

Stream

Man benötigt den folgenden Import: „import java.io.*;“

Speichern

```
try {
    FileOutputStream datenAusgabe = new FileOutputStream("Beispiel.dat"); //Speicherort
    ObjectOutputStream oAusgabe = new ObjectOutputStream(datenAusgabe); //verknüpfen
    oAusgabe.writeInt(menge); //Integer speichern
    for (int i=0;i<this.belegt;i++) {
        oAusgabe.writeObject(spieler[i]); //einfache Klasse speichern
    }
    oAusgabe.close();
} catch (Exception e){
    System.out.println("Fehler: "+e);
}
```

Laden

```
try {
    FileInputStream datenEingabe = new FileInputStream("Beispiel.dat"); //Speicherort
    ObjectInputStream oEingabe = new ObjectInputStream(datenEingabe); //verknüpfen
    int menge = oEingabe.readInt(); //Integer laden
    for (int i=0;i<menge;i++) {
        spieler[i] = (Eintrag) oEingabe.readObject(); //einfache Klasse laden
    }
    oEingabe.close();
} catch (Exception e){
    System.out.println("Fehler: "+e);
}
```

Aufgabe

Setze Speichern und Laden für den Notenrechner um.

1. Setze die Namen deiner Unterrichtsfächer ein (Zeile 40-45). Du kannst auch mehr oder weniger Fächer wählen, als angegeben sind.
2. Welche Daten müssen gespeichert werden?
3. Übertrage den obigen Quelltext in das Programm. Geladen wird am Anfang des Programmes. Die Noten werden gleich angezeigt. Das Speichern findet statt, wenn eine neue Note hinzugefügt wird.
4. Strukturiere den Stream so, dass Speichern und Laden miteinander übereinstimmen und die Daten korrekt abgerufen werden.