

Exemplo de criação de um ficheiro, leitura e escrita

```
import java.io.*;

public class Aluno implements Serializable {
// Para poder ser escrita num ficheiro a classe tem que implementar a interface
//Serializable

private static int ultimo = 0;
private int numero;
private String nome;

public Aluno (String n){
    ultimo++;
    numero = ultimo;
    nome = n;
}
public void setNome (String n ){
    nome = n;
}
public String getNome (){
    return nome;
}

public int getNumero (){
    return numero;
}
public String toString (){
    return "Aluno n°: " + numero + "\t Nome: " + nome ;
}
}

import java.io.*;
import java.util.*;

public class TesteAluno {

public static void main (String args[]){

    Vector v = new Vector();
// Gerar um vector aleatório de alunos

    int num = (int) (Math.random()*15 + 5);
    String s = "Axxxxxxx";
```

```

Aluno a1;
char c = 'A';
char c1 = (char) (c+1);
for (int i =0 ; i<num; i++){
    a1 = new Aluno (s);
    v.addElement(a1);
    s = s.replace(c, c1);
    c =s.charAt(0);
    c1 = (char) (c+1);
}

System.out.println(v);

// criar o fichero
try {
    ObjectOutputStream os = new ObjectOutputStream
        ( new FileOutputStream
('d:\\My_work\\ficheiroObjectStreams.dat'));

    // escrever o vector no ficheiro
    os.writeObject( v);

    os.flush();

// ler o ficheiro

ObjectInputStream is = new ObjectInputStream
    (new FileInputStream("d:\\My_work\\ficheiroObjectStreams.dat"));

// ler o vector
Vector v1 = (Vector) is.readObject();

System.out.println( v1);

} catch (IOException e){
    System.out.println(e.getMessage());
}
catch ( ClassNotFoundException e) {
    System.out.println(e.getMessage());
}
}
}
}
}

```

⇒ O que aconteceu à variável estática?