

A5- Praticando 1

COMPONENTE CURRICULAR:	DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS II
NOME DO ALUNO:	JOÃO PEDRO LIMA LUSTOSA AMORIM
RA:	10289920

Considere um jogo digital chamado “As Aventuras de Superpadrãozinho”, que tem apenas um personagem principal, chamado Superpadrãozinho. Como aplicar o padrão Singleton para representá-lo?

R: Primeiro a classe Superpadrao deve ter um construtor privado e um método `getInstancia()` para retornar a instância da classe. Esta instância é armazenada em um atributo estático para garantir que só exista um objeto de Superpadrao. O construtor privado impede a criação de novos objetos e `getInstancia()` só criará a instância se ela ainda não existir, evitando a dessincronização dos jogadores simultâneos.