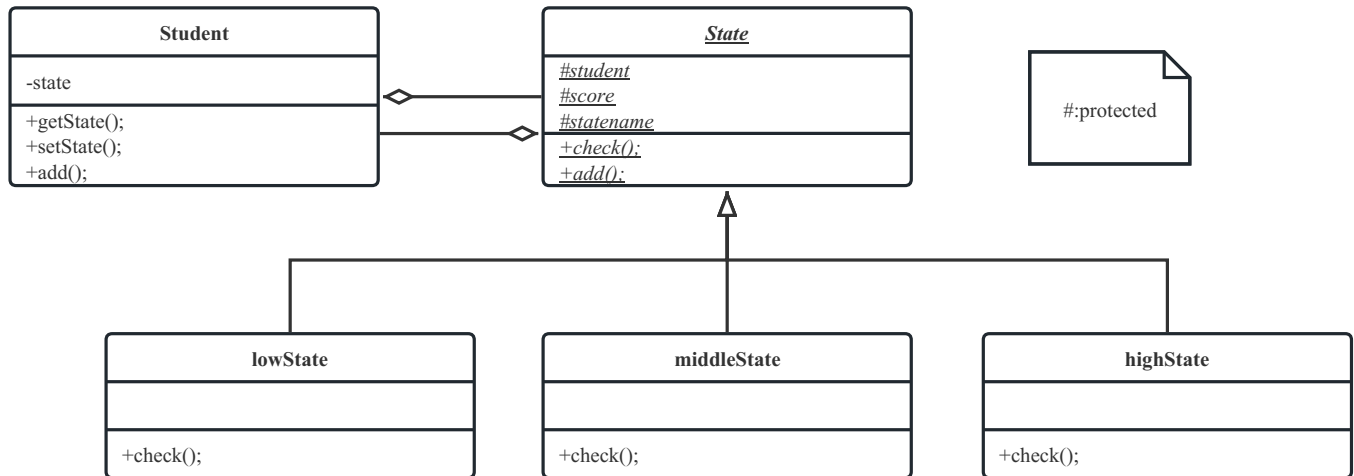


- 订单状态：已完成，未完成，退款，失效
- 大量的if else 语句
- 定义：对有状态的对象，把复杂的“判断逻辑”提取到不同的状态对象中，允许状态对象在其内部状态发生改变时改变其行为



- 结构清晰，满足“单一职责原则”
- 将状态转换显示化，减少对象间的相互依赖
- 状态类职责明确，有利于程序的扩展

- 增加系统的类与对象的个数
- 对开闭原则的支持并不太好，对于可以切换状态的状态模式，增加新的状态类需要修改那些负责状态转换的源码，否则无法切换到新增状态，而且修改某个状态类的行为也需要修改对应类的源码

### 适用环境：

- 当一个对象的行为取决于它的状态，并且它必须在运行时根据状态改变它的行为时，就可以考虑使用状态模式
- 一个操作中含有庞大的分支结构，并且这些分支决定于对象的状态时