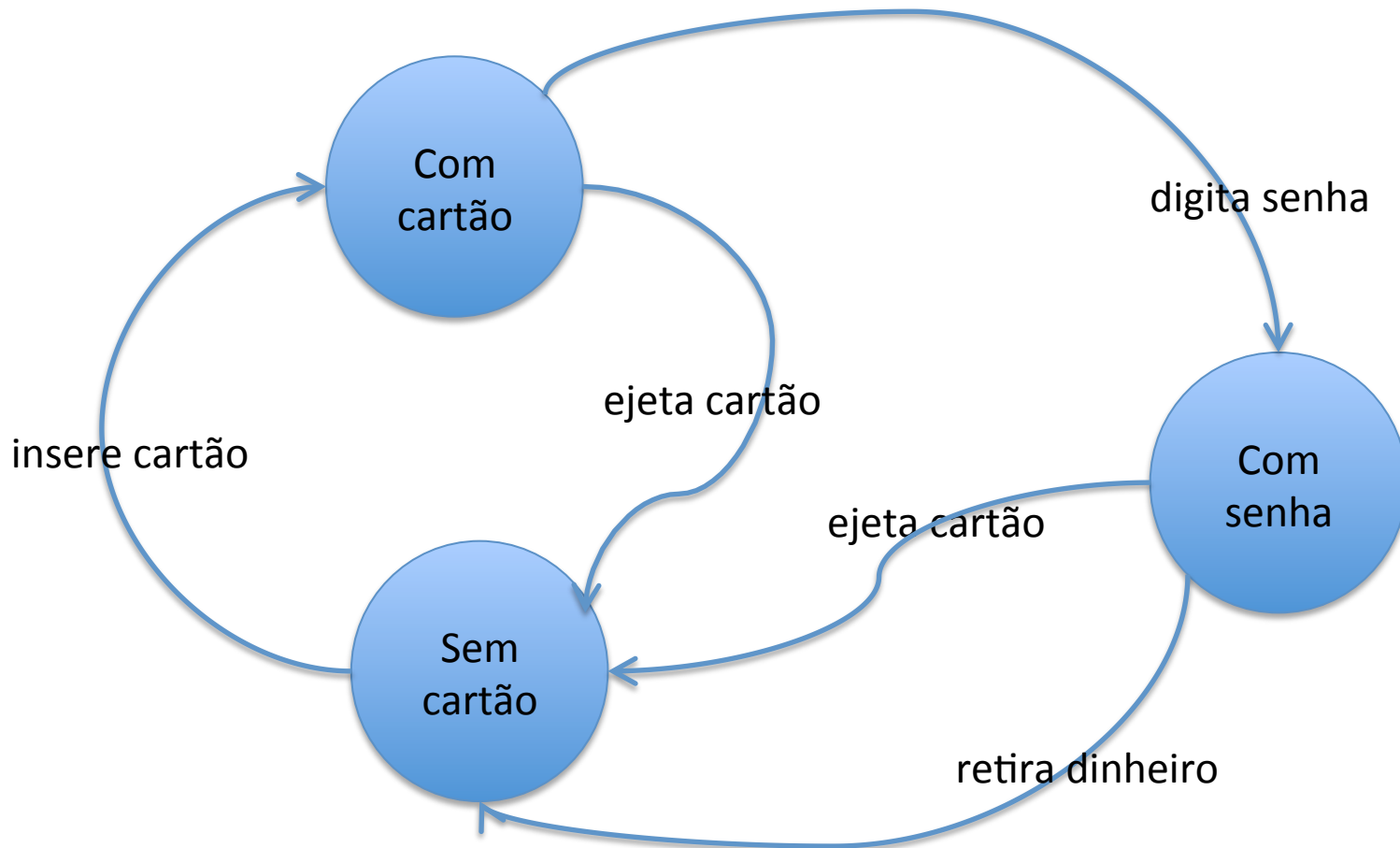


# Padrão State

# Motivação

- Caixa automático



# Motivação

- Estados

Com  
cartão

Sem  
cartão

Com  
senha

# Motivação

- Implementando os estados

```
final static int SEM_CARTAO = 0;  
final static int COM_CARTAO = 1;  
final static int COM_SENHA = 2;  
  
int estado = SEM_CARTAO;
```

# Motivação

- Ações
  - inserir cartão
  - digitar senha
  - ejetar cartão
  - retirar dinheiro

# Motivação

- Criamos uma classe que funcione como máquina de estado
  - Cada ação é um método, com condicionais para determinar comportamentos adequados para cada estado

# Motivação

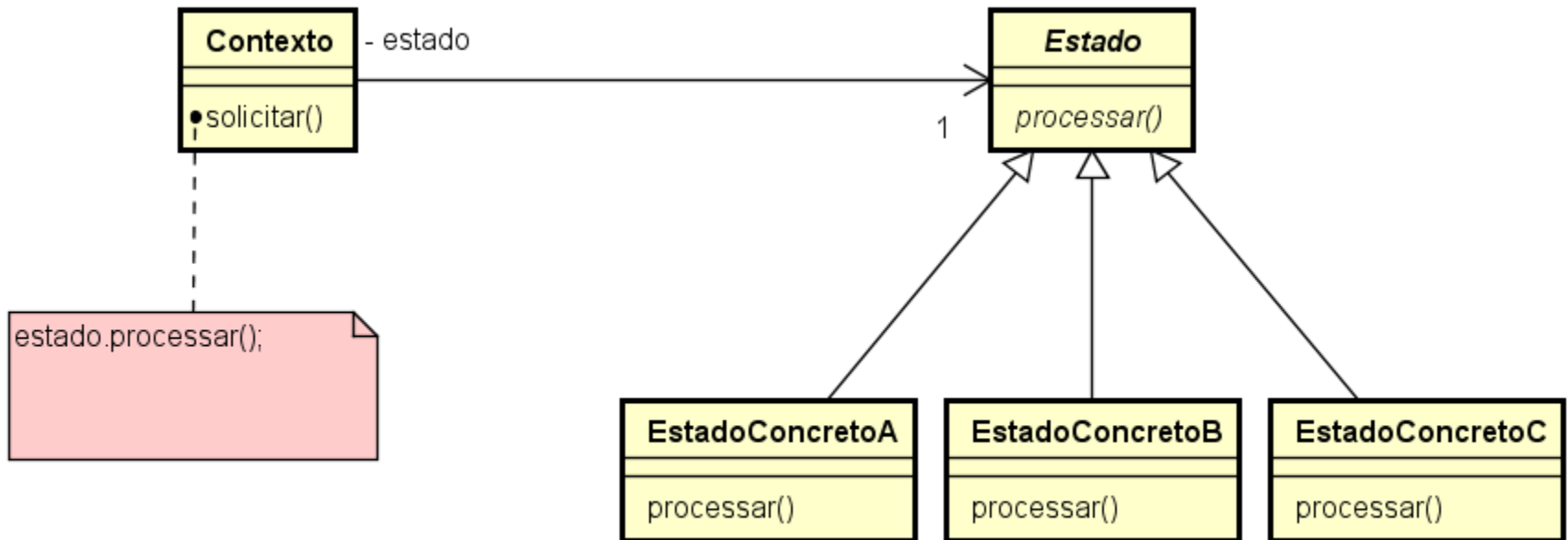
```
public void digitarSenha() {  
    if (estado == SEM_CARTAO) {  
        System.out.println("Insira o cartão primeiro");  
    } else if (estado == COM_CARTAO) {  
        estado = COM_SENHA;  
        System.out.println("Senha digitada corretamente");  
    } else if (estado == COM_SENHA) {  
        System.out.println("Você já digitou a senha");  
    }  
}
```

# Padrão State

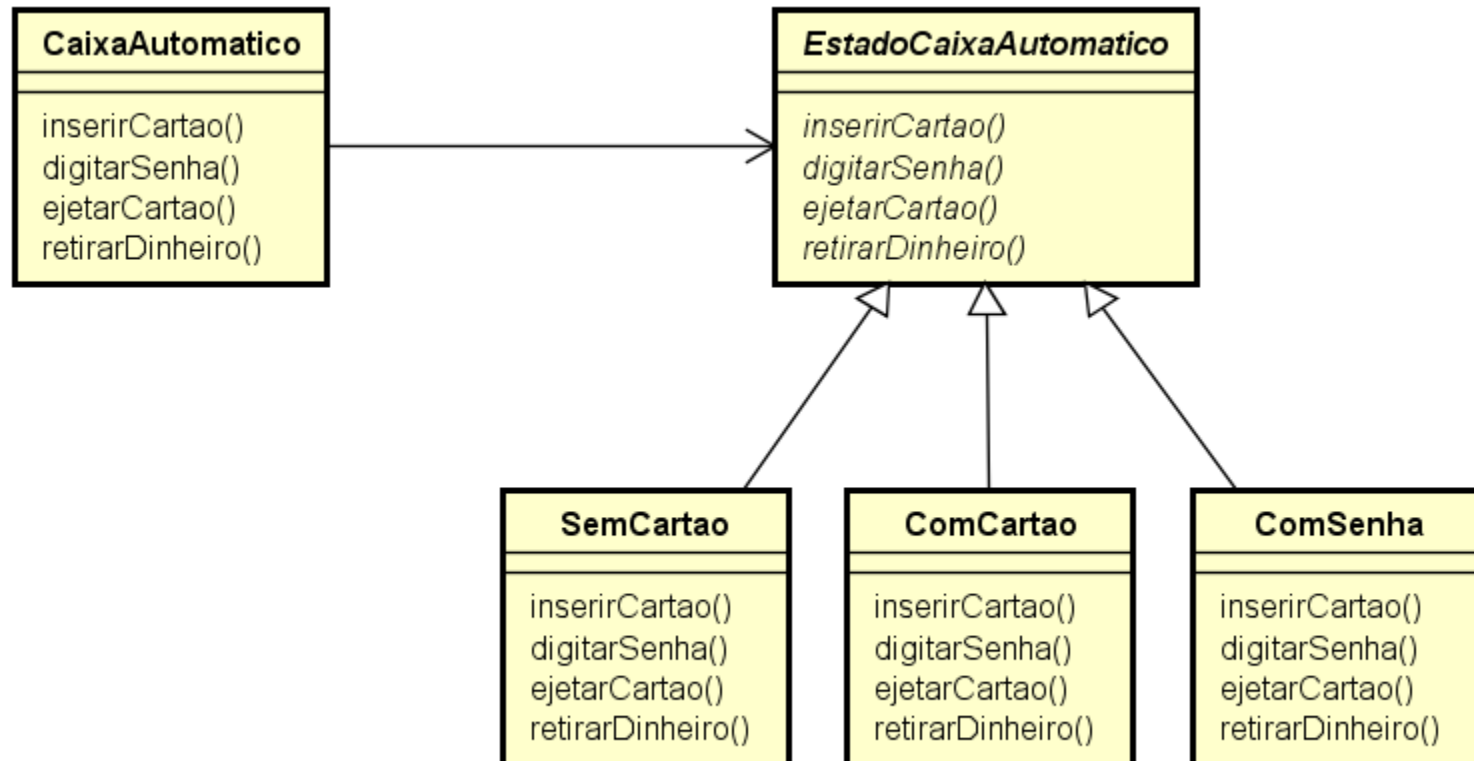
- Permite que um objeto altere o seu comportamento toda vez que seu estado interno mudar. O objeto parecerá ter mudado de classe



# Estrutura do Padrão State



# Caixa Automático com State



# Caixa Automático com State

