Crie um exemplo de como funcionam a serialização e a desserialização de um sistema qualquer. Utilize as classes, os objetos e métodos padrões da Java e insira um endereço físico fictício.

//Serialização

//1 - Crie um objeto FileOutputStream

FileOutputStream fileStream = new FileOutputStream("MyGame.teste");

//2 - Crie um ObjectOutputStream

ObjectOutputStream os = new ObjectOutputStream(fileStream);

//3 - Grave os objetos

os.writeObject(personagemUm); //Serializa os objetos referenciados por

os.writeObject(personagemDois);//personagemUm,personagemDois,personagemTres

os.writeObject(personagemTres); //e grava no arquivo myGame.ser

//4 - Feche ObjectOutputStream

os.close;

//Desserialização

//1 - Crie um objeto FileInputStream

FileInputStream fileStream = new FileInputStream("MyGame.teste");

//2 - Crie um ObjectInputStream

ObjectInputStream os = new ObjectInputStream(fileStream);

//3 - Leia os objetos

Object um = os.readObject();

Object dois = os.readObject();

Object tres = os.readObject();

//4 - Converta os objetos

GamePersonagem elfo = (GamePersonagem) um;

GamePersonagem rei = (GamePersonagem) dois;

GamePersonagem bruxo = (GamePersonagem) tres;

//5 - Feche ObjectInputStream

os.close();