**21. Паттерн проектирования**

Задание №1. Реализовать паттерны Одиночка по примерам из теоретического материала.

Листинг программы:

public class ClassLoner

{ private static ClassLoner uniqueInstance;

public string Name { get; set; }

private ClassLoner()

{ }

public static ClassLoner GetInstance()

{if (uniqueInstance == null)

{uniqueInstance = new ClassLoner();}

return uniqueInstance;}}

ClassLoner classLoner = ClassLoner.GetInstance();

classLoner.Name = "classLoner1";

Console.WriteLine(classLoner.Name);

ClassLoner classLoner2 = ClassLoner.GetInstance();

classLoner2.Name = "classLoner2";

Console.WriteLine(classLoner2.Name);

Console.WriteLine(classLoner.Name);

Таблица 21.1 – Входные и выходные данных задание №1

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
|  | classLoner1  classLoner2  classLoner2 |

Анализ результатов:

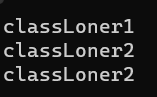


Рисунок 21.1 – Результат работы программы из задания №1

Источник: собственная разработка