

## Singlenon (Jedináček)

Naprogramujte malou konzolovou aplikaci „Smart Café“. Aplikace bude (mimo hlavní třídu) obsahovat třídu **CafeConfig**, která bude realizována jako Singleton, a tedy bude zajištěno, aby od dané třídy existovala vždy maximálně jedna instance.

Třída **CafeConfig** bude obsahovat dvě metody. První metodou bude **getInstance()**, která vrátí instanci třídy, která je ve třídě uložena. Pokud instance neexistuje, metoda ji vytvoří. **Za tímto účelem musí existovat privátní konstruktor, jinak nebude zajištěno, že v programu nemůže existovat více instancí této třídy!!!**

Druhou metodou bude **getCafeName()**. Tato metoda bude vracet jméno kavárny (v rámci třídy může být uloženou např. jako konstanta). Pokud budete chtít tuto metodu volat zvenčí, mělo by to být možné pouze následovně:

```
System.out.printf(CafeConfig.getInstance().getCafeName());
```

Pozn.: Hotová aplikace je taková, která není otestována pouze Vámi, ale především unit testy.