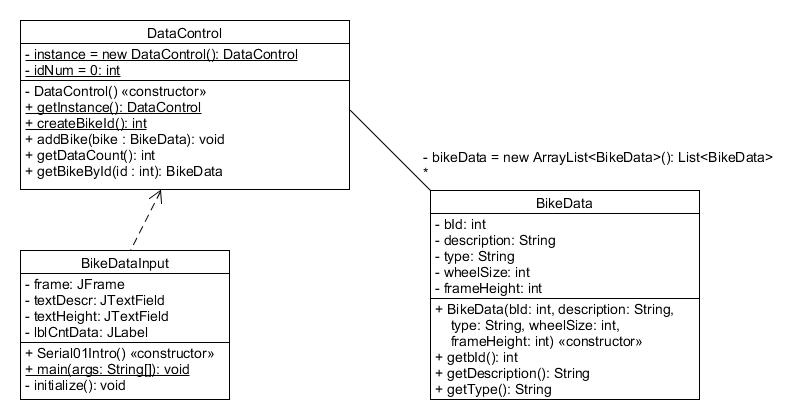
## Aufgabenblatt 1 zur Datenübertragung

Das in der Übersicht dargestellte (unfertige) Programm zur Datenverwaltung von Fahrrädern besteht neben der Eingabemaske und der Verwaltungsklasse aus einer Klasse zur Speicherung von Fahrraddaten, die nach und nach eingegeben werden sollen. Es kann davon ausgegangen werden, dass weit über 200 Fahrräder zu verwalten sind. Betrachten Sie dazu nur die zugehörige Klasse.

Für jede Eingabe wird ein neues Objekt erzeugt. Wird das Programm beendet, verschwinden auch die eingegebenen Daten. Das kann niemand wollen!

Während der Zustand des Eingabefensters und der Verwaltungsklasse (bis auf die Daten) jederzeit mit einem Neustart wiederhergestellt werden kann, gilt dies momentan nicht für die eingegebenen Daten.

### Fragen:

Datenübertragungsverfahren im Rechner. Welcher Art sind die heute eingesetzten Leitungen? An welchen Stellen kommt eine Datenübertragung vor, die keinen 1:1-Transfer der Speicherdaten erlaubt? (Hier kann eine Internetrecherche eingesetzt werden oder eine Zusammenstellung als Sammlung in der Klasse. (Ziel: ungefähre Art der Übertragung und Notwendigkeit einer Datenumformung).

Betrachten Sie die Klasse BikeData. Welche Teile eines Objekts dieser Klasse müssen gespeichert werden?

Diskutieren Sie die Vor- und Nachteile einer Speicherung der Methoden der Klasse in Bezug auf Übertragungsbedarf und Speicherbedarf.

Können Sie ein Szenario finden, in dem die Übertragung der Methoden sinnvoll wäre?