

Aufgabe Serialisierung:

Schreiben Sie ein Programm mit einem kleinen Menü mit zwei Einträgen:

- Laden
- Speichern

Wenn man Speichern wählt, soll das Programm ein Objekt der Klasse Person erzeugen, die über Vorname, Nachname und Alter verfügt. Die einzelnen Werte sollen vom Benutzer über die Konsole eingegeben werden. Anschließend wird das erzeugte Objekt in die Datei <Name>.txt serialisiert.

Wenn man Laden wählt, wird man nach dem Namen der Person gefragt, und das Programm deserialisiert anschließend die entsprechende Datei in ein Objekt und zeigt die Werte auf der Konsole an.

Wählen Sie einen Serialisierer Ihrer Wahl für das Programm oder probieren Sie mehrere aus.