



Паттерн «Состояние» (State Pattern)

Паттерн «Состояние» — это способ организовать код так, чтобы объект мог менять своё поведение в зависимости от того, в каком он состоянии.

Принцип работы

Поведение объекта зависит от состояния, в котором он находится. Каждое состояние — отдельный класс с собственными правилами. Состояние само решает, когда и на какое состояние переключиться.

Какие проблемы решает?

Паттерн «Состояние» решает проблему большого количества условий, позволяет легко добавлять новые состояния. Поведение меняется динамически (объект не нужно пересобирать или перезапускать).



Название паттерна: Состояние

*UML – общая
структура*

