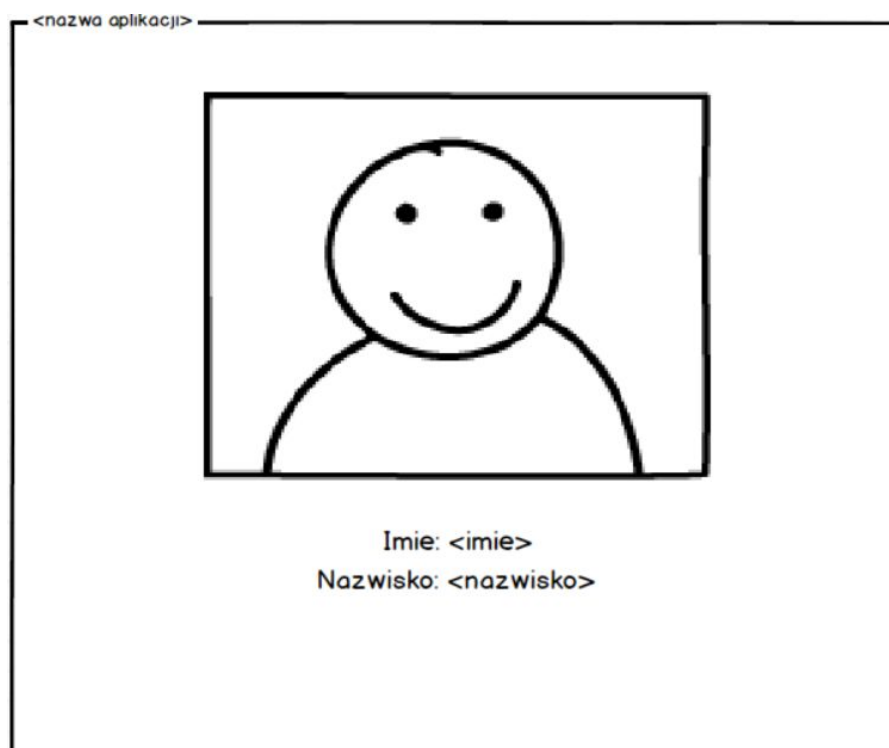
W rozdziale umieszczono diagram aktywności prezentujący interakcje osoby zarządzającej z aplikacją.



5.1 Diagram aktywności.

6. Mockups

Pierwszy widok prezentuje aplikację, w której identyfikowana jest osoba wchodząca do sali. Po zidentyfikowaniu zostaje podane imię i nazwisko danej osoby.




6.1 Widok osoby do zidentyfikowania.

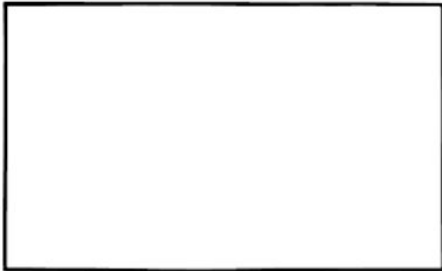
Kolejny widok przedstawia podgląd z kamery do identyfikacji danej osoby oraz podgląd z kamery całej sali do śledzenia ruchu. Osoba zarządzająca może ręcznie zmieniać obecności na liście, a także zapisać daną listę.

<nazwa aplikacji>

Lista



Cała sala



Lista obecności:

- ☐ Jan Nowak
- ☒ Jan Nowak
- ☐ Wiesław Kowalski
- ☒ Jan Nowak
- ☒ Jan Nowak
- ☐ Wiesław Kowalski
- ☐ Jan Nowak
- ☐ Jan Nowak
- ☒ Wiesław Kowalski
- ☐ Jan Nowak
- ☒ Jan Nowak
- ☐ Wiesław Kowalski

6.2 Widok aplikacji osoby zarządzającej.