定义

当一个对象的内在状态改变时允许改变其行为，这个对象看起来像是改变了其类

UML

应用场景

当一个对象的行为取决于它的状态，并且它必须在运行时刻根据状态改变它的行为，就可以考虑使用状态模式。

优点

1. 将与特定状态相关的行为局部化，并且将不同状态的行为分割开来。
2. 把各种状态转移逻辑分布到State的子类之间
3. 状态对象可以保证上下文不会发生内部状态不一致的状况，因为上下文中只有一个变量来记录状态对象

缺点

逻辑分散化，状态逻辑分布到了很多State的子类中，很难看到整个的状态逻辑图

本质

根据状态来分离和选择行为

代码