

## 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 le 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 envoie 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.

