Entreprise : Black Melasse

Projet : DicoBomb

### Identifier les rôles

* **Lens** : Maitrîse d'œuvre -> Jeu
* **Benoit** : Maitrîse d'œuvre -> Réseau / Jeu
* **Cyril** : Maitrîse d'œuvre -> Réseau ++
* **Pierre** : Maitrîse d'ouvrage -> Jeu / GUI / Correction

DicoBomb est un jeu ludique reprenant le principe de la « patate chaude ». Lorsque le jeu commence, un joueur reçoit la bombe, il doit trouver un mot contenant les deux ou trois lettres affichées à l’écran avant que la bombe n’explose. S’il y arrive, la bombe va sur le joueur suivant.

Le projet sera réalisé en JAVA.

# Déroulement détaillé:

Un compte a rebours est configuré aléatoirement entre 25 et 45 secondes, celui ci commence quand :

* Une suite de 2 ou 3 caractères est donnée par le jeu.
* Le premier joueur est choisi aléatoirement, le suivant est celui à sa gauche.
* Le joueur doit entrer un mot qui contient cette chaîne avant que le compte à rebours de la bombe ne soit à 0, exemple :

Chaîne de caractère « un »

Mot : lune, commun, alunir, acupuncteur

* Le joueur perd s’il n'a plus de vie, une vie est donnée en début de partie.
* À chaque changement de joueur, une nouvelle chaîne de caractère est donnée.

# Le systéme de vies :

Chaque joueur commence avec 1 vie et ne peut en avoir que 3 au maximum.

* Perdre une vie :

Le compte à rebours de la bombe est à 0 sans que vous n'ayez tapé de mot.

* Gagner une vie :

Il est possible de gagner une vie en validant un total de 22 lettres différentes en une partie. Le gagnant de la partie précédente obtient également une vie supplémentaire.

Si le compte à rebours est sous la barre des 5 secondes lors du changement de joueur, celui-ci est incrémenté pour atteindre 5 secondes à nouveau.

# Fonctionnalités

* Un système de chat permettant aux joueurs de parler en cours de partie (qu’ils soit éliminés ou non).
* La personne ayant passé le plus de temps sur le serveur est « SuperUser » sur le chat, il peut rendre muet une autre personne. Le chat est également présent sur la sélection des salons, l'admin est celui qui y est depuis le plus longtemps.
* Un navigateur de serveur sera disponible permettant de choisir sa partie.
* Si un salon est sélectionné avant d'avoir choisi un pseudo,ce dernier sera attribué aléatoirement.
* Ajout d’un bouton “Taunt” afin de provoquer un adversaire.
* Mort subite : lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs, le temps maximum par joueur passe à 3 secondes et une faute de frappe fait exploser la bombe.

Interface graphique

* Une interface de choix du pseudo et de selection du salon. Un chat est également présent.
* Une interface de jeu comprenant un bouton “Taunt”, les pseudo des joueurs ainsi qu’un chat sur le coté.

# Contraintes

* Il est difficile de pouvoir jouer sur un seul ordinateur, il est donc nécessaire d’avoir la capacité de joueur sur des ordinateurs différents.
* La casse ne sera pas respectée, les accents le seront !

# Perspectives d’évolution :

* Un mode mathématique avec du calcul mental
* Un mode sans respecter les accents