应用程序可能根据不同的情况，做出不同的行为，我们把这种对象称为有状态的对象

对于有状态的对象编程，传统是使用if-else语句来进行状态判断，再进行不同情况的处理，如果增加情况，就需要添加新的if-else，违背了开闭原则，

解决思想： 当控制一个对象状态装换的条件过于复杂的时候，把相关判断逻辑提取出来，放在一系列的状态类当中

