

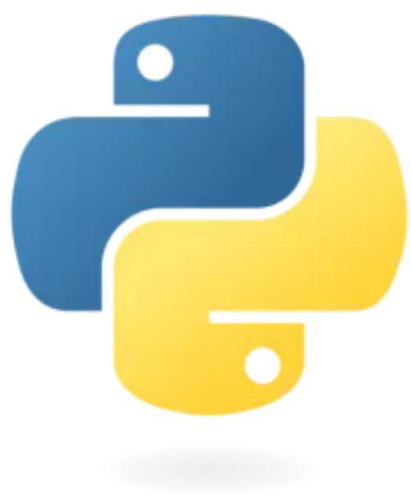
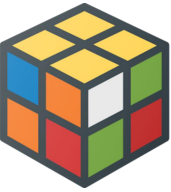


Geek University

Evolua seu lado geek!

www.geekuniversity.com.br

O padrão State em um diagrama UML

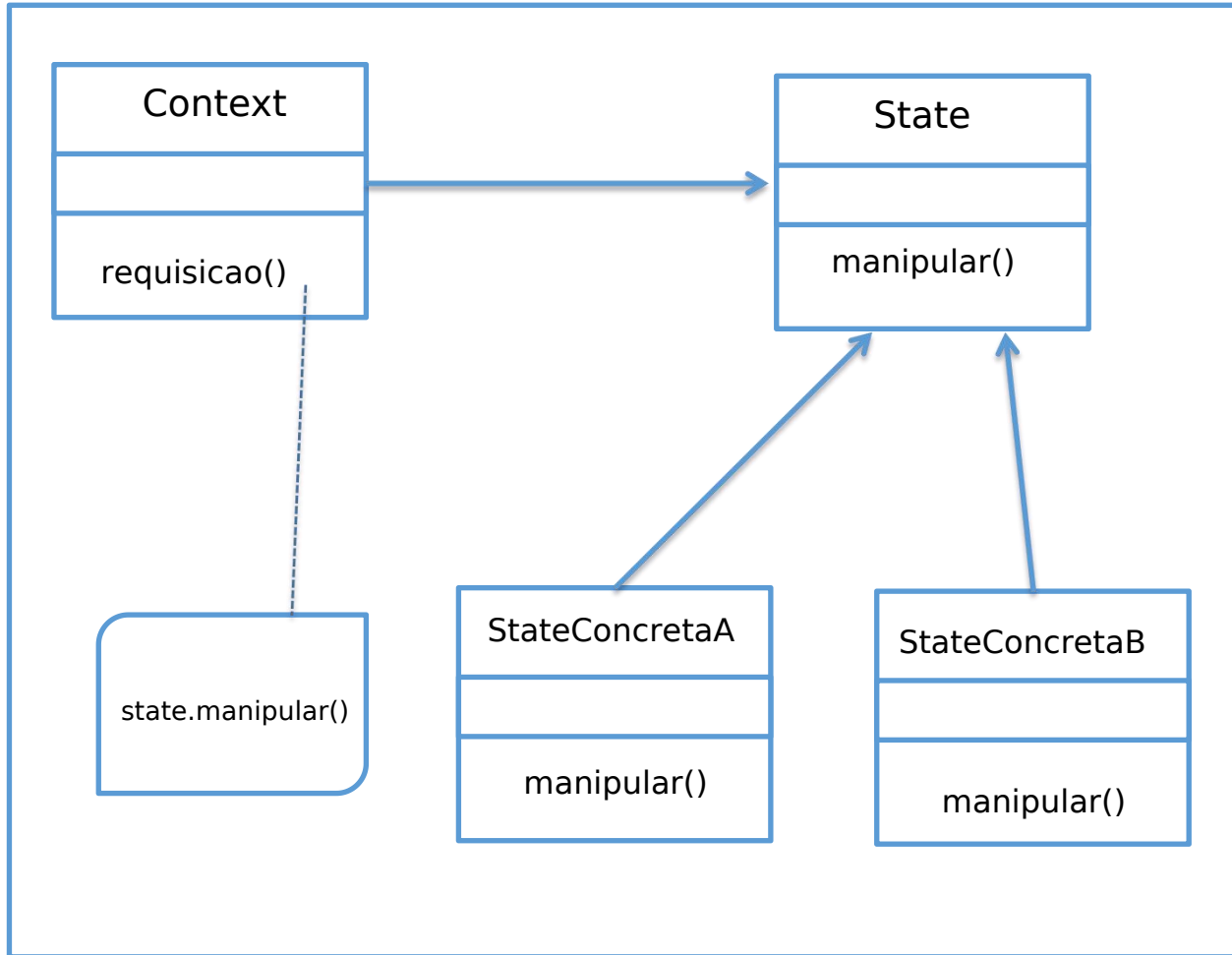


pythonTM

Design Patterns

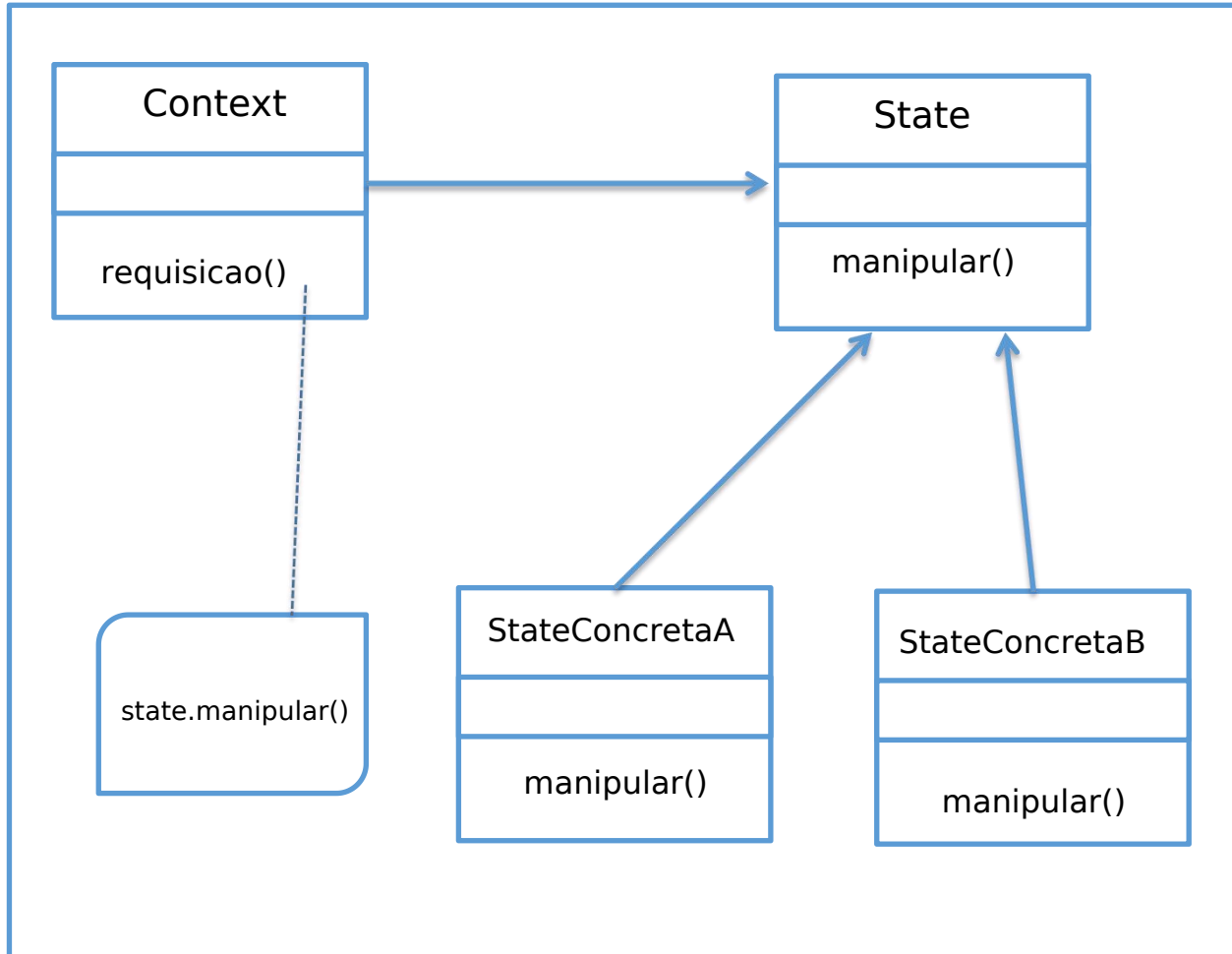


O padrão State em um diagrama UML





O padrão State em um diagrama UML



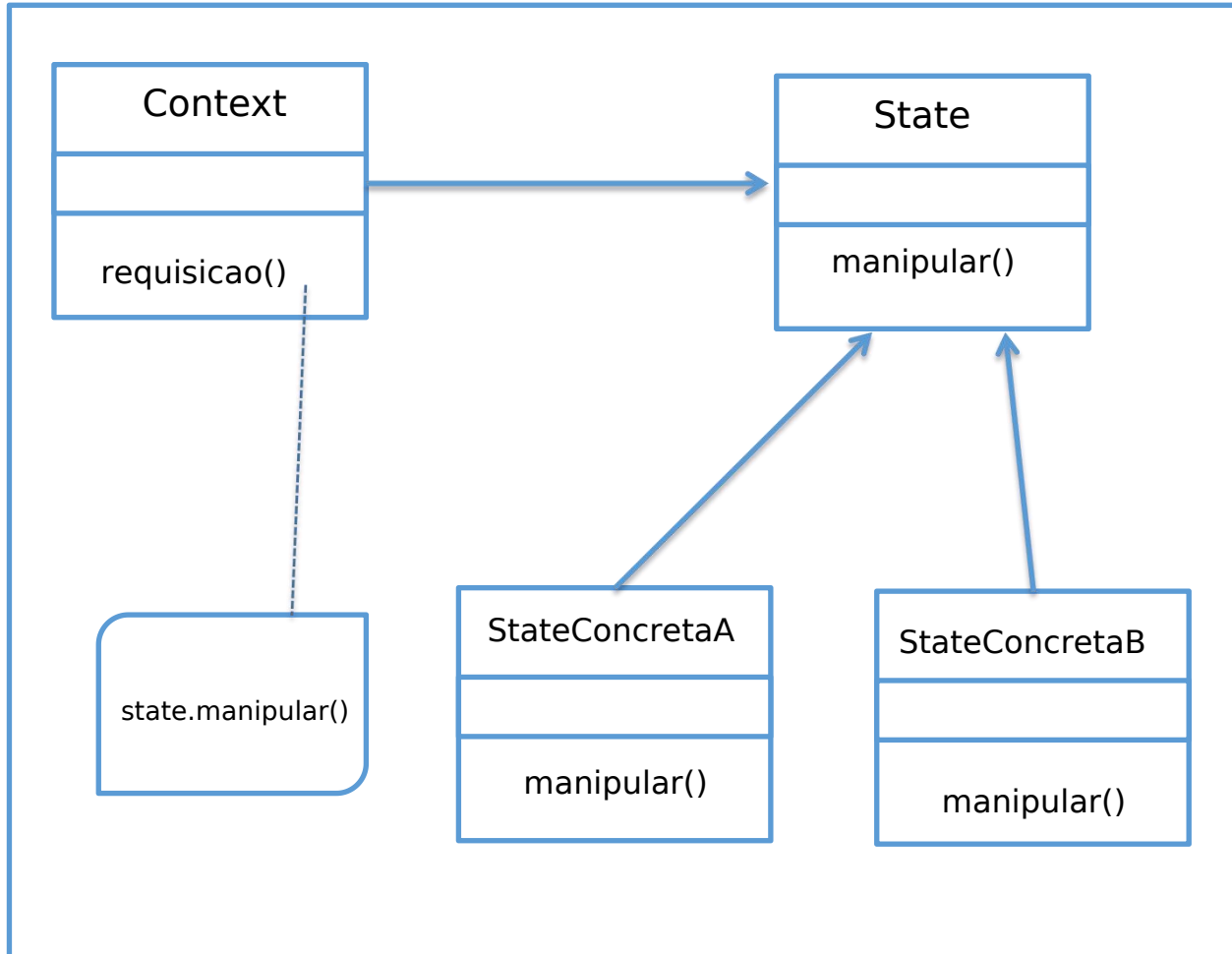
State: É uma interface que define o método abstrado *manipular()*. Este método deve ser implementado pelas classes que herdarem esta interface.

StateConcretaN: São as classes que implementam a interface **State**. São estas classes que darão os diferentes comportamentos para o objeto.

Context: É a classe que aceita requisições por parte do cliente, ou seja, na qual o cliente manipula. Esta classe mantém referência para o estado (state) atual do objeto.



O padrão State em um diagrama UML



State: É uma interface que define o método abstrado *manipular()*. Este método deve ser implementado pelas classes que herdarem esta interface.

StateConcretaN: São as classes que implementam a interface *State*. São estas classes que darão os diferentes comportamentos para o objeto.

Context: É a classe que aceita requisições por parte do cliente, ou seja, na qual o cliente manipula. Esta classe mantém referência para o estado (state) atual do objeto.



Geek University

Evolua seu lado geek!

www.geekuniversity.com.br