## Objekte in Textformat in einer Datei speichern

Erstellen Sie die Methode **toString():String** als Methode in BikeData, die alle relevanten Daten des Objekts in einer formatierten Zeichenkette (siehe Infoblatt) zurückliefert. Um zu prüfen, dass die Methode korrekt angewandt werden kann, kann ein @Override vor die Methode geschrieben werden.

Nun erstellen Sie die Methode **writeDataToFile()** in der Managerklasse, in der die Daten der Objekte zeilenweise in die Textdatei geschrieben werden. Betrachten Sie die Klassenhierarchie des letzten Infoblatts, und überlegen Sie, welche Streamklasse für die Aufgabe geeignet ist.

Beim Einlesen müssen wir berücksichtigen, dass wir keine fertigen Datenelemente, sondern zunächst in Zeichenketten abgelegte Zahlen und Texte erhalten.

Erstellen Sie eine Methode **BikeData createFromString(String data)**, die aus einer von Datei eingelesenen Textzeile die Daten für ein neues Objekt vom Typ BikeData extrahiert, ein Objekt erstellt und diese zurückliefert.

Zum Schluss erstellen Sie die Methode readDataFromFile(), in der die Textdatei geöffnet wird, die Datei zeilenweise gelesen werden und mithilfe der obigen Methode jeweils ein Objekt vom Typ BikeData erzeugt wird. Speichern Sie dieses Objekt in der Liste im Managerobjekt.

### Die Textdatei im JSON-Format

Erstellen Sie für ein Einlesen/Ausgeben im JSON-Format ebenfalls die beiden Methoden readDataFromFile() bzw. writeDataToFile(). Berücksichtigen Sie dabei, dass es sich trotz der Formatierung lediglich um eine Zeichenkette handelt, die ausgegeben wird.

Wählen Sie dementsprechend den passenden Stream aus.

Verwenden Sie die im Infoblatt angegebenen Methoden.