



Facultad de Ingeniería en  
Ciencias de la Computación y Telecomunicaciones  
U.A.G.R.M.

  
Somos ingeniería!



## PATRON DE DISEÑO SINGLETON

**NOMBRE :**

- Montaña Banegas José Eduardo 214017028

**MATERIA:** Arquitectura de Software

**DOCENTE:** Ing. Veizaga Gonzales Josué Obed

**SANTA CRUZ – BOLIVIA**

## INDICE DE CONTENIDOS

1.	DESCRIPCION DEL PATRON .....	3
2.	CLASIFICACION DEL PATRON.....	3
3.	DIAGRAMA GENERICO.....	3
4.	PROBLEMA .....	3
5.	DIAGRAMA DEL PROBLEMA .....	4

## 1. DESCRIPCION DEL PATRON

Permite crear una única instancia de esta clase en el sistema, a la vez que se permite que todas las clases tengan acceso a esa instancia.

El patrón singleton asegura que se crea un máximo de una instancia pertenecientes a una clase o el valor de un tipo a un único objeto.

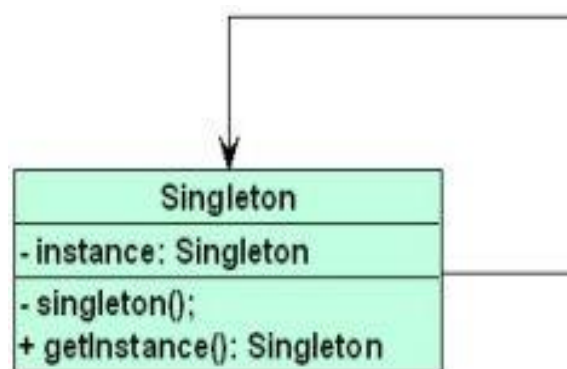
Su intención consiste en garantizar que una clase solo tenga una instancia y proporcionar un punto de acceso global a ella.

El patrón singleton se implementa creando en nuestra clase un método que crea una instancia del objeto solo si todavía no existe alguna. Para asegurar que la clase no puede ser instanciada nuevamente se regula el alcance del constructor (con modificadores de acceso como protegido o privado).

## 2. CLASIFICACION DEL PATRON

De creación

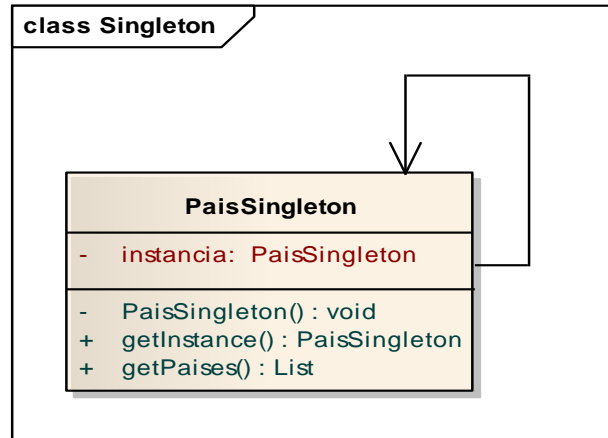
## 3. DIAGRAMA GENERICO



## 4. PROBLEMA

A la hora de listar los objetos de alguna clase en particular se tendría q estar instanciando la clase cada vez que se quiera traer la lista de los objetos de dicha clase. Esto ocasionara un uso innecesario de volver a consultar la lista cada vez q se necesite.

## 5. DIAGRAMA DEL PROBLEMA



### Ejemplo de Usuario

