Одиночка

Одинак - це породжуючий патерн проектування, який гарантує, що у класу є тільки один екземпляр, і надає до нього глобальну точку доступу.

Проте, в будь-який момент можна розширити це обмеження і дозволити будь-яку кількість об'єктів, помінявши код в одному місці через метод getInstance.

Застосуємо Коли в програмі повинен бути єдиний екземпляр якогось класу, доступний всім клієнтам (наприклад, загальний доступ до бази даних з різних частин програми).