

## Format de fichier CNM

### Structure d'un fichier CNM encodé en UTF-8 :

- A. [Header (Page data) – Strings]
- B. [Header (LOL contents) – Strings]
- C. [Header (Image contents) – Strings and Integers] (voir F)
- D. [Array of Shape blocks as name + coordinates (M move + pts – L line + pts – C curve + pts)]
- E. [Array of Text blocks as name + languages (Iso3 for language + text)]
- F. [Image as base64 string]

Chaque partie est séparée par l'élément \$.

Chaque partie à l'intérieur des blocs est délimitée par \$ ou sous délimitée par µ.

### Ecrire/lire un fichier CNM :

Ecrire dans un flux de bytes avec `writeString()` (ou décoder des bytes en lecture) :

A	Données de PageLayer, dans l'ordre :  name = Le nom du projet. width = La largeur du projet. height = La hauteur du projet.  Exemple -> Page de ProtectMan\$800\$600
B	Données de LOL, dans l'ordre :  copyright = ce qu'on peut faire comme action (readonly ou readwrite) reader = avec quoi on va le lire (free si ouvert à tous) inconnu = Inconnu.  Exemple -> Droits\$Mon reader\$Ma marque\$...
C	Données d'ImageLayer, dans l'ordre :  name = Le nom. width = La largeur. height = La hauteur.  Exemple -> ProtectMan 01-02\$800\$600
D	Tableau des ShapeLayers :  Exemple -> IDµM12,6L18,6C26,12,15,30,18,60\$IDµM12,6L18,6C26,12,15,30,18,60\$...
E	Tableau des TextLayers :  Exemple -> FRAµJe pense à toi.\$USAµI'm thinking about you.\$...
F	Image en base64