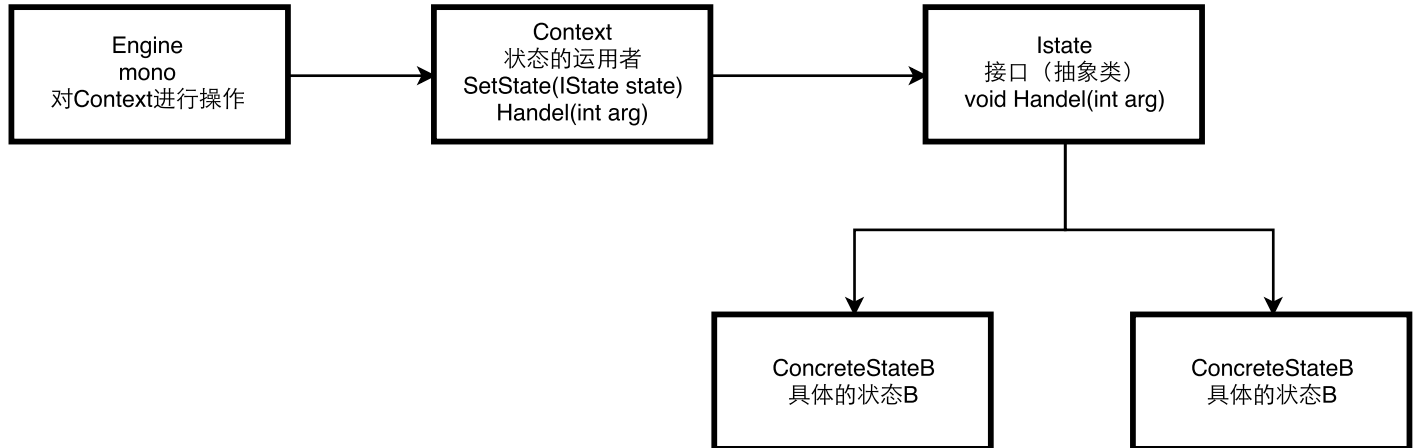


状态模式 state

当程序当中有很明确的状态划分，比如敌人有闲置、追击、攻击、死亡等明确的状态，通常我们用enum和swich case进行处理；

缺点：代码多的时候放在一个脚本不容易管理，和扩展；



1. ConcreteStateB和ConcreteStateA 实现具体状态和转换状态；在内部构造Context，通过context的setstate切换状态

2. 保证通过一个context对象setstate和Handel所有的状态