Singleton to wzorzec projektowy, który ogranicza tworzenie instancji klasy tylko do jednej. Klasa jest zdefiniowana w taki sposób, że jej instancja może być utworzona i używana wszędzie.

Aby zaimplementować wzorzec Singleton w naszym projekcie tworzymy klasę singleton, musimy użyć słowa kluczowego object. W poniższm przykładzie, mamy jedną funkcję o nazwie printVarName() i jedną właściwość o nazwie variableName. Po utworzeniu klasy A zmiany mogą być odzwierciedlone w objekcie.

