

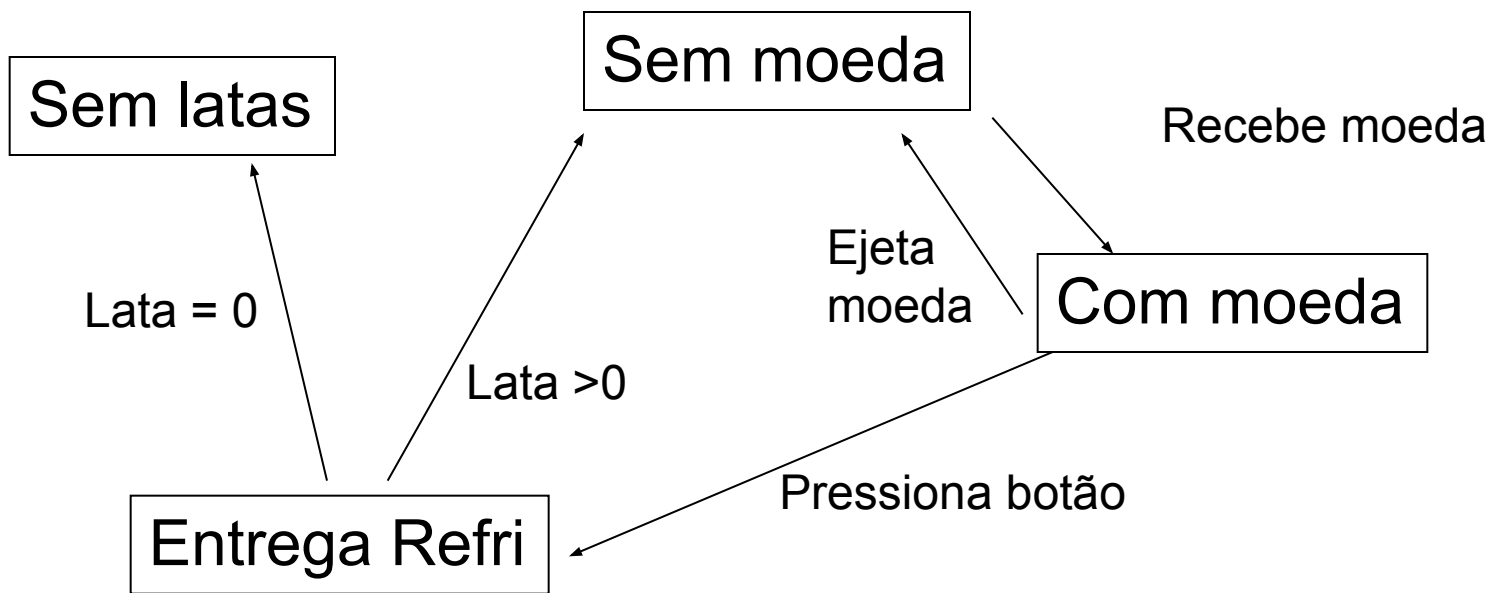
State

wagnerfusca@gmail.com

Classificação dos 23 padrões segundo GoF*

		Propósito		
		1. Criação	2. Estrutura	3. Comportamento
Escopo	Classe	Factory Method	Class Adapter	Interpreter Template Method
	Objeto	Abstract Factory Builder Prototype Singleton	Object Adapter Bridge Composite Decorator Facade Flyweight Proxy	Chain of Responsibility Command Iterator Mediator Memento Observer State Strategy Visitor





State

- Permite que um objeto altere o seu comportamento quando o seu estado interno muda.
- O objeto parecerá ter mudado de classe.

State

- 1) Definimos uma interface State contendo um método para cada ação
- 2) Implementamos a classe State para cada estado. Elas são responsáveis pelo comportamento da máquina quando ela estiver no estado correspondente
- 3) Eliminamos o código condicional (if) e delegamos as tarefas necessárias as classes do estado

