

W5 Patterns – State simple

Als de kikker gekust wordt, dan verandert hij van toestand en wordt een prins.

Deze sprookjesachtige situatie willen we vertalen naar een Java-programma, met toepassing van het **State pattern**.

Je mag enkel de klasse **Creature** aanpassen.

Het gedrag van de methode **greet** is afhankelijk van de toestand van de boolean **isFrog**. Pas op deze klasse het State pattern toe; maak hiertoe gebruik van een interface.



Gewenste afdruk:

Ribbet!
Darling!