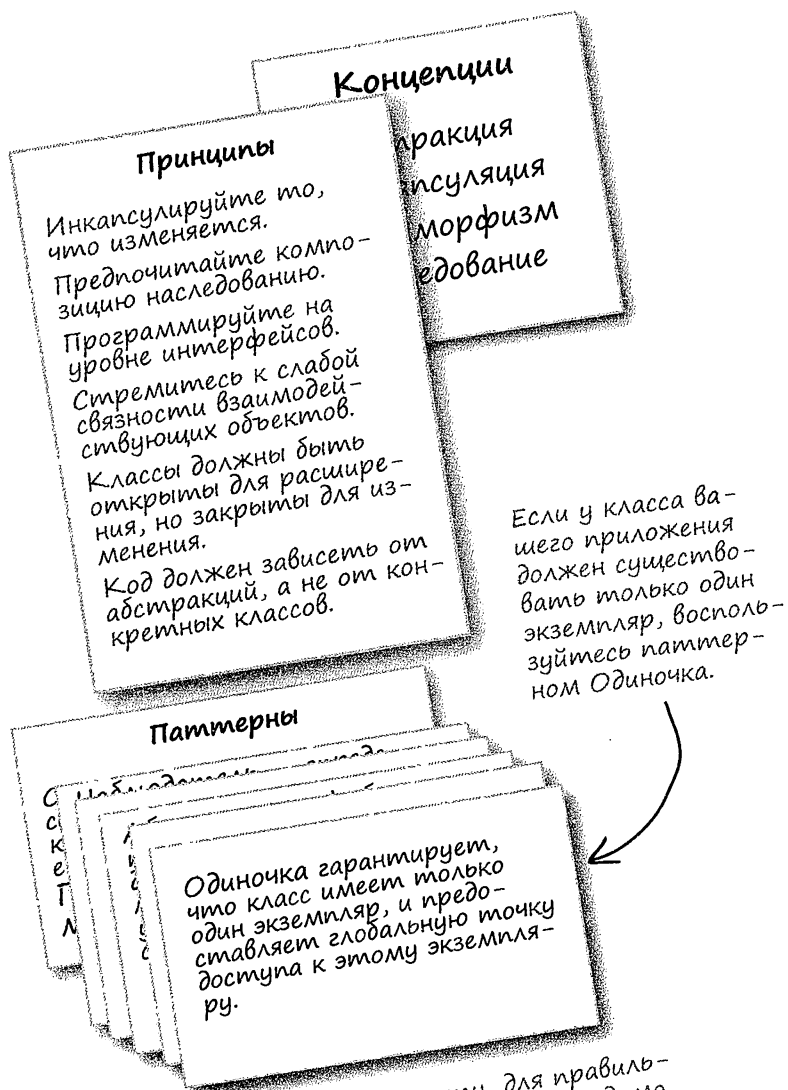


Новые инструменты

Паттерн Одиночка определяет альтернативный способ создания объектов — в данном случае уникальных объектов.



Несмотря на внешнюю простоту, для правильной реализации паттерна Одиночка необходимо учесть многие нюансы. Впрочем, после прочтения этой главы вы сможете свободно использовать его в своем коде.

КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ



- Паттерн Одиночка гарантирует, что в приложении существует не более одного экземпляра данного класса.
- Паттерн Одиночка также предоставляет глобальную точку доступа к этому экземпляру.
- Реализация паттерна Одиночка на языке Java использует приватный конструктор и статический метод в сочетании со статической переменной.
- Проанализируйте ограничения по производительности и затратам ресурсов, тщательно выберите реализацию Одиночки для многопоточного приложения.
- Будьте внимательны с условной блокировкой; до Java 2 версии 5 она была небезопасной.
- Будьте внимательны при использовании загрузчиков классов; они могут привести к созданию нескольких экземпляров, а это противоречит основной цели паттерна.
- Если вы используете JVM версии ранее 1.2, создайте реестр синглетных объектов, чтобы предотвратить их уничтожение уборщиком мусора.