

## **Storyboard:** Missione nel Labirinto

1. **Introduzione:** Il personaggio entra nel labirinto
  - Descrizione: Il personaggio si trova all'ingresso del labirinto. Sullo schermo appare un timer che conta 30 secondi.
  - Obiettivo: Il personaggio deve raccogliere 3 armi in movimento e raggiungere la bandiera prima che il timer si esaurisca.
  - Note tecniche : il personaggio è il processo consumatore perché consuma l'arma.
2. **Prima missione:** Rilevamento di un'arma
  - Descrizione : Le armi si muovono sopra e sotto lungo un percorso definito. Il personaggio deve muoversi rapidamente per intercettarle senza perdere tempo.
  - Note tecniche : L'arma cambia direzione quando arriva alla fine del percorso. L'arma è il processo generatore, viene generata dalla CPU.
3. **Minaccia improvvisa:** La mina appare
  - Descrizione : Una mina appare all'improvviso davanti al personaggio. Se ci passa sopra, la sua velocità viene rallentata.
  - Note tecniche : Le mine compaiono casualmente e compaiono quando il personaggio ci passa sopra.
4. **Finale:** La corsa verso la bandiera
  - Descrizione : Con tutte le armi raccolte, il personaggio deve correre verso la bandiera finale, evitando eventuali mine lungo il percorso.
  - Azione : Se il personaggio arriva entro 30 secondi, il personaggio vince. Se il tempo scade, appare un messaggio: "Game Over" .
  - Note tecniche: Non è possibile raccogliere la bandiera se non si hanno raccolto tutte 3 le armi