

## **Hoja de trabajo No. 4: Ventajas y desventajas de usar el patrón Singleton**

**26/02/20**

### **Ventajas**

- Se tiene un control de las instancias de los objetos, ya que no permite que se creen más de una vez, así como tiene la capacidad de cambiar el proceso de la realización de la instancia y es muy sencillo de implementar.

### **Desventajas**

- Su estado se comparte con el resto del programa, por lo que, si este cambia inesperadamente, pueden comenzar a haber bugs y la definición entre el patrón y el código, cuando se utiliza de una manera muy extensa, llega un punto en el que deja de ser clara

Este patrón de diseño es conveniente para tener control sobre las instancias de las clases y poder controlar este aspecto, sin embargo, no es recomendable usarlo cuando se está creando un programa muy complicado, ya que debido a esta complicitad, el mismo patrón comenzaría a crear errores.