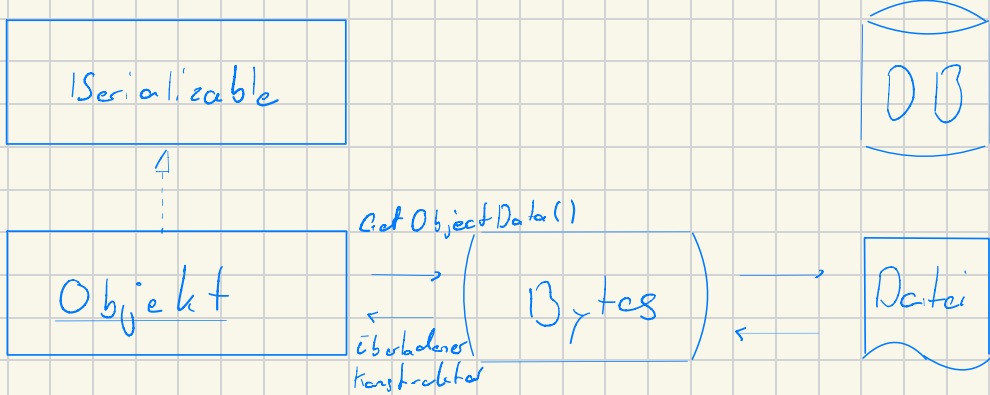


Serialisierung in Windows - Programmen:



Serialisierung / Deserialisierung:

Unter Serialisierung versteht man das Speichern eines Objekts auf einem beständigen Speichermedium sowie das Wiederherstellen des Objekts anhand seiner Daten im Programm (Deserialisierung).

Binäre Serialisierung:

- kleine, schnell lesbare Dateien
- private Elemente werden serialisiert
- Binärformat => unflexibel

XML-Serialisierung:

- Overhead durch XML-Tags
- Lesbarer Code => flexibel
- nur public Elemente werden serialisiert

JSON-Serialisierung

- wenig Overhead aber lesbar => flexibel
- Textdatei mit Endung *.json

Serialisierbare Klassen in C#

[Serializable]

```
public class Beispiel : ISerializable
```

```
{
```

```
    private int myInt;
```

```
    public void GetObjectData (SerializationInfo info,  
                               StreamingContext context)
```

```
{
```

```
    info.AddValue ("Key", myInt, typeof(int));
```

```
}
```

```
    public Beispiel (SerializationInfo info,  
                    StreamingContext context)
```

```
{
```

```
    myInt = (int) info.GetValue ("Key", typeof(int));
```

```
}
```

```
}
```

// Serialisieren der
Attribute setzen
// ISerializable realisieren

// GetObjectData()
zum Serialisieren
implementieren

// Deserialisieren über den
überladenen Konstruktor