## Singleton

## Descripción / Explicación

Este patrón de diseño garantiza que una clase solo tenga una única instancia, además proporciona un punto de acceso global a la misma.

## Explicación del contexto

Hemos intentado emular la conexión a una API y la verificación de unos datos de entrada para poder acceder a los datos de un usuario, en caso de que no coincidan los datos el usuario no podrá loggear, pero cuando lo haga habrá creado una instancia única y no podrá acceder desde otro sitio a otro usuario, lo que proporciona protección al sistema.

## Ventajas

Tienes la certeza de que una clase solo tiene una instancia, tienes acceso global a la misma, solo se inicializa cuando queremos por primera vez.

## UML

