



Programa en Singleton

```
Principal.java Elote.java
1 //Se declara que esta clase es parte del paquete com.sinsingleton. Los paquetes se utilizan para organizar clases relacionadas.
2 package com.sinsingleton;
3
4 // Se declara una clase pública llamada Principal. Esta es la clase que contiene el método main.
5 public class Principal {
6
7     public static void main(String[] args) {
8         //Se define el método main, que es el punto de entrada para la ejecución de la aplicación Java
9
10        //Estas líneas crean dos instancias de la clase Elote utilizando el método getInstance.
11        //Esto sugiere que la clase Elote está utilizando el patrón Singleton,
12        //lo que significa que getInstance devuelve la misma instancia de Elote cada vez que se llama.
13        Elote elote1 = Elote.getInstance("Elote con Chile", 35);
14        Elote elote2 = Elote.getInstance("Elote Natural", 30);
15
16        //Estas líneas imprimen mensajes en la consola utilizando las instancias elote1 y elote2.
17        //Utilizan los métodos getPreparacion y getPrecio de la clase Elote para obtener la información necesaria.
18        System.out.println("Tu pedido es un " +
19            elote1.getPreparacion() + ", " +
20            " con un costo de " +
21            elote1.getPrecio()+
22            " pesos "+", "+ "la orden de Elotes Gutiérrez esta lista para disfrutar.");
23
24        System.out.print("Sabemos que te gusta el picante de acuerdo a tu preferencias de " +
25            elote2.getPreparacion()+ ", "+ "lo cual cambia de precio " +
26            elote2.getPrecio()+ " pesos,"+
27            " La atencion en la preparacion de tu pedido es nuestra prioridad");
28    }
29 }
30
31 }
32
```

```
Principal.java Elote.java
1 package com.sinsingleton;
2
3 public class Elote {
4
5     //Identificación de la preparación del producto
6     private static Elote elote;
7     private String preparacion;
8     private int precio;
9
10    private Elote(String preparacion, int precio) {
11        this.preparacion = preparacion;
12        this.precio = precio;
13    }
14    //Datos importantes para el cliente
15
16    public static Elote getInstance(String preparacion, int precio) {
17        if (elote==null)
18            elote = new Elote (preparacion, precio);
19        return elote;
20    }
21    public String getPreparacion() {
22        return preparacion;
23    }
24    public int getPrecio() {
25        return precio;
26    }
27 }
28
```

Conclusión

Este programa es un ejemplo simple que parece simular la creación de pedidos para el negocio de elotes (un tipo de comida mexicana) utilizando una clase Elote que probablemente implementa el patrón Singleton. El propósito principal del main es crear instancias de Elote, obtener sus propiedades y luego imprimir mensajes en la consola con esa información.

