

```
<!--Diseño de Software-->
```

State {

```
<Por="Dylan Rodríguez"/>
```

}

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

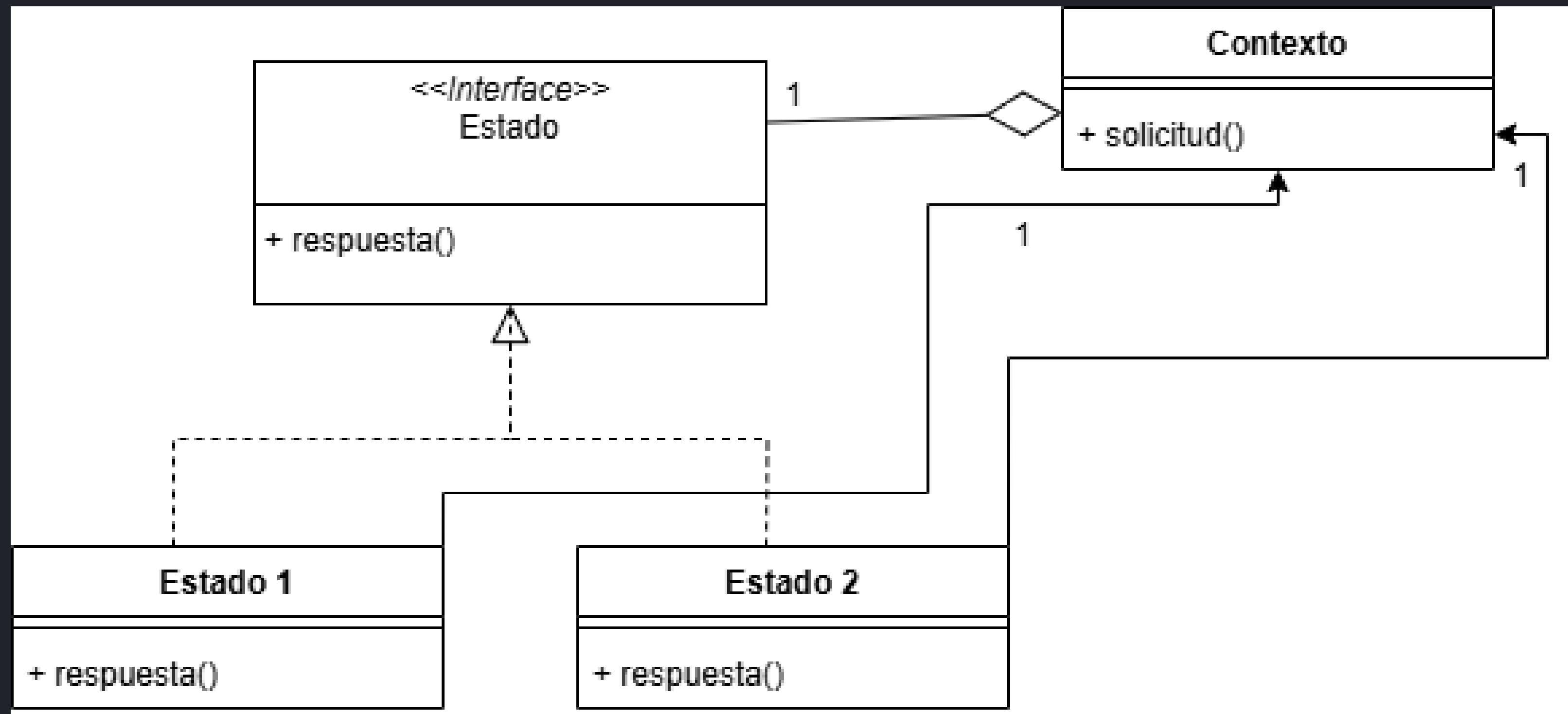


¿Qué es?

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

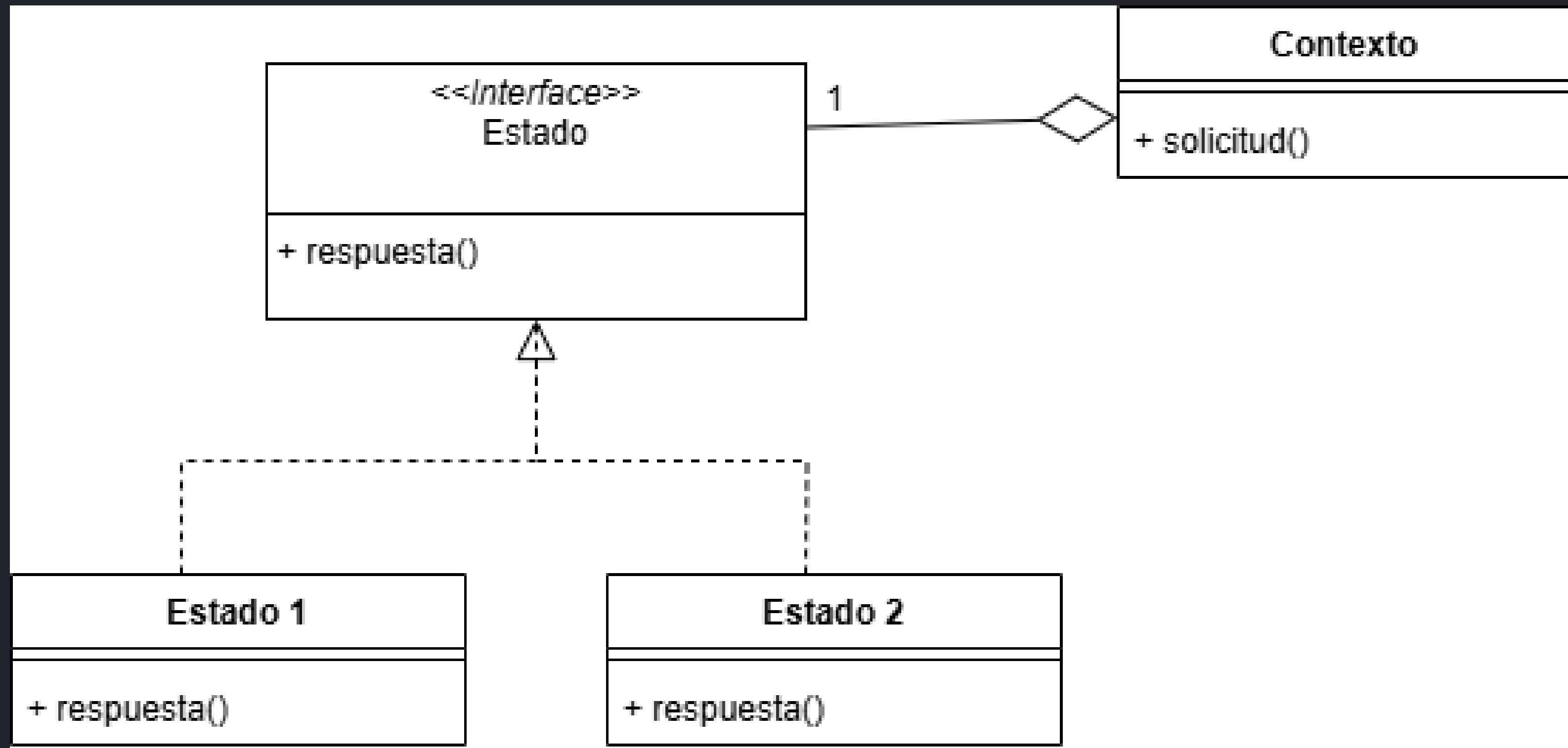


# Implementación a nivel de diagrama {



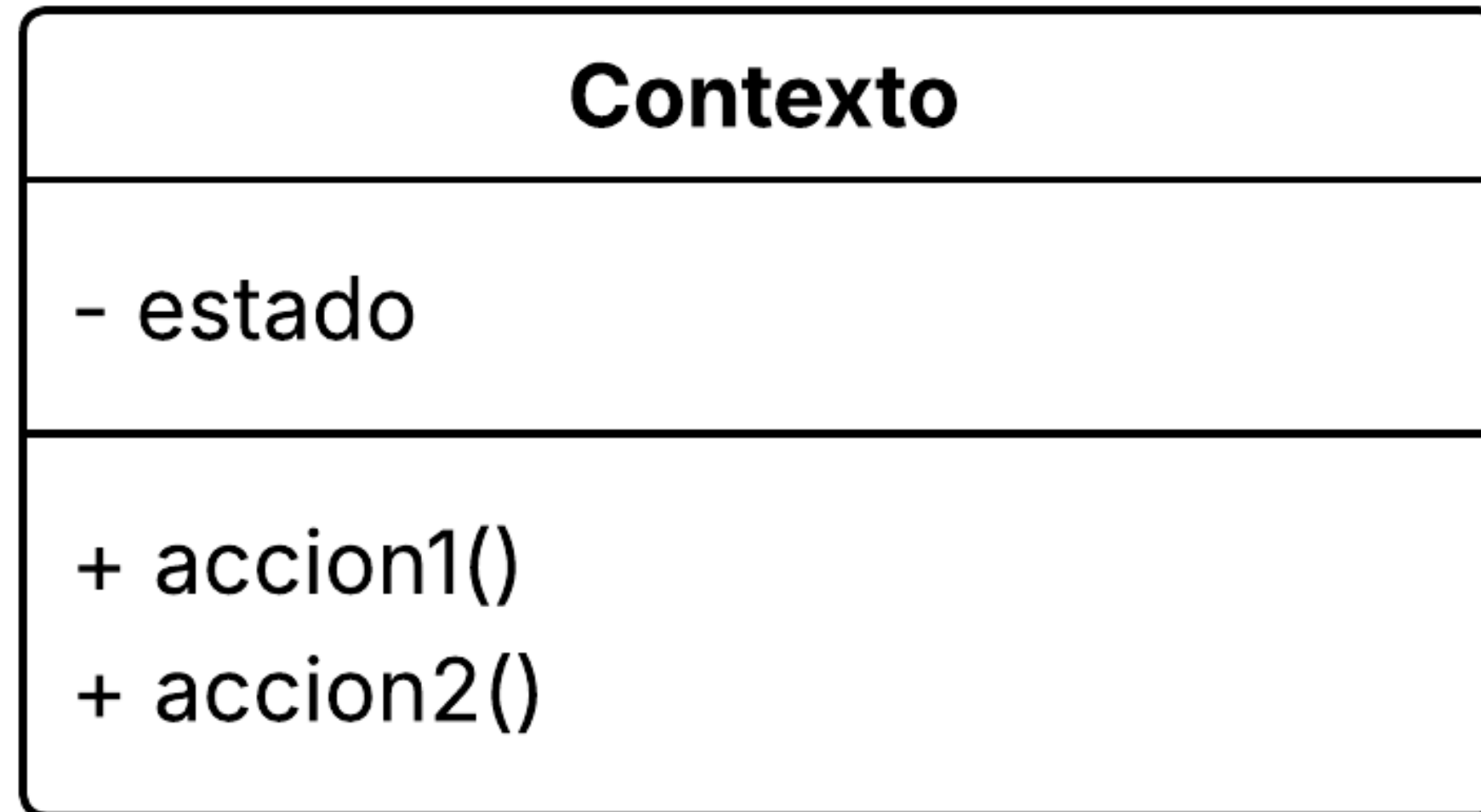
}

# Implementación a nivel de diagrama {



}

# Implementación incorrecta a nivel de diagrama {



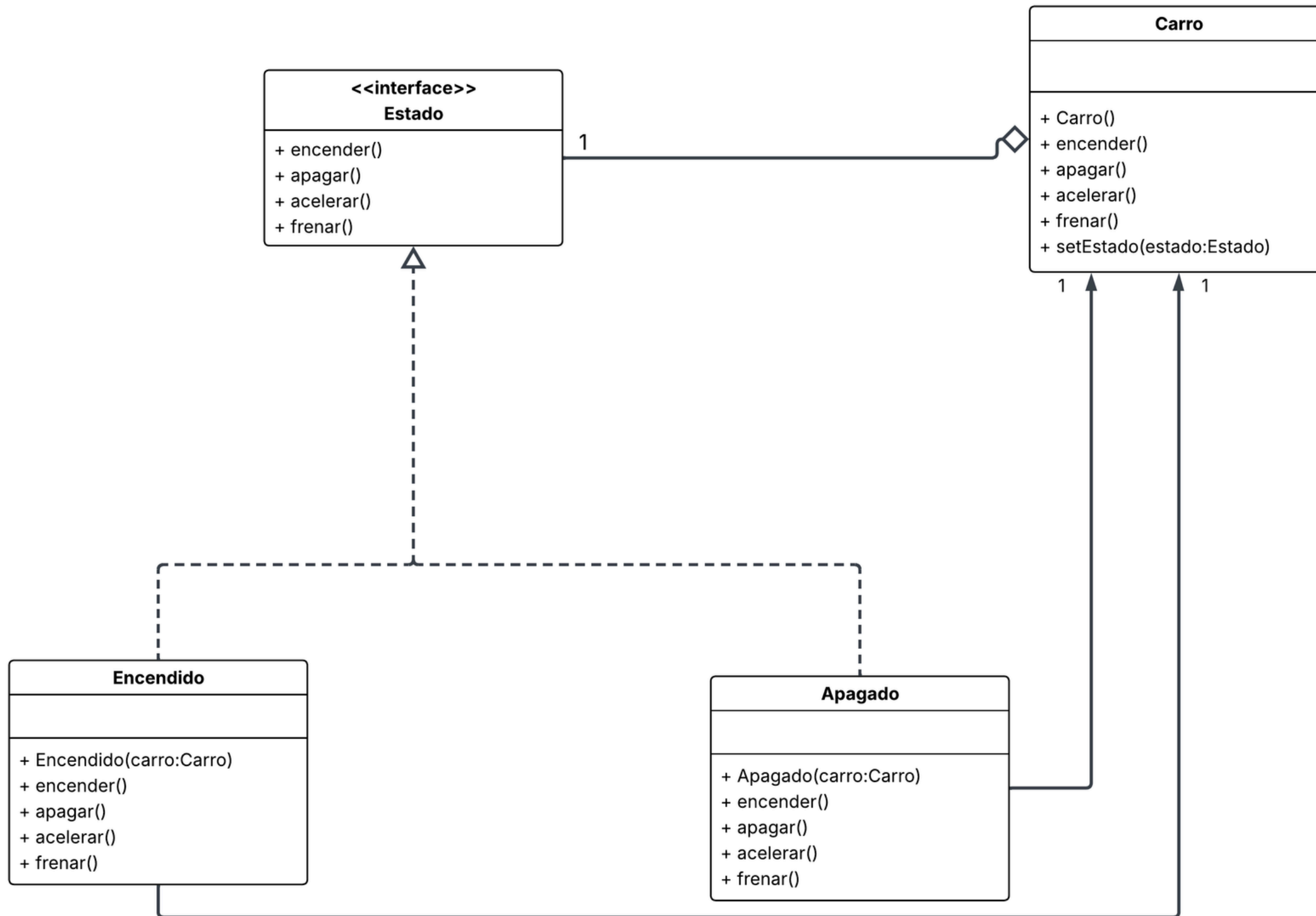
}



## 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.

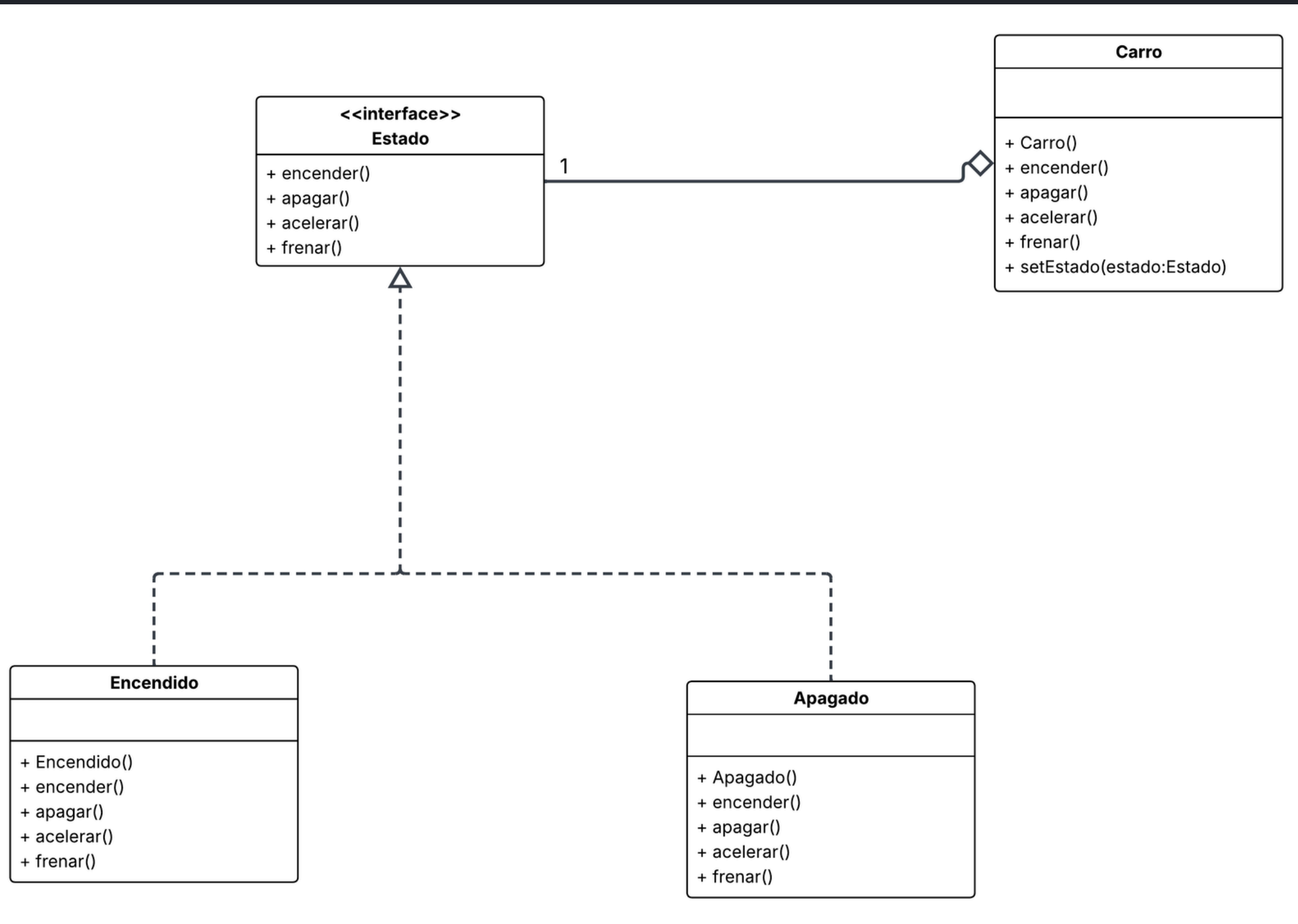
# Ejemplo Carro - Cambio de estado interno {



}

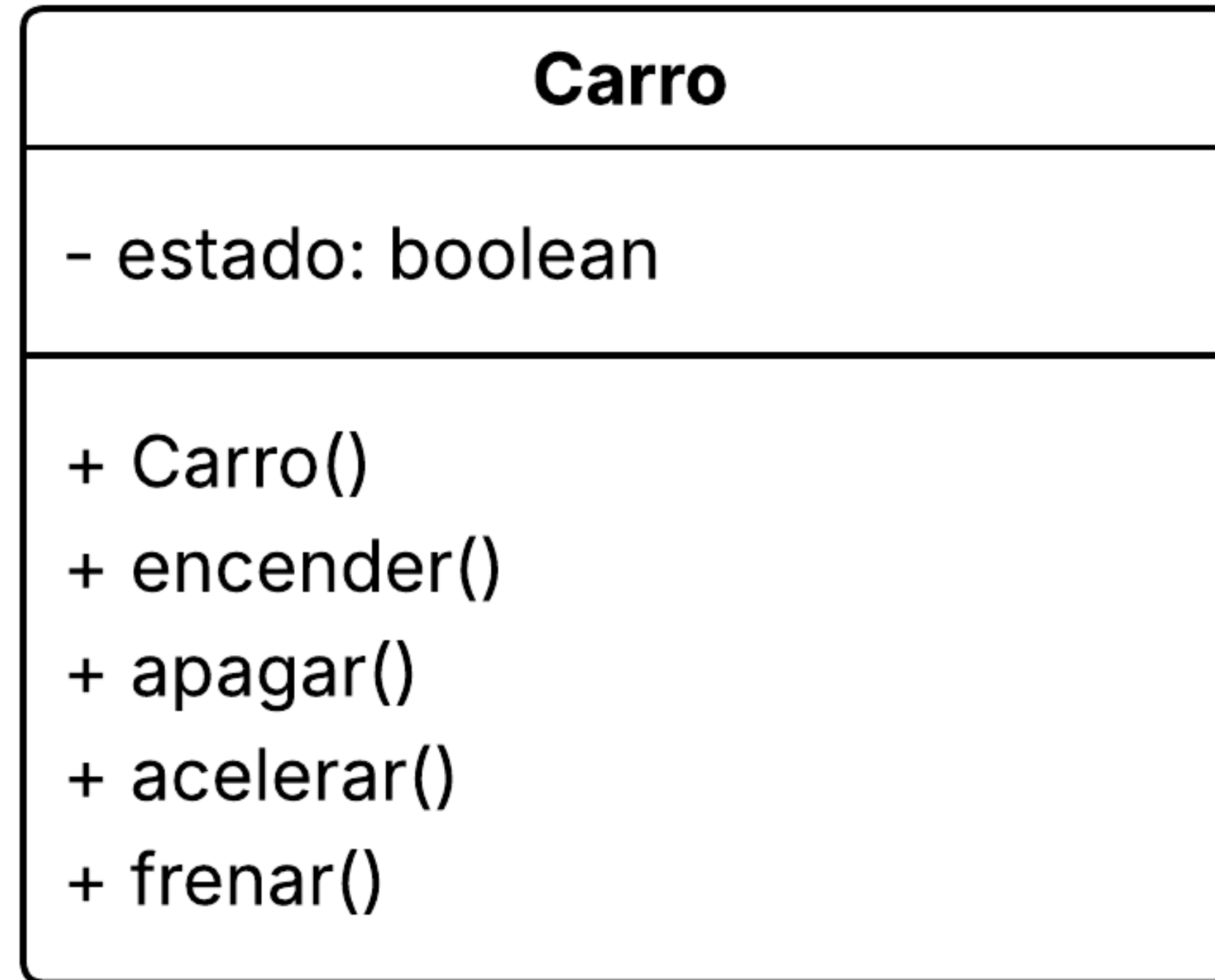


# Ejemplo Carro - Cambio de estado externo {



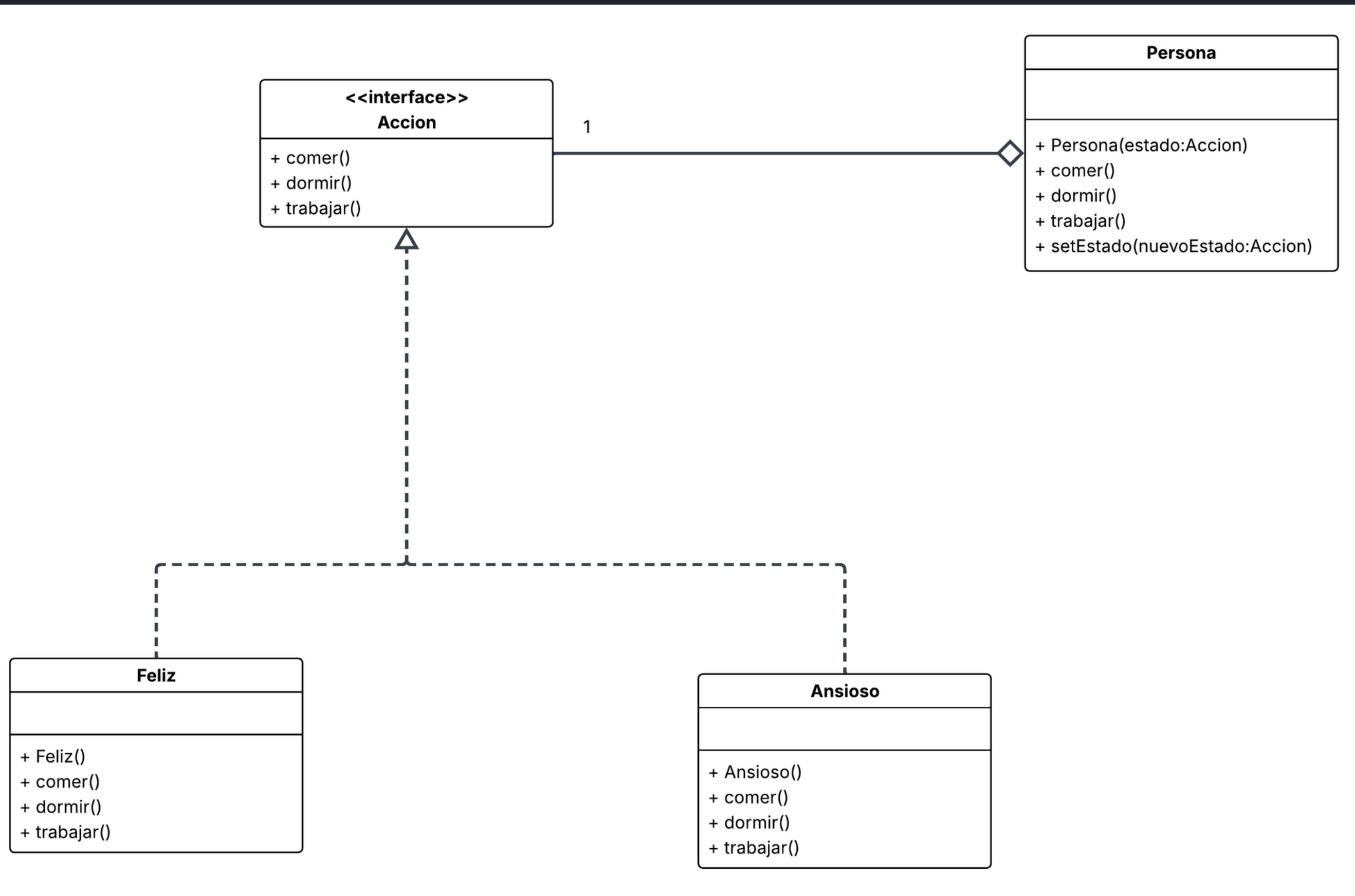
}

## Ejemplo Carro - Sin aplicar el patrón {



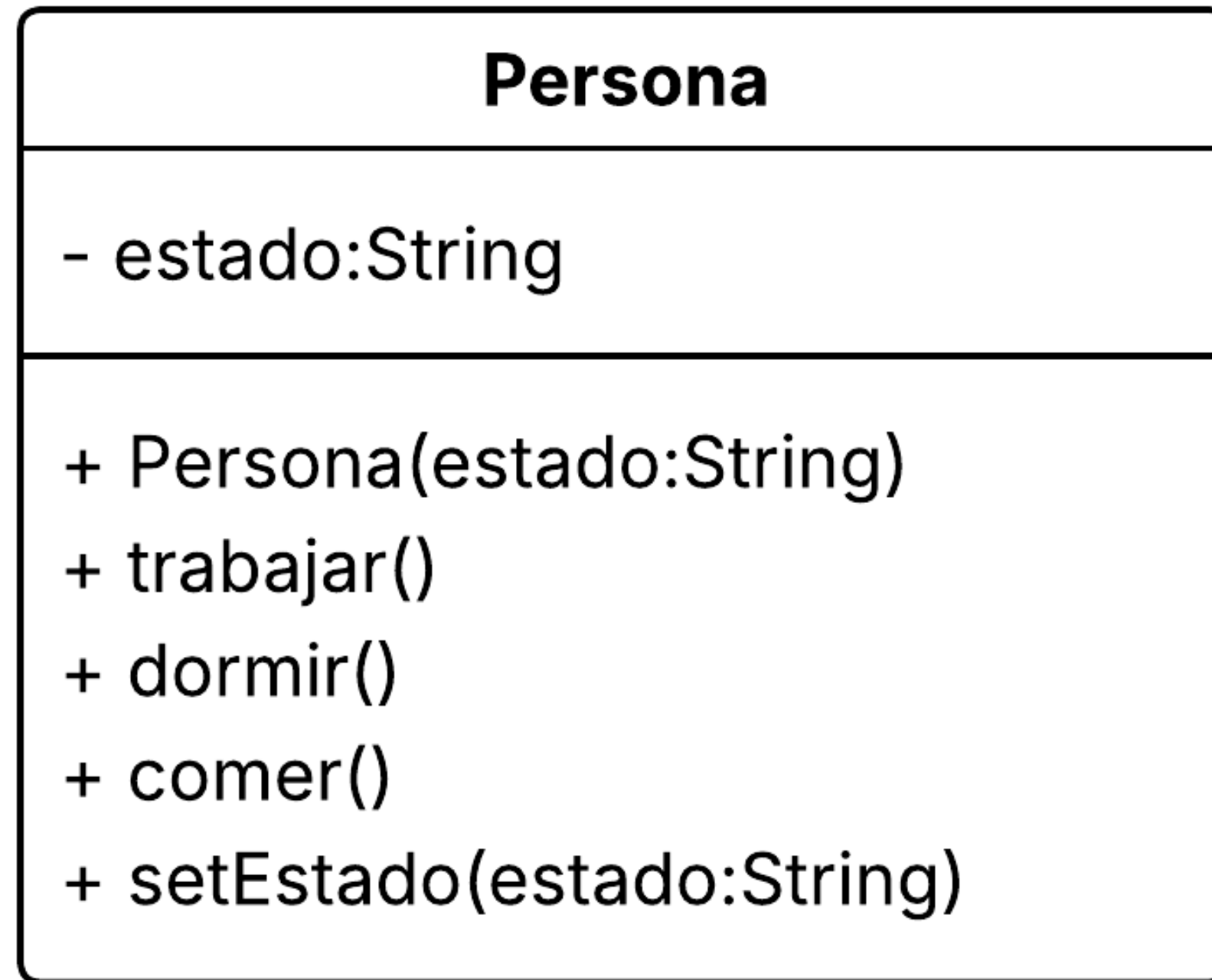
}

# Ejemplo Persona - Aplicando el patrón {



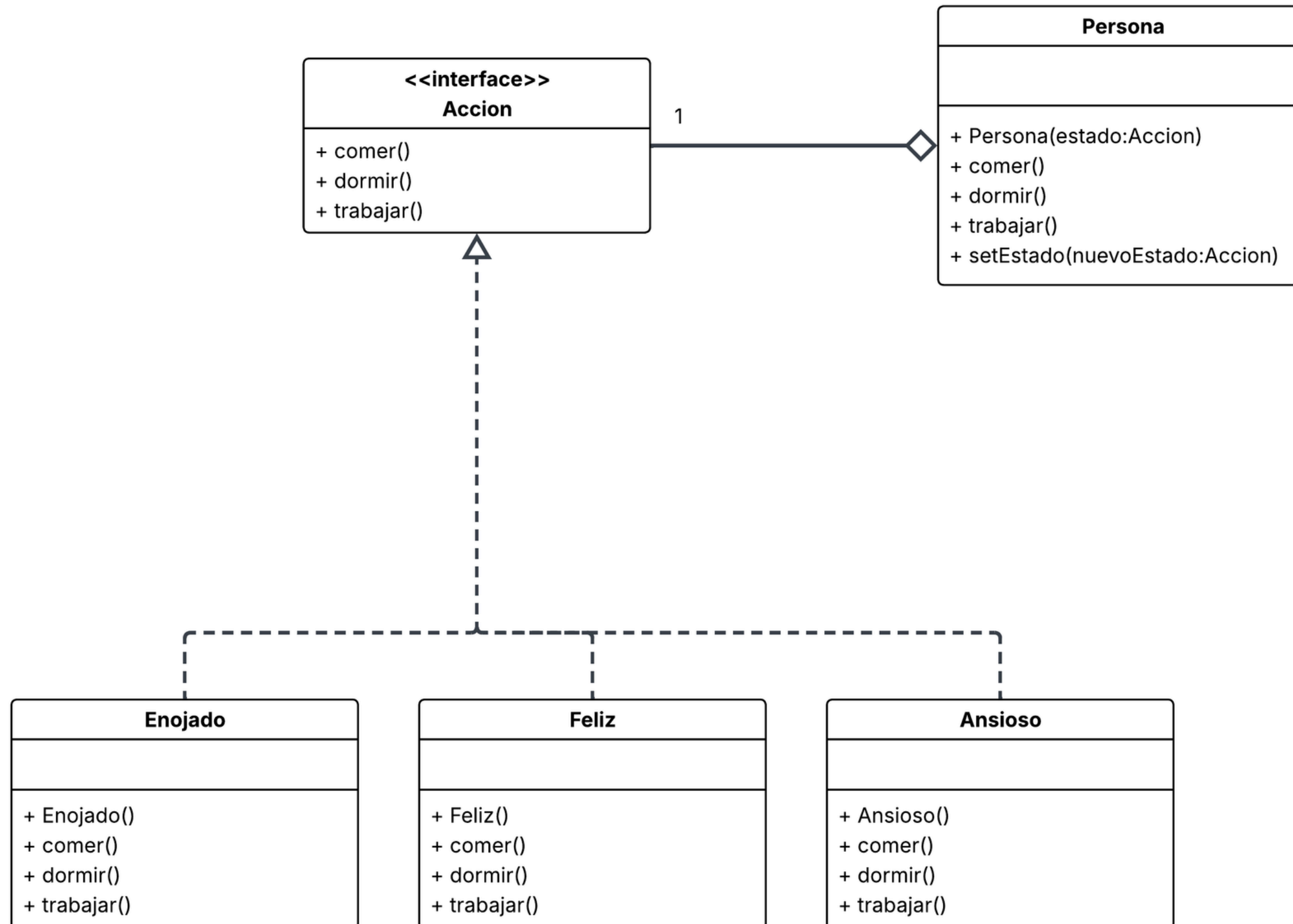
}

## Ejemplo Persona - Sin aplicar el patrón {



}

# Ejemplo Persona - Agregando más elementos {



}

Gracias {

}