

[Inicio](#) » [Últimas entradas del blog](#) » [General](#) » PHP: qué es un Singleton y para qué nos puede servir

GENERAL / PHP

PHP: qué es un Singleton y para qué nos puede servir

Publicada 21/01/2018

Ya vengo a la carga con nuevo material. Hoy con un **patrón de diseño de software** que puede que necesitemos. Se trata del **Singleton**, que simplemente es un tipo de objeto de programación. En Programación Orientada a Objetos (POO), tenemos este tipo de objetos que se usan para sólo instanciar **uno** y exclusivamente **uno** en todo el programa.



No sabemos cuántas veces ni en cuántos lugares se va a usar el objeto. Pero sí que sabemos que necesitamos que sólo exista uno como máximo. De aquí que viene su nombre de Singleton.

Porqué

La razón de ser de los Singletons es que sólo exista una instancia del objeto en todo el programa, y que sea accesible

desde todo el programa. Se usa para guardar datos o funcionalidades globales, compartidas por todo el programa. Además, esta forma de carga única y acceso global mejora el rendimiento ya que la creación del objeto se hace una vez, guardándose en memoria todo el rato hasta que finaliza la ejecución. También mejora el rendimiento porque si no se instancia nunca el objeto, no se crea, con lo que no se gasta tiempo ni espacio innecesariamente.

La idea general es, limitar el uso del constructor por defecto de la clase, de forma que no se pueda llamar para construir instancias de este objeto. Y mediante otra función llamada `getInstance()` controlar que sólo se llame al constructor en la primera vez. En las siguientes llamadas a la función `getInstance()` simplemente se devuelve el objeto que ya lo tenemos creado.

El código

```
<?php

class MySingleton
{
    private static $instance;
    private $counter;

    private function __construct()
    {
        echo 'Contruyendo objeto..'.PHP_EOL;
    }

    public static function getInstance()
    {
        if (!self::$instance instanceof self) {
            self::$instance = new self();
        }
    }
}
```

```

        return self::$instance;
    }

    public function hazAlgo()
    {
        echo 'Escribimos algo por
pantalla.'.PHP_EOL;
        ++$this->counter;
    }

    public function getCounter()
    {
        return $this->counter;
    }
}

MySingleton::getInstance()->hazAlgo();
MySingleton::getInstance()->hazAlgo();
MySingleton::getInstance()->hazAlgo();

echo 'Contador = '.MySingleton::getInstance()-
>getCounter().PHP_EOL;

```

Cargamos este código en un fichero, por ejemplo en `singleton.php` y al ejecutarlo mediante `'php singleton.php'` vemos algo como lo siguiente:

```

Contruyendo objeto..
Escribimos algo por pantalla.
Escribimos algo por pantalla.
Escribimos algo por pantalla.
Contador = 3

```

Mira que sólo en el primer `getInstance` se llama al constructor.

[CMS](#)[general](#)[Open Source](#)[PHP](#)[programación](#)[programas](#)[webs](#)

AUTOR



Jnj

Soy un programador que disfruto como el primer día picando códigos, probando nuevas piezas de software y hardware.

307 ENTRADAS

Deja un comentario

Tu dirección de correo electrónico no será publicada. Los campos obligatorios están marcados con *

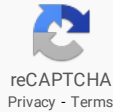
COMENTARIO

*NOMBRE

*CORREO ELECTRÓNICO



I'm not a robot



**NOTIFÍCAME CUANDO SE AÑADAN NUEVOS
COMENTARIOS.**

PUBLICAR EL COMENTARIO

TAMBIÉN TE PUEDE INTERESAR



Publicada 15/08/2017

**Yo, robot III –
White/Gray/Black Hat SEO – El
Time To First Byte**

Publicada 18/12/2013

Poner tu negocio en “la nube”

ENTRADAS RECIENTES

AWS Cloud9, un entorno de desarrollo completo en la nube

El ABC con Gulp, un hola mundo

Cómo hacer peticiones AJAX con JavaScript, desde cualquier frontend, al backend de WordPress

Dale vida a tu WordPress, el programador de tareas

CloudFront: cómo empezar a configurar el CDN de AWS

Drupal & GNU/Linux: cómo instalar drush globalmente

Cómo acceder a localhost dentro del emulador de Android

Borrando información sensible del historial de modificaciones Git

Rejilla de contenidos mobile-first con puro HTML y CSS

WordPress: cómo hacer scripts de línea de comandos

LO + VISTO ESTA SEMANA

- Sencillo mensaje de aceptar cookies para tu web
- VHDL: decodificador BCD de 4 bits para display de 7 segmentos
- Datatables: listando y filtrando tablas de datos con Javascript
- ¿Qué es un Bean de Java?
- Características de los lenguajes de programación
- Java: serializando objetos para guardar y recuperar en ficheros
- JnjSite.com · Inicio · Entre bastidores de un apasionado de la informática
- VHDL: los ladrillos básicos; and, or, not, nand, nor, xor y xnor
- VHDL: multiplexor de 4 a 1 con selección de 2 bits
- VHDL: uniendo circuitos, un sumador completo de 4 bits

¡Suscríbete a las novedades!

Sólo te enviaré un email cuando haya posts nuevos.

Nombre *

Email *

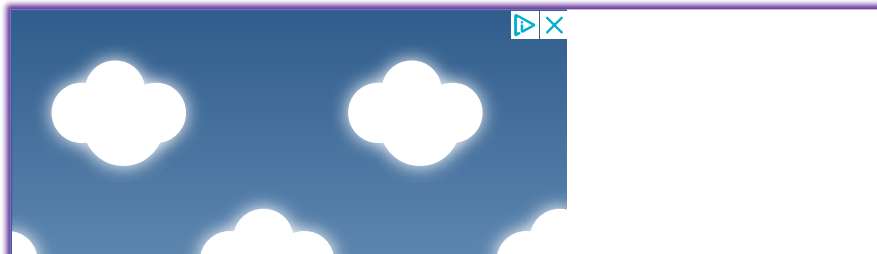
☐ **Acepto la política de privacidad.**

SUSCRÍBEME

```
$(window).scrollTop() > header1_initialDistance {  
  if (parseInt(header1.css('padding-top'), 10) > header1_initialDistance) {  
    header1.css('padding-top', '' + $(window).scrollTop() - header1_initialDistance);  
  }  
} else {
```



NET DIGITAL SUBSCRIPTIONS
MOBILE TECHNOLOGY SEO MARKETING PHO
SOCIAL MEDIA VIDEOS SEM

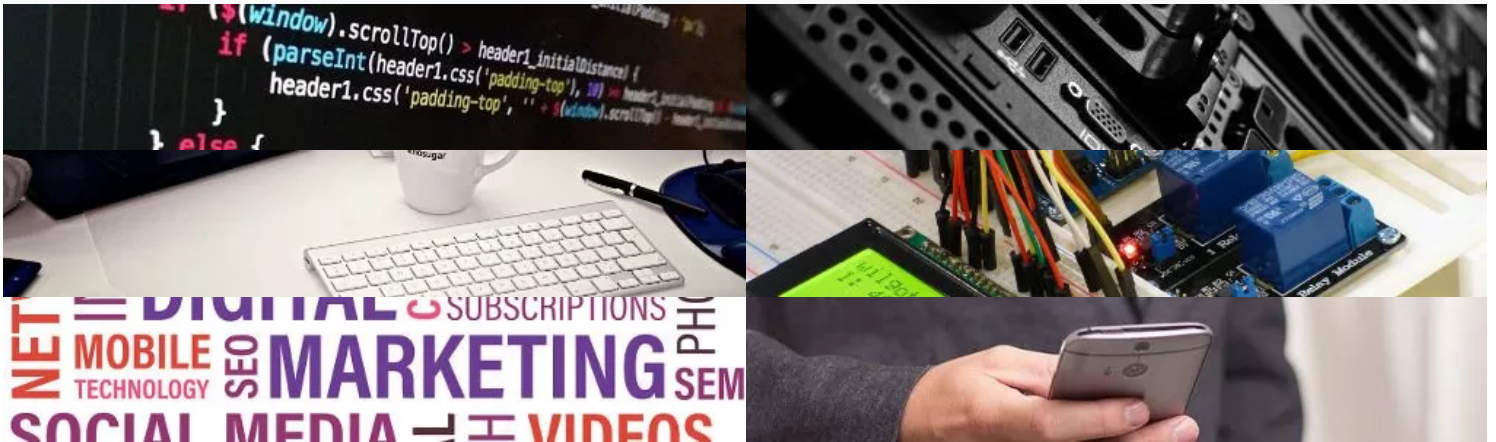




< MAGENTO 1: CÓMO CAMBIAR LA NUMERACIÓN DE PEDIDOS, ENVÍOS, FACTURAS Y ABONOS



MAGENTO 1: CÓMO SACAR LAS VENTAS POR MÉTODO DE PAGO >



Lo + visto este mes

- Sencillo mensaje de aceptar cookies para tu web
- Datatables: listando y filtrando tablas de datos con Javascript
- VHDL: decodificador BCD de 4 bits para display de 7 segmentos
- ¿Qué es un Bean de Java?
- Java: serializando objetos para guardar y recuperar en ficheros
- Características de los lenguajes de programación
- VHDL: uniendo circuitos, un sumador completo de 4 bits
- Java Swing 3: Jugando con un JFrame, un JDialog y un JInternalPane
- JnjSite.com · Inicio · Entre bastidores de un apasionado de la informática
- Java Swing 6: Los componentes básicos

Legales y otros enlaces

[Aviso legal](#)

[Política de privacidad](#)

[Declaración de accesibilidad](#)

Etiquetas



Categorías

AMAZON WEB SERVICES
C/C++
DRUPAL
GENERAL
GNU/LINUX
INTELIGENCIA ARTIFICIAL
JAVA
JAVA SWING
JAVASCRIPT
MAGENTO
PHP
PREDA
PRESTASHOP
PYTHON

PYTHON

SEO


SYMFONY

VHDL

WORDPRESS

© 2020 JnjSite.com – MIT license



Funciona con  – Diseñado con el Tema Customizr