

## Singleton

Singleton es un patrón de diseño creacional que nos permite asegurarnos de que una clase tenga una única instancia, además de que proporciona un punto de acceso global a dicha instancia.

Ventajas	Desventajas
Evita crear múltiples instancias de una clase.	Rompe con el Principio de Responsabilidad Única, ya que realiza su principal función y controla su instancia única.
La instancia puede ser accedida de manera global y controlada.	El patrón requiere de un tratamiento especial en un entorno con múltiples hilos de ejecución.

Pasos para implementar el patrón Singleton:

1. Declarar un constructor private
2. Crear una instancia estática privada de la misma clase.
3. Crear un método público y estático para obtener la instancia.