

Hoja de Trabajo 4

Revise que ventajas / desventajas hay al utilizar el patrón Singleton en general, ya que su comportamiento es muy similar a una variable global. ¿Cree que su uso es adecuado en este programa?

El patrón que Singleton que se utilizó, según lo investigado, es un patrón de diseño que ayuda a restringir la creación de objetos pertenecientes a una clase o el valor de un tipo a un único objeto. Esto nos garantiza que solo se tenga una única instancia, la cual se trate como una variable global del programa.

Como ventajas se podría decir que permite el mejor manejo y control de una única instancia de un objeto de manera global, para uso del programa. También esto es una mejora de las variables globales en las que no se manejan nombres, sino que solo instancias. Además, este patrón de diseño es un poco flexible y permite la configuración para la creación de más de una instancia. Pero por otro lado es una desventaja que el Singleton sea una especie de variable global, ya que esta hace que se dificulte realizar un testing.

Creemos que utilizar Singleton en este programa no era tan necesario ya que no se necesitaba tanto de una única variable local, porque no se instanciaba más de una en el programa. Sin embargo, fue de mucha ayuda aprender cómo funcionaba este patrón de diseño.