



# Паттерн Singleton



# Singleton

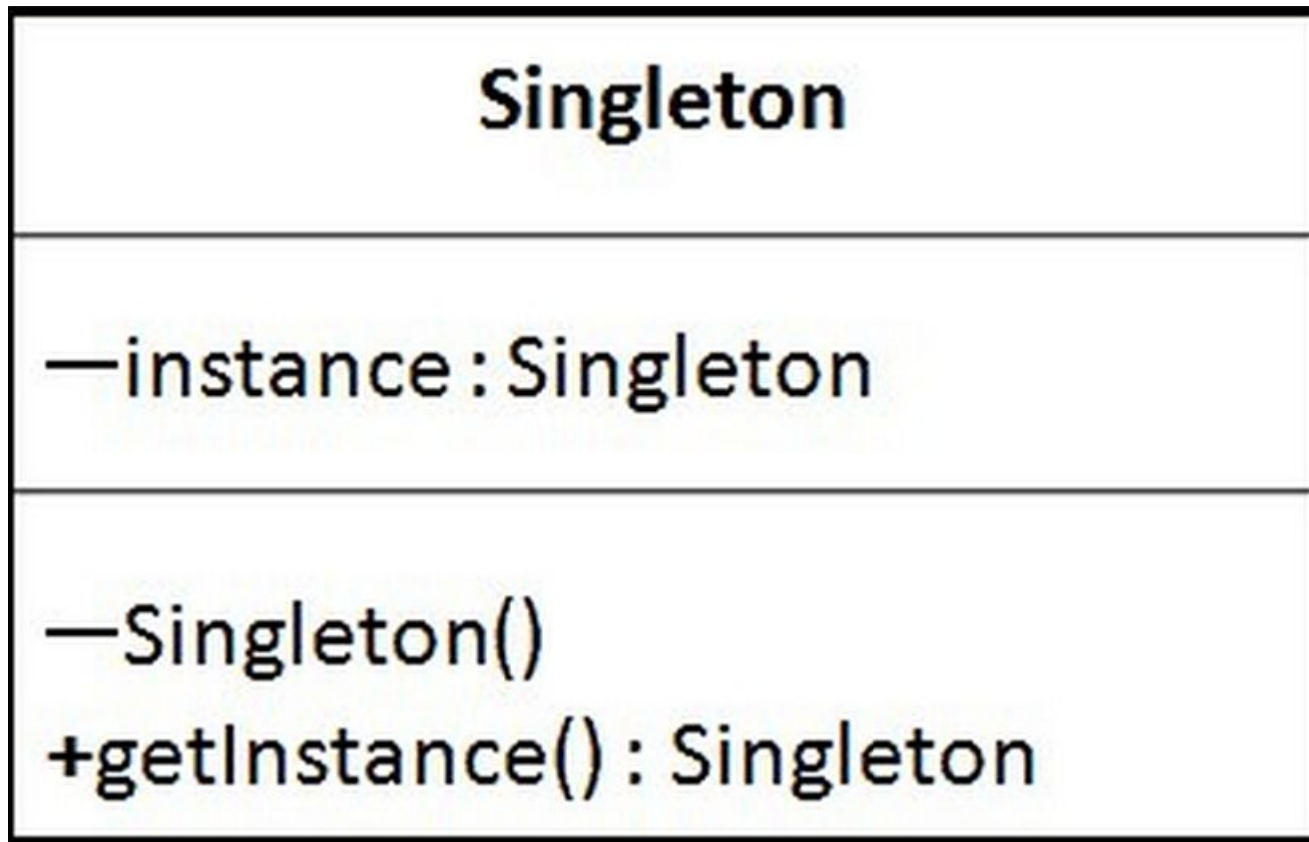
---

Паттерн Singleton накладывает ограничения на создание экземпляра класса и гарантирует, что существует только один экземпляр данного класса. Класс Singleton-а должен иметь глобальную точку доступа для получения экземпляра класса.



# UML

---



# Пример кода

---

```
1 package patterns;
2
3 public class Singleton{
4
5     private static Singleton instance;
6
7     private Singleton(){}
8
9     public static Singleton getInstance(){
10         if(instance == null) {
11             instance = new Singleton();
12         }
13         return instance;
14     }
15
16 }
17
```

+ / -

---

## Плюсы

? контролируемый доступ к единственному экземпляру.

## Минусы

- ? глобальные объекты могут быть вредны для объектного программирования, в некоторых случаях приводят к созданию немасштабируемого проекта;
  - ? усложняет процесс тестирования приложения
- 



# Примеры использования

---

