**DicoBomb**

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

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

Voici le 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, exemple :

Chaîne de caractère « un »

Mot : lune, commun, alunir, acupuncteur

* Le joueur perd si il n'a plus de vie.
* Comment perdre des vies :

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

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 à nouveau.

* Un système de chat permettant aux joueurs de parler en cours de partie (qu’il soit éliminé ou non).

La personne sur le chat ayant gagné le plus de partie est administrateur, il peut mute qui il veut.

* Un navigateur de serveur sera disponible permettant de choisir sa partie

La possibilité de lancer des partit avec comme nécessité d’être au moins deux joueurs

* Ajout d’un bouton “Taunt” afin de provoquer un adversaire (convivialité)

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