

# Trabajo Practico 2B

## Ingeniería de Software

Integrantes: Lucas Palacio, Benjamín Bavera, Ian Gandini

El patrón que identificamos en el proyecto es el patrón SINGLETON, el cual se aplica en la clase DBConfigSingleton.java. Esta clase lo que hace es manejar la configuración y conexión a la base de datos del programa. Se puede ver claramente la instancia privada y estática, el constructor también privado y estático, y el método getInstance(), que crea la instancia una sola vez, y la devuelve para que se use cuando se necesita. Estos son los componentes del patrón Singleton.

En nuestro programa, se usa para que toda la aplicación use una única conexión centralizada, evitando duplicaciones o errores de configuración. Además, facilita el mantenimiento y la organización del código, ya que la conexión a la base de datos está en una sola clase, y no repartida por todo el código.