

## Zoo - del 4

Under denna sista del kommer ni att göra så att ert Zoo får en beständig lagring. Ni ska lösa denna uppgift i grupper om två.

Du använder dig av serialisering för att spara och läsa tillbaka de djur som sparats i ditt zoo.

Detta innebär att dina djur kommer att behöva implementera `Serializable`.

Följande krav finns:

- Alla dina djur ska ha en datamedlem, `birthdate`, av typen `java.util.Date`. När du sparar detta datum ska bara tiden från det datumet sparas. Dvs när du serialiserar djuret kommer du att anropa `birthdate.getTime()` och när du deserialiserar kommer du att tilldela `birthdate` med ett nytt `Date`-objekt som du skapar utifrån den tid du sparade ner. Du kommer att behöva implementera `readObject` och `writeObject`
- Alla djur har även en datamedlem, `internalCode` (som är en sammanslagning av `id` och `name`), som inte ska sparas ner vid serialisering. Denna datamedlem räknas ut dynamiskt genom att slå samman `id` och `name` till en `String`
- När ditt program startas ska den ta hänsyn till om det finns några tidigare sparade djur. Om det finns ska dessa läsas in och läggas till i ditt zoo
- Det ska gå att ta bort ett visst djur baserat på `id`