

```
<!--Diseño de Software-->
```

```
State {
```

```
<Por="Dylan Rodríguez"/>
```

```
}
```

```
<!--Primer semestre, 2025-->
```

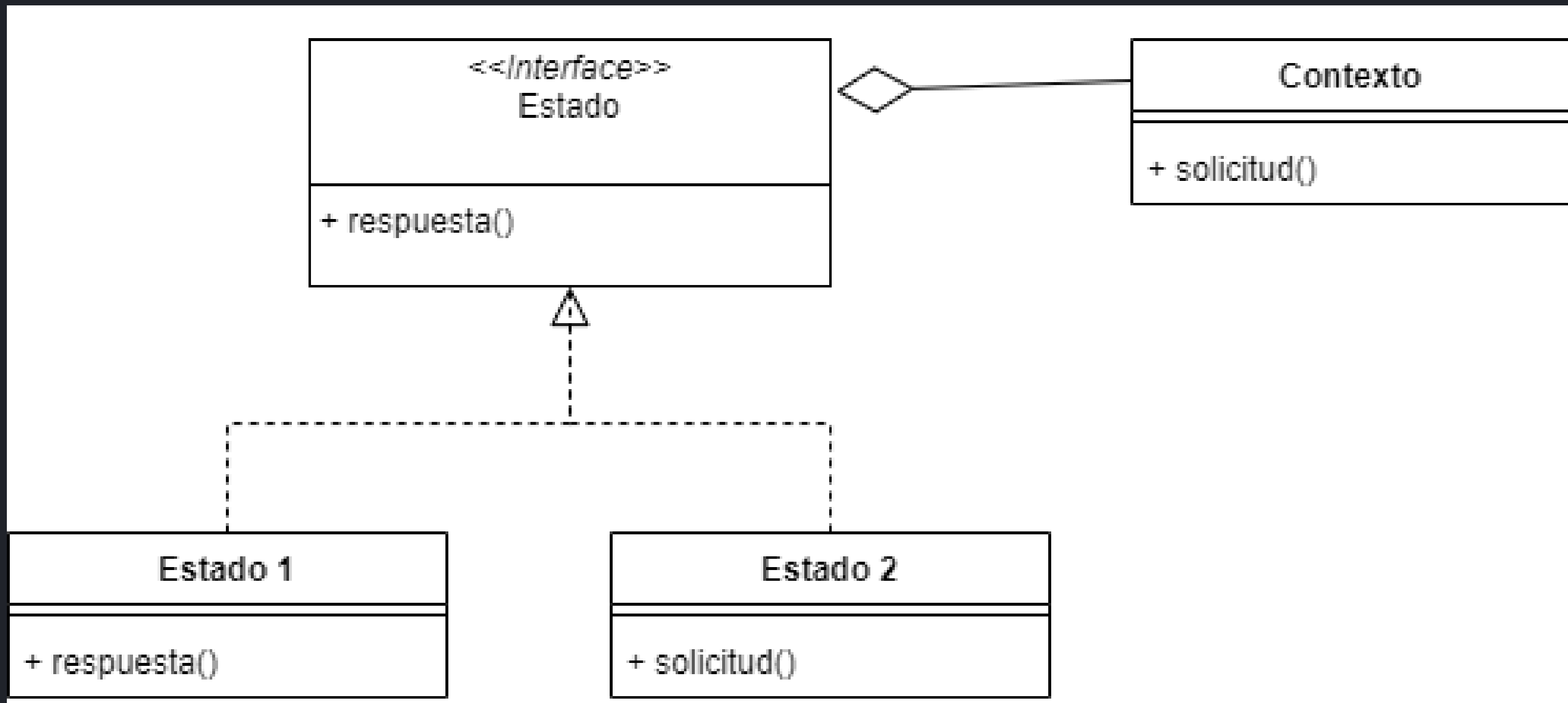


¿Qué es?

Es un patrón de diseño que permite a un objeto cambiar su comportamiento dependiendo de su estado.

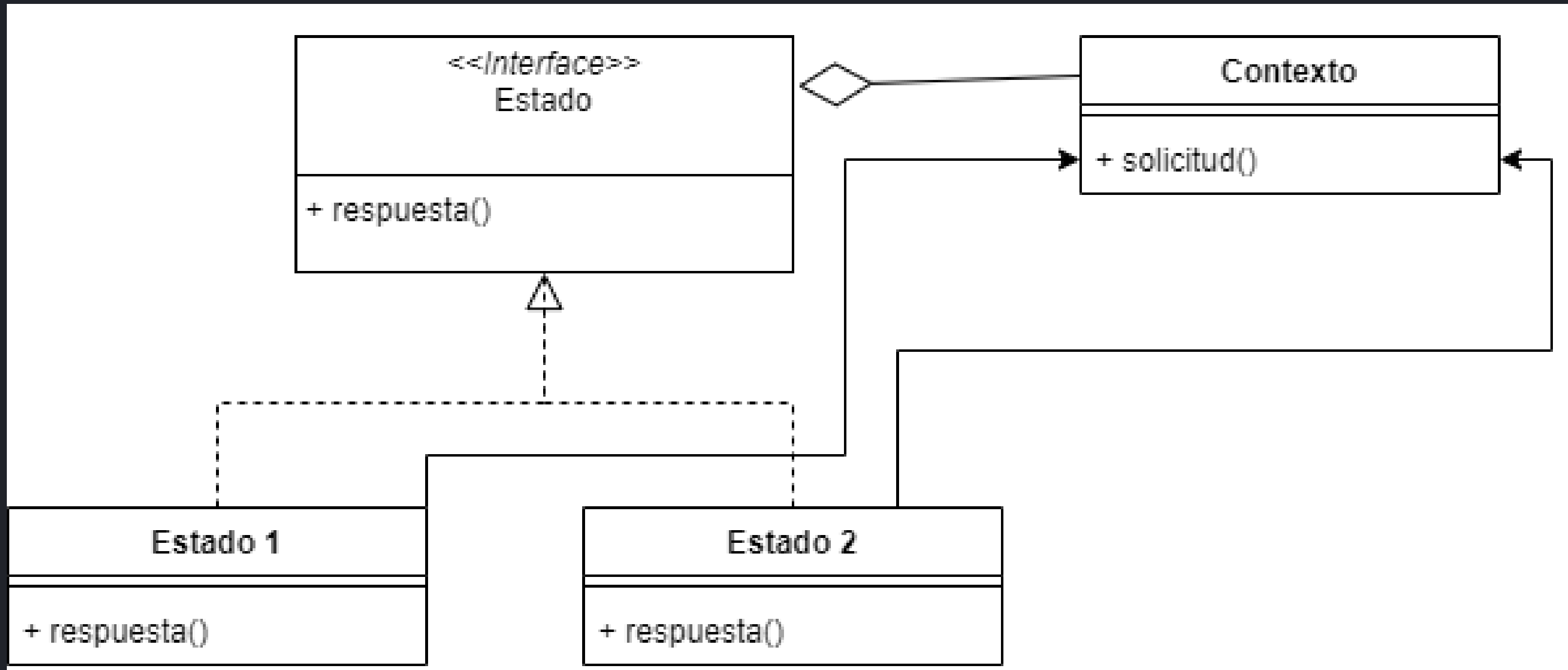


Implementación a nivel de diagrama {



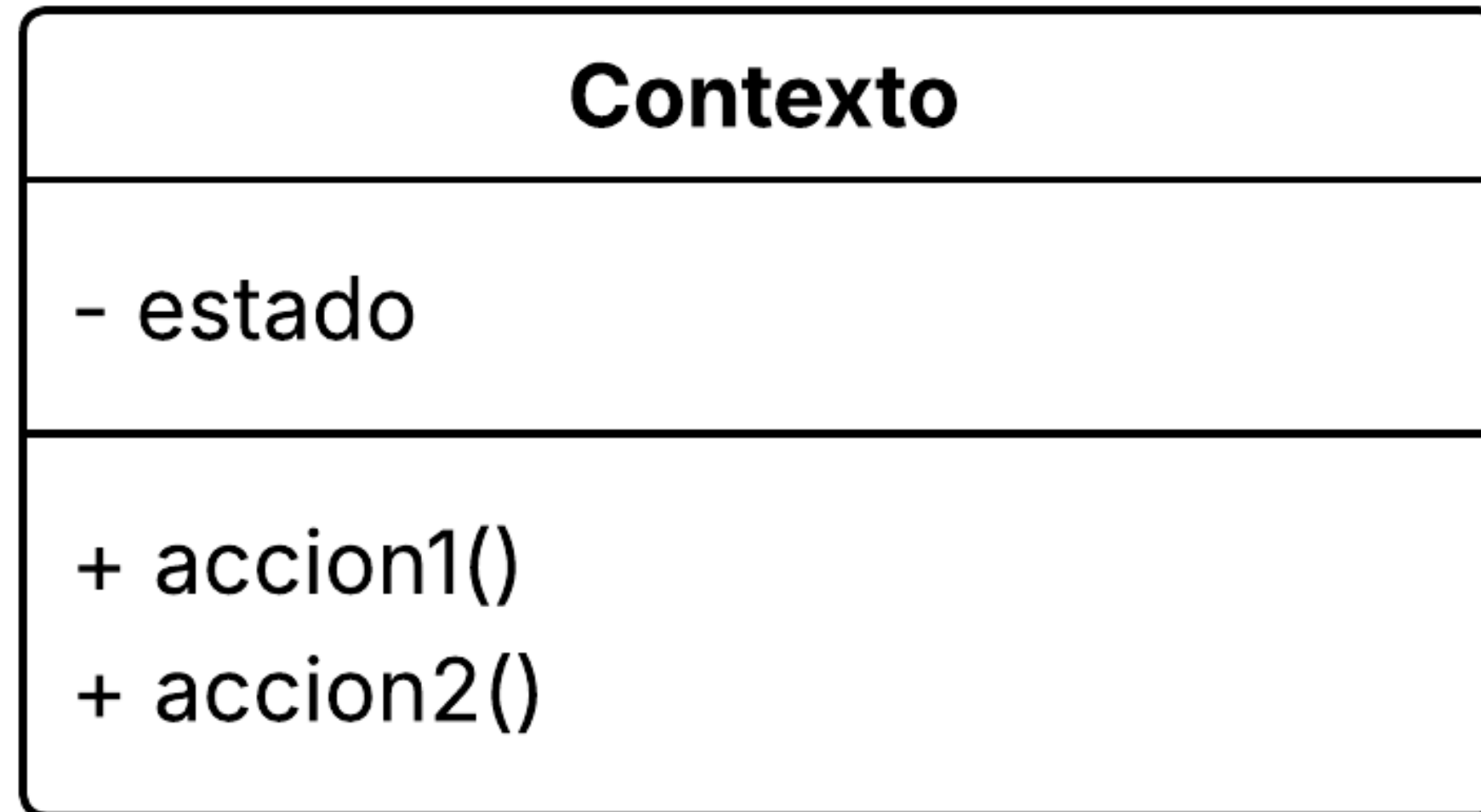
}

Implementación a nivel de diagrama {



}

Implementación incorrecta a nivel de diagrama {

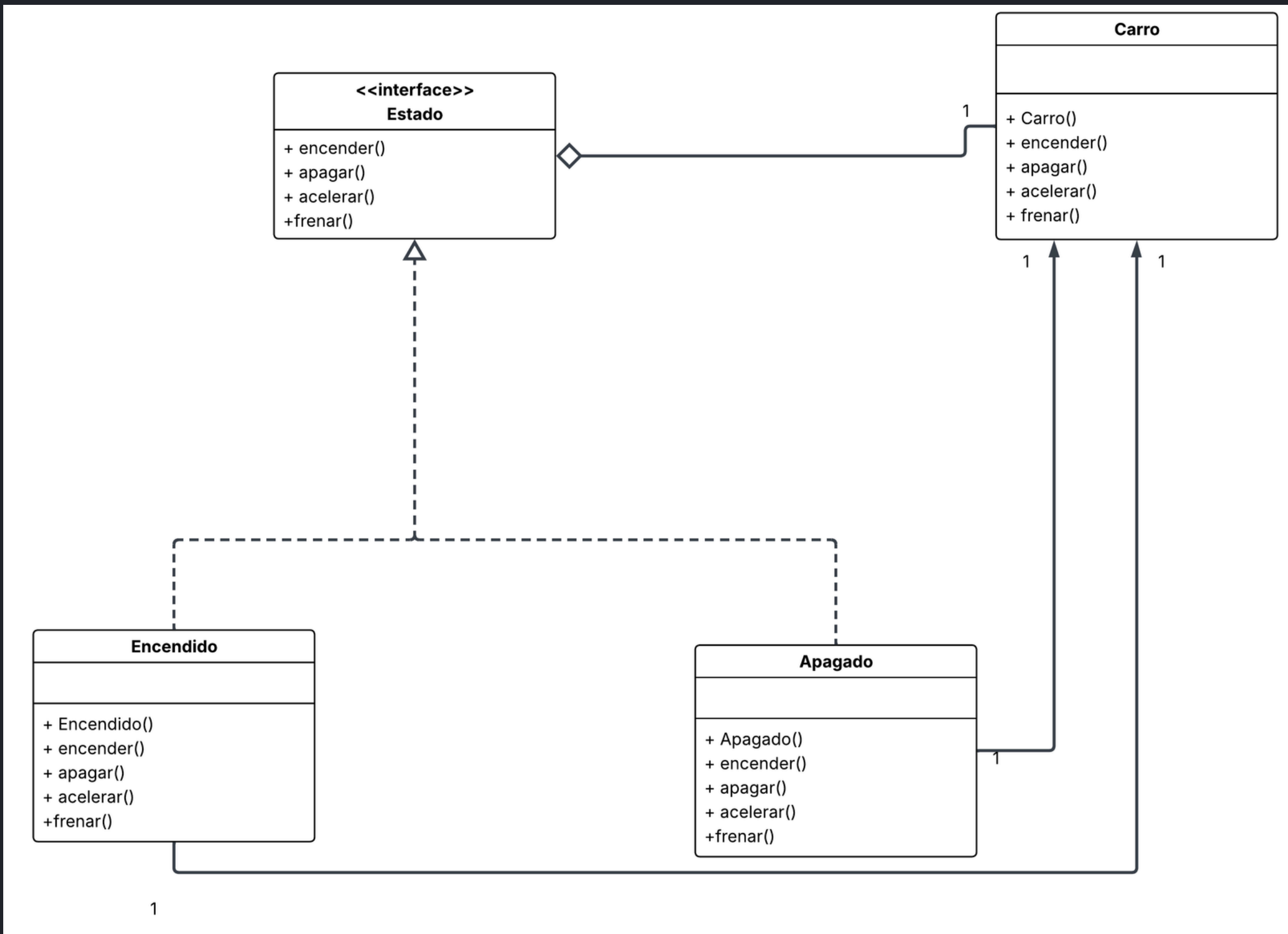


}

Ventajas

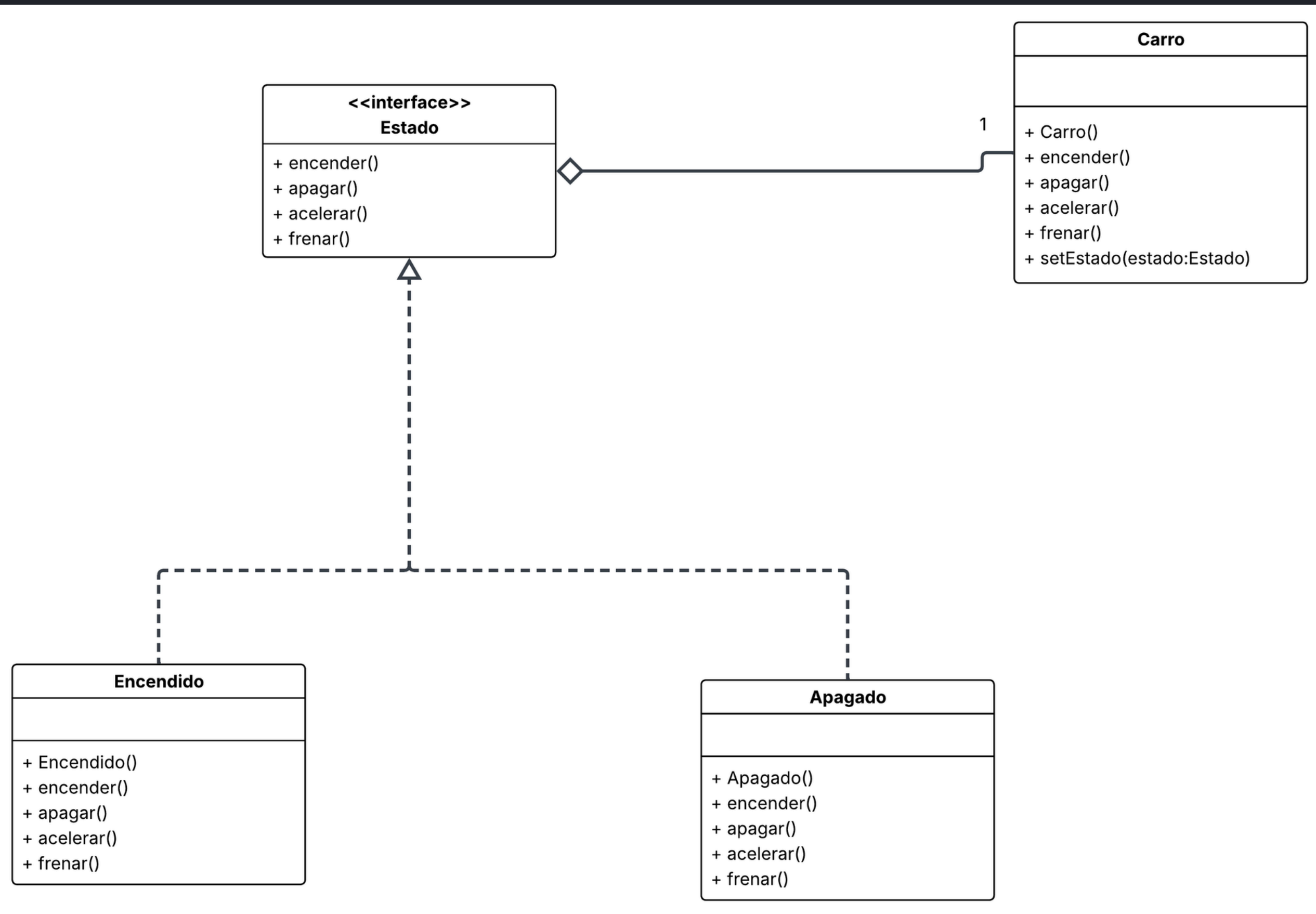
- Permite añadir fácilmente nuevos estados a la clase.
- Genera un código mejor estructurado ya que su funcionamiento no reside en el uso de cláusulas if-then-else o switch.
- La transición entre estados es más sencilla.
- Cumple con el principio Open/Closed.

Ejemplo Carro - Cambio de estado interno {



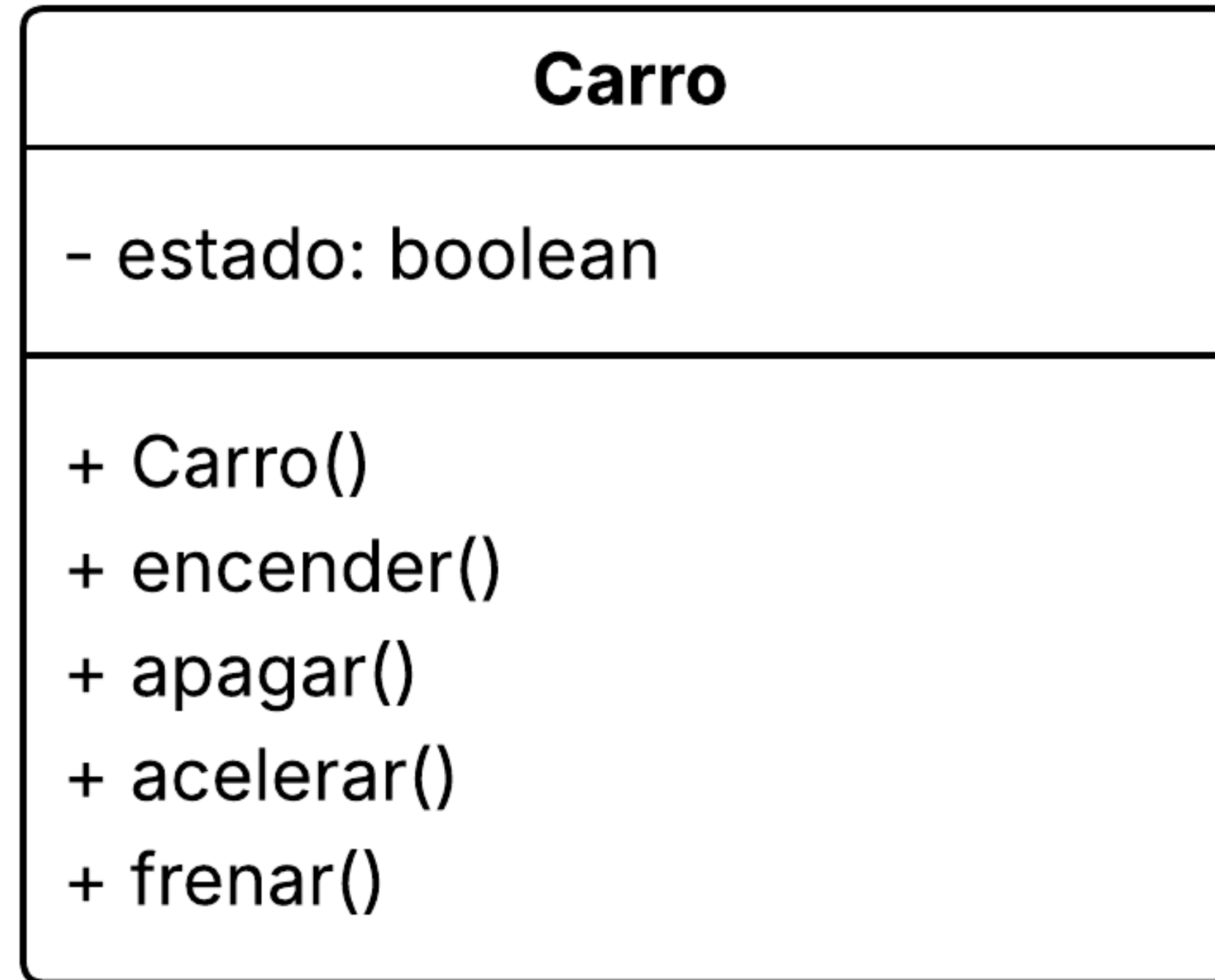
}

Ejemplo Carro - Cambio de estado externo {



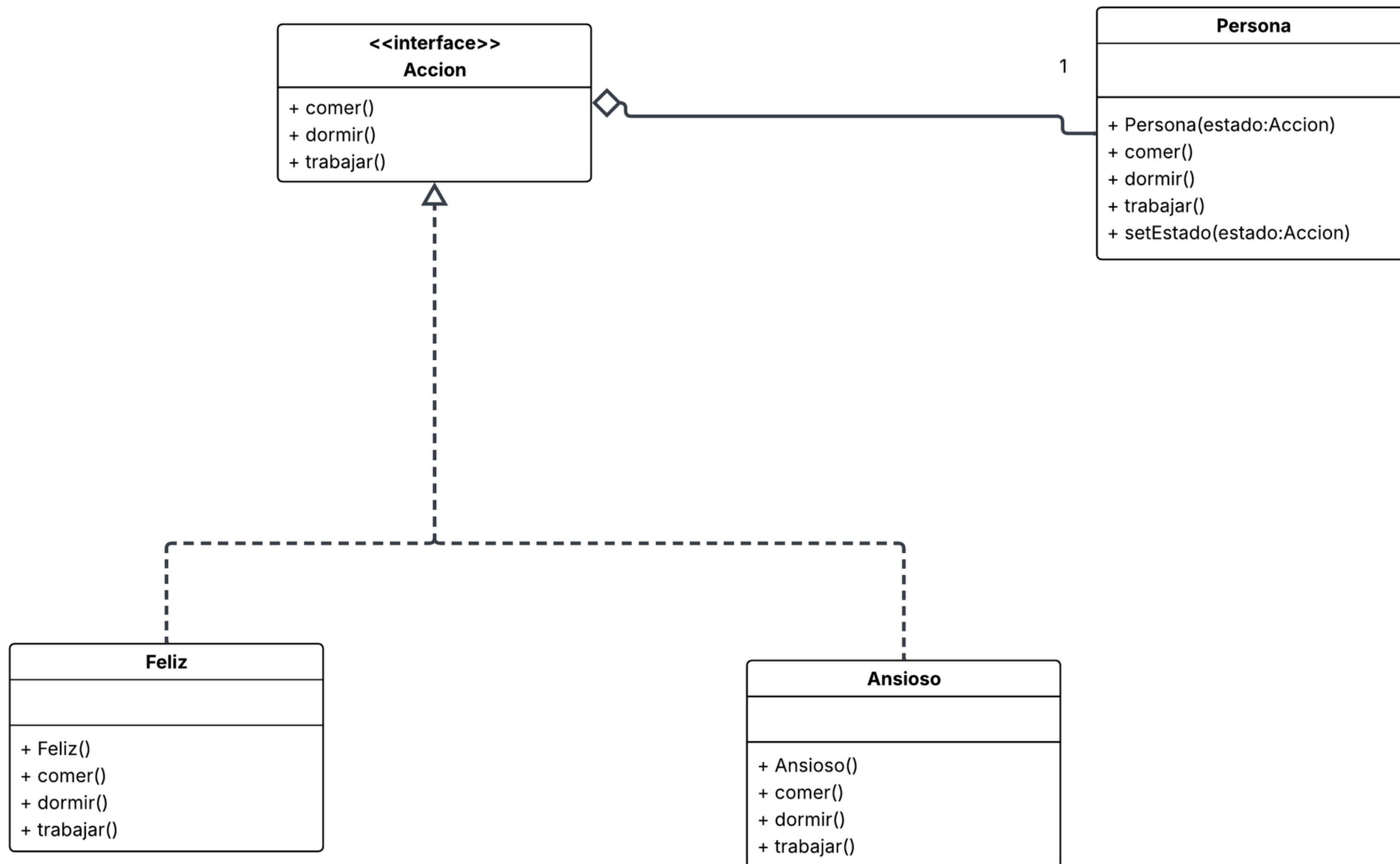
}

Ejemplo Carro - Sin aplicar el patrón {



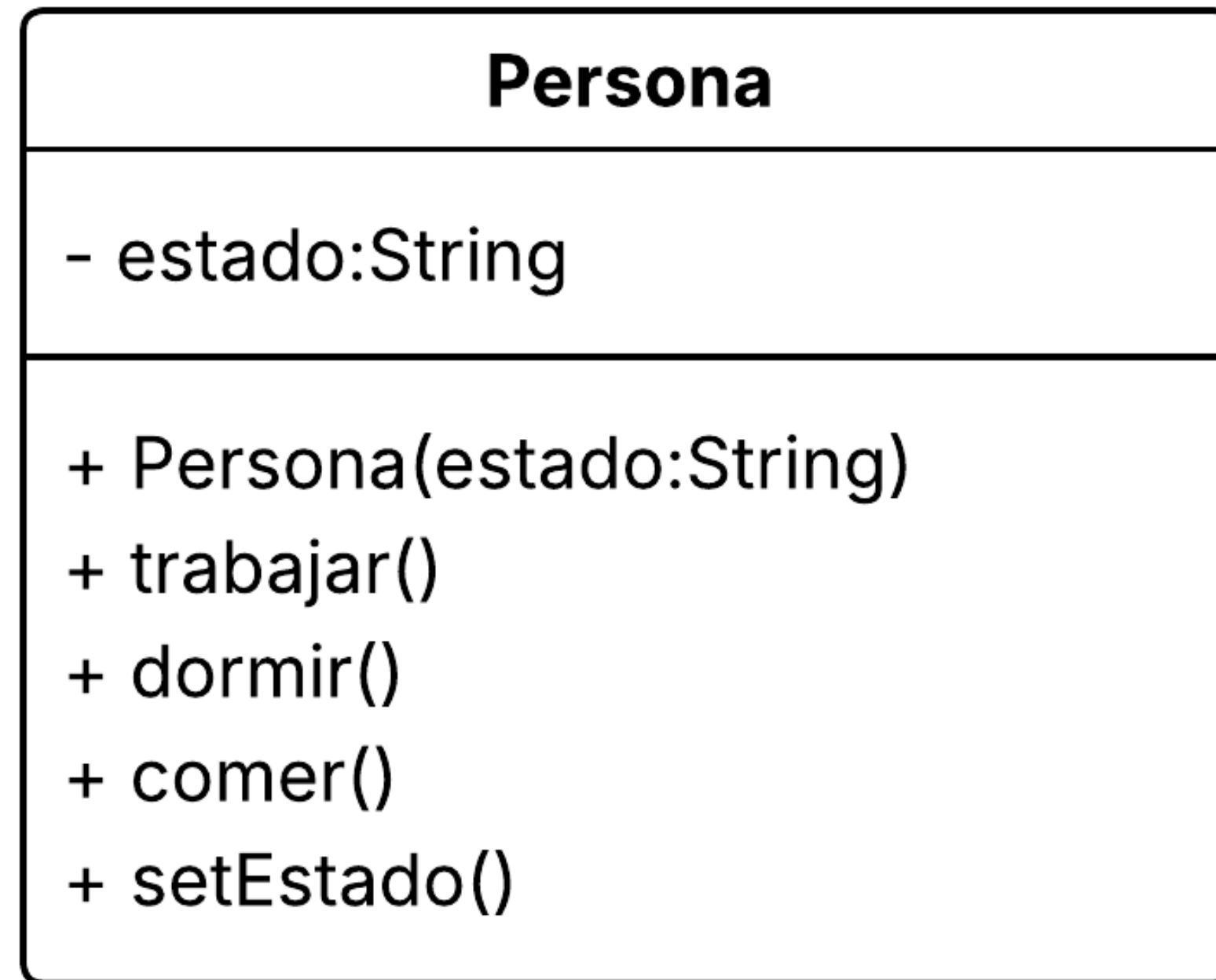
}

Ejemplo Persona - Aplicando el patrón {



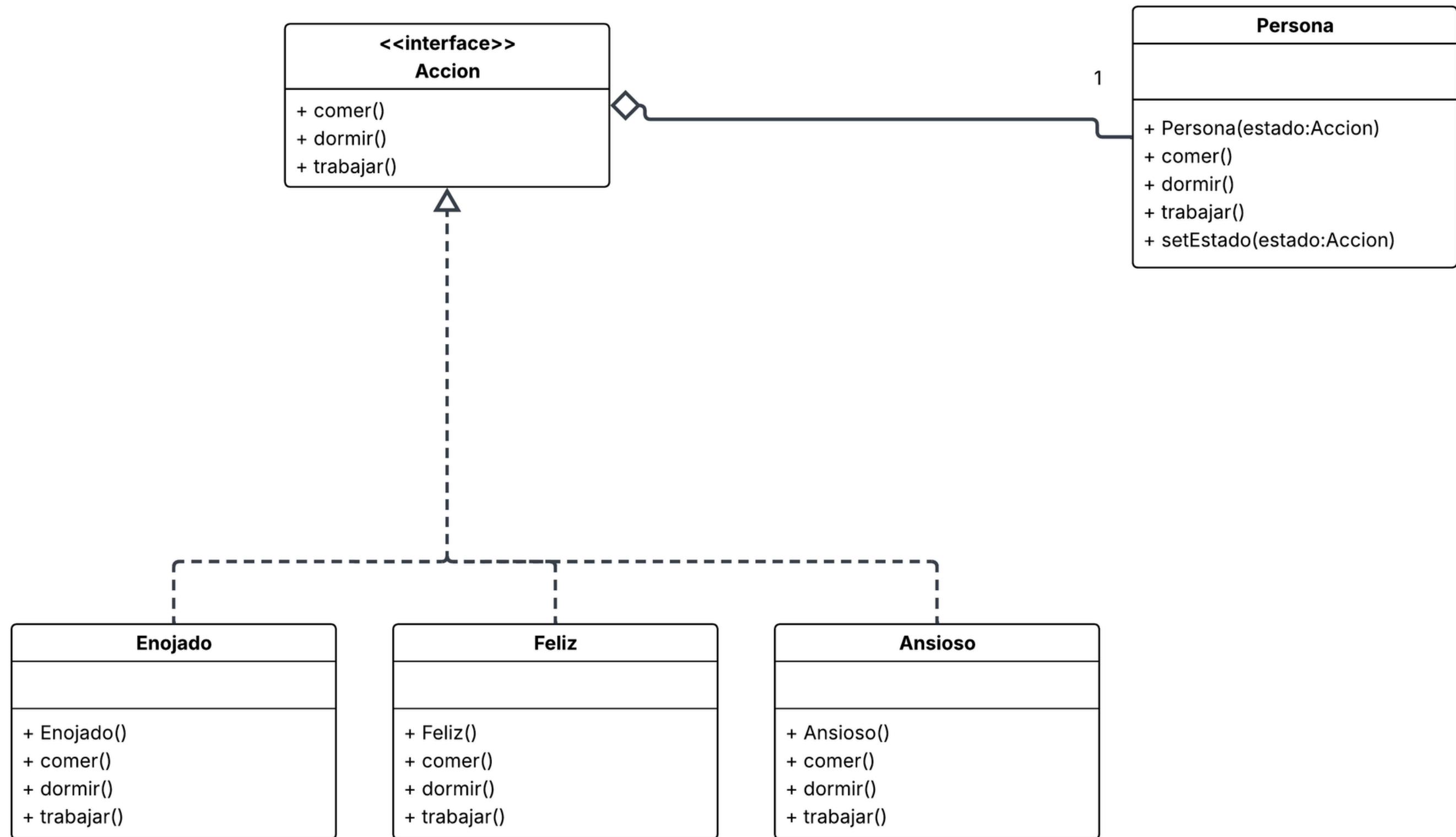
}

Ejemplo Persona – Sin aplicar el patrón {



}

Ejemplo Persona - Agregando más elementos {



}

Gracias {

}