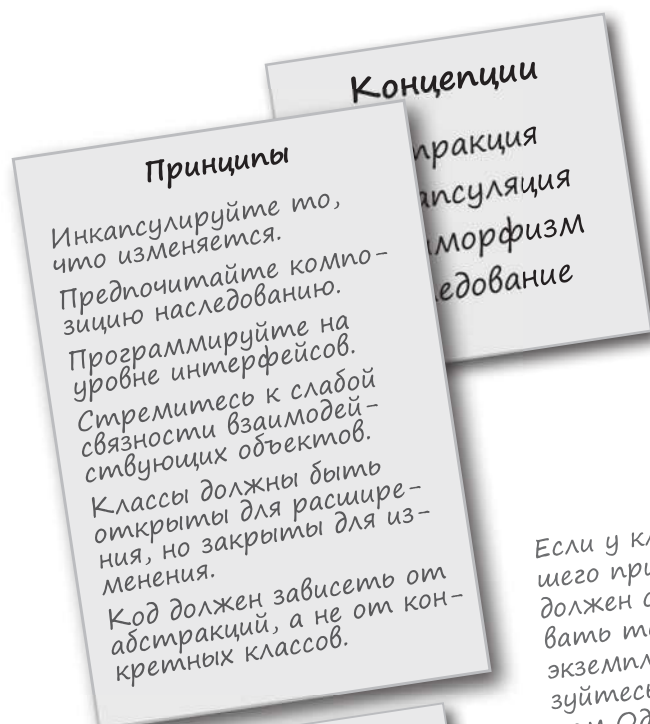
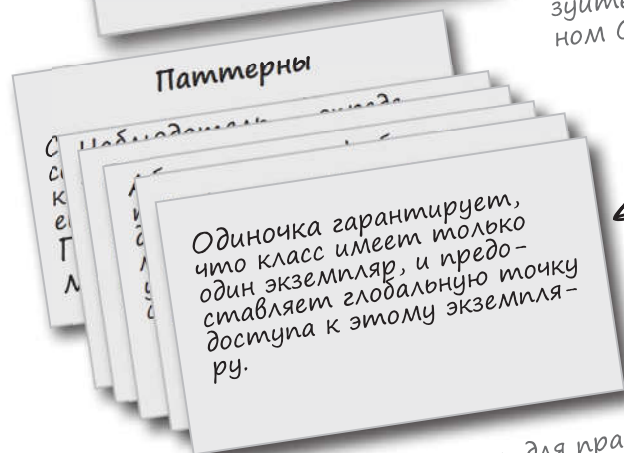


Новые инструменты

Паттерн Одиночка определяет альтернативный способ создания объектов — в данном случае уникальных объектов.



Если у класса вашего приложения должен существовать только один экземпляр, воспользуйтесь паттерном Одиночка.



Несмотря на внешнюю простоту, для правильной реализации паттерна Одиночка необходимо учесть многие нюансы. Впрочем, после прочтения этой главы вы сможете свободно использовать его в своем коде.

КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ



- Паттерн Одиночка гарантирует, что в приложении существует не более одного экземпляра данного класса.
- Паттерн Одиночка также предоставляет глобальную точку доступа к этому экземпляру.
- Реализация паттерна Одиночка на языке Java использует приватный конструктор и статический метод в сочетании со статической переменной.
- Проанализируйте ограничения по производительности и затратам ресурсов, тщательно выберите реализацию Одиночки для многопоточного приложения.
- Будьте внимательны с условной блокировкой; до Java 2 версии 5 она была небезопасной.
- Будьте внимательны при использовании загрузчиков классов; они могут привести к созданию нескольких экземпляров, а это противоречит основной цели паттерна.
- Если вы используете JVM версии ранее 1.2, создайте реестр синглетных объектов, чтобы предотвратить их уничтожение уборщиком мусора.