**Паттерн Singleton**

Практическое применение:

1. Используется, когда надо написать класс, у которого можно будет создать только один объект. Например, класс, отвечающий за логирование или подключение к базе данных.
2. Используется в случаях, когда существовать может ровно один экземпляр класса, и он должен быть доступен через хорошо известную точку доступа, или когда единственный экземпляр должен быть расширяем подклассами и клиенты должны иметь возможность использовать наследуемый экземпляр без модификации своего кода.

Практическое применение для игры «Морской бой»:

Создать экземпляр класса «Мой Флот» с полями: кол-во одноклеточных кораблей, кол-во двухклеточных кораблей и т.д. По ходу игры менять с помощью методов кол-во кораблей.

В играх с помощью паттерна Singleton можно создать экземпляр класса «Игровая статистика» или «Кол-во жизней». По ходу игры иметь доступ к экземпляру класса через точку доступа (локальную статическую переменную) и с помощью методов менять поля экземпляра класса.

С помощью паттерна Singleton можно отказаться от глобальных переменных.