## Objekte in einer Datei speichern

Durch das Interface Serializable werden alle Objekte, die dieses Interface implementieren, über die Streams ausgegeben. Das Objekt wird quasi für den Versand verpackt.

1. Ermitteln Sie, ausgehend von den Objekten der Klasse BikeData, welche Klassen aus dem Infoblatt in welcher Reihenfolge ausgerufen werden müssen, bzw. welche Objekte ineinander übergehen müssen.
2. Entwerfen Sie eine Methode writeDataToFile(), die alle Objekte vom Typ BikeData auf eine Datei schreibt. Vereinbaren Sie den Dateinamen als konstantes Attribut in der Managerklasse. (Hinweis: Sie können auf die Ausnahmebehandlungen zunächst verzichten)
3. Entwerfen Sie eine Methode readDataFromFile(), die alle auf der oben angelegten Datei geschriebenen Objekte wieder in das Attribut bikeData, in dem alle Objekte verfügbar sein sollen, zurückliest. (Hinweis: Sie können auf die Ausnahmebehandlung zunächst verzichten)
4. Überlegen Sie nun, an welcher Stelle die Methode readDataFromFile() aufgerufen werden sollte, um eine möglichst intuitive Benutzung des Programms zu ermöglichen. Sorgen Sie gleichzeitig dafür, dass das Programm nicht abstürzt, wenn die Datei nicht vorhanden sein sollte.
5. Zum Schluss schlagen Sie einen Ablauf vor, wie die Daten gesichert werden sollten. Überlegen Sie, welche Möglichkeiten aus Benutzersicht plausibel und arbeitsfreundlich wären, und geben Sie zu diesen Möglichkeiten die passende Implementierung an.