

7. Laboratorijas darbs – Objektu serializācija

Izpētiet programmu `Main.java`, kas atrodas `ORTUSā`. Dotā programma izpilda sekojošas darbības:

- Izvada ekrānā izvēlni, kas satur piecas komandas: *Create*, *Calculate*, *View*, *About* un *Exit* un ievada no tastatūras komandas numuru.
- Ja lietotājs izvēlas komandu *Create*, tad programma veido failu `Students.dat` (tekošā mapē) un ieraksta dotā failā piecus klases `Student` objektus.
- Ja lietotājs izvēlas komandu *View*, tad programma izvada ekrānā faila `Students.dat` saturu.
- Ja lietotājs izvēlas komandu *Exit*, tad programma beidz savu darbu.
- Ja lietotājs izvēlas komandu *Calculate* vai *About*, tad programma izsauc klases `Main` metodi *calculate* vai metodi *about*. Dotās metodes neko nedara.

Uzdevums:

Modificējiet metodes *calculate* un *about* tā, lai tie izpildītu sekojošas darbības:

- Metodei *calculate* ir jāievada no tastatūras studenta numurs (pieņemt, ka studenti ir sanumurēti no vieninieka) un jāmodificē failā `Students.dat` dotā studenta atzīmes. Jaunas atzīmes ievadīt no tastatūras. Ja tika ievadīts negatīvs studenta numurs vai numurs pārsniedz studentu skaitu failā, tad programmai ir jāizvada paziņojums "no such student".
- Metodei *about* ir jāizvada ziņas par programmas izstrādātāju (studenta apliecības numurs, vārds, uzvārds, grupa).

Izstrādāto programmu pārbaudīt ar testiem replit.com portālā un izvietot **ORTUSā** *.java failu