Das State pattern is eines von 23 behavioral design pattern von der Gang Of Four dokumentiert

„Ermöglicht es einem Objekt, sein Verhalten zu ändern, wenn sein interner Zustand sich ändert.“

Das **State** Entwurfsmuster ermöglicht die Modellierung vom zustandsabhängigen Verhalten eines Objekts. Je nach internem Zustand ändert sich das Verhalten des Objekts.

Was bedeutet, dass das State Pattern grundsätzlich als großes switch statement benutzt werden kann, weil es auf veränderungen reagieren kann und somit andere werte/Variablen ändern kann

<https://youtu.be/N12L5D78MAA>

States

Handlungen