

longueur de la chaîne 49 65 60 67 la chaîne (codage ASCII de hello)

3. Chaque bloc de données (blockdata) encodé avec ce protocole comporte la taille du bloc (soit sous forme d'unsigned byte pour un blockdatashort, soit sous forme d'un int pour blockdataint). Quels en sont les avantages et les inconvénients ?

Avantage : on connaît dès le début du bloc la taille des données à venir
Inconvénient : on doit attendre de disposer de toutes les données pour calculer la taille du bloc et renseigner la taille et l'octet contenant soit TC, BLOCKDATA, soit TC, BLOCKDATA, LONG.

4. Coder un **objet** de la classe Point2D suivante ayant pour valeur de x 18 et pour valeur de y 20.

```
class Point2D implements Serializable {
    private long x;
    private long y;
}
```

Indications :

- le codage ASCII hexadecimal de la chaîne point2D est 50 6F 69 6E 74 32 44
- le codage ASCII hexadecimal de la chaîne x est 78
- le codage ASCII hexadecimal de la chaîne y est 79
- le codage ASCII hexadecimal du caractère j est 4A
- serialVersionUID est un long qui permet d'identifier une classe Java. On supposera qu'il est ici égal à 00 00 00 00 00 00 00 00
- une classe n'héritant d'aucune autre (cas de Point2D) a pour description de classe parente une référence nulle

5. Par rapport au codage des blocs de données vu aux questions 1 et 2, quelle différence majeure présente le codage de l'objet de la question 4 ?

Alors que les blocs ne contiennent aucune information sur les types de données présents, le codage d'un objet embarque une représentation de la classe, de ses champs et de leurs types. On est ainsi à même de reconstituer une instance en lisant le flux (il faut néanmoins être capable de refaire l'association entre un `serialVersionUID` et le bytecode de la classe), alors