

Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software

AniTour
Problem Statement
Versione 1.0



Data: 14/10/2025

Progetto: AniTour	Versione: 1.0
Documento: Problem Statement	Data: 14/10/2025

Indice

1. Purpose4

2. Audience4

3. Outline4

1. Purpose

Lo scopo del software *AniTour* è offrire una piattaforma di e-commerce specializzata nella vendita di tour tematici dedicati alla cultura nerd, con particolare attenzione al mondo degli anime, dei videogiochi e della cultura pop giapponese.

Il sistema consente agli utenti di scoprire, prenotare e acquistare viaggi organizzati in base ai propri interessi specifici, offrendo esperienze personalizzate che combinano turismo e passioni culturali.

AniTour mira a semplificare l'intero processo di scelta e prenotazione dei tour, garantendo un'interfaccia intuitiva, un catalogo aggiornato e un'esperienza di acquisto fluida e coinvolgente.

2. Audience

AniTour è destinato a due principali categorie di utenti:

- **Appassionati e viaggiatori (utenti finali):**

Persone interessate a tour tematici legati alla cultura nerd, agli anime, ai videogiochi e alla cultura pop giapponese.

Questi utenti utilizzano la piattaforma per esplorare, selezionare e prenotare viaggi in linea con i propri interessi.

Il sistema mira a offrire loro un'esperienza di ricerca e acquisto semplice, sicura e personalizzata.

- **Organizzatori di tour:**

Agenzie, associazioni o singoli organizzatori che desiderano promuovere i propri tour tematici e raggiungere un pubblico specifico di appassionati.

Gli organizzatori possono creare, pubblicare e gestire i propri pacchetti viaggio attraverso la piattaforma, ottenendo visibilità e guadagni tramite la vendita dei tour.

Una percentuale del ricavato viene trattenuta da *AniTour* come compenso per il servizio offerto.

3. Outline

3.1. Problem domain

Il mondo degli anime e dei videogiochi affascina milioni di appassionati, offrendo mondi immaginari ma spesso ispirati a luoghi reali del nostro pianeta.

Molti fan desiderano visitare questi luoghi per rivivere le atmosfere delle proprie opere preferite e immergersi nella cultura che le ha ispirate. Tuttavia, organizzare un viaggio di questo tipo risulta complesso: la pianificazione autonoma richiede tempo, coordinamento tra diversi mezzi di trasporto e un'attenta gestione delle tempistiche, con il rischio di generare stress e disagi che compromettono l'esperienza.

Il settore turistico, inoltre, è caratterizzato da un'elevata frammentazione dei servizi: compagnie aeree, ferroviarie, di trasporto locale e strutture ricettive operano in modo indipendente, senza un sistema unificato che permetta di costruire un itinerario completo e coerente.

Attualmente, non esiste una piattaforma specializzata che combini in modo

semplice e integrato la passione per la cultura nerd e pop giapponese con l'organizzazione di viaggi tematici legati a tali interessi.

3.2. Scenarios

Caso d'uso utente:

Aldo, fan di Persona 5 e amico di Paolo, anch'egli appassionato dello stesso videogioco, notando la crescente passione dell'amico, gli propone di organizzare un viaggio a tema Persona 5.

1. Aldo consiglia un sito chiamato *AniTour*, scoperto casualmente mentre scorreva il proprio feed su Instagram.
2. Paolo, incuriosito ma diffidente, chiede ad Aldo come funzioni il sito.
3. Aldo gli spiega che *AniTour* funge da intermediario tra utente e organizzatore, agendo come un hub centrale che verifica l'affidabilità degli organizzatori.
4. Convinto, Paolo decide di provare il sito: esegue una ricerca su Google, trova *AniTour* come primo risultato, clicca e accede alla homepage.
5. Pur essendo un appassionato di videogiochi, Paolo non ha grande dimestichezza con i siti complessi. Tuttavia, *AniTour* presenta un'interfaccia moderna, intuitiva e facilmente navigabile, adatta anche a utenti con conoscenze digitali di base.
6. Paolo utilizza la barra di ricerca per cercare il tour dedicato a Persona 5.
7. Nella pagina del tour, Paolo visualizza il banner, la descrizione, le tappe previste, l'organizzatore di riferimento, le date specifiche e il prezzo del servizio.
8. Dopo aver valutato la proposta, decide di aggiungere al carrello due biglietti, per sé e per Aldo. Accede quindi al carrello e clicca su "Procedi all'acquisto".
9. Tuttavia, non essendo ancora registrato, il sito lo reindirizza alla pagina di accesso. Paolo, privo di un account, seleziona l'opzione di registrazione.
10. Compila i vari campi richiesti:
 - Campi testuali per "nome", "cognome", "e-mail", "password", "numero di telefono", "indirizzo", "CAP".
 - Menù a tendina per "paese" e "sesso".
11. Dopo il login, viene reindirizzato automaticamente al carrello, pronto per concludere l'acquisto.
12. Nella pagina di pagamento, inserisce i dati della carta di credito e conferma l'operazione.
13. Una volta completato il pagamento, riceve una ricevuta dettagliata con tutti i dati dell'acquisto.
14. Dopo qualche tempo, Paolo riceve via e-mail i biglietti del viaggio emessi dall'organizzatore. Finalmente, lui e Aldo possono solo aspettare la partenza!

Caso d'uso organizzatore di tour:

1. Un organizzatore di viaggi che può essere un'azienda o un privato in possesso di Partita IVA desidera sponsorizzare un tour a tema anime da lui ideato.

2. Poiché è difficile ottenere visibilità nel vasto mercato turistico, decide di promuovere il proprio tour su *AniTour*, hub centrale dedicato ai viaggi tematici di questo tipo.
3. L'organizzatore accede al sito e clicca su "Registrazione", selezionando la modalità registrazione per organizzatori, dove inserisce i propri dati personali (stessa procedura di registrazione per utenti normali) e la Partita IVA.
4. Una volta completata la registrazione, gli operatori di *AniTour* verificano l'autenticità delle informazioni fornite e la validità della Partita IVA. In caso di esito positivo, l'organizzatore riceve un'e-mail di conferma che dovrà accettare per attivare il profilo.
5. L'organizzatore può quindi proporre un nuovo tour, compilando i campi richiesti nella pagina dedicata e curando la descrizione per renderla chiara e coinvolgente. È tenuto inoltre a indicare le aziende di trasporto che verranno utilizzate per gli spostamenti.
6. Una volta completata la proposta, l'organizzatore invia una richiesta di approvazione agli operatori di *AniTour*, che ne verificano la validità e l'affidabilità. In caso di approvazione, riceve un'e-mail di conferma e il tour viene pubblicato sul sito; in caso contrario, la proposta viene respinta e non resa visibile al pubblico.

3.3. Functional requirements

AniTour supporta quattro tipi di utenti:

- L'*operatore* deve essere in grado di gestire i tour e gli utenti presenti sul sito.
- L'*organizzatore* deve essere in grado di creare e gestire i propri tour.
- Il *cliente* deve essere in grado di navigare il sito, cercare tour e finalizzarne l'acquisto.
- Il *guest* deve essere in grado di navigare liberamente sul sito e visualizzare tour, ma non ha la possibilità di procedere all'acquisto (occorre la creazione del proprio account).

3.4. Nonfunctional requirements

- L'architettura deve permettere di gestire almeno 500 utenti simultanei.
- Il sito deve essere pienamente operativo su browser moderni (Chrome, Firefox, Edge, ecc...).
- Il sito deve disporre di un layout fluido e responsive, per permetterne la visualizzazione su dispositivi mobili con schermi di dimensioni variabili.
- Il codice sorgente deve essere strutturato in moduli indipendenti, in modo che nuove funzionalità (es. nuovi tipi di tour o categorie) possano essere aggiunte senza modificare i componenti esistenti.

3.5. Target environment

Il software sarà sviluppato utilizzando Java 17 come linguaggio principale per la logica applicativa.

Il database relazionale sarà gestito tramite MySQL, installato sullo stesso server o su un'istanza dedicata.

L'interfaccia utente sarà accessibile via browser web.

3.6. Deliverable & deadlines

Tipo di documento	Data di scadenza
Problem Statement	14/10/2025
Requisiti e casi d'uso	28/10/2025
Requirements Analysis Document	11/11/2025
System Design Document	25/11/2025
Specifica delle interfacce dei moduli del sottosistema da implementare	16/12/2025
Piano di test di sistema e specifica dei casi di test per il sottosistema da implementare	16/12/2025
Object Design Document	05/01/2026
Documenti di esecuzione del test	12/01/2026
Consegna finale	14/01/2026

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
14/10/2025	1.0	Creazione documento Problem Statement	Vincenzo Chiocca

Partecipanti:

Nome	Matricola
Vincenzo Chiocca	0512119182
Salvatore Merola	0512120979