

Raport z testów oprogramowania

1. Błędy

Nr	Opis wykrytego błędu.	Opisz usunięcia błędu.
1.	Błędny odczyt kodu QR, bramka czasem "z powietrza" sczytuje kod QR zanim jeszcze użytkownik go pokaże	Błąd nie został usunięty, ponieważ jest on dość rzadki. Dodatkowo jego skutki są bardzo mało znaczące, a rozwiązywanie go zajęłoby dużo czasu i cały mechanizm sczytywania kodów QR musiałby zostać przerobiony.

2. Testy wymagań funkcjonalnych

Nr	Wymagania funkcjonalne	Uwagi
1.	Logowanie użytkownika	Serwer poprawnie sprawdza zgodność loginu i hasła użytkownika a następnie przekierowuje go do właściwej części aplikacji (panel admina lub użytkownika).
2.	Wylogowywanie użytkownika	Serwer poprawnie zarządza akcją wylogowania.
3.	Rejestracja użytkownika	Serwer poprawnie rejestruje użytkownika w bazie danych, dbając przy tym o nie powtarzające się ID oraz weryfikację twarzy na zdjęciu.
4.	Blokowanie użytkownika	Po zablokowaniu użytkownik może się zalogować, ale nie może wygenerować kodu QR co jest poprawnym działaniem aplikacji. Po zablokowaniu użytkownika ewentualny aktywny kod QR jest usuwany.
5.	Generowanie kodu QR	Kod QR generuje się poprawnie i w trakcie generowania serwer ma na uwadze stan konta użytkownika.
6.	Wykrywanie twarzy z kamery	Program poprawnie wykrywa obecność twarzy lub jej brak na zdjęciu z kamery.
7.	Porównywanie twarzy	Program poprawnie porównuje twarze na zdjęciach.

8.	Pobieranie zdjęć	Serwer poprawnie przesyła zdjęcie do pobrania przez użytkownika.
9.	Rejestracja wydarzeń	Serwer poprawnie rejestruje wydarzenia oraz przypisuje odpowiadające im zdjęcia z bramki.

3. Testy wymagań niefunkcjonalnych

Nr	Wymagania niefunkcjonalne	Uwagi
1.	Przetwarzanie twarzy w czasie <5s	Od momentu zeskanowania kodu QR przetwarzanie twarzy i porównywanie z twarzą z bazy średnio trwa od 4-5 sekund.
2.	Skuteczność przetwarzania na poziomie > 90%	Skuteczność jest utrzymywana na poziomie większym niż 90%. Testowano dla różnego oświetlenia, dla zdjęć z założonymi/zdjętymi okularami słuchawkami nausznymi.
3.	Przyjazność dla nowych użytkowników	Po uprzednim krótkim instruktażu nowi użytkownicy po 1-2 próbach bez problemów dawali radę przechodzić przez bramkę.
4.	Obsługa kilkunastu osób	Przetestowano jednoczesną obecność 7 aktywnych użytkowników i 13 symulowanych. Aplikacja działała poprawnie.
5.	Brak dostępu do logów oraz bazy użytkowników dla nieautoryzowanych użytkowników	Nie ma możliwości dostępu do bazy danych przez endpoint, pojawia się komunikat: "Cannot GET /db.json"