

## 12. 패턴을 통한 객체지향 언어의 이해

### (1) 패턴이란?

객체지향 언어들의 장점들을 모아 가장 효율적으로 개발을 할 수 있게 만들어놓은 틀

### (2) 싱글톤 패턴 (Singleton Pattern)

: 클래스 하나에 객체를 유일하게 하나만 생성하여 모든 곳에서 하나의 객체에만 접근 가능

<ex>

```
public class SingletonClass {
    private static SingletonClass SINGLETON_INSTANCE;
    private int i;
    private SingletonClass(){//생성자함수: private
        i = 10
    }
    public static SingletonClass getSingletonClass(){
        // 객체가 생성되기 전에 데이터영역의 클래스 상태에서 바로 접근가능한 메소드
        if(SINGLETON_INSTANCE==null)
            SINGLETON_INSTANCE = new SingletonClass();
        // 이곳에서만 객체 생성
        return SINGLETON_INSTANCE;
    }
}
```