

Programa Singleton

El programa ejemplifica un singleton, este es un patrón de diseño en programación que garantiza que una clase tenga una única instancia y proporciona un punto de acceso global a esa instancia.

En primer lugar definimos la clase Singleton, este tiene un atributo del tipo Singleton y un constructor privado sin definición.

```
public class Singleton {  
  
    private static Singleton instancia;  
  
    private Singleton() {}  
  
    public static Singleton getInstancia() {  
        if (instancia == null) {  
            instancia = new Singleton();  
        }  
        return instancia;  
    }  
  
    public void mostrarMensaje() {  
        System.out.println("Este es un Singleton");  
    }  
}
```

Ademas tenemos el metodo `getInstancia()`, este es muy importante ya que comprueba si la variable de referencia no apunta al objeto, si es así crea la instancia. en caso contrario solamente retorna instancia.

También tenemos el método `mostrarMensaje()` que solamente muestra por pantalla un mensaje.

Ya en main probamos que nuestro singleton funcione de manera correcta. esto lo probamos con dos variables de referencia (`singleton1` y `singleton2`) y mandamos a llamar al método `getInstancia()`. Debería ser el mismo objeto al que hacen referencia, entonces se muestra por pantalla el resultado de la comparación.

Finalmente se manda a llamar el método `mostrarMensaje()` con ambas variables de referencia

```
¿Son iguales? -> true  
Este es un Singleton  
Este es un Singleton  
PS C:\Users\LENOVO\Desktop\capacitacionXideral\1raSemana>
```

Comprobando en la consola, en efecto es el mismo objeto al que estamos mandando a llamar.