Паттерн Состояние

Назначение:

Паттерн позволяет объектам менять своё поведение в зависимости от их состояния.

UML диаграмма



Имеется интерфейс TransactionState и два класса TransactionComplited и TransactionFailed которые его реализуют. В классе транзации имеется переменная состояния, она может изменяться в процессе жизни транзакции и от её значения происходят различные действия в дальнейшем.

Область применения:

Применяется для объектов, которые могут в процессе работы менять свое состояние, и варианты этих состояний заранее известны.

Особенности:

Легкое добавление новых состояний и сценариев, по которым нужно действовать согласно этому состоянию

Примеры реализации:

Пример в проекте Decorator Pattern. Диаграмма ниже

