



Design Pattern State



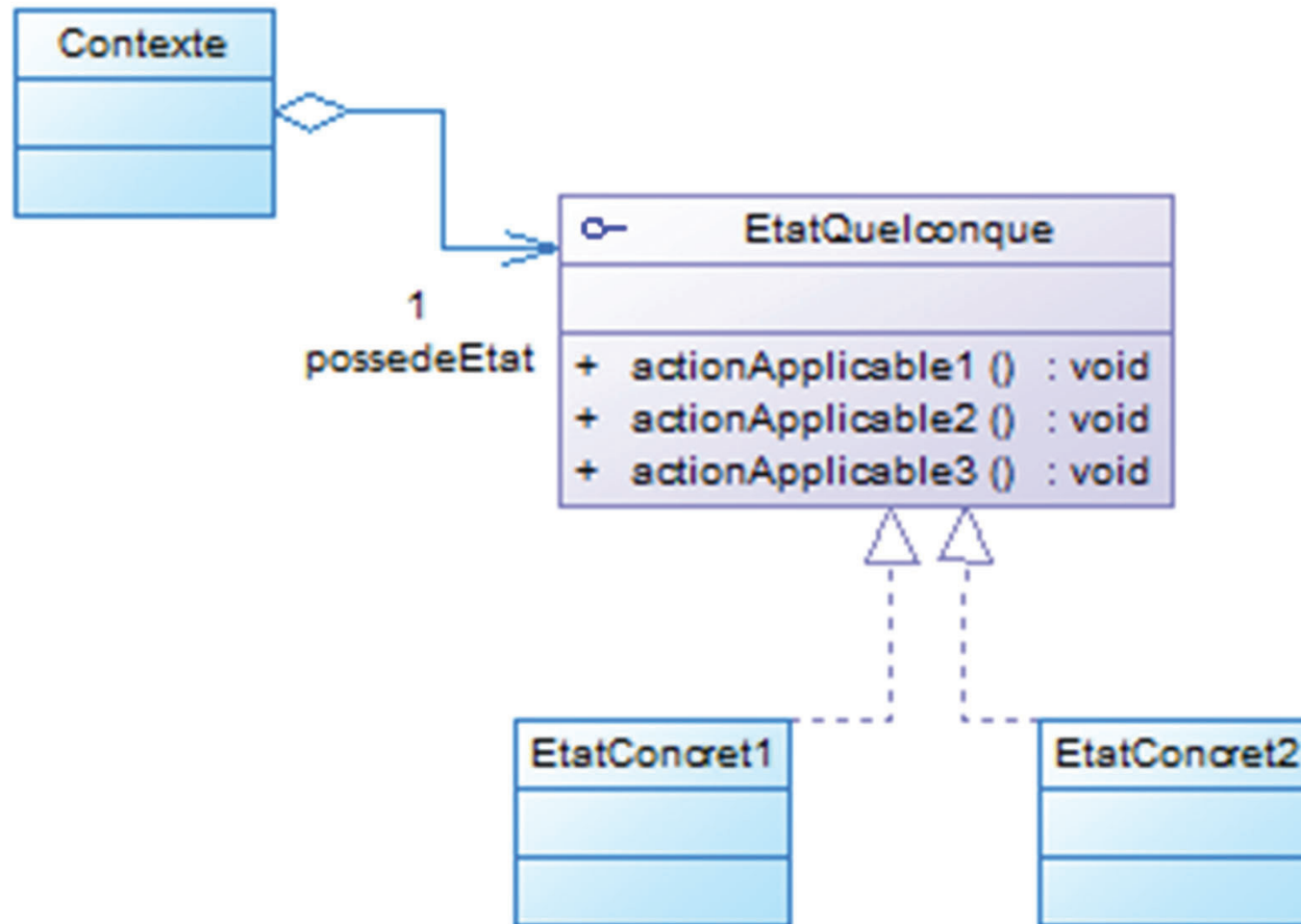
State (comportement)

Définition | Diagramme UML | Exemple | Conclusion

- Le design pattern **State** est utilisé pour **changer le comportement** d'un objet sans toucher à son instantiation.

State (comportement)

Définition | **Diagramme UML** | Exemple | Conclusion





State (comportement)

Définition | **Diagramme UML** | Exemple | Conclusion

- Sur ce diagramme, on constate que nous avons un contexte (sous-entendu notre objet principal).
- Ce contexte va donc manipuler une interface de changement d'états.
- Cette dernière héritera des différents états que pourra avoir le contexte.



State (comportement)

Définition | **Diagramme UML** | Exemple | Conclusion

- Le contexte ne changera donc pas d'instanciation, mais son comportement, traduit par les différents états qui le composent, changera complètement.
- Donc, le design pattern **State** permet d'ajouter de nouvelles fonctionnalités facilement.

State (comportement)

Définition | Diagramme UML | **Exemple** | Conclusion

