Revise que ventajas / desventajas al utilizar el patrón Singlenton en general, ya que su comportamiento es muy similar a una variable global.

Ventajas del patrón singleton:

Ya que las clases solo se pasan las referencias de las características del objeto singleton, no es necesario hacer instancias en cada clase que se emplee. Simplemente se encapsula ese método y queda disponible a través de la aplicación.

Desventajas del patrón singleton:

El patrón de diseño Singleton lamentablemente también se caracteriza por crear dependencias invisibles ya que la instancia que se está empleando puede usarse de más y hacer difícil trackear sus cambios de valor y uso de métodos. al mismo tiempo esto puede ocasionar que sea realmente difícil de debuggear.

¿Cree que su uso es adecuado en este programa?

Si ya que en el main, por ejemplo, solo se necesita una instancia de la clase calculadora y de la clase vista. Por lo cual sería conveniente usar el patrón de diseño Singleton.

JUnits

Imagen No. 1 JUnits de las lista encadenada y doblemente encadenada

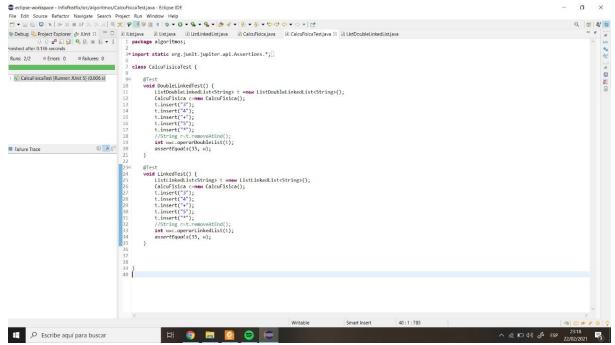
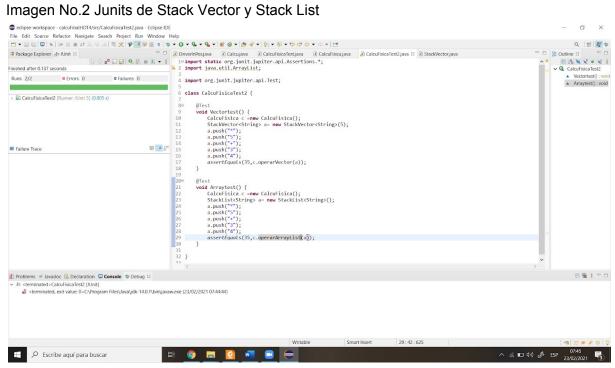


Imagen No.2 Junits de Stack Vector y Stack List



Evidencia de que el programa funciona

