1. State Machine
2. Стейты можно использовать у каких-то противников-npc, например, состояние патрулирования, наблюдения, преследования, стрельбы.
3. Также можно использовать состояния какой-то, например, стройки. Игрок строит какое-то здание и у стройки могут быть состояния Подготовка, Активна, Приостановлена, Сдача, Завершена.