**State**

**Дефиниција**

Stateпатерномогућава објекту да промени своје понашање када се његово унутрашње стање промени.

**Појашњење дефинције**

Овај образац се постиже дефинисањем фамилије класа које представљају различита стања објекта (ConcreteStateA, ConcreteStateB) и омогућава објекту (Context) да промени тренутно стање (state) током извршавања.

**Структура State патерна:**

***A diagram of a work flow

Description automatically generated***

***Учесници:***

* **Context**: Дефинише интерфејс за клијента
* **State**: Дефинише за Context објекат, тачније понашање које се мења у зависности од промене стања Context објекта.
* **ConcreteState**: Свака ConcreteState класа имплементира одређено понашање.

**Кориснички захтев *ST19*:**

Омогућити да резервација(уколико постоји) буде у три могућа стања: Необрађен, Обрађен и Сторниран. Уколико је резервација необрађена она се може променити, обрадити и сторнирати. Уколико је резервација обрађена она се не може променити и обрадити али се може сторнирати. Уколико је резервација сторнирана она се не може променити, обрадити и сторнирати. Уколико резервација не постоји, она се налази у Null стању. Null стање онемогућава да се изводе операције промени, обради и сторнирај над непостојећом резервацијом.

|  |  |
| --- | --- |
| **Елементи**  **State патерна** | **Елементи структуре примера  *ST19*** |
| Context | Kontroler1 |
| State | Stanje |
| ConcreteStates | Neobradjen, Obradjen, Storniran, NullStanje |

***Веза између елемената структуре решења State патерна и структуре решења примера ST19***

Дијаграм класа примера **ST19**:

Projektant1

Menadžer

<<abstract>>

Projektant

Panel1

SoftverskiSistem

<<abstract>>

EkranskaForma

EkranskaForma2

<<abstract>>

Panel

Panel1

<<abstract>>

BrokerBazePodataka

BrokerBazePodataka1

Kontroler1

<<abstract>>

Kontroler

Rezervacija

Stanje

Neobradjen

Obradjen

Storniran

NullStanje

OsluskivacX