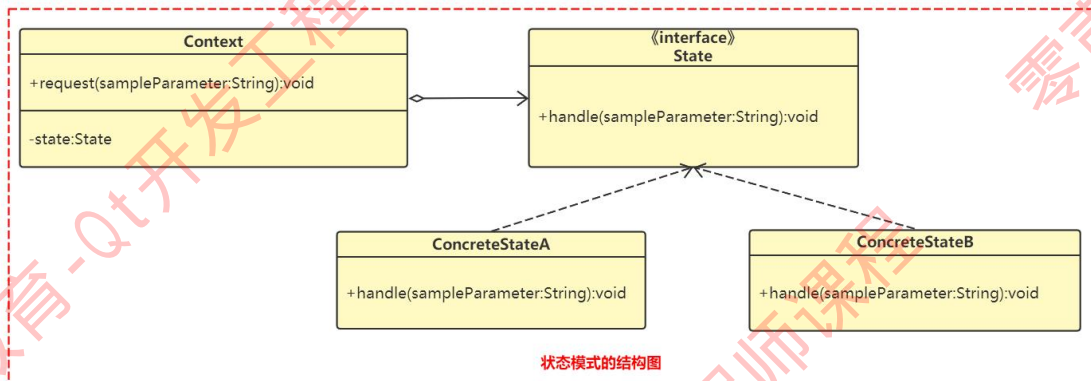


1053--23 种设计模式之《状态模式》--零声教育

一、状态模式基础知识

状态模式定义：允许一个对象在其内部状态改变它的行为。对象看起来似乎修改了它的类。属于行为型模式。状态模式的结构图如下：

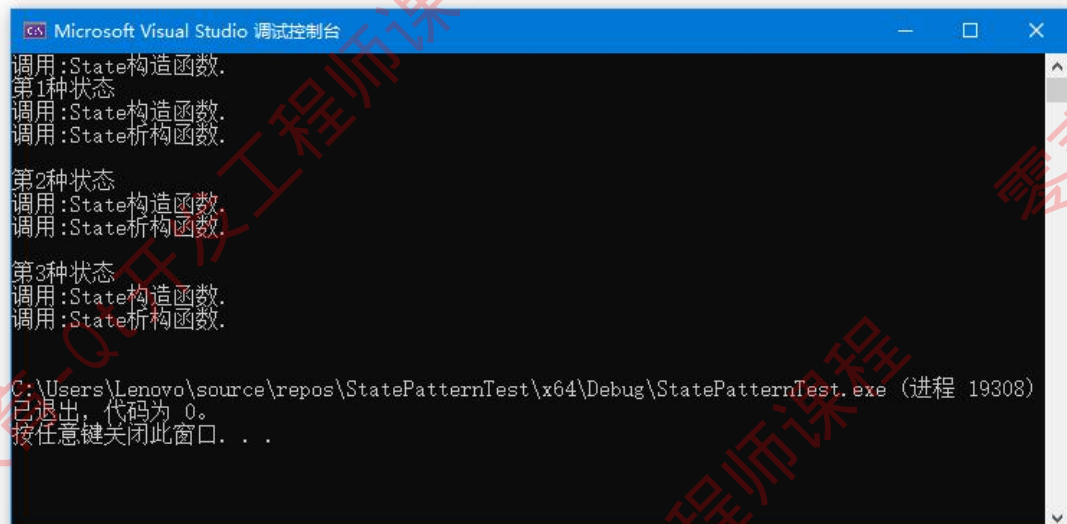


- ❖ **State**: 状态接口，用来封装与上下文的一个特定状态所对应的行为。
- ❖ **ConcreteState**: 具体实现状态处理类，每个类实现一个跟上下文相关的状态的具体处理。
- ❖ **Context**: 环境，也称为上下文，通常用来定义客户感兴趣的接口，同时维护一个来具体处理当前状态的实例对象。

状态模式优点和缺点：简化应用逻辑控制；更好地分离状态和行为；更好的扩展性；显式化进行状态转换。一个状态对应一个状态处理类，会让程序引入太多的状态类变得混乱。

状态模式的本质：根据状态来分离和选择行为。

二、状态模式实战应用



```
Microsoft Visual Studio 调试控制台
调用:State构造函数.
第1种状态
调用:State构造函数.
调用:State析构函数.

第2种状态
调用:State构造函数.
调用:State析构函数.

第3种状态
调用:State构造函数.
调用:State析构函数.

C:\Users\Lenovo\source\repos\StatePatternTest\x64\Debug\StatePatternTest.exe (进程 19308)
已退出, 代码为 0。
按任意键关闭此窗口. . .
```