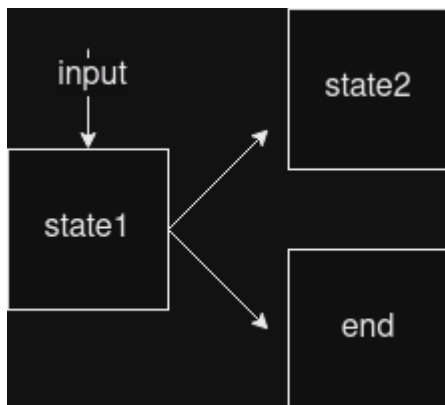


自动状态机

1. 设置系统状态
2. 设置输入
3. 设置状态转移函数/map



1 设置系统状态

```
enum State{
    STATE_1,
    STATE_2,
    STATE_3
}
```

2 设置输入类型

可以直接使用普通参数设置输入，也可以将参数转换成设定的输入类型

```
enum InputType{
    InputType_1,
    InputType_2,
    InputType_3
}
InputType toInputType(auto args,...){
    // if或case 判断语句，将输入参数转换格式
    if(...){
        return InputType_1;
    }else if(...){
        return InputType_2;
    }else{
        return InputType_3;
    }
}
```

3 设置状态转移方法

```
//使用函数
State switchState(State state, InputType inputtype){
    // if或case 判断语句，将输入参数转换格式
    State stateRes;
    if(state == state1){
        if(inputtype == InputType_1){
            stateRes = state2;
        }
        else if(inputtype == InputType_1){
            ...
        }
    }
    else if(state == state2){
        ...
    }else stateRes = state3;
    return stateRes;
}
```