## 简介

根据状态的改变，改变行为。状态和行为关联。

## 角色

1. context：存储状态，执行行为。
2. 抽象state：定义状态和所有行为，持有context对象（转换状态用）。
3. 具体state：将状态转换、状态相关行为实现。

## 优缺点

优点

1、灵活，易于维护和扩展

缺点

1、实现复杂

## 使用场景

## 参考

<http://blog.csdn.net/lemon_tree12138/article/details/51596556>

<http://www.cnblogs.com/Coda/p/4312281.html>

<http://www.cnblogs.com/ysw-go/p/5404918.html>