*Singleton*е създаващ шаблон за дизайн, който се използва в обектно-ориентираното програмиране. Този шаблон се използва обикновено в моделирането на обекти, които трябва да бъдат глобално достъпни за обектите на приложението или обекти, които се нуждаят от максимално късна инициализация за пестенето на ресурси от паметта.

Целта е да не може да се създаде повече от една инстанция на обект. Като цяло не е добре да се използва този патърн, освен в специфични ситуации, защото веднъж инициализиран, той ще бъде жив до края на живота на приложението. Може да се ползва за класове като Logger.

Кода за Singleton за C# изглежда горе долу:

using System;

public class Singleton

{

private static Singleton instance;

private Singleton() {}

public static Singleton Instance

{

get

{

if (instance == null)

{

instance = new Singleton();

}

return instance;

}

}

}

Важно е конструктора да е private, за да не може да се инициализира класа.