**1 Вариант использования паттерна состояние:**

Управление состоянием игрового мира:

В играх с открытым миром, мир может иметь различные состояния или режимы, такие как "день", "ночь", "дождь", "битва" и т.д. Паттерн Состояние может быть использован для управления состоянием игрового мира. Каждое состояние игрового мира может быть представлено отдельным классом, который определяет логику и правила для данного состояния. Например, в состоянии "дождь" могут быть включены эффекты дождя и изменено поведение некоторых объектов в игровом мире.

**2 Вариант использования паттерна состояние:**

**Можно использовать паттерн состояние при создании поведения врага. У врага могут быть следующие состояния:**

1. **Ожидание**
   * **Восстановление стамины**
   * **Оглушение**
2. **Патрулирование**
3. **Преследование**
   * **Ходьба**
   * **Бег**
   * **Быстрый бег**
4. **Атака**