# 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

-> JSON-Serialisierung <-

* Wenig Overhead aber lesbar => flexibel
* Textdatei mit Endung \*.json

XML-Serialisierung

* Overhead durch XML-Tags
* Lesbarer Code => flexibel
* Nur public Elemente werden seriealisiert

## Serialisierbare Klassen in C#

[Serializible()]

Public class Beispiel : ISerializable

{

Private int myInt;

Public void GetObjectData( SerializationInfo info,

StreamingContext context)

{

}