

## Projekt Teil 2 - Persistenz

Die Daten des Objektmodells der Mensch ärgere dich nicht Anwendung sollen vollständig in eine Datei persistiert werden. Beim Beenden der Anwendung sollen die Daten dazu automatisch in die Datei geschrieben und beim Start wieder automatisch ausgelesen werden. Dies ist vor dem Anwender zu verbergen.

### Schritt 1 - Binärbasiert

Bitte schreibt eine neue Klasse `BinarySerializer`, welcher eine exemplarische Belegung des Spielfeldes über eine binäre Serialisierung auf die Festplatte schreibt und wieder auslesen kann.

### Schritt 2 - Textbasiert

Bitte schreibt eine neue Klasse `TextSerializer`, welcher eine exemplarische Belegung des Spielfeldes über eine textbasierte Serialisierung auf die Festplatte schreibt und wieder auslesen kann.

Das Format der Datei soll textbasiert sein und ist vor der Implementierung in Java zuerst zu designen. Zum Einlesen und Schreiben des eigenen Formats sollen Streams verwendet werden. Dies kann entweder in einem XML-Format oder einem eigenen Dateiformat geschehen. Bei einem eigenen Dateiformat könnte ein Zielausgabe folgendermaßen aussehen:

```
...  
Spiel;  
Spieler;1,Peter  
Spieler;2,Klaus  
Spielfeld;  
Spieler;1  
Initial;1  
End;1,3  
Spiel;36  
Spieler;2  
Initial;0  
End;3  
Spiel;4,24,10  
...
```

Diese serielle Darstellung würde ein Spielfeld beschreiben von zwei Spielern. Spieler 1 heißt Peter und Spieler 2 Klaus. Spieler 1 hat eine Figur im initialen Bereich und 2 im Endbereich (an der zweiten und letzten Position). Weiterhin hat er eine Figur an Position 37. Spieler 2 hat keine Figur im initialen Bereich, dafür aber eine Position im letzten Endbereich und 3 Figuren auf dem Rundkurs.