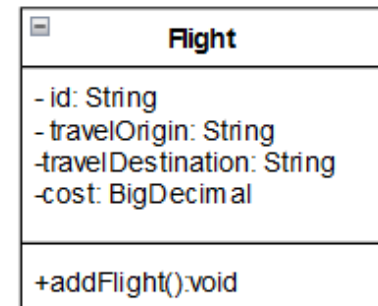
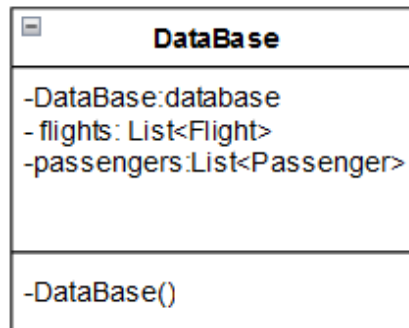
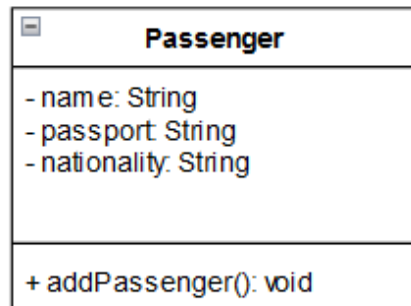


Objetivo: Implementar el patrón de diseño singleton en el contexto de un Aeropuerto, donde se comparten los recursos en una base de datos centralizada.

Singleton



```
-----Bienvenido al Aeropuerto FlyMex-----  
  Seleccionar una de las sig. opciones  
1)Registrar Vuelo  
2)Registrar pasajero  
3)Mostrar vuelos  
4)Mostrar pasajeros  
5)Salir  
1  
¿Cuál es el Origen?  
Mexico  
¿Cuál es el Destino  
USA  
Costo:  
5000  
Se agrego el recurso usando un objeto Singleton: DataBase@1f17ae12  
-----Bienvenido al Aeropuerto FlyMex-----  
  Seleccionar una de las sig. opciones  
1)Registrar Vuelo  
2)Registrar pasajero  
3)Mostrar vuelos  
4)Mostrar pasajeros  
5)Salir  
1  
¿Cuál es el Origen?  
Cuba  
¿Cuál es el Destino  
Mexico  
Costo:  
7000  
Se agrego el recurso usando un objeto Singleton: DataBase@1f17ae12
```

Explicación

Como se muestra en la imagen el programa usa un unico objeto para agregar recursos a la base de datos. Esto se puede comprobar observando la dirección en memoria del objeto creado.

Explicación

Se añaden vuelos y se muestran. Todo esto usando nuevamente el mismo objeto. El objetivo de esto es tener una clase centralizada donde se consuman muchos recursos pero con el uso de un solo objeto.

```
-----Bienvenido al Aeropuerto FlyMex-----
  Seleccionar una de las sig. opciones
1)Registrar Vuelo
2)Registrar pasajero
3)Mostrar vuelos
4)Mostrar pasajeros
5)Salir
2
Nombre:
Arturo
Pasaporte(si no tienes pon N ó n)
Mexico
Nacionalidad
mexicana
Se agrego el recurso usando un objeto Singleton: : DataBase@1f17ae12
-----Bienvenido al Aeropuerto FlyMex-----
  Seleccionar una de las sig. opciones
1)Registrar Vuelo
2)Registrar pasajero
3)Mostrar vuelos
4)Mostrar pasajeros
5)Salir
4
Arturo - Mexico-Mexico
-----Bienvenido al Aeropuerto FlyMex-----
  Seleccionar una de las sig. opciones
1)Registrar Vuelo
2)Registrar pasajero
3)Mostrar vuelos
4)Mostrar pasajeros
5)Salir
```