

Padrão de Projeto Singleton

Aluna: Camila Pires Barroso Camilo

O padrão

O Singleton é um padrão de projeto criacional que permite que uma classe tenha apenas uma instância com um ponto de acesso global.

Se o código tem acesso à classe singleton, então, ele será capaz de chamar o método estático da Singleton.

Uma desvantagem desse padrão de projeto é que ele viola o princípio de responsabilidade única. Pois o padrão resolve mais de um problema de uma única vez.

Problema

Uma conta de banco pode ser utilizada por vários clientes autorizados, assim, devemos garantir que essa conta seja acessada apenas por um usuário por vez, durante um determinado tempo (sessão)

Solução

O Singleton permite que uma classe contenha apenas uma instância, além disso, permite um acesso global dessa instância.

Como o login é um recurso compartilhado, é desejável que após ele seja criado, caso o objeto venha a ser requisitado, ele seja recuperado.

Além disso, conseguimos manter a integridade da sessão que será criada ao usuário acessar o sistema.

