

Série 6 – Persistance

Reprenez les classes `Personne` et `ListePersonne` de la série 3 puis adaptez ces classes et codez les fonctionnalités suivantes (dans le main) :

- Au chargement du programme, on charge la liste des personnes (en l'état de la dernière utilisation du programme) depuis un fichier de sauvegarde (dé-sérialisation)
- Une fois la liste des personnes chargées. On propose à l'utilisateur un menu (textuel) avec trois choix : « ajouter une personne », « afficher la liste de personnes » et « sauver et quitter ». Puis on demande à l'utilisateur son choix (par exemple avec une phrase « entrez votre choix (1,2 ou 3) »)
- Si l'utilisateur choisit 1 (ajouter une personne), on lui demande le nom, le prénom et l'âge de la personne et avec les informations saisies, on crée une nouvelle personne et on l'ajoute à la liste.
- Si l'utilisateur choisit 2 (afficher la liste), on affiche simplement la liste de personnes.
- Si l'utilisateur n'a pas choisit 3, on réaffiche le menu des choix
- Si l'utilisateur choisit 3, on sauvegarde la liste des personnes dans un fichier (sérialisation) et on quitte le programme.