

# Tarefa Padrões de Projeto –

- Considerar o *pattern* State e os modelos UML a seguir.
- Desenvolver:
  - Um modelo de classes considerando a adoção do pattern State para atender os estados modelados
  - Incluir métodos e atributos adicionais definidos no DTE
  - Implementar código na linguagem OO favorita
  - Fazer código que teste a troca dos estados e faça I/O simples na tela com os resultados.
- Obs: seguir rigorosamente o que foi apresentado no padrão State segundo GoF

# State Pattern – definição e exemplo abstrato



