O padrão de objeto singleton é conhecido pelo seu objetivo de criar apenas uma instância de uma classe, onde será fornecido um ponto global de acesso ao objeto referido.

Sus pontos positivos são:

1. Acesso controlado a instância única: Como a classe Singleton encapsula a sua única instância, possui controle total sobre como e quando os clientes a acessam.  
   2. Espaço de nomes reduzido: Representa uma melhoria em relação ao uso de variáveis globais. O padrão Singleton evita a poluição do espaço de nomes com variáveis globais que armazeam instâncias únicas.
2. 3. Permite um refinamento de operações e da representação: A classe Singleton pode ter subclasses e é fácil configurar uma aplicação com uma instância dessa classe estendida. A configuração da aplicação com uma classe de que necessita pode ser feita em tempo de execução.
3. 4. Permite um número variável de instâncias: O padrão torna fácil mudar de idéia, permitindo mais de uma instância da classe Singleton. Além disso pode ser utilizada a mesma abordagem para controlar o número de instâncias que a aplicação utiliza. Somente a operação quer permite acesso a instância de Singleton necessita ser mudada.

**E pontos negativos são:**

1. Uma das desvantagens do padrão de projeto Singleton é que não é possível inibir o acesso a sua classe. Qualquer parte do código por chamar o método Instance(), pois ele é estático, e ter acesso aos dados da classe.