

# State

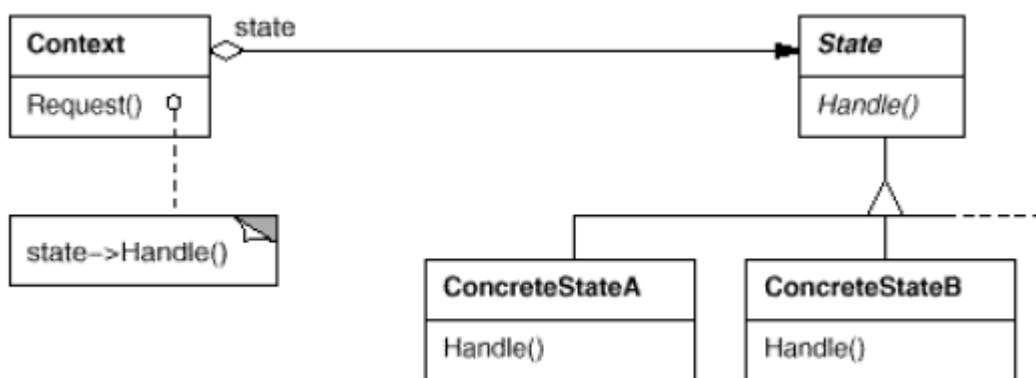
## Intention:

- Permet à un objet de modifier son comportement quand son état interne change. Tout se passe comme si l'objet changeait de classe.

## Indication d'utilisation :

- Le comportement d'un objet dépend de son état et ce changement de comportement doit intervenir dynamiquement en fonction de cet état.
- Les opérations comportent de grands pans de déclarations conditionnelles fonctions de l'état d'un objet.

## Structure:



## Conséquence d'utilisation:

- Il isole les comportements spécifiques d'états et fait un partitionnement des différents comportements état par état.
- Il rend les transitions d'état plus explicites.
- Les objets état peuvent être partagés.