# 背景

对于系统中的某些类来说，只有一个实例很重要，例如，一个系统中可以存在多个打印任务，但是只能有一个正在工作的任务；一个系统只能有一个窗口管理器或文件系统；一个系统只能有一个计时工具或ID（序号）生成器。

如何保证一个类只有一个实例并且这个实例易于被访问呢？定义一个全局变量可以确保对象随时都可以被访问，但不能防止我们实例化多个对象。

一个更好的解决办法是让类自身负责保存它的唯一实例。这个类可以保证没有其他实例被创建，并且它可以提供一个访问该实例的方法。这就是单例模式的模式动机。

在我们点击某一个工具箱按钮时，希望每次点击后都只弹出一个菜单，而不是每次点击后弹出多个菜单，这就要求这个菜单只被实例化一次，这就是单例模式的一个应用场景。

# 定义

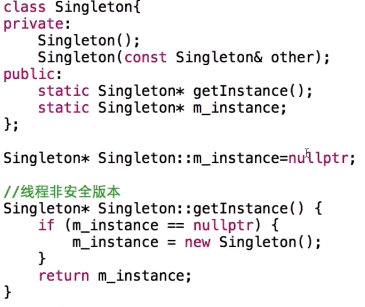
单例模式(Singleton Pattern)：单例模式确保某一个类**只有一个实例**，而且自行实例化并向整个系统提供这个实例，这个类称为单例类，它**提供全局访问的方法**。

单例模式的要点有三个：一是某个类只能有一个实例；二是它必须自行创建这个实例；三是它必须自行向整个系统提供这个实例。单例模式是一种对象创建型模式。单例模式又名单件模式或单态模式。

# 分类

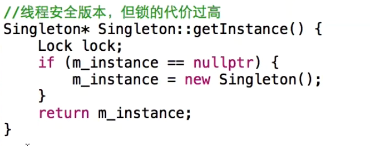
## 懒汉式

### 单线程

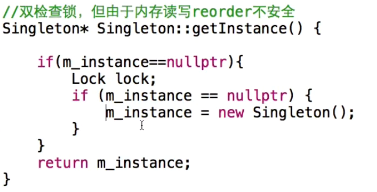


### 多线程

使用直接加锁方式，但是代价太高了：



还可以使用双检查锁，但由于内存读写reorder不安全（可以理解为实际不可用）：

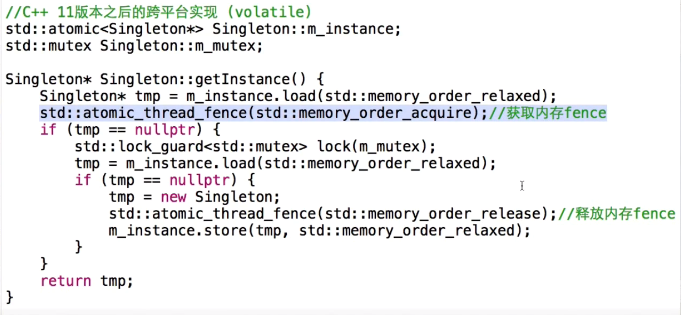


只有对象为空的时候才加锁，加完锁后再判空，防止在加锁的过程中被另一个线程调用new，即进行双检查：第一次检查是避免代价过高的问题，第二次检查是防止多线程问题。

reorder问题：一般new的执行过程认为是分配内存->构造函数初始化->返回地址，但是实际上可能是分配内存->返回地址->构造函数这种错乱的顺序。如果线程1reorder，另外一个线程2判断非空直接返回pSingleton，但是这个对象实例是无法正常使用的，它只是一个还未调用构造函数初始化的内存。

所以编译器需要解决这类问题，即编译器不能优化。

为了解决双检查reorder问题，C++11采用（Java使用关键字volatile）：



#define CRT SECURE NO WARNINGS

#include<iostream>

#include<string>

using namespace std;

//在外面不能利用这个类去创建对象

//实现单例步骤：

//1.构造函数私有化（控制外部访问权限）

//2.增加静态私有的当前类的指针变量（否则无法创建类对象）

//3.提供静态对外接口,可以让用户获得单例对象

//懒汉式

class Singleton\_lazy{

//静态

private:

static Singleton\_lazy \*pSingleton;

public:

static Singleton\_lazy\* getInstance(){

//方案一：加锁Lock lock

/\*线程非安全的，可以在该new操作前加锁，但是加锁代价太大

另一个线程获取锁失败需要等待

这里是获取对象实例，对于读操作的线程其实都是看浪费的，没必要加锁

\*/

if (pSingleton == NULL){

//Lock lock;

//方案二：双检查锁，但由于内存读写reorder不安全

pSingleton = new Singleton\_lazy; //只有调用getInstance才会new对象，故称“懒汉”

}

return pSingleton;

}

static void freeSpace(){

if (pSingleton != NULL){

delete pSingleton;

}

}

//对象

private:

Singleton\_lazy(){

cout << "懒汉式创建" << endl;

}

};

Singleton\_lazy \* Singleton\_lazy::pSingleton=NULL; //在类外部初始化，不分配内存

int main()

{

cout << "main函数" << endl;

Singleton\_lazy \*p1=Singleton\_lazy::getInstance();

Singleton\_lazy \*p2 = Singleton\_lazy::getInstance();

if (p1 == p2){

cout << "两个指针指向同一块内存空间,是单例!" << endl;

}

else{

cout << "不是单例模式!" << endl;

}

Singleton\_lazy::freeSpace();

return 0;

}

**多线程下的懒汉式：**

**懒汉式遇到多线程是不安全的！饿汉式是线程安全的！**

#define CRT SECURE NO WARNINGS

#include<iostream>

#include<string>

using namespace std;

//在外面不能利用这个类去创建对象

//实现单例步骤：

//1.构造函数私有化

//2.增加静态私有的当前类的指针变量

//3.提供静态对外接口,可以让用户获得单例对象

//懒汉式

class Singleton\_lazy{

//静态

private:

static Singleton\_lazy \*pSingleton;

public:

static Singleton\_lazy\* getInstance(){

if (pSingleton == NULL){

//当两个线程到这时，有可能都会读取为NULL，从而创建多个对象，所以需加锁

pSingleton = new Singleton\_lazy;

}

return pSingleton;

}

static void freeSpace(){

if (pSingleton != NULL){

delete pSingleton;

}

}

//对象

private:

Singleton\_lazy(){

cout << "懒汉式创建" << endl;

}

};

Singleton\_lazy \* Singleton\_lazy::pSingleton=NULL;

int main()

{

cout << "main函数" << endl;

//多线程需要考虑加锁

Singleton\_lazy \*p1=Singleton\_lazy::getInstance();

Singleton\_lazy \*p2 = Singleton\_lazy::getInstance();

if (p1 == p2){

cout << "两个指针指向同一块内存空间,是单例!" << endl;

}

else{

cout << "不是单例模式!" << endl;

}

Singleton\_lazy::freeSpace();

return 0;

}

## 饿汉式

#define CRT SECURE NO WARNINGS

#include<iostream>

#include<string>

using namespace std;

//饿汉式

class Singleton\_hungry{

class Garbo{

~Garbo(){

if (pSingleton != NULL) {

delete pSingleton;

}

}

};//垃圾回收类

//静态成员变量

private:

static Singleton\_hungry\*pSingleton;//指向对象的指针

static Garbo garbo;

//当程序退出时，会析构garbo，也会删除堆中的饿汉对象

//https://blog.csdn.net/libaineu2004/article/details/79391423

//进程结束后，进程的所有内存都将被释放，包括堆上的内存泄露的内存

//成员函数

public:

static Singleton\_hungry\*getInstance(){

return pSingleton;

}

#if 0

//只有一个，不敢这样释放（不应该提供用户这个方法，在对象的析构函数中释放）

//（因为这个是全局变量，如果某些地方不小心释放了会影响别处使用）

static void freeSpace(){

if (pSingleton != NULL){

delete pSingleton;

}

}

#endif

//对象

//成员变量

private:

Singleton\_hungry(){

cout << "我是饿汉构造!" << endl;

}

};

Singleton\_hungry\* Singleton\_hungry::pSingleton = new Singleton\_hungry;

int main()

{

cout << "进入main函数" << endl;

Singleton\_hungry\* p3 = Singleton\_hungry::getInstance();

Singleton\_hungry\* p4 = Singleton\_hungry::getInstance();

if (p3 == p4){

cout << "两个指针指向同一块内存空间,是单例!" << endl;

}

else{

cout << "不是单例模式!" << endl;

}

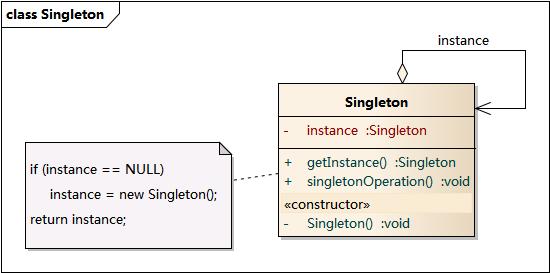
return 0;

}

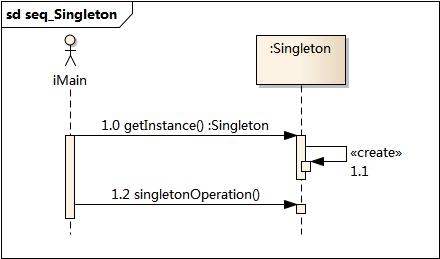
# 模式结构

单例模式包含如下角色：

Singleton：单例



# 时序图



# 代码实现

#include <iostream>

#include "Singleton.h"

using namespace std;

int main(int argc, char \*argv[])

{

Singleton \* sg = Singleton::getInstance();

sg->singletonOperation();

return 0;

}

#include "Singleton.h"

#include <iostream>

using namespace std;

Singleton \* Singleton::instance = NULL;

Singleton::Singleton(){

}

Singleton::~Singleton(){

delete instance;

}

Singleton\* Singleton::getInstance(){

if (instance == NULL)

{

instance = new Singleton();

}

return instance;

}

void Singleton::singletonOperation(){

cout << "singletonOperation" << endl;

}

# 分析

单例模式的目的是保证一个类仅有一个实例，并提供一个访问它的全局访问点。单例模式包含的角色只有一个，就是单例类——Singleton。单例类拥有一个私有构造函数，确保用户无法通过new关键字直接实例化它。除此之外，该模式中包含一个静态私有成员变量与静态公有的工厂方法，该工厂方法负责检验实例的存在性并实例化自己，然后存储在静态成员变量中，以确保只有一个实例被创建。

在单例模式的实现过程中，需要注意如下三点：

单例类的构造函数为私有（可以设置为protected以允许子类派生）；

提供一个自身的静态私有成员变量；

提供一个公有的静态工厂方法。

注：Singleton模式一般不要支持拷贝构造函数和Clone接口，因为这有可能导致多个对象实例，与Singleton模式的初衷违背。

# 特点

## 优点

提供了对唯一实例的受控访问。因为单例类封装了它的唯一实例，所以它可以严格控制客户怎样以及何时访问它，并为设计及开发团队提供了共享的概念。

由于在系统内存中只存在一个对象，因此可以节约系统资源，对于一些需要频繁创建和销毁的对象，单例模式无疑可以提高系统的性能。

允许可变数目的实例。我们可以基于单例模式进行扩展，使用与单例控制相似的方法来获得指定个数的对象实例。

## 缺点

由于单例模式中没有抽象层，因此单例类的扩展有很大的困难。

单例类的职责过重，在一定程度上违背了“单一职责原则”。因为单例类既充当了工厂角色，提供了工厂方法，同时又充当了产品角色，包含一些业务方法，将产品的创建和产品的本身的功能融合到一起。

滥用单例将带来一些负面问题，如为了节省资源将数据库连接池对象设计为单例类，可能会导致共享连接池对象的程序过多而出现连接池溢出；现在很多面向对象语言(如Java、C#)的运行环境都提供了自动垃圾回收的技术，因此，如果实例化的对象长时间不被利用，系统会认为它是垃圾，会自动销毁并回收资源，下次利用时又将重新实例化，这将导致对象状态的丢失。

# 适用环境

在以下情况下可以使用单例模式：

系统只需要一个实例对象，如系统要求提供一个唯一的序列号生成器，或者需要考虑资源消耗太大而只允许创建一个对象。

客户调用类的单个实例只允许使用一个公共访问点，除了该公共访问点，不能通过其他途径访问该实例。

在一个系统中要求一个类只有一个实例时才应当使用单例模式。反过来，如果一个类可以有几个实例共存，就需要对单例模式进行改进，使之成为多例模式

一个具有自动编号主键的表可以有多个用户同时使用，但数据库中只能有一个地方分配下一个主键编号，否则会出现主键重复，因此该主键编号生成器必须具备唯一性，可以通过单例模式来实现。

# 实例

在操作系统中，打印池(Print Spooler)是一个用于管理打印任务的应用程序，通过打印池用户可以删除、中止或者改变打印任务的优先级，在一个系统中只允许运行一个打印池对象，如果重复创建打印池则抛出异常。现使用单例模式来模拟实现打印池的设计。