Serializacja

Version 1.0:

* Serializacja I deserializacja typów maszynowych(int,long,short,double,float…) oraz tablic tych typów
* Możliwość definiowania swoich typów(prostych: struktura mająca <=10 składowych) + dodanie użytecznych predefiniowanych typów(Zespolone, Wymierne, Punkt, Prosta…)
* Kodowanie binarnego formatu do pliku tekstowego lub do konsoli/wyjścia
* Format pliku binarnego: HEADER DATA FOOTER
* HEADER:

1. [2bajty] – skrótowa nazwa/identyfikator typu
2. [2bajty] – wersja(minimalna + maksymalna), która może obsłużyć plik
3. [1bajt+] – flagi, bitfield?

* DATA:

1. Struktura: [2] długość nazwy, [?] nazwa, [2] ilość pól(mniejsza od 10) , [?] pola  
   Pole: [1] typ, [2] rozmiar, [2] dł. nazwy [?] nazwa [?], [?] wartość
2. Tablice: [2] dł. Nazwy, [?] nazwa, [2] typ, [4/2] ilość el., [?] dane

* FOOTER:

Sposób na zakończenie pliku(może być nawet 0x11 albo 0x1234)

Version 2.0:

* Dodanie wsparcia GUI: otwieranie, edycja pliku binarnego, tworzenie wzorców(generacja kodu), serializacja i deserializacja(powinna wywoływać odpowiednie polecenia konsolowe -> wsparcie wsteczne)
* Dodanie archiwizacji(prawdopodobnie bez kompresji)
* Dodanie funkcji skrótu, szczątkowe zabezpieczenia?