**Padrão de projetos**

**Singleton**

O ‘Singleton’ faz parte do Criational Patterns (Padrão de Criação), que vira padronizar a criação de objetos através de um sistema independente.

Seu intuito é garantir que o objeto terá apenas uma única instância, ou seja, que determinada classe irá gerar apenas um objeto e que este estará disponível para toda aplicação.

A necessidade de controle pode surgir por diversos, seja por economia de recursos e performances ou seguindo a própria lógica aplicada, como, por exemplo, ao controlar acesso a um banco de dados ou arquivo.

Outra questão trazida pelo Singleton, é o fornecimento de um ponto acesso global para a instância gerada, assim, é possível acessar um objeto de qualquer lugar do programa, mas também protegendo-a de ser subscrita por outro código.