Порождающие паттерны

Одиночка

Класс **Singleton** отвечает за управление **Лунной картой**, а именно:

1. **Изначально карта покрыта абсолютной тьмой**. Никто не видит её секретов.
2. **При посещении Святилищ Луны** на карте появляется лунное сияние, частично раскрывающее Луну.
3. **Когда все Святилища Луны активированы**, тьма полностью рассеивается, открывая Луну.

Почему Одиночка

* Один экземпляр карты для всех игроков — каждый игрок видит одну и ту же Лунную карту, независимо от того, кто первым активировал святилище.
* Глобальная точка доступа — игроки могут запросить текущее состояние карты, но фазы Луны синхронизированы для всех.
* Контроль над прогрессом — карта не сбрасывается и не генерируется заново, а медленно «наполняется светом».

**CODE**

using System;

public class Singleton

{

private static Singleton \_instance;

private Singleton() { }

public static Singleton GetUniqueMap()

{

if (\_instance == null)

{

lock (\_lock)

{

if (\_instance == null)

{

\_instance = new Singleton();

}

}

}

return \_instance;

}

}

public class Sinthe

{

private Singleton \_uniqueMap;

private Coordinates \_coordinates;

public Sinthe()

{

\_uniqueMap = Singleton.GetUniqueMap();

\_coordinates = new Coordinates();

}

public Singleton GetUniqueMap()

{

return \_uniqueMap;

}

}

Public class coordinates()

{

return\_coordinates;

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Sinthe sinthe = new Sinthe();

sinthe.Activate();

}

}

**CODE 2**

using System;

public class Lunar\_Phase

{

public Lunar\_Phase() { }

public class Sinthe

{

private Lunar\_Phase \_lunarPhase;

private Coordinates \_coordinates;

public Sinthe()

{

\_lunarPhase = new Lunar\_Phase();

\_coordinates = new Coordinates();

}

public Lunar\_Phase GetUniqueMap()

{

return \_lunarPhase;

}

}

Public class coordinates()

{

return\_coordinates;

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Sinthe sinthe = new Sinthe();

sinthe.Activate();

}

}