

# Hoja de Trabajo 4

Inciso 7:

Al utilizar Singleton, estamos evitando que se creen varias instancias de un mismo objeto, lo que nos ayuda a que no se produzcan varias veces su efecto. La desventaja sería que es más complicado de implementar, debido a la necesidad de realizar pasos extra.

El uso del patrón Singleton proporciona los siguientes beneficios:

- Reduce el espacio de nombres. El patrón es una mejora sobre las variables globales. Ya no se reservan nombres para las variables globales, ahora solo existen instancias
- Controla el acceso a la instancia única, porque la clase Singleton encapsula la única instancia. Así se obtiene control sobre cómo y cuándo se accede a ella.
- Permite el refinamiento de las operaciones y la representación.
- Permite un número variable de instancias. El patrón es fácilmente configurable para permitir más de una instancia
- Más flexible que las operaciones de clases

Este patrón tiene ciertas desventajas (no existe ningún patrón perfecto). Una desventaja es que, en este patrón, al menos en su forma básica, el objeto Singleton opera de forma síncrona, lo cuál puede ser perjudicial si nuestro software requiere de concurrencia de llamados a métodos de este objeto.