Merkblatt Design Pattern - Singleton

Zweck

Mit dem Einzelstück - Muster sorgen Sie dafür das nur ein einziges Objekt einer Klasse erstellt wird.

UML

Singleton

- singleton : Singleton
- Singleton()
- + getInstance(): Singleton

Problem

Sie haben eine Klasse, welche eine beliebige Logik beinhaltet und das ganze System managen muss.

Lösung

Sie erstellen eine Singleton Klasse, welche nur mit einer Abfragemethode sich selbst erstellen kann und benutzten immer das gleiche Objekt.

Eigenschaften

- Kategorie: Erzeugungsmuster
- ist eines der Viererbande Muster (ist im Buch GoF enthalten) erzeugt und
- verwaltet ein einziges Objekt der Klasse
- bietet Zugriff auf dieses Objekt durch eine statische Abfragemethode (getInstance()) das
- private Attribut ist ein statisches Attribut Global verfügbar

Vorteile:

- Einfache Anwendung
 - o Die Einzelstück Klasse ist schnell und unkompliziert geschrieben
- Die Klasse hat die eigene Verantwortung wie sie erstellt wird, da sie einen privaten Konstruktor hat.

Version: 1.0Seite 1/2M326Autor: Denis TurkovicDok: Merkblatt Design Pattern Singleton.docxOOD

Beispiel Java

Singleton Klasse

```
public class Singleton {
    private static Singleton INSTANCE;

    private Singleton() {}

    public static Singleton getInstance() {
        if (INSTANCE == null)
            INSTANCE = new Singleton();
        return INSTANCE;
    }

    public void helloWorld() {
        System.out.println("Hello World");
    }
}
```

Main

Output



Version: 1.0 Seite 2/2 M326
Autor: Denis Turkovic Dok: Merkblatt Design Pattern Singleton.docx OOD