

## ПП8 – State

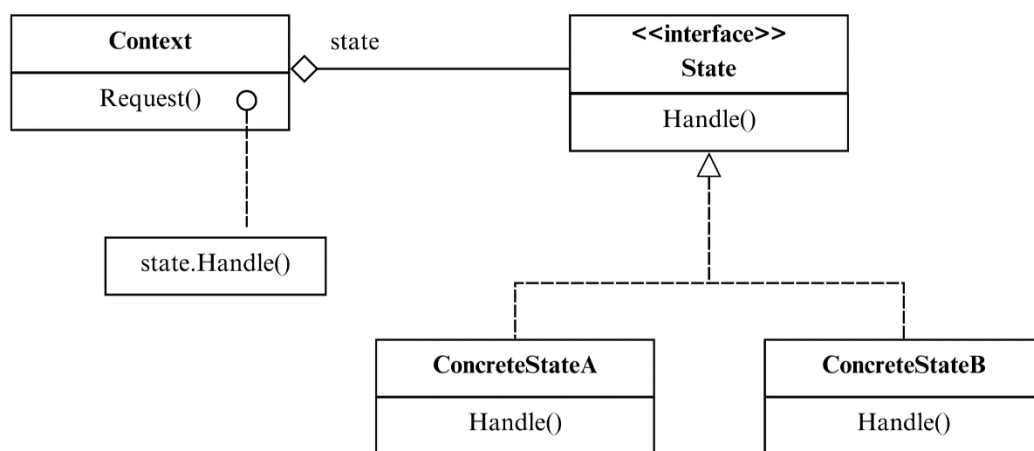
### Дефиниција

Допушта објекту да промени понашање када се мења његово интерно стање.

### Појашњење дефиниције

Допушта објекту (Context) да промени понашање (ConcreteStateA, ConcreteStateB) када се мења његово интерно стање (state).

### Структура State патерна

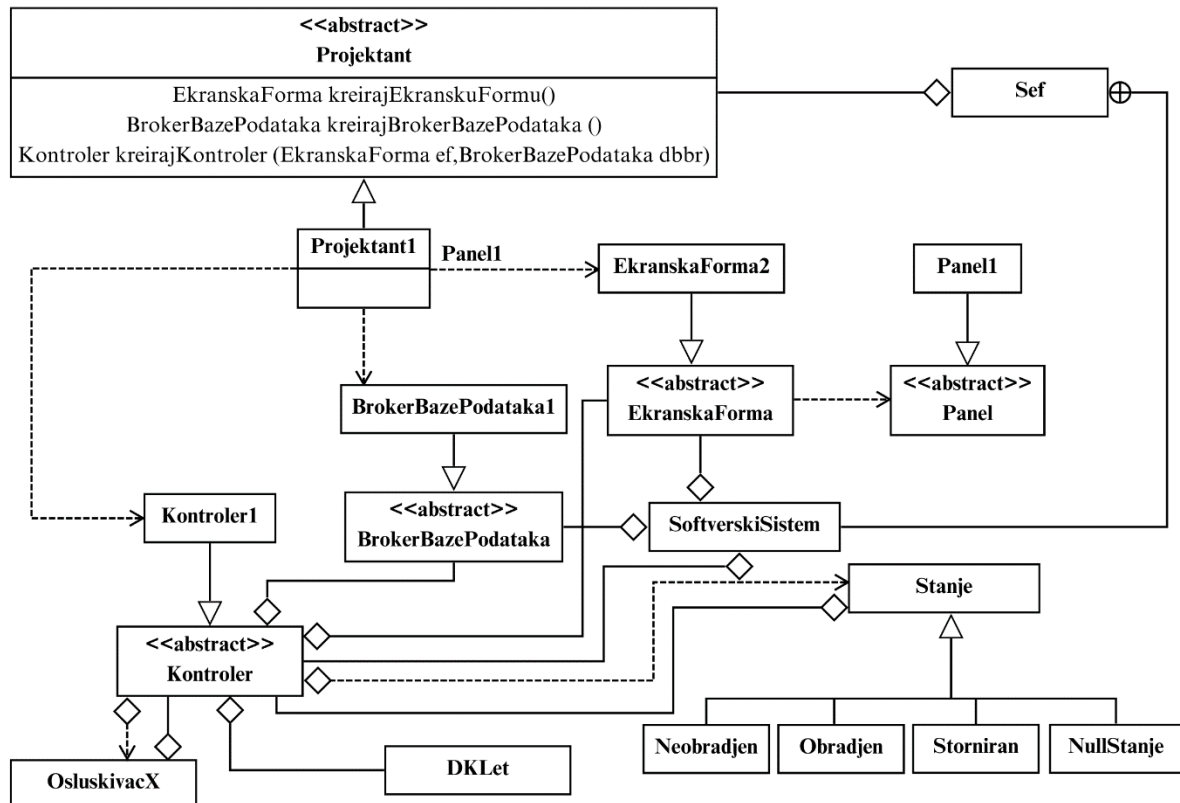


### Учесници

- **Context** - Дефинише интерфејс за клијента. Садржи појављивање State подкласе која дефинише текуће стање Context објекта.
- **State** - Дефинише интерфејс за Context објекат, односно понашање које се мења у зависности од промене стања Context објекта.
- **ConcreteState** - Свака ConcreteState подкласа имплементира одређено понашање у зависности од стања Context објекта.

**Кориснички захтев STAP:** Омогућити да лет (уколико постоји) буде у три могућа стања: Необрађен, Обрађен и Сторниран. Уколико је лет необрађен он се може променити, обрадити и сторнирати. Уколико је лет обрађен он се не може променити и обрадити али се може сторнирати. Уколико је лет сторниран он се не може променити, обрадити и сторнирати. Уколико пријава не постоји, она се налази у Null стању. Null стање онемогућава да се изводе операције промени, обради и сторнирај над непостојећом пријавом. Захтев урадити коришћењем State патерна.

### Дијаграм класа примера STAP



**Веза између елемената структуре решења State патерна и структуре решења примера STAP**

Елементи State патерна	Елементи структуре примера STAP
Context	Kontroler
State	Stanje
ConcreteState	Neobradjen, Obradjen, Storniran, NullStanje