

Exemple de persistance

Le but de l'exercice est « d'inventer » un système de persistance pour des objets, c.a.d un moyen de sauvegarder des objets dans des fichiers et de les relire.

Créer une classe Person qui contient :

- Nom
- Prénom
- Age
- Adresse

Créer une classe Address qui contient :

- Adresse
- Code postal
- Ville

Créer un main :

- qui crée 3 objets de classe Person.
- Met des valeurs différentes pour les 3 objets.
- Affiche les 3 objets
- Sauvegarde les 3 objets

Créer un autre main :

- Qui relit les 3 objets
- Les affiche

Vérifier que les valeurs sont correctes.

Relancer le premier main en changeant les valeurs des objets. Relancer le 2^{ème}. Vérifier que tout est normal.

Refaire encore l'opération.