

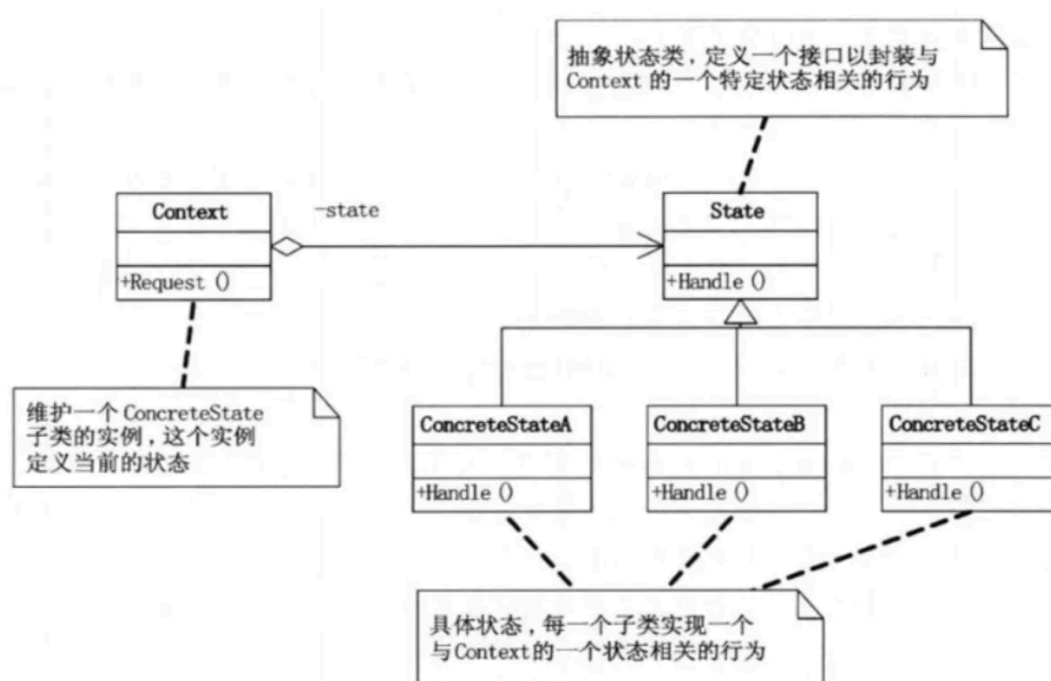
动机:在软件构建过程中, 某些对象的状态如果改变, 其行为也地随之而发生改变,比如文档处于只读状态,其支持的行为和读写状态支持的行为就可能完全不同. 如何在运行时根据对象的状态来透明地更改对象的行为? 而不会为对象操作和状态转化之间引入紧耦合?

定义:允许一个对象在其内部状态改变时改变它的行为. 从而使对象看起来似乎修改了其行为. --<设计模式> GoF

State类: 抽象状态类, 定义一个接口以封装与Context的一个特定状态相关的行为。

ConcreteState类: 具体状态, 每一个子类实现一个与Context的一个状态相关的行为。

Context类: 维护一个ConcreteState子类的实例, 这个实例定义当前的状态。



状态模式的主要解决的是, 当控制一个对象状态转换的条件表达式过于复杂时的情况。把状态的判断逻辑转移到表示不同状态的一系列类当中, 可以把复杂的判断逻辑简化。