

# SINGLETON

Singleton es un patrón de diseño que satisface las necesidades de tener una misma instancia en cualquier parte del programa.

ventajas:

- soluciona el problema de obtener una misma instancia para 2 o más procesos.
- menor espacio en memoria.

desventajas:

- no podemos tener un seguimiento secuencial de nuestro código.
- No es una solución elegante.
- creamos dependencia en nuestro programa y puede que por un funcionamiento de un proceso afecte al otro.

## Uso de Singleton

Es adecuado ya que solo usamos la calculadora una vez en ejecución. Es decir, no hay dos funciones al mismo tiempo utilizándolo.

Singleton es un patrón de diseño que se debe tener mucho cuidado en donde se va a realizar ya que es depende del problema donde puede ser muy efectivo.