单例模式

# 最简单的设计模式

单例模式(Singleton)算是设计模式中最简单的设计模式。使用的范围不是很广，但是一般都会用到，比如线程池对象等。

# 单例模式的设计思想

只允许此类具有一个对象。

## 构造器需要私有化；private修饰。

## 在类内部声明一个静态的类引用。

对象的创建可以**静态创建或延迟加载创建**，只会创建一次。

## 对外提供public的静态方法，一般为getInstance方法。

返回该单例对象。

# 两种最常见的单例模式

## 饿汉式

## 懒汉式