

# Padrão de Projeto – State

Aluno: Victor Verdan Braga

## Problema

Em nosso sistema, nós temos um sistema de pedidos que identificam seu status apenas por meio de enums, tendo que ser alteradas por meio de um método, algo que possivelmente poderia fazer um pedido pular fases de Status.

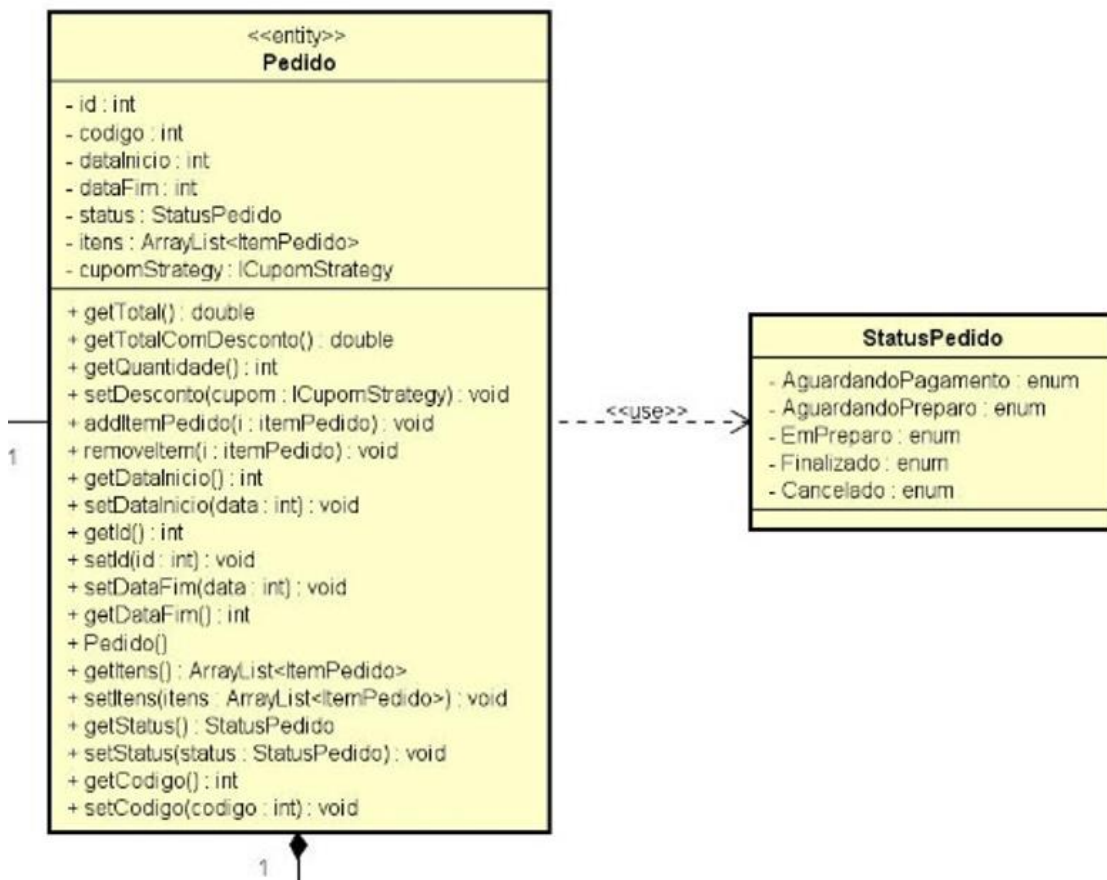


Diagrama de classes antes do padrão (Com StatusPedido sendo uma coleção de enum)

## Solução

Com o padrão State, é possível transformar a classe StatusPedido em uma classe abstrata que permitirá a implementação de múltiplos estados para um objeto Pedido, podendo até mesmo adicionar novos estados no futuro, cada um com seus próprios comportamentos. Apesar da complexidade adicionada no projeto, ele permite um maior nível de controle e automatização dos processos, principalmente quando for implementado junto a UI dos programas.

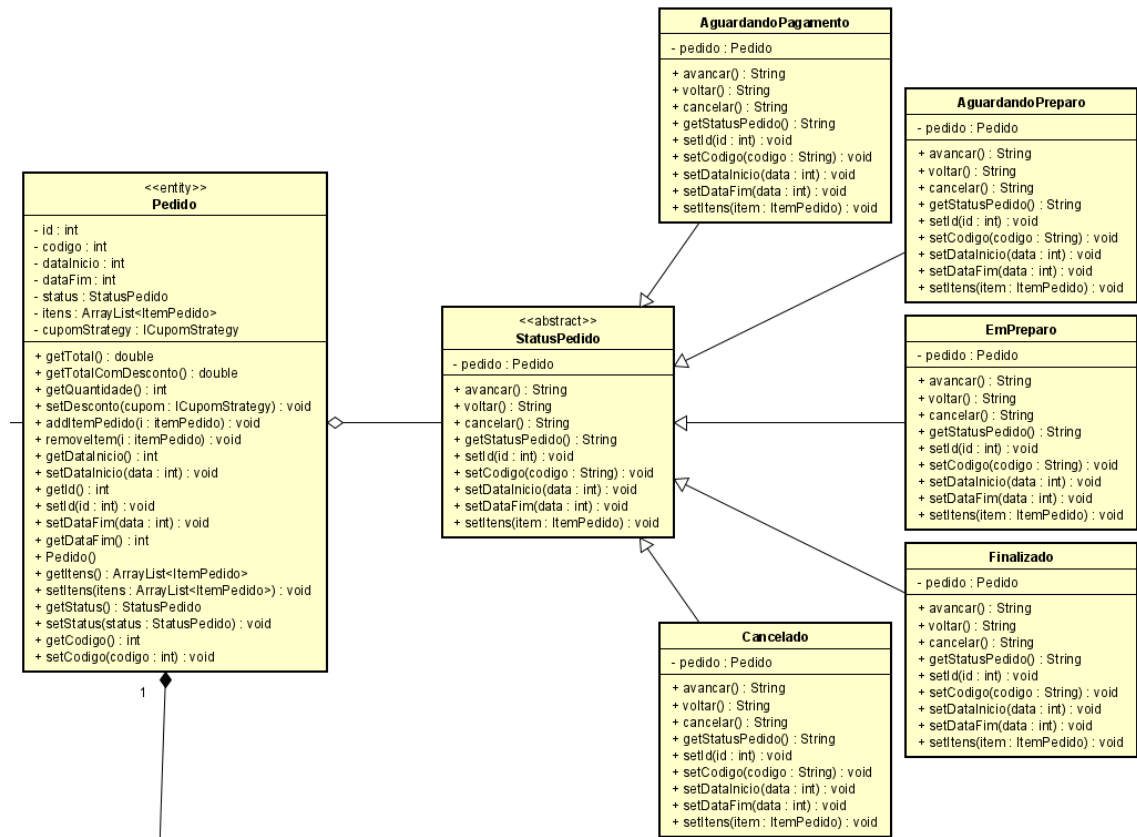


Diagrama de classes após o uso do padrão