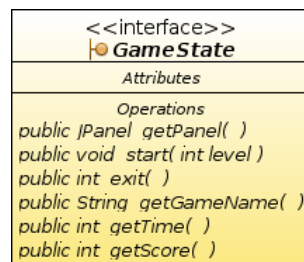


# Documentation développeur

## Interface

Afin de bénéficier des services offert par le container de jeux de NoBrainer il suffit d'implémenter l'interface *fr.uhp.nobrain.games.GameState*.



## Configuration

Chaque jeu doit être contenu dans une archive Jar. Pour ajouter un jeu, il suffit alors d'ajouter une ligne dans le fichier *conf.txt* avec le chemin vers le .jar ainsi que le nom de l'interface. Les jeux seront chargés dynamiquement lors du démarrage d'une nouvelle partie. L'enchainement des différents jeux se fera en correspondance avec l'ordre dans le fichier de configuration.

Exemple d'un fichier de configuration :

```
----- conf.txt -----  
src/main/resources/games/GameLetter.jar GameLetter  
src/main/resources/games/GameNumber.jar GameNumber  
-----
```

## Affichage

Pas besoin de gérer l'affichage du score ni du temps restant. Le container viendra chercher à intervalle régulier le score à l'aide de la méthode *getScore* de votre interface. L'ensemble de l'affichage devra être contenu dans un *JPanel* que le container pourra récupérer à tout moment avec *getPanel*. La fonction *getTime* permettra au container de gérer le temps de jeu tout en affichant en temps réel le temps restant.