DicoBomb

DicoBomb est jeu ludique reprenant le jeu de la « patate chaude ».

La casse ne sera pas respectée, les accents le seront !

# Déroulement :

* Un compte a rebours est configuré aléatoirement entre 25 et 45 secondes, celui ci commence quand :
* Une suite de 2 ou 3 caractères est donné 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 dans un délai de 5 secondes, exemple :

Chaîne de caractère « un »

Mot : lune, commun, alunir, acupuncteur

* Le joueur perd si il n'a plus de vie, une vie est donnée en début de partie.
* A chaque changement de joueur, une nouvelle chaine est donnée.

# Les vies :

Perdre

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

Gagner

* Il est possible de regagner une vie en tapant un total de 22 lettres différentes.

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’il soit éliminé 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.

* Un navigateur de serveur sera disponible permettant de choisir sa partie.
* Ajout d’un bouton “Taunt” afin de provoquer un adversaire.

# Contraintes

* Il est difficile de pouvoir jouer sur un seul ordinateur, il est nécessaire d’avoir la capacité de joueur sur des ordinateurs différents
* Un ordinateur peut aussi bien héberger que jouer une partie

# Perspectives d’évolution :

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