Object Serialization

Cand se creaza un obiect el exista atat timp cat avem noi nevoie, dar sub nicio circumstanta el nu exista dupa terminarea executiei programului.

Serializarea obiectelor in Java permite preluarea oricarui obiect ce implementeaza interfata “Serializable”

Si transformarea lui intr-o serie de bytes ce poate fi mai apoi ‘regenerata’, recreeand obiectul original.

Aceasta metoda este functionala si intr-o retea, reprezentand faptul ca mecanismul de serializare compenseaza automat pentru posibila diferenta dintre sistemele de operare.

Serializarea unui obiect se face simplu atat timp cat acesta implementeaza interfata “Serializable”. Se creeaza un obiect de tip “OutputStream”, ce se incapsuleaza intr-un obiect de tip “ObjectOutputStream”. Se face apelul functiei “writeObject()”, obiectul fiind serializat si trimis in ‘OutputStream’. Pentru deserializare, incapsulam un obiect de tip “InputStream” intr-un obiect de tip “ObjectInputStream”, facandu-se apoi apelul functiei readObject() + downcast-ul de rigoare ( ce se returneaza este referinta catre ‘Object’ )