

디자인패턴이란 소프트웨어적문제에서 일반적인은 방법이다.

디자인패턴은 문제를 빠르게 풀기위해서 ,모든상황에서 처음부터 개발하지않지않아도록하는것이다.

또한

또한 개발자와 공통의 어휘를 제공

최소한의 설명과 함께 높은 수준의 아이디어를 통해 얻을 수 있다.

## 싱글톤

싱글톤패턴은 매우 심플하지만 매우강력하다.또한 이것은 매우 일반적인방법이지만 개발자는 이것을 너무 남용하지 말아야한다.

몇몇개발자들은 싱글톤을 남용하기때문에 그것을 기피하기도한다,

하나의 인스턴스로 클래스가 한정될때 이것을 그 하나의 객체를 싱글톤이라고 부른다.

하지만 몇몇 상황에서 실행되는 클래스에서 두개의 인스턴스를 가져야 된다면 문제가 될 수 있다.

```
+(ExClass *) singleton{
static ExClass *sharedInstance = nil;
if ( sharedInstance == nil){

sharedInstance = [[ExClass alloc] init];
}
return sharedInstance; }
```