

AniTour
Requirements Analysis Document (RAD)
Versione 1.1



Data: 01/11/2025

Progetto: AniTour	Versione: 1.1
Documento: RAD	Data: 01/11/2025

Indice

1. Introduction
 - 1.1 Purpose of the system
 - 1.2 Scope of the system
 - 1.3 Objectives and success criteria of the project
 - 1.4 Definitions, acronyms, and abbreviations
 - 1.5 References
 - 1.6 Overview
2. Current system
3. Proposed system
 - 3.1 Overview
 - 3.2 Functional requirements
 - 3.3 Nonfunctional requirements
 - 3.3.1 Usability
 - 3.3.2 Reliability
 - 3.3.3 Performance
 - 3.3.4 Supportability
 - 3.3.5 Implementation
 - 3.3.6 Interface
 - 3.3.7 Packaging
 - 3.3.8 Legal
 - 3.4 System models
 - 3.4.1 Scenarios
 - 3.4.2 Use case model
 - 3.4.5 User interface—navigational paths and screen mock-ups
4. Glossary

1. Introduction

1.1 Purpose of the system

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.

1.2 Scope of the system

AniTour si rivolge a un pubblico sia di appassionati/viaggiatori (clienti) sia di organizzatori di tour (fornitori), offrendo funzionalità di ricerca, selezione, personalizzazione, acquisto e gestione di pacchetti viaggio, incluse le funzionalità di pubblicazione, modifica e gestione tour da parte degli organizzatori.

1.3 Objectives and success criteria of the project

- Offerta di un'esperienza di prenotazione integrata per tour tematici ispirati ad anime, videogiochi e cultura nerd/pop giapponese.
- Unificazione di servizi turistici eterogenei in un unico portale fruibile tramite browser web.
- Personalizzazione dinamica dei pacchetti e suggerimenti automatizzati basati sugli interessi utente.
- Interfaccia responsive e fluida.
- Performance: tempi risposta sempre <2s, alta affidabilità per almeno 500 utenti simultanei.
- Sicurezza: protezione dati personali e transazioni certificate.

1.4 Definitions, acronyms, and abbreviations

- UI: User Interface (Interfaccia utente)
- UX: User Experience (Esperienza utente)
- DBMS: Database Management System
- CRUD: Create Read Update Delete
- Guest: utente non autenticato
- Cliente: utente autenticato che può acquistare tour
- Organizzatore: utente che può creare e gestire i tour
- Operatore: personale di AniTour abilitato alla revisione/approvazione dei tour

1.5 References

- Problem Statement AniTour v1.1
- Linee guida di progetto e documentazione del corso

1.6 Overview

AniTour è una piattaforma digitale per la ricerca, prenotazione, pubblicazione e gestione di tour tematici.

2. Current system

Attualmente non esiste un sistema integrato con tali specializzazioni; l'offerta di tour nerd è frammentaria e affidata a singole agenzie o forum, senza management centralizzato, strumenti di prenotazione unificati o verifica qualità.

3. Proposed system

3.1. Overview

Il sistema proposto fornisce catalogo e gestione pacchetti tour, autenticazione e gestione ruoli (guest, cliente, organizzatore, operatore), workflow di acquisto integrato, strumenti per l'organizzazione e la pubblicazione, backend di amministrazione per operatori, notifiche e pagamenti sicuri.

3.2. 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).

3.3. 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.

3.3.1. Usability

Interfaccia utente esplicita, layout responsive e chiaro su diversi dispositivi

3.3.2. Reliability

Uptime annuo $\geq 99.5\%$, failover su servizi critici

3.3.3. Performance

Almeno 500 utenti in contemporanea senza degrado

3.3.4. Supportability

Codice in moduli disaccoppiati, facile manutenzione ed evoluzione

3.3.5. Implementation

Web app accessibile da browser moderni, senza installazione

3.3.6. Interface

API RESTful per integrazione esterna

3.3.7. Packaging

Deploy automatico per ambienti di test e produzione

3.3.8. Legal

GDPR compliance e privacy by design

3.4. System models

3.4.1. Scenarios

SC 1:

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

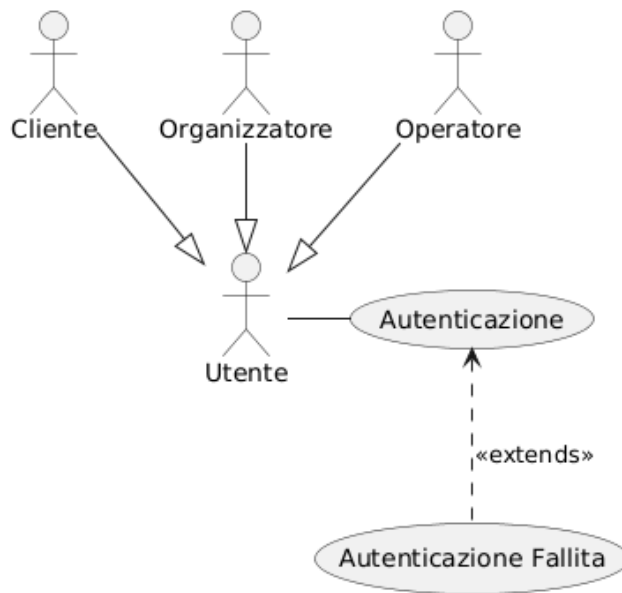
- **Città** (campo testuale): Napoli
 - **Paese** (menù a tendina): Italia
 - **Sesso** (menù a tendina): seleziona "Uomo"
11. L'utente clicca sul pulsante "Registrati"
 12. Il sistema convalida i dati, crea l'account e reindirizza automaticamente al carrello
 13. L'utente clicca sul pulsante "Procedi 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

SC 2

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.

3.4.2. Use case model

UC 1 Autenticazione:



Attore: Utente

Entry condition: L'utente si trova nella schermata di autenticazione di AniTour.

Flusso di eventi:

1. L'utente inserisce username e password
2. L'utente invia i dati al sistema
3. Il sistema controlla le credenziali e il controllo ha esito positivo
4. Il sistema reindirizza l'utente alla sua home page

Exit condition: L'utente è autenticato e si trova sulla sua home page.

Flussi alternativi / Eccezioni:

Se al punto 3 il sistema rileva credenziali non corrette, il sistema mostrerà il messaggio di errore "username o password non corrette" e ripresenterà la schermata di autenticazione (UC 1.1 Autenticazione Fallita).

Alternativa

Se al punto 3 il sistema rileva credenziali non corrette, verrà eseguito il caso d'uso UC 1.1 Autenticazione Fallita

UC 1.1 Autenticazione fallita:

Attore: Utente

Entry Condition: L'utente ha provato ad autenticarsi e le credenziali non erano corrette

Flusso di eventi:

1. Il sistema mostra il messaggio di errore "Nome utente o password errati."
2. Il sistema ripresenta all'utente la schermata di autenticazione

Exit Condition: Il sistema visualizza nuovamente il form di autenticazione con il messaggio di errore "Nome utente o password errati".

UC 2 Registrazione:



Attore: Guest

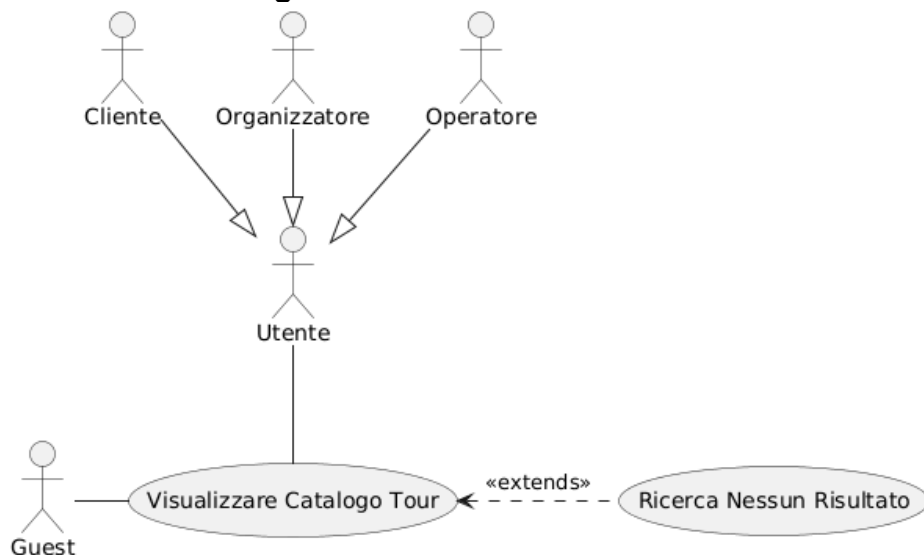
Entry Condition: Il guest si trova sulla pagina di registrazione di AniTour e non possiede un account.

Flusso di eventi:

1. Il guest accede alla pagina di registrazione
2. Il guest compila il form con nome, cognome, e-mail, password e conferma password
3. Il guest inserisce una password con requisiti validi (min 8 caratteri)
4. Il guest clicca il pulsante "Registrati"
5. Il sistema valida i dati inseriti
6. Il sistema verifica che l'e-mail non sia già registrata
7. Il sistema crea un nuovo account utente
8. Il sistema reindirizza l'utente (prima guest) alla home page

Exit Condition: Il nuovo account è creato e l'utente è reindirizzato alla home page.

UC 3 Visualizzare catalogo tour:



Attori: Utente, Guest

Entry Condition: L'utente si trova sulla home page del sito e clicca "Esplora tutti i tour" oppure usa la ricerca.

Flusso di eventi (Percorso A - Esplora tutti i tour):

1. L'utente si trova sulla home page
2. L'utente clicca il pulsante "Esplora tutti i tour"
3. Il sistema reindirizza alla pagina dei tour disponibili (/tours)
4. Il sistema visualizza griglia completa di tutti i tour disponibili
5. L'utente visualizza card con immagine, titolo, descrizione, date e prezzo

Flusso di eventi (Percorso B - Ricerca filtrata tour):

1. L'utente si trova sulla home page

2. L'utente decide di utilizzare la search bar per filtrare il tour per tema (nome tour)
3. L'utente digita nel campo di ricerca "Persona 5"
4. L'utente clicca "Cerca"
5. Il sistema reindirizza alla pagina dei tour disponibili (/tours) filtrata
6. Il sistema visualizza solo i tour che corrispondono ai criteri "nome tour="Persona 5")
7. L'utente visualizza card con immagine, titolo, descrizione, date e prezzo

Exit Condition: L'utente visualizza il catalogo e può selezionare un tour dai risultati.

Flussi alternativi / Eccezioni:

Se al punto 6 Percorso B il sistema non trova nessun tour che corrisponda ai criteri dati dall'utente, il sistema mostrerà la pagina dei tour disponibili (/tours) con il messaggio "Nessun tour disponibile per questa ricerca."

Alternativa

Se al punto 6 Percorso B il sistema non trova nessun tour che corrisponda ai criteri dati all'utente, verrà eseguito il caso d'uso UC 3.1 Ricerca nessun risultato.

UC 3.1 Ricerca nessun risultato:

Attori: Utente, Guest

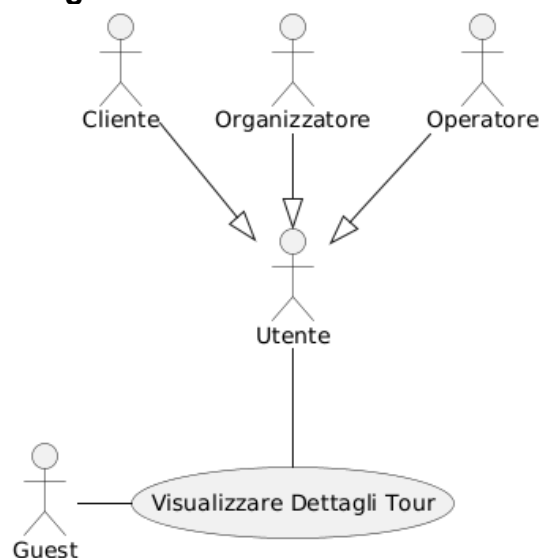
Entry Condition: I filtri applicati non producono risultati

Flusso di eventi:

1. Il sistema verifica che nessun tour corrisponda ai criteri
2. Il sistema mostra il messaggio di errore "Nessun tour disponibile per questa ricerca."

Exit Condition: L'utente rimane sulla pagina dei tour con il messaggio di errore e i filtri ancora applicati. Può cliccare il pulsante "Torna alla ricerca".

UC 4 Visualizzare dettagli tour:



Attori: Utente, Guest

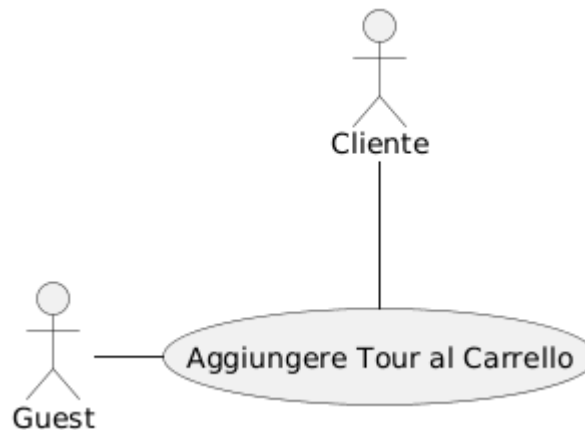
Entry Condition: L'utente ha cliccato su un tour dal catalogo (UC 3)

Flusso di eventi:

1. Il sistema carica la pagina dettagli del tour selezionato
2. Il sistema mostra immagine copertina, titolo, descrizione, organizzatore, date, prezzo
3. Il sistema mostra elenco tappe numerate con titolo e descrizione
4. Il sistema mostra un campo numerico modificabile "Quantità"
5. L'utente può cliccare sul pulsante "Aggiungi al carrello"

Exit Condition: L'utente visualizza la pagina dei dettagli del tour selezionato.

UC 5 Aggiungere tour al carrello:



Attori: Cliente, Guest

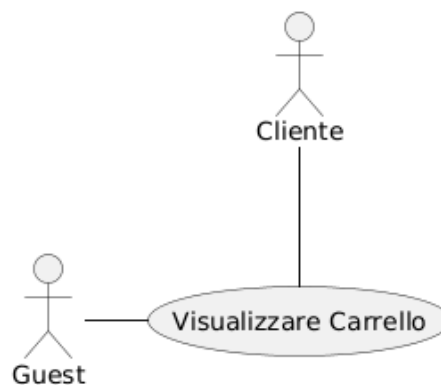
Entry Condition: L'utente (Guest o Cliente autenticato) visualizza i dettagli di un tour (UC 4) e il tour è disponibile con stock sufficiente.

Flusso di eventi:

1. L'utente clicca il pulsante "Aggiungi al carrello"
2. Il sistema valida la quantità selezionata
3. Il sistema aggiunge il tour al carrello con i parametri selezionati
4. Il sistema aggiorna il badge del carrello (numero tour aumenta)
5. Il sistema reindirizza alla pagina del carrello (UC 6)

Exit Condition: Tour aggiunto al carrello e utente reindirizzato sulla pagina del carrello (UC 6).

UC 6 Visualizza carrello:



Attori: Cliente, Guest

Entry Condition: L'utente clicca l'icona carrello oppure è reindirizzato dopo aver aggiunto un tour.

Flusso di eventi:

1. Il sistema visualizza la pagina "Il tuo carrello"
2. Il sistema mostra tabella con colonne: immagine tour, titolo, quantità, prezzo unitario, subtotale, azioni
3. Il sistema mostra il prezzo totale
4. Il sistema mostra due pulsanti principali:

Percorso A – Se utente è guest:

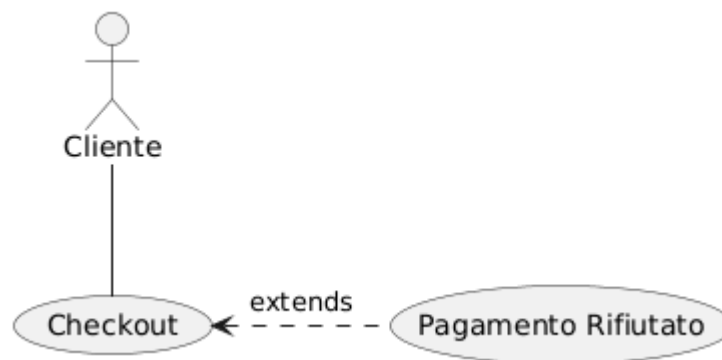
- Pulsante "Accedi per procedere all'acquisto" che reindirizza ad Autenticazione (UC 1) / Registrazione (UC 2)
- Dopo il login con successo. Il sistema reindirizza direttamente al Checkout (UC 7) con il carrello che si è salvato e non viene svuotato

Percorso B – Se utente è cliente:

- Pulsante "Procedi al checkout" che reindirizza direttamente al Checkout (UC 7)

Exit Condition: L'utente visualizza la pagina del carrello dove può procedere al checkout (solo se autenticato).

UC 7 Checkout:



Attori: Cliente

Entry Condition: Il cliente è autenticato e ha cliccato "Procedi al checkout" dal carrello (UC 6) oppure è stato reindirizzato qui dopo login dal carrello. Il carrello contiene almeno un tour.

Flusso di eventi:

1. Il sistema visualizza la pagina di checkout per effettuare il pagamento
2. Il sistema presenta campi da compilare:

Informazioni di spedizione:

- Campo "Nome completo" (input testuale)
- Campo "Email" (input e-mail)
- Campo "Telefono" (input testuale, formato internazionale)
- Campo "Indirizzo" (input testuale)
- Campo "Città" (input testuale)
- Campo "CAP" (input numerico, 4-6 cifre)
- Campo "Paese" (dropdown lista paesi)

Dati pagamento:

- Campo “Numero carta di credito” (input numerico che accetta formati internazionali carte di credito)
 - Campo “Data di scadenza (MM/AA)” (due input: MM e AA)
 - Campo “CVV” (input numeri, 3 cifre)
 - Campo “Intestatario carta” (input testuale)
3. Il sistema mostra il riepilogo ordine
 4. Il cliente compila tutti i campi
 5. Il cliente clicca sul pulsante “Effettua ordine”
 6. Il sistema crea un nuovo ordine nel database
 7. Il sistema manda il voucher al cliente tramite e-mail
 8. Il sistema svuota il carrello
 9. L'utente viene reindirizzato sulla pagina di successo dell'ordine

Exit Condition: Pagamento confermato, ordine creato nel database e voucher inviato all'e-mail dell'utente. Utente reindirizzato a pagina di successo ordine

Flussi alternativi / Eccezioni:

Se al punto 5 il sistema non accetta il pagamento dall'utente, verrà eseguito il caso d'uso UC 7.1 Pagamento rifiutato.

Alternativa

Se al punto 5 il sistema rifiuta la transazione (fondi insufficienti, carta scaduta, ecc), viene visualizzato un messaggio di errore e consente il retry.

UC 7.1 Pagamento rifiutato:

Attore: Cliente

Entry Condition: Il sistema ha rifiutato il pagamento

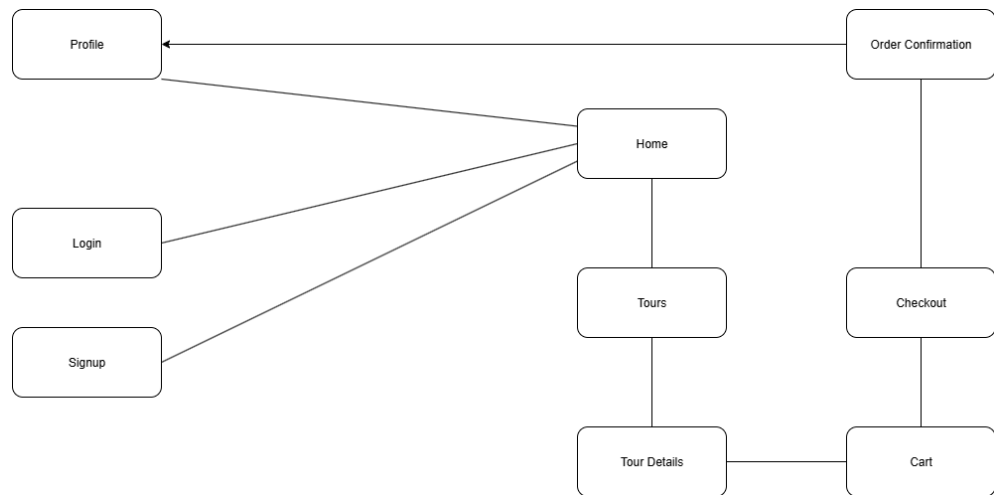
Flusso di eventi:

1. Il sistema rifiuta il pagamento
2. Il sistema mostra messaggio di errore “Pagamento rifiutato”

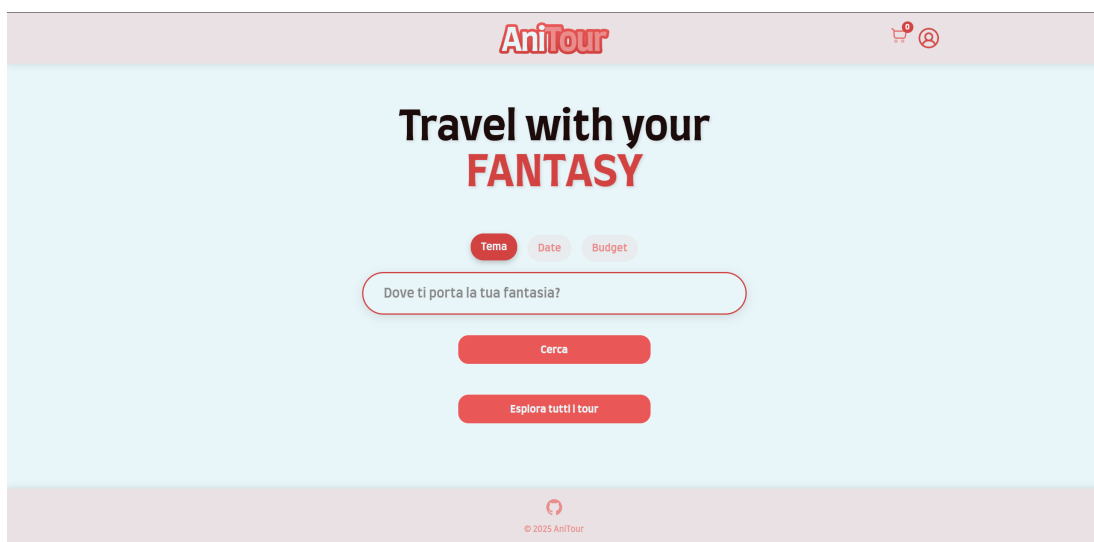
Exit Condition: L'utente rimane sulla pagina di checkout con il messaggio di errore visualizzato, i dati di spedizione mantenuti e quelli di pagamento svuotati.

3.4.3. User interface-navigational paths and screen mock-ups

3.4.3.1. Navigational Map



3.4.3.2. Screen mockups



M-01: Homepage

Attori coinvolti: Guest, Utente

Use Cases correlato: UC 3 (Visualizzare catalogo tour), UC 1 (Autenticazione), UC 6 (Visualizza carrello)

Descrizione: Pagina di accesso principale che presenta pulsante per mostrare il catalogo tour con funzionalità di ricerca e filtro. Accesso a login/registrazione per utenti non autenticati.

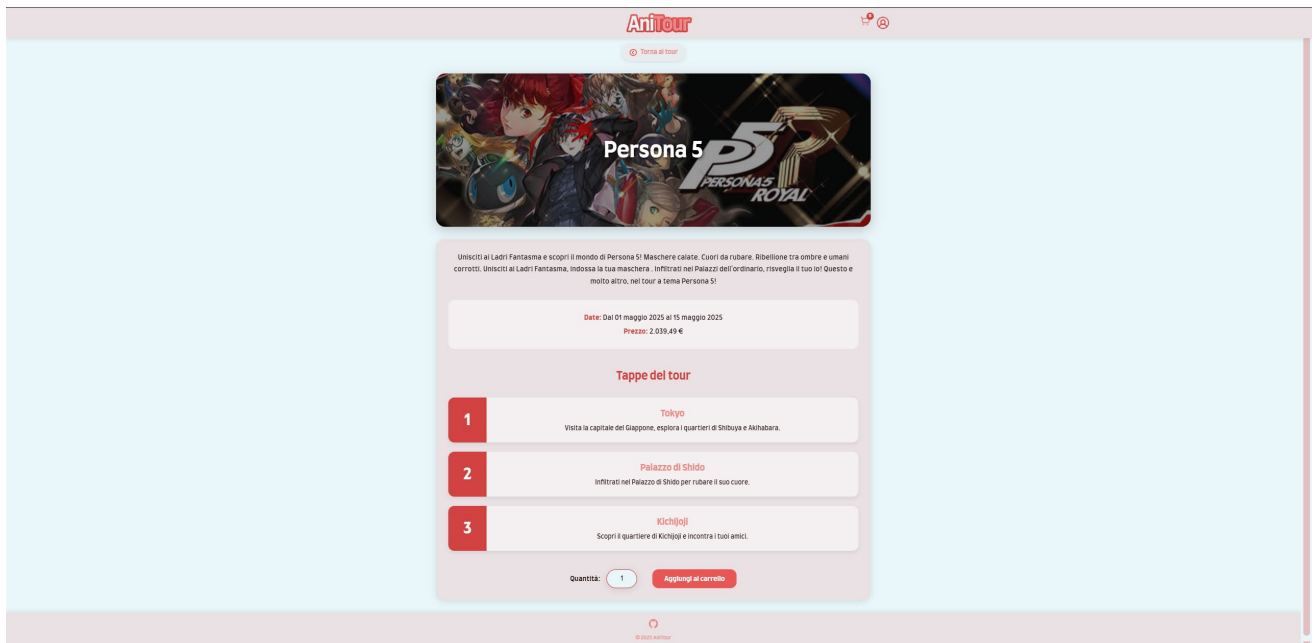


M-02: Pagina tour disponibili

Attori coinvolti: Guest, Utente

Use Cases correlati: UC 3 (Visualizzare catalogo tour), UC 4 (Visualizza dettagli tour), UC 1 (Autenticazione), UC 6 (Visualizza carrello)

Descrizione: Pagina di visualizzazione di tour dopo la ricerca o dopo aver cliccato sul pulsante per mostrarli tutti.

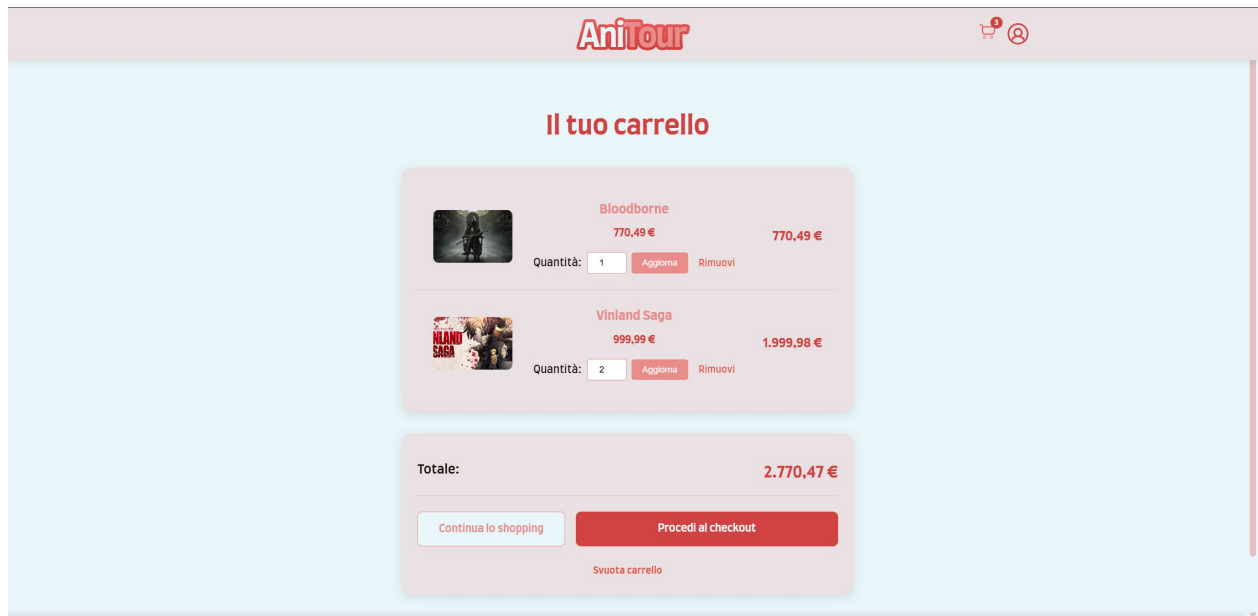


M-03: Pagina dettagli tour

Attori coinvolti: Guest, Utente

Use Cases correlati: UC 4 (Visualizzare dettagli tour) UC 5 (Aggiungere tour al carrello), UC 1 (Autenticazione), UC 6 (Visualizza carrello)

Descrizione: Pagina dettagliata di un tour specifico con descrizione completa, tappe, prezzi e pulsante di acquisto.





M-04: Pagina carrello

Attori coinvolti: Guest, Cliente

Use Cases correlati: UC 6 (Visualizzare carrello) UC 7 (Checkout), UC 1 (Autenticazione)

Descrizione: Pagina dettagliata del carrello con riepilogo elementi aggiunti e prezzo totale.

AniTour



Checkout

Informazioni di spedizione

Nome completo

Email

Telefono

Indirizzo

Città

CAP

Paese

Dati di pagamento

Numero carta di credito

1234 5678 9012 3456

Data di scadenza (MM/AA)

MM/AA

CVV

123

Intestatario carta

Torna al carrello

Effettua ordine

Riepilogo ordine

Bloodborne

770,49 €

Quantità: 1


Vinland Saga

1.999,98 €

Quantità: 2

Totale:

2.770,47 €



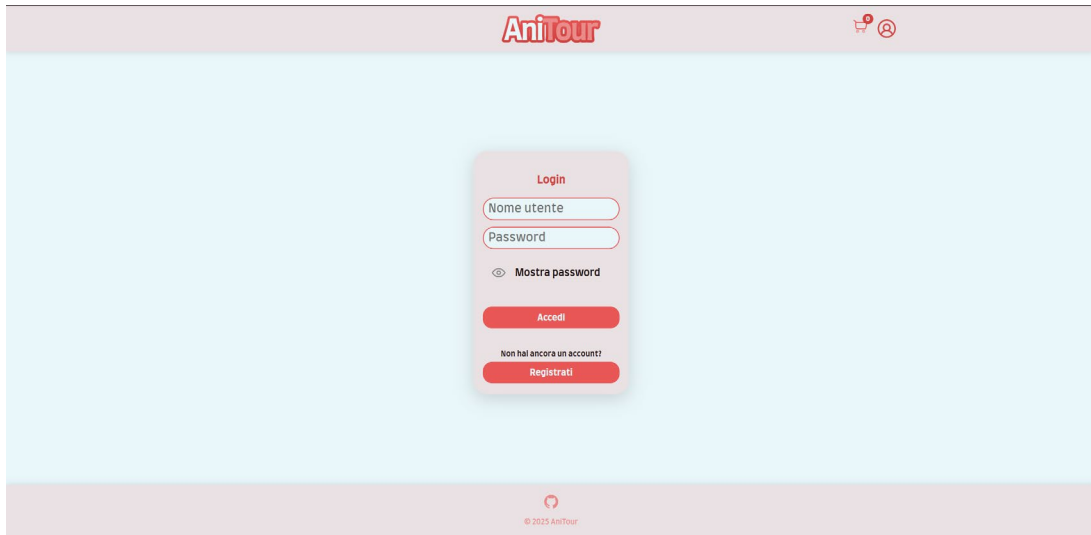
© 2025 AniTour

M-05: Pagina di checkout

Attori coinvolti: Cliente

Use Cases correlati: UC 7 (Checkout), UC 1 (Autenticazione), UC 6 (Visualizzare carrello)

Descrizione: Pagina di checkout per finalizzare l'ordine da parte del cliente.



M-06: Pagina di autenticazione

Attori coinvolti: Guest, Utente

Use Cases correlati: UC 1 (Autenticazione), UC 2 (Registrazione), UC 6 (Visualizzare carrello)

Descrizione: Pagina che permette l'autenticazione di un utente o la registrazione di un guest.

4. Glossary

- Tour: Pacchetto viaggio tematico su base nerd/anime/videogiochi/giapponese
- Guest: Non autenticato
- Cliente: Registrato/autenticato che acquista
- Organizzatore: Crea/gestisce tour
- Operatore: Gestore del sistema
- Voucher: Documento PDF ricevuto dopo acquisto tour

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
28/10/2025	1.0	Creazione documento RAD	Vincenzo Chiocca
01/11/25	1.1	Aggiunti Use Case con i rispettivi diagrammi, aggiunti mockups. Effettuate altre correzioni minori al documento.	Vincenzo Chiocca

Partecipanti:

Nome	Matricola
Vincenzo Chiocca	0512119182
Salvatore Merola	0512120979