

Arbeitsplan

Daten lesbar speichern

Arbeitsplan

- Ziel:
Die Daten der Objekte (*also auch mit Füllfarbe*) sollen in lesbarer Form gespeichert werden
- Ausgangspunkt:
Projekte *Raumplaner-Gui-Maus-und-Fuellfarbe*
Präsentation
OO-Python-P08-d Daten lesbar speichern.pdf

Arbeitsplan

Vorbereitung:

Allgemein-Oeffnen-Speichern-mit-Dialog.zip

- Testen Sie das Projekt aus.

Arbeitsplan

Schritt 1:

- Untersuchen Sie, an welcher Stelle im RaumplanerProjekt Änderungen gegenüber dem Speichern und Laden mit Pickle notwendig sind.
- Ändern Sie die Typangabe dort so, dass Speichern und Laden nicht mehr in binärer Form erfolgt.

Arbeitsplan

Schritt 2:

- Erweitern Sie die Klasse RaumplanerModell um eine Methode zum Erzeugen einer Liste der Daten aller vorhandenen Möbelobjekte.
- Übergeben Sie diese passend in der Methode zum Schreiben.
- Passen Sie die Klasse Moebel entsprechend an.

Arbeitsplan

Schritt 3:

- Bearbeiten Sie entsprechend auch die Methode zum Laden.
- Erweitern Sie RaumplanerModell um notwendige Methoden.

Arbeitsplan

Schritt 4:

- Testen Sie das Speichern und Laden der Möbel.
- Laden Sie die Daten in einen Texteditor, speichern Sie eine Kopie und versuchen Sie die Daten so im Editor zu bearbeiten, dass sie vom Projekt erfolgreich geladen werden können.

Arbeitsplan

Materialien

- Projekte
Allgemein-Oeffnen-Speichern-mit-Dialog.zip und
Raumplaner-Gui-Maus-und-Fuellfarbe
- Präsentation
OO-Python-P08-e Einbau der Fuellfarbe.pdf