|  |
| --- |
| 模式名稱 |
| 狀態模式 |
| 使用情境 |
| 在不同狀態下，外部使用者不需改變使用方式，就可達成各種狀態的變換  避免if-else和switch不好維護的問題。  例如外部使用者呼叫 英雄.攻擊();  英雄類別的狀態，如果是普通狀態，將使用普通攻擊；如果是憤怒狀態，將使用重擊，外部使用者不須更改寫法 |
| 使用方法 |
| 至少會有三個class  Context：供外部呼叫和切換狀態的class  State：供Context呼叫的介面或interface，會有個欄位儲存Context的參考，實作時才能找到要變換狀態的目標  ConcreteState：實作該State要做的事 |