**State Pattern**

Um padrão de projeto que visa delegar o estado de um objeto contexto para uma família de estados, caso seu objeto de contexto dependa do estado para mudar o seu comportamento.

Permite que um objeto altere seu comportamento quando seu estado interno muda. O objeto perecerá mudado sua classe

Evita Condicionais quando um objeto contexto muda de comportamento dependendo do seu estado

Desacopla o estado de um objeto contexto e seus métodos em objetos de estado separados

Facilita a adição de novos estados sem necessidade de alterar estados anteriores

Use o State quando

* Seu objeto pode se comportar de maneira diferente dependendo do seu estado atual
* Você quer evitar o uso de condicionais que alteram o comportamento da classe de acordo com valores dos seus campos

Bom

**✓**Desacopla a lógica de um estado da classe de contexto

**✓**Permite a criação de novos estados apenas adicionando novas classes

**✓**Elimina condicionais complexas da classe de contexto

Ruim

Se você tem apenas poucas condicionais simples, aplicar este padrão pode deixar p seu código mais complexo do que o necessário