* Biểu diễn đối tượng thành một dãy byte liên tục
* Là một Attribute để đánh dấu một đối tượng có khả năng tuần tự hóa, được sử dụng khi bạn cần chuyển dữ liệu vào một file (có dung lượng hàng Gb) để lưu trữ hoặc chuyển dữ liệu qua mạng...
* Nếu không muốn Serializable thuộc tính nào thì đánh dấu thuộc tính đấy là **transient**
* Nếu có thuộc tính nào trong Object là static thì nó sẽ không được Serializable (bởi vì static là dữ liệu của Class chứ không phải của Object)
* Nếu 1 lớp cha được khai báo Serializable thì các đối tượng khai báo bên trong cũng phải Serializable
* Sau khi một đối tượng được serialize đã được ghi vào trong một file, nó có thể được đọc từ file này và được deserialize từ đó.
* Kết hợp với các class ObjectOutputStream và ObjectInputStream để đọc ghi Object ra file