

简述
代码
恶汉式
懒汉式
懒汉式 - 同步加载
懒汉式 - 双重同步加载
解决双重检查问题

## 简述

单例模式（Singleton Pattern）是 Java 中最简单的设计模式之一。这种类型的设计模式属于创建型模式，它提供了一种创建对象的最佳方式。

这种模式涉及到一个单一的类，该类负责创建自己的对象，同时确保只有单个对象被创建。这个类提供了一种访问其唯一的对象的方式，可以直接

## 代码

### 恶汉式

```
1 public class Singleton1 {
2     private Singleton1(){}
3
4     private static Singleton1 singleton = new Singleton1();
5
6     public static Singleton1 getInstance(){
7         return singleton;
8     }
9 }
```

说明：没有延迟加载的功能，单一对象

### 懒汉式

#### 懒汉式 - 同步加载

```
1 public class Singleton2 {
2     private static Singleton2 instance = null;
3
4     private Singleton2() {}
5
6     public static synchronized Singleton2 getInstance() {
7         if (instance == null) {
8             instance = new Singleton2();
9         }
10        return instance;
11    }
12 }
```

说明：肯定只会返回一个实例对象，但是很明显，如果多个线程同时访问，那么获取对象就会阻塞，性能低下

### 懒汉式 - 双重同步加载

```
1 public class Singleton3 {
2     private volatile static Singleton3 instance = null;
3     private int init;
4     private Singleton3() {
5         this.init = 5;
6     }
7
8     public static Singleton3 getInstance() {
9         if (instance == null) {
10             synchronized (Singleton3.class) { // 1
11                 if (instance == null) { // 2
12                     instance = new Singleton3(); // 3
13                 }
14             }
15         }
16         return instance;
17     }
18 }
```

说明：这种也是存在问题的，代码标注 3 可以分解为下面三个过程

- 1 (1) 分配`Singleton3`类实例需要的内存空间
- 2 (2) 通过构造函数对内存空间进行初始化
- 3 (3) 将内存空间地址赋值给instance对象
- 4 (4) 将变量进行赋值

### 如果没有加上volatile关键字

由于CPU和编译器在执行指令时有可能乱序执行 (2) 和 (3) 如果乱序了，那么有可能会产生一个具有内存地址（非空），但是没有完成初

### 如果加上volatile关键字

保证了执行顺序 (2) 和 (3)，也存在instance对象分配了地址，但是对象的变量 init 没有进行初始化完成的情况，这样拿到的对象是不完

### 解决双重检查问题

```
1 public class Singleton4 {
2     private Singleton4() {
3         // 防止反射生成
4         if (Holder.instance != null){
5             throw new RuntimeException("已经存在一个对象，初始化失败");
6         }
7     }
8
9     public static class Holder {
10         static Singleton4 instance = new Singleton4();
11     }
12
13     public static Singleton4 getInstance() {
14         // 外围类能直接访问内部类（不管是否是静态的）的私有变量
15         return Holder.instance;
16     }
17 }
```

