



O que aprendemos?

Nesta aula, aprendemos:

- Que é possível que um objeto se comporte de formas diferentes, dependendo do seu estado
- Que, se o resultado de uma chamada de método depende do estado, podemos delegar esta ação para uma classe específica do estado atual
 - Esta técnica se chama **padrão *State***
- Entendemos como o **Princípio de Substituição de Liskov** pode acabar sendo quebrado em alguns casos na aplicação do *State*