

Padrão State

O padrão State altera seu comportamento de acordo com o seu estado interno e o de outros objetos. Podendo passar ou realizar ações com determinados objetos dependendo de seus estados atuais, é um padrão de fácil implementação e uso.

Um exemplo é uma fila para vários caixas de supermercado, a fila é o padrão, cada caixa é um objeto com seu próprio estado (livre, ocupado) e ações internas, a fila envia as pessoas aos caixas com estado livre e aguarda se todos estão ocupados.

Diagrama de Classe

