

DS

El patró de disseny "State" es pot utilitzar per a modelar el comportament d'un objecte que depèn del seu estat actual. Això es pot fer per tal de reduir la complexitat del codi evitant que es necessitin molts "if" o "switch" statements.

Un exemple en Java on es podria aplicar aquest patró de disseny seria una llum de casa, o de la cuina... que té diferents estats.

Abans d'aplicar el patró, la classe Light té una variable booleana "on" que indica si la llum està encès o apagat. Si la llum està apagada, es pot encendre amb el mètode switchOn() i es posa "on" a "true". Si la llum està encès, es pot apagar amb el mètode switchOff() i es posa "on" a "false".

Amb aquesta implementació, **després d'aplicar el patró**, cada estat té una classe diferent, que en el meu cas, per canviar una mica sense pèrdua de generalitat, faig que hereti d'una classe en lloc que implementi una interfície i es pot canviar l'estat de la llum amb el mètode setState(). Així es pot evitar l'ús de "if" o "switch" statements i el codi esdevé més flexible.