

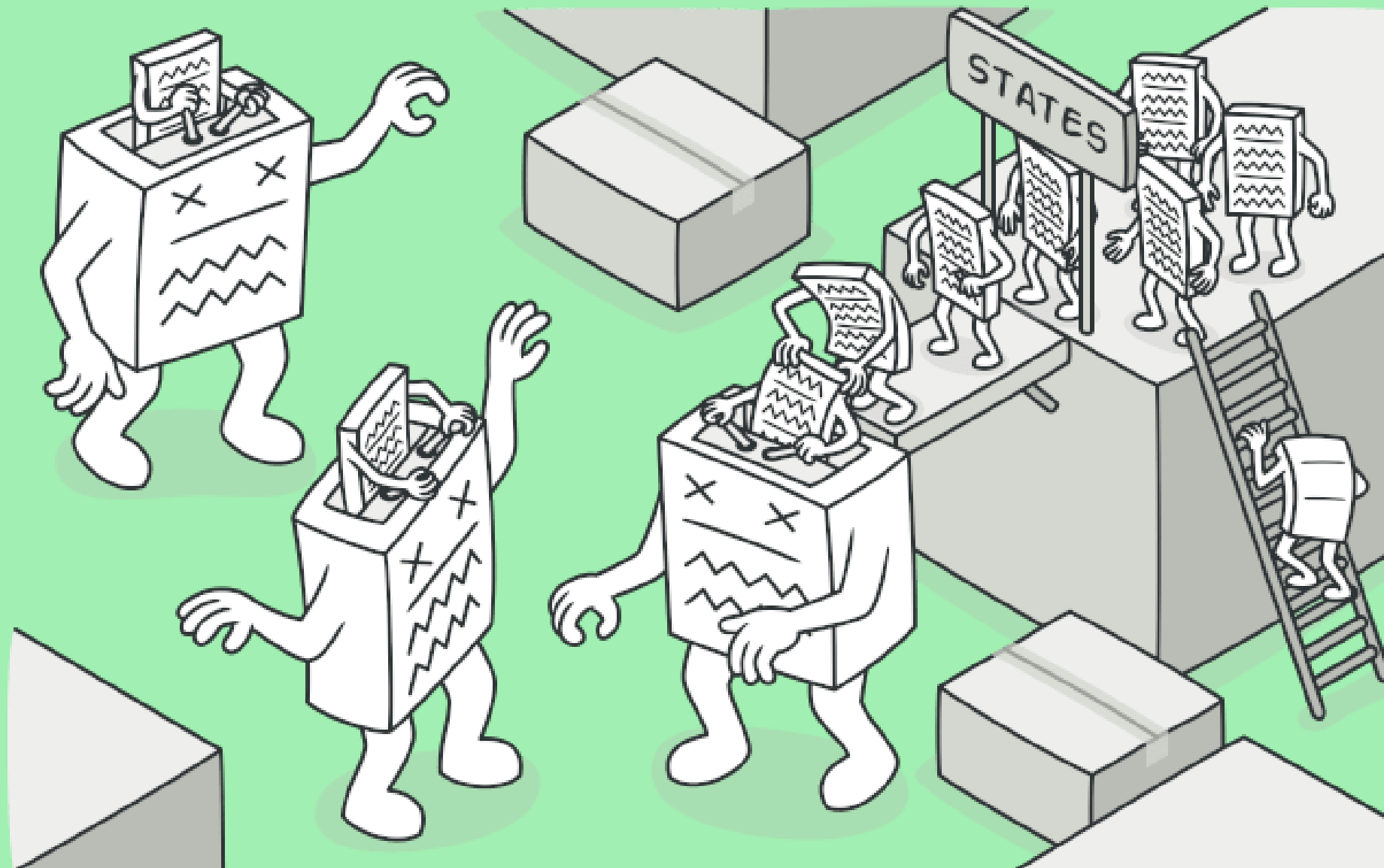
# State Machine design pattern

GRILLY Jordan



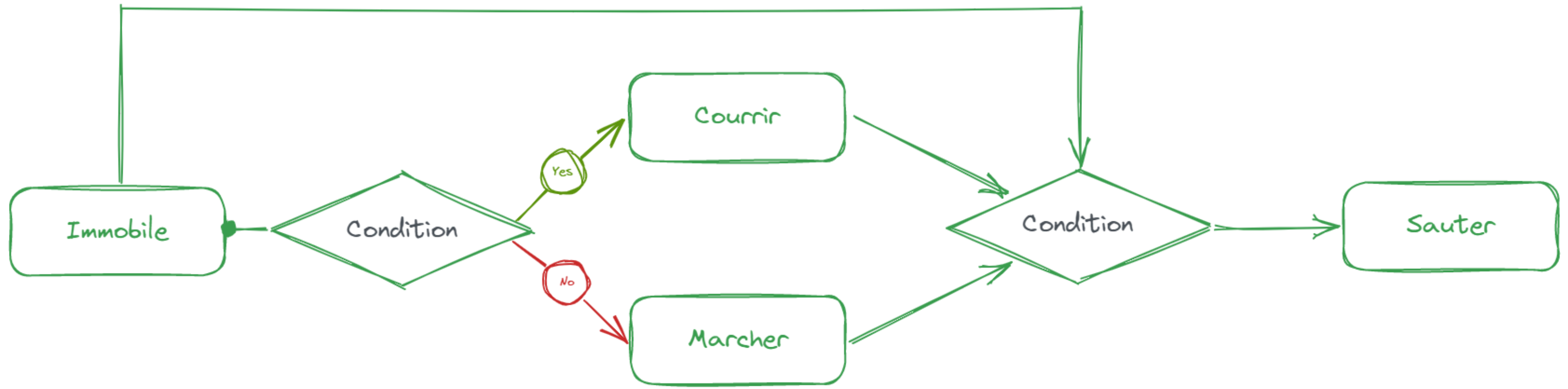
# Qu'est ce que c'est ?

Objet qui a la possibilité de changer d'etat



# Example

Un chat



# State Machine

## Avantages



### Architecture

Elle permet de modéliser des systèmes complexes de manière simple et intuitive en séparant les différentes étapes ou états dans lesquels se trouve le système.



### Transition

Elle permet de gérer facilement les transitions entre les états, en définissant les conditions qui déclenchent ces transitions.



### Robuste

Elle permet de vérifier la validité des transitions entre les états, ce qui contribue à la robustesse du système.

# State Machine

## Inconvéniant



### **Système complexe**

Il peut être difficile de définir les états et les transitions pour des systèmes très complexes, ce qui peut rendre la modélisation difficile.



### **Acessibilité**

Il peut être difficile de vérifier la validité des états finaux, ce qui peut entraîner des bugs dans le système.



### **Maintien**

Il peut être difficile de maintenir et de mettre à jour une machine à états, car les modifications peuvent affecter de nombreux états et transitions différents.