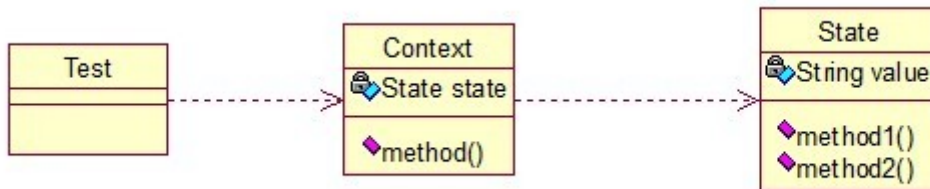


核心思想就是：当对象的状态改变时，同时改变其行为，很好理解！就拿QQ来说，有几种状态，在线、隐身、忙碌等，每个状态对应不同的操作，而且你的好友也能看到你的状态，所以，状态模式就两点：**1**、可以通过改变状态来获得不同的行为。**2**、你的好友能同时看到你的变化。看图：



State类是个状态类，**Context**类可以实现切换，我们来看看代码：

[java] [view plaincopy](#)

```
package com.xtfggef.dp.state;

/**
 * 状态类的核心类
 * 2012-12-1
 * @author erqing
 *
 */
public class State {

    private String value;

    public String getValue() {
        return value;
    }

    public void setValue(String value) {
        this.value = value;
    }
}
```

```

    public void method1() {
        System.out.println("execute the first opt!");
    }

    public void method2() {
        System.out.println("execute the second opt!");
    }
}

```

[java] [view plaincopy](#)

```

package com.xtfggef.dp.state;

/**
 * 状态模式的切换类    2012-12-1
 * @author erqing
 *
 */
public class Context {

    private State state;

    public Context(State state) {
        this.state = state;
    }

    public State getState() {
        return state;
    }

    public void setState(State state) {
        this.state = state;
    }
}

```

```

    public void method() {
        if (state.getValue().equals("state1")) {
            state.method1();
        } else if (state.getValue().equals("state2")) {
            state.method2();
        }
    }
}

```

测试类：

[java] [view plaincopy](#)

```

public class Test {

    public static void main(String[] args) {

        State state = new State();
        Context context = new Context(state);

        //设置第一种状态
        state.setValue("state1");
        context.method();

        //设置第二种状态
        state.setValue("state2");
        context.method();
    }
}

```

输出：

execute the first opt!

execute the second opt!

根据这个特性，状态模式在日常开发中用的挺多的，尤其是做网站的时候，我们有时希望根据对象的某一属性，区别开他们的一些功能，比如说简单的权限控制等。