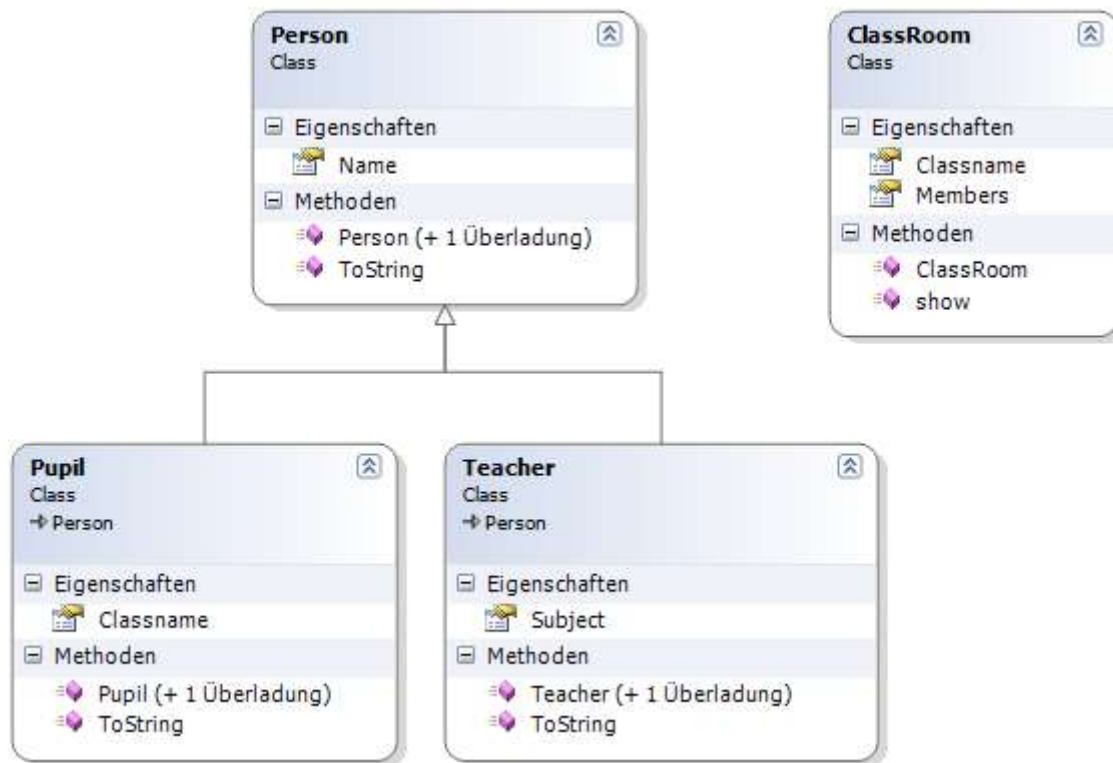


Aufgabe Klassenraum

Erstellen Sie ein Consolen-Projekt und bilden Sie die nachstehend angegebene Klassen-Hierarchie ab. Die Eigenschaft Members der Klasse Classroom soll dabei ein Array oder eine Liste von Personen speichern können.



Erstellen Sie ein Objekt der Klasse Classroom und ordnen Sie der Klasse einige Schüler- und Lehrer-Objekte zu (Pupil = Schüler, Teacher = Lehrer).

Serialisieren Sie das erzeugte Classroom-Objekt mittels der Klasse BinaryFormatter.