

Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software

**AniTou
Problem Statement
Versione 1.1**

AniTou

Data: 21/10/2025

Progetto: AniTouR	Versione: 1.1
Documento: Problem Statement	Data: 2110/2025

Indice

1.	Purpose	4
2.	Audience.....	4
3.	Outline	4

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

Utente:

1. L'utente apre il browser e naviga all'URL "www.anitour.it"
2. Nella homepage, l'utente utilizza la barra di ricerca inserendo il testo "Persona"
3. Il sistema visualizza 3 risultati. L'utente seleziona il tour "Persona 5 Tour"
4. Il sistema mostra la pagina di dettaglio del tour con le seguenti informazioni:
 1. **Titolo:** "Persona 5 Tour"
 2. **Organizzatore:** "Japan Games Adventures S.r.l."
 3. **Date:** 15/03/2026 – 22/03/2026
 4. **Prezzo:** €5.000
 5. **Tappe:** Shibuya Station, Yongen-Jaya, Shinjuku, Akihabara
5. L'utente seleziona dal menù a tendina "Numero partecipanti" il valore "2" e clicca sul pulsante "Aggiungi al carrello".
6. Il sistema mostra il carrello con:
 1. 2x "Persona 5 Tour"
 2. Totale: €10.000
7. L'utente clicca sul pulsante "Procedi all'acquisto".
8. Il sistema rileva che l'utente non è autenticato e reindirizza alla pagina di login.
9. L'utente clicca sul link "Registrati".
10. L'utente compila il form di registrazione con i seguenti campi:
 - **Username** (campo testuale): aldopersonafan04
 - **Nome** (campo testuale): Aldo
 - **Cognome** (campo testuale): Esposito
 - **Email** (campo testuale email): aldoesp@email.it
 - **Password** (campo password): ILovePersona5!
 - **Conferma password** (campo password): ILovePersona5!
 - **Telefono** (campo testuale): +39333234567
 - **Indirizzo** (campo testuale): Via Roma 1
 - **CAP** (campo numerico): 8000
 - **Città** (campo testuale): Napoli
 - **Paese** (menù a tendina): Italia
 - **Sesso** (menù a tendina): seleziona "Uomo"
11. L'utente clicca sul pulsante "Registrati"
12. Il sistema convalida i dati, crea l'account e reindirizza automaticamente al carrello
13. L'utente clicca sul pulsante "Procedi al pagamento"
14. Il sistema mostra il form di pagamento. L'utente inserisce:
 - **Numero carta (campo numerico):** 4532 1234 5678 9012
 - **Intestatario (campo testuale):** Aldo Esposito
 - **Scadenza (due menù a tendina mese/anno):** 05 / 2029

- **CVV (campo numerico):** 123

15. L'utente clicca sul pulsante "Conferma pagamento"
16. Il sistema elabora il pagamento e mostra la pagina di conferma ordine con:
 1. Numero ordine: #ORD-2025-00001
 2. Data: 19/10/2025
 3. Importo totale: €10.000
 4. Ricevuta inviata a: aldoesp@email.it
17. L'utente riceve via email i voucher del tour

Organizzatore di tour:

1. L'organizzatore apre il browser e accede a www.anitour.it/login
2. Inserisce le proprie credenziali nel form di login:
 - **Email** (campo testuale email): info@jpgames.it
 - **Password** (campo password): Japan_2025!
3. Clicca sul pulsante "Accedi"
4. Il sistema valida le credenziali e reindirizza alla dashboard dell'organizzatore, mostrando una tabella con l'elenco dei tour esistenti (3 tour pubblicati, 1 in revisione)
5. L'organizzatore clicca sul pulsante "Crea nuovo tour"
6. Il sistema visualizza il form di creazione tour
7. L'organizzatore compila il form inserendo:
 - **Nome tour (campo testuale, max 100 caratteri):** "Persona 5 tour"
 - **Descrizione (campo textarea):** "Visita guidata nei luoghi iconici della saga di Persona 5 in Giappone, esplorando i templi e i paesaggi che hanno ispirato la serie"
 - **Categoria (menu a tendina):** seleziona "Videogiochi"
 - **Data inizio (date picker):** 15/03/2026
 - **Data fine (date picker):** 22/03/2026
 - **Prezzo (campo numerico con simbolo €):** €5.000
 - Tappe (sezione ripetibile con pulsante "Aggiungi tappa"):
 - **Tappa 1 (campo testuale):** "Shibuya Station"
 - **Tappa 2 (campo testuale):** "Yongen-Jaya"
 - **Tappa 3 (campo testuale):** "Shinjuku"
 - **Tappa 4 (campo testuale):** "Akihabara"
 - **Immagine di copertina (file upload, formati: jpg, png, max 5MB):** seleziona file *persona5-tour.jpg* dal computer
 - **Galleria immagini (file upload multiplo):** seleziona 5 immagini
 - **Servizi inclusi (checkbox multipli):**
 - Hotel
 - Trasporti
 - Guida turistica
 - Assicurazione viaggio
 - Pasti
 - **P.IVA organizzatore (campo testuale numerico):** 12345678901
8. L'organizzatore clicca sul pulsante "Salva tour"
9. Il sistema verifica i dati e risponde con la pagina di riepilogo contenente:

- ID tour: TR-2026-0010
 - Nome: "Persona 5 Tour"
 - Stato: "Bozza"
 - Pulsante "Modifica tour"
 - Pulsante "Invia per revisione"
10. L'organizzatore clicca sul pulsante "Invia per revisione"
 11. Il sistema cambia lo stato del tour in (badge arancione) "In revisione" e mostra il messaggio: "Tour inviato con successo. Riceverai una notifica via email entro 48 ore"
 12. Entro 48 ore, un operatore di AniTour approva il tour e lo stato diventa (badge verde) "Pubblicato"

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 deployato su un server web in grado di eseguire applicazioni enterprise.

Il database relazionale sarà hostato sullo stesso server o su un'istanza dedicata. L'interfaccia utente sarà accessibile tramite browser web moderni su dispositivi desktop e mobile.

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
Specifiche 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
21/10/2025	1.1	Correzione “scenarios” con dati esplicativi nei due esempi e “target environment”	Vincenzo Chiocca

Partecipanti:

Nome	Matricola
Vincenzo Chiocca	0512119182
Salvatore Merola	0512120979