El Singleton es un patrón de diseño polémico, unos lo aman otros los odian, pero para poder dar una opinión objetiva es necesario saber sus pro y contras. Este patrón asegura que solamente se creara una única instancia de un objeto, debido a que se encarga de esta condición. Además, de que puede simplificar el trabajo cuando se quiera referenciar al mismo objeto por medio de diferentes variables. Pero esta puede tener muchos problemas con los hilos de la ejecución y solamente una instancia. También si el sistema se actualiza y se necesitan más instancias de un objeto se deberían de cambiar todos los accesos de este patrón.

Luego de realizar el programa, se pudo llegar a un acuerdo que si es adecuado su uso en este programa. Pero si se quiere seguir desarrollando el programa y se quiere actualizar a una colección de calculadoras, ya dando la opción de utilizar diferentes tipos, no es adecuado.