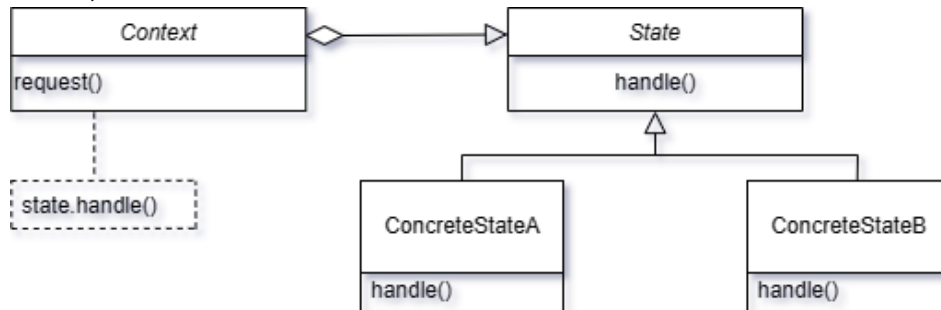


Padrão State

O Padrão State pertence ao grupo de padrões comportamentais. Usamos ele quando queremos que um objeto mude, de acordo com seu estado atual. Definir comportamentos diferentes para estados diferentes. A UML tem interface para o estado e implementações de comportamento para cada estado, concreteStateA e concreteStateB.



Com uso do padrão State o polimorfismo fica muito evidente, além de ser fácil adicionar novos estados e comportamentos. Torna o código mais organizado e coerente com comportamentos baseados em estados.

Padrão Proxy

O Proxy busca encapsular um objeto através de outro objeto que tem a mesma interface, de uma maneira que o segundo objeto, chamado de “proxy”, vai ter controle ao primeiro objeto. Quando se tem controle ou modificações adicionais a serem realizadas durante o acesso a um determinado objeto é preciso um modo simples, sem adicionar complexidade ou responsabilidade adicional na classe, assim aumentando a eficiência.

