### Патерны проектирования

Паттерны - шаблоны проектирования, некие наработанные методики (рецепты)

##### Singleton (одиночка)

Применяется в создании сессий и к подключением к базе данных

В результате инстанцирования должен получаться один и тот же результат(ссылка на один и тот же объект)

Синглтон делает невозможность создать объект обычным путем, а создавая через синглтон все объекты будут иметь одну и ту же ссылку

Конструктор доступен изнутри

Singleton a = Singleton.getInstance();

private static Singleton singleton = null;

private Singleton() {} (Приватный конструктор, чтоб не было доступа из вне)

static Singleton getInstance() {

if (singleton == null) singleton = new Singleton():

return singleton;

}

##### Декоратор(обертка)

Оборачивает примитивные типы в объектные

##### Фабрика

##### Итератор