Design pattern uitleg

Als design pattern hebben we een singleton gebruikt. Wanneer je van een klasse een singleton maakt is het de bedoeling dat er van deze klasse maar één instantie kan worden gemaakt. Wij hebben van de Score klasse een singleton gemaakt omdat er maar één instantie van de score moet zijn.

De getInstance() functie in onze Score klasse zorgt ervoor dat er maar één instantie van de score kan zijn. Wanneer de instantie nog niet bestaat maakt hij een nieuwe en slaat hij deze op, wanneer hij al wel bestaat geeft hij de bestaande terug.

Ruud Lamers, Wouter Eskens