

ZUSAMMENFASSUNG: STATE PATTERN

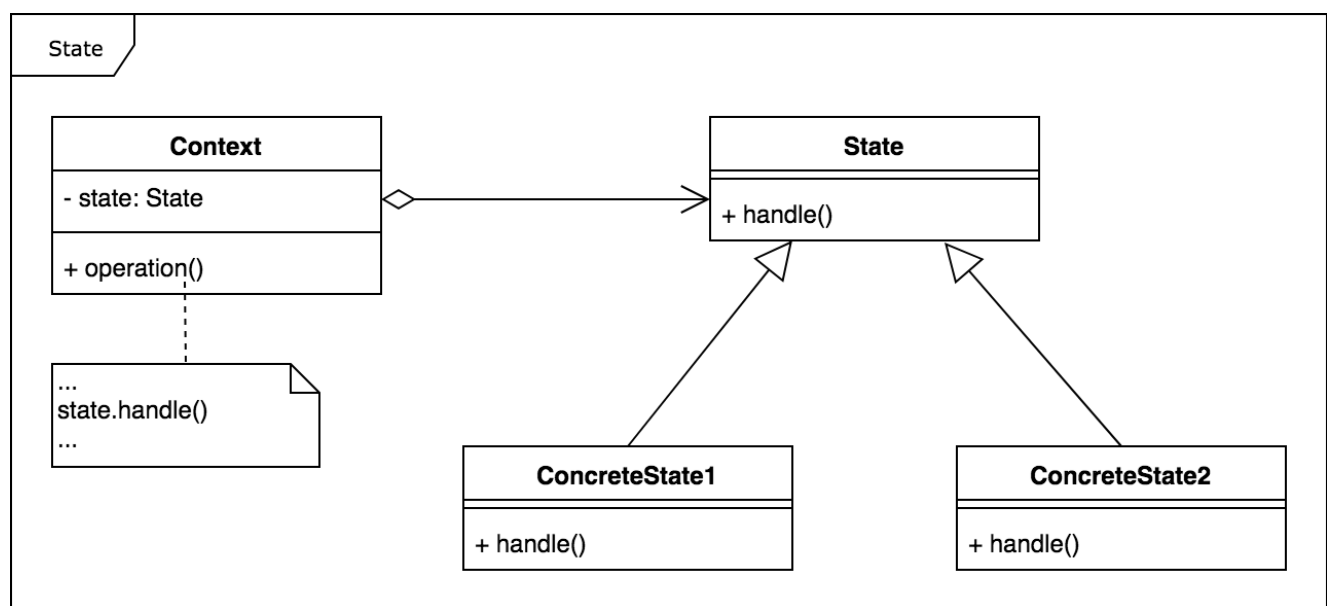
ZWECK

Mit dem State Pattern kann man das Verhalten eines Objekts zur Laufzeit ändern, und zwar immer dann, wenn sich der interne Zustand des Objekts geändert hat. Es wird dann so aussehen, als ob das Objekt seine Klasse gewechselt hat.

Anwendungsbeispiele:

- Amphibienfahrzeug
- Snackautomat
- Ampelschaltung
- Technische Klassen (z.B. die Klasse Thread)

UML DIAGRAMM



VORTEILE

- Erweiterbarkeit
- Übersichtlichkeit

NACHTEILE

- Bei einfachen Zuständen zu großer Implementierungsaufwand