# TD6 JAVA

# La sérialisation et les entrées-sorties

## Exercice 1

Créer une classe Personne qui implémente l’interface Serializable. Elle doit posséder des attributs nom, prénom et âge.

Ajouter le constructeur, les getters, les setters et redéfinissez la méthode toString().

Créer une classe Serialiser dont les but est d’enregistrer une instance de Personne dans un fichier texte.

Regarder dans le fichier texte comment est stocké l’objet.

## Exercice 2

Créer une classe Deserialiser dont le but est de récupérer l’objet enregistré dans le fichier texte et de l’afficher dans la console.

## Exercice 3

En utilisant le principe des Sockets vu lors du dernier TD, créer un serveur dont le rôle est d’attendre un objet sérialisé de la classe Personne et de l’afficher dans la console.

Développer le client qui envoi l’objet sérialisé de la classe Personne.

## Exercice 4 (ou TD5 Exercice 8)

En s’inspirant des classes Client et Serveur précédentes, faire un service de messagerie.

La classe AcceptClient permet de gérer la connexion avec un nouvel utilisateur.

La classe ReceiveMessage permet au serveur de récupérer les messages des clients et de les afficher dans la console.

La classe BroadcastMessage permet au serveur de redistribuer à l’ensemble des clients le message reçu.

**Bonus** : faire un système de nom d’utilisateur permettant de savoir qui a envoyé le message.

ChatClient

ChatClient

ChatServeur

Envoi message

Diffusion message