



Serialización

Ejercicio 1

Partiendo de nuestra biblioteca funcional del tema anterior. Realiza las modificaciones oportunas para que:

- Un préstamo en lugar de guardarse como el ToString de una objeto anónimo se serialice a binario el objeto Libro Completamente.
- Modifica lo que estimes oportuno para realizar este proceso de forma correcta.

Ejercicio 2

Crea una clase **Alumno** con las siguientes propiedades:

- | | | | |
|----------|------------|--------|------------|
| • Código | • Nombre | • Edad | • Teléfono |
| • Curso | • Apellido | • Sexo | |

- Defínela con propiedades auto-implementadas y mutadores privados.
- Define un constructor público que reciba todos los parametros.
- Define un constructor privado que reciba un FileStream y construya un objeto Alumno deserializando en binario desde la posición de ese stream.
- Define el método privado void Serializa(FileStream s) que serialice a binario el alumno en la posición actual de ese stream,-
- **Usando los métodos que acabas de definir.** Añade también los métodos **estáticos** que te permitan realizar las siguientes operaciones:
 1. Haz lo necesario para almacenar la información de N alumnos en un fichero '**alumos.dat**'.
 2. Listar el contenido del fichero en pantalla.
 3. Buscar un registro en el fichero según el código dado.
 4. Modificar los datos de cualquiera de los registros del fichero según el código dado.
 5. Añadir un alumno al fichero.
- Crea un programa principal para probar todos los métodos definidos.