

Singleton

Con el avance de la tecnología se buscan nuevas formas de desarrollo web y más eficientes enfocadas al logro de objetos, uno de los patrones de diseño en este sentido es el Singleton que se le llama también instancia única que lo que permite es restringir la creación de objetos pertenecientes a una clase o valor de un tipo a un único objeto, en otras palabras el desarrollo de una aplicación en la que se debe tener un punto de acceso único hacia un tipo de recurso del sistema.

Entre sus ventajas y desventajas encontramos:

Ventajas:

- Control en el acceso a una instancia única.
- Patrón fácilmente configurable para permitir más de una instancia
- Mayor flexibilidad que las operaciones de clases
- Reduce espacio para nombres

Desventajas:

- Puede presentar problemas de acceso
- Si el sistema avanza y se necesita más instancias se necesitaría cambiar todos los accesos de la instancia.
- Pueden darse problemas de aplicación con muchos hilos de ejecución y con una única instancia.

PROGRAMA

Para este programa si se puede aplicar el Singleton ya que como podemos ver en las ventajas y desventajas, ya se puede evitar crear una calculadora y llamar sus instancias y ella sola hace la calculadora.