# 什么是UiPath的状态机

在UiPath中状态机是一种自动化的类型，它在执行过程中使用有限的状态，可以在活动触发时进入状态，在另一个活动被触发时退出状态。

在UiPath中有两个特定于状态机的活动，**State**（初始状态）与**Final State**（最终状态），**State**活动包含三个部分，**Entry**，**Exit**和 **Transition(s)**，而 **Final State** 只包含一个部分 **Entry**，在**State**活动中**Entr**和**Exit**够为所选状态添加输入和退出触发器，而**Transition(s)**部分则显示链接到所选状态的所有转换。

状态机的另一个重要方面是 ****Transition****（转换），因为它们还能够添加从一个状态跳转到另一个状态的条件。