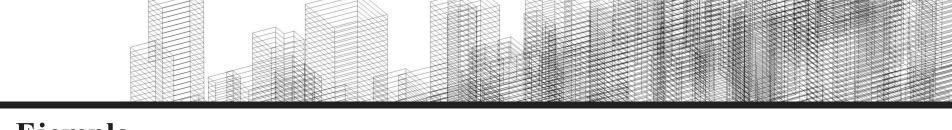
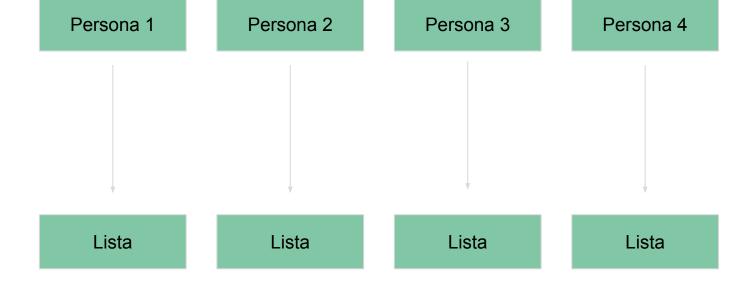


Propósito

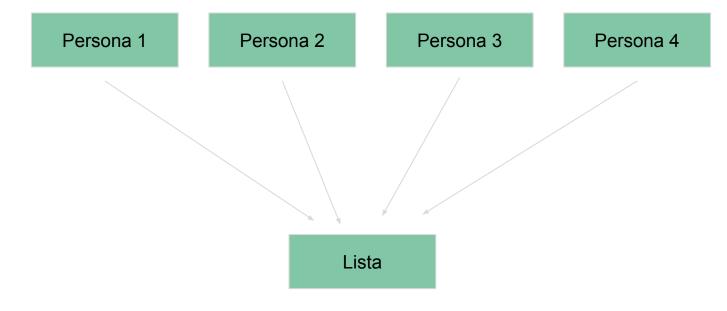
Singleton es un patrón de diseño creacional que nos permite asegurarnos de que una clase tenga una única instancia, a la vez que proporciona un punto de acceso global a dicha instancia.



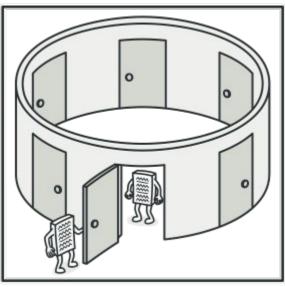
Ejemplo



Ejemplo







¿Cuando aplicar Singletone?

- Cuando una clase de tu programa tan solo deba tener una instancia disponible para todos los clientes: por ejemplo, un único objeto de base de datos compartido por distintas partes del programa.
- Cuando necesites un control más estricto de las variables globales.

Pros

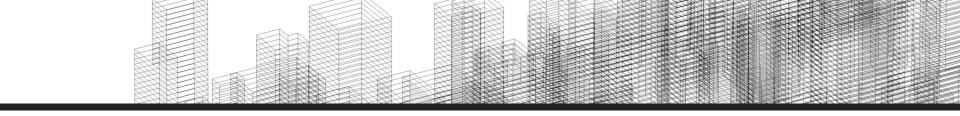
- Puedes tener certeza que una clase tiene una única instancia.
- Obtienes un punto de acceso global a dicha instancia.
- El objeto Singleton solo se inicializa cuando se requiere por primera vez.

Contras

- Vulnera el principio de responsabilidad unica. El patrón resuelve dos problemas al mismo tiempo.
- El patrón puede enmascarar un mal diseño.
- El patrón requiere un tratamiento especial en un entorno con múltiples hilos de ejecución.
- Dificulta el Unit Testing

```
class Office {
  constructor(name, employees) {
    this.name = name;
    this.employees = employees;
    if (typeof Office.instance === "object") {
      return Office.instance;
   Office.instance = this;
    return this;
const office1 = new Office("Principal", 30);
console.log(office1);
const office2 = new Office("Diagonal", 50);
console.log(office2);
export default office1;
```

```
PROBLEMAS SALIDA CONSOLA DE DEPLACION TERMINAL
MBP-de-Jesus: designpatterns jesusmur$ nede singleton.js
Office { name: "Principal", employees: 30 }
Diffice { name: "Principal", employees: 30 }
MBP-de-Jesus: designpatterns jesusmur$ []
```



Referencias

• Refactoring.Guru. (s. f.). *Singleton*. Recuperado 14 de abril de 2021, de

https://refactoring.guru/es/design-patterns/singleton