

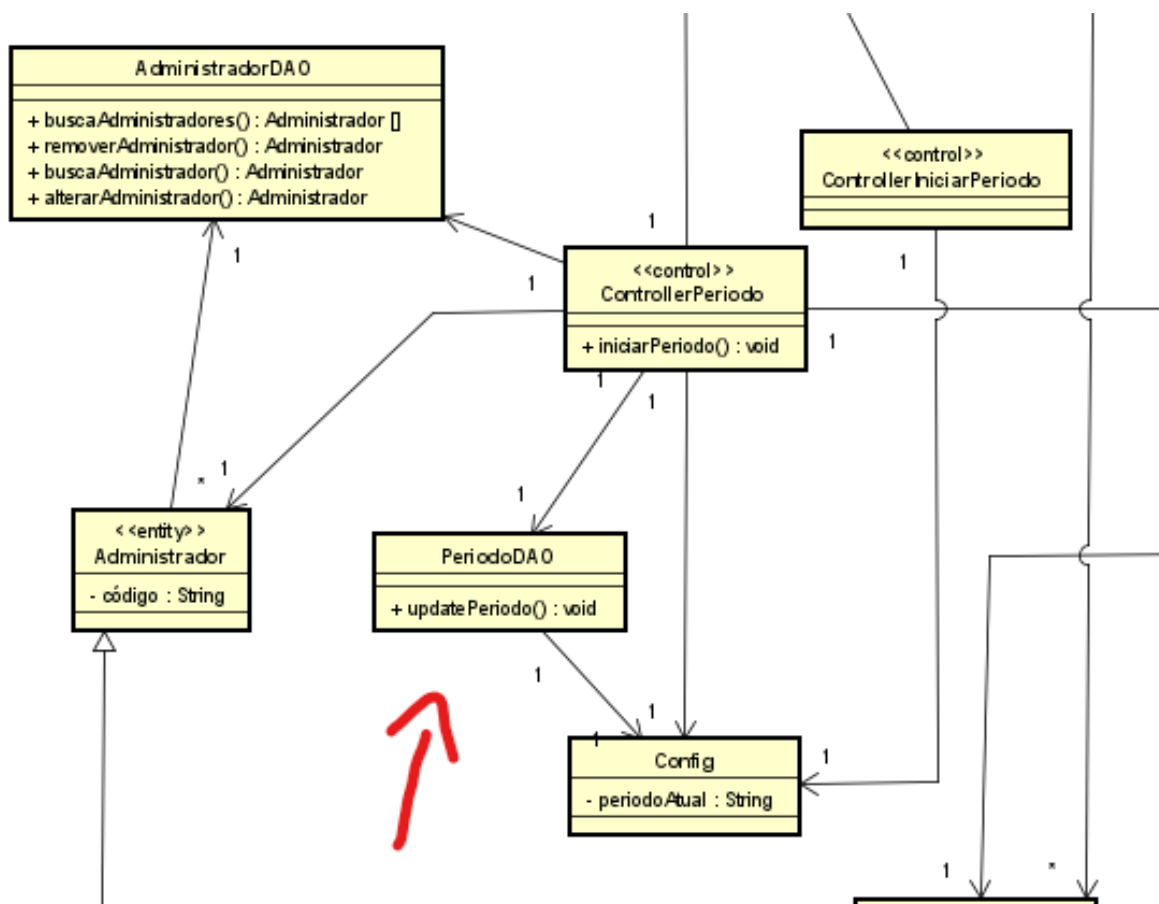
Padrão de Projeto State

Aluno: Gabriel Vieira

O State é um padrão de projeto comportamental que permite que um objeto altere seu comportamento quando seu estado interno muda. Parece como se o objeto mudasse de classe.

A ideia principal é que, em qualquer dado momento, há um número *finito* de *estados* que um programa possa estar. Dentro de qualquer estado único, o programa se comporta de forma diferente, e o programa pode ser trocado de um estado para outro instantaneamente. Contudo, dependendo do estado atual, o programa pode ou não trocar para outros estados. Essas regras de troca, chamadas *transições*, também são finitas e pré determinadas.

O nosso projeto possui uma classe chamada “PeriodoDAO”, que poderia estar em 3 estados, quando o período está fechado, quando está aberto para inscrição e está em andamento, no qual não estavam bem representadas, isso seria um problema de projeto.



Após aplicar o padrão de projeto “State”, foi criada uma interface que controla o estado do período. Para fazer a transição do PeríodoDAO para outro estado, basta substituir o objeto do estado ativo por outro objeto que represente o novo estado. Isso é possível somente se todas as classes de estado seguirem a mesma interface e o próprio PeríodoDAO funcione com esses objetos através daquela interface.

