

Document descriptif du pattern Singleton

I. Le pattern Singleton

La structure générique de ce pattern dans le cadre de l'exercice du cours est celui donné sur le schéma ci-dessous, avec 1 participant, qui est :

- La classe concrète Singleton, ici qui représente la classe qui ne devra avoir qu'une seule instance dans le programme, avec ici une variable de classe **instance**, **03 constructeurs** prenant différents paramètres, une méthode public **getInstance** pour avoir une nouvelle instance de la classe ou alors celle préexistante.

Arithmetique			
- <u>instance</u> :	Singleton		
- x :	float		
- y :	float		
- nom :	String		
- Singleton()	: Singleton		
- Singleton(float x, float y) :	Singleton		
- Singleton(float x, float y, float nom) :	Singleton		
+ getInstance () :	Singleton		
+ somme(float x, float y) :	float		
+ moyenne(float x, float y) :	float		
+ multiplication(float x, float y) :	float		
+ soustraction(float x, float y) :	float		
+ affiche()			