
Singleton

강사 주영민

Singleton Pattern

1. 싱글톤이란? 어플리케이션 전 영역의 걸쳐 하나의 클래스의 **단 하나의** 인스턴스만(객체)을 생성하는 것을 싱글톤 패턴이라고 한다.
2. 사용이유 : 어플리케이션 내부에서 유일하게 하나만 필요한 객체에서 사용(설정, 데이터 등)
3. 클래스 메소드로 객체를 만들며 static을 이용해서 단 1개의 인스턴스만 만든다.
4. 앱 내에서 공유하는 객체를 만들 수 있다.

Singleton Pattern 인스턴스 만들기

```
class SingletonClass {  
    // MARK: Shared Instance  
    static var sharedInstance:SingletonClass = SingletonClass()  
  
    // Can't init is singleton  
    private init()  
    {  
        //초기화가 필요하면 private로 생성  
    }  
}
```

Singleton Pattern 예제

//스크린 정보를 가지고 있는 객체

```
let screen = UIScreen.main
```

//사용자 정보를 저장하는 객체

```
let data = UserDefaults.standard
```

//어플리케이션 객체

```
let app = UIApplication.shared
```

//파일 시스템 정보를 가지고 있는 객체

```
let fileManager = FileManager.default
```

“싱글턴 패턴은 왜 사용하는 것일까?”