

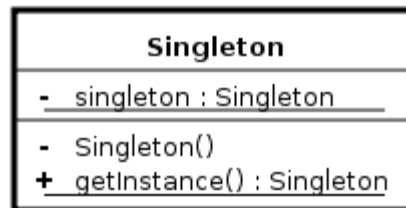
En ingeniería de software, el **patrón singleton** (*instancia única* en inglés) es un patrón de diseño diseñado para restringir la creación de objetos pertenecientes a una clase o el valor de un tipo a un único objeto.

Su intención consiste en garantizar que una clase sólo tenga una instancia y proporcionar un punto de acceso global a ella.

El patrón *singleton* se implementa creando en nuestra clase un método que crea una instancia del objeto sólo si todavía no existe alguna. Para asegurar que la clase no puede ser instanciada nuevamente se regula el alcance del constructor con modificad como protegido o privado).

El patrón *singleton* provee una única instancia global gracias a que:

- La propia clase es responsable de crear la única instancia.
- Permite el acceso global a dicha instancia mediante un método de clase.
- Declara el constructor de clase como privado para que no sea instanciable directamente.



CLASE PRUEBA

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace SINGLETON
{
    public partial class Pruebas : Form
    {
        public Pruebas()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void conSingletonToolStripMenuItem_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            ConSingleton.Instancia.Show();
        }

        private void sinSingletonToolStripMenuItem_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            SinSingleton sinSin = new SinSingleton();
            sinSin.Show();
        }
    }
}
```

CLASE CON SINGLETON

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace SINGLETON
{
    public partial class ConSingleton : Form
    {
        private static ConSingleton instancia = null;

        private ConSingleton()
        {
            InitializeComponent();
        }

        public static ConSingleton Instancia
        {
            get
            {
                if (instancia == null)
                {
                    instancia = new ConSingleton();
                }
                return instancia;
            }
        }

        private void ConSingleton_Load(object sender, EventArgs e)
        {
        }
    }
}
```

CLASE SIN SINGLETON

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace SINGLETON
{
    public partial class SinSingleton : Form
    {
        public SinSingleton()
        {
            InitializeComponent();
        }
    }
}
```