***Singleton*** é um ([anti](https://pt.wikipedia.org/wiki/Antipadr%C3%B5es_de_projeto_de_software" \o "Antipadrões de projeto de software)-)[padrão de projeto de software](https://pt.wikipedia.org/wiki/Padr%C3%B5es_de_projeto_de_software) (do [inglês](https://pt.wikipedia.org/wiki/L%C3%ADngua_inglesa) *Design Pattern*). Este padrão garante a existência de apenas uma instância de uma [classe](https://pt.wikipedia.org/wiki/Classe_(programa%C3%A7%C3%A3o)), mantendo um ponto global de acesso ao seu [objeto](https://pt.wikipedia.org/wiki/Objeto_(programa%C3%A7%C3%A3o)).

*Nota linguística: O termo vem do significado em inglês para um conjunto (entidade matemática) que contenha apenas um elemento.*[[1]](https://pt.wikipedia.org/wiki/Singleton#cite_note-1)

Alguns projetos necessitam que algumas classes tenham apenas uma instância. Por exemplo, em uma aplicação que precisa de uma infraestrutura de [log de dados](https://pt.wikipedia.org/wiki/Log_de_dados), pode-se implementar uma classe no padrão *singleton*. Desta forma existe apenas um objeto responsável pelo log em toda a aplicação que é acessível unicamente através da classe singleton

