

CLASES SINGLETON Y CLASES INMUTABLES



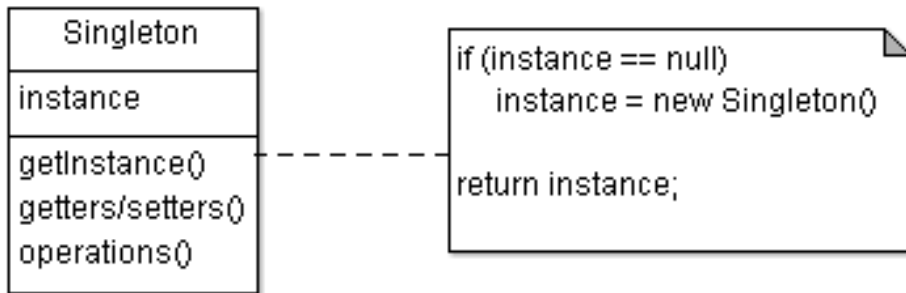


1.

SINGLETON

PATRÓN DE DISEÑO SINGLETON

- ▶ Patrón de diseño (*GoF*)
- ▶ Para aquellas clases de las que no queremos tener más de una instancia (por ejemplo, los servicios).





2.

INMUTABLES

OBJETOS INMUTABLES

- ▶ Objetos cuyo estado no puede ser modificado una vez se haya inicializado.
- ▶ No son constantes (estas se definen en tiempo de compilación, y los inmutables en tiempo de ejecución).
- ▶ Un ejemplo de inmutable es **String**.

ESTRATEGIA PARA HACER OBJETOS **INMUTABLES**

- ▶ Definir las propiedades como **final** y **private**.
- ▶ No añadir métodos *setter*.
- ▶ Declarar la clase misma como **final**.