

Estats:

- Inactiu: que és l'estat inicial, o quan no hi ha cap jugador proper.
- Caminant: quan un personatge es troba entre 2 i 10 passos el zombi camina cap a el personatge.
- Atacant: quan un personatge es troba a 2 o menys passos li ataquem.
- Lesionat: quan el zombi ha rebut dany i segueix viu.
- Destruït: quan el zombi ha mort.

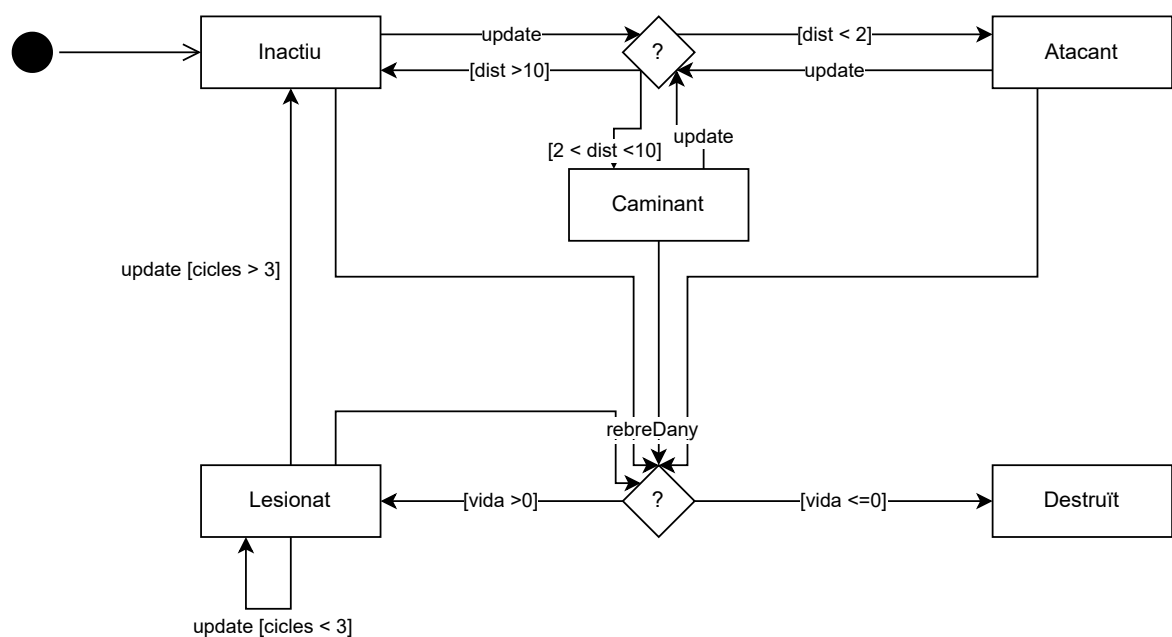
Transicions:

En aquest diagrama d'estats cada transició no serà un mètode independent donat que cal seguir els cicles del joc i el diagrama UML de la classe zombi. El cicle del joc és:

- acció dels jugadors si n'hi ha (s'invocaria el mètode rebreDany de la classe zombi),
- actualitzar zombi (mètode update de la classe zombi),
- mostrar pantalla

Transició	Estat inicial	Estat Final	Tipus
Es genera un zombi		Inactiu	Intern (constructor)
Personatge entre 2 i 10 passos	Inactiu / Caminant / Atacant	Caminant	Intern (mètode update)
Personatge a menys de 2 passos	Inactiu / Caminant / Atacant	Atacant	Intern (mètode update)
Zombi rep dany	Qualsevol	Lesionat	Extern (mètode rebreDany)
Zombi es cura	Lesionat	Inactiu	De temps [3 cicles] (mètode update)
Zombi rep atac mortal	Qualsevol	Destruït	Extern (mètode rebreDany)

Diagrama d'Estats:



Patró Estats:

Donat que hi ha molt de codi repetit, es crea una classe abstracta per evitar errors humans i facilitar el manteniment.

En aquest exemple, ens podríem estalviar la interfície del patró estat.

És important que alguns estats siguin instàncies úniques (veure 1 al diagrama).

