

设计模式

[设计模式](#)[设计模式简介](#)[工厂模式](#)[抽象工厂模式](#)[单例模式](#)[建造者模式](#)[原型模式](#)[适配器模式](#)[桥接模式](#)[过滤器模式](#)[组合模式](#)[装饰器模式](#)[外观模式](#)[享元模式](#)[代理模式](#)[责任链模式](#)[命令模式](#)[解释器模式](#)[← 抽象工厂模式](#)[建造者模式 →](#)

单例模式

单例模式（Singleton Pattern）是 Java 中最简单的设计模式之一。这种类型的设计模式属于创建型模式，它提供了一种创建对象的最佳方式。

这种模式涉及到一个单一的类，该类负责创建自己的对象，同时确保只有单个对象被创建。这个类提供了一种访问其唯一的对象的方式，可以直接访问，不需要实例化该类的对象。

注意：

- 1、单例类只能有一个实例。
- 2、单例类必须自己创建自己的唯一实例。
- 3、单例类必须给所有其他对象提供这一实例。

介绍

意图：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。

主要解决：一个全局使用的类频繁地创建与销毁。

何时使用：当您想控制实例数目，节省系统资源的时候。

如何解决：判断系统是否已经有这个单例，如果有则返回，如果没有则创建。

关键代码：构造函数是私有的。

应用实例： 1、一个党只能有一个书记。 2、Windows 是多进程多线程的，在操作一个文件的时候，就不可避免地出现多个进程或线程同时操作一个文件的现象，所以所有文件的处理必须通过唯一的实例来进行。 3、一些设备管理器常常

分类导航

[HTML / CSS](#)[JavaScript](#)[服务端](#)[数据库](#)[移动端](#)[XML 教程](#)[ASP.NET](#)[Web Service](#)[开发工具](#)[网站建设](#)[Advertisement](#)[反馈/建议](#)

迭代器模式

中介者模式

备忘录模式

观察者模式

状态模式

空对象模式

策略模式

模板模式

访问者模式

MVC 模式

业务代表模式

组合实体模式

数据访问对象模式

前端控制器模式

拦截过滤器模式

服务定位器模式

传输对象模式

设计模式其他

设计模式资源

设计为单例模式，比如一个电脑有两台打印机，在输出的时候就要处理不能两台打印机打印同一个文件。

优点： 1、在内存里只有一个实例，减少了内存的开销，尤其是频繁的创建和销毁实例（比如管理学院首页页面缓存）。 2、避免对资源的多重占用（比如写文件操作）。

缺点： 没有接口，不能继承，与单一职责原则冲突，一个类应该只关心内部逻辑，而不关心外面怎么样来实例化。

使用场景： 1、要求生产唯一序列号。 2、WEB 中的计数器，不用每次刷新都在数据库里加一次，用单例先缓存起来。 3、创建的一个对象需要消耗的资源过多，比如 I/O 与数据库的连接等。

注意事项： getInstance() 方法中需要使用同步锁 synchronized (Singleton.class) 防止多线程同时进入造成 instance 被多次实例化。

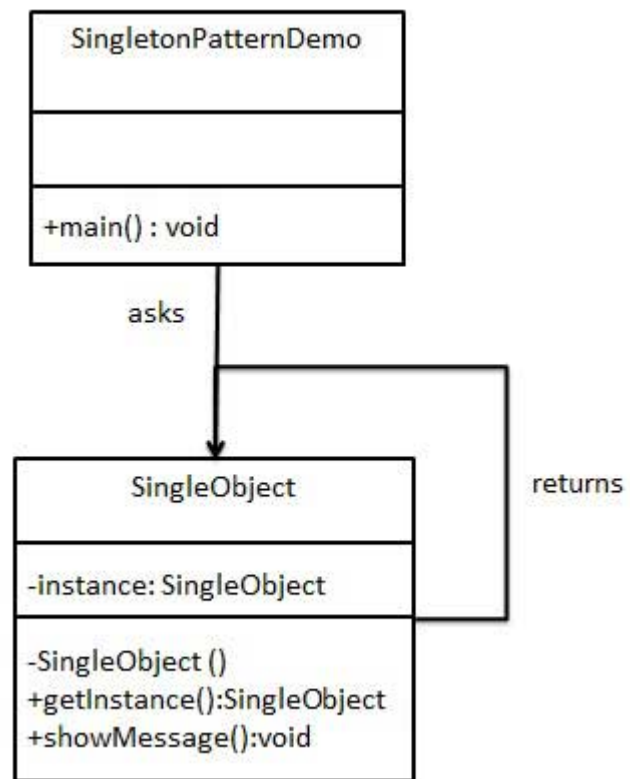
实现

我们将创建一个 *SingleObject* 类。*SingleObject* 类有它的私有构造函数和本身的一个静态实例。

SingleObject 类提供了一个静态方法，供外界获取它的静态实例。*SingletonPatternDemo*，我们的演示类使用 *SingleObject* 类来获取 *SingleObject* 对象。



反馈/建议



步骤 1

创建一个 Singleton 类。

SingleObject.java

```
public class SingleObject {

    //创建 SingleObject 的一个对象
    private static SingleObject instance = new SingleObject();

    //让构造函数为 private，这样该类就不会被实例化
    private SingleObject(){}

    //获取唯一可用的对象
    public static SingleObject getInstance(){
        return instance;
    }
}
```



反馈/建议

```
}

public void showMessage(){
    System.out.println("Hello World!");
}
}
```

步骤 2

从 singleton 类获取唯一的对象。

SingletonPatternDemo.java

```
public class SingletonPatternDemo {
    public static void main(String[] args) {

        //不合法的构造函数
        //编译时错误：构造函数 Singleton() 是不可见的
        //Singleton object = new Singleton();

        //获取唯一可用的对象
        Singleton object = Singleton.getInstance();

        //显示消息
        object.showMessage();
    }
}
```

步骤 3

执行程序，输出结果：

Hello World!

单例模式的几种实现方式

单例模式的实现有多种方式，如下所示：



反馈/建议

1、懒汉式，线程不安全

是否 **Lazy** 初始化：是

是否多线程安全：否

实现难度：易

描述：这种方式是最基本的实现方式，这种实现最大的问题就是不支持多线程。因为没有加锁 `synchronized`，所以严格意义上它并不算单例模式。

这种方式 `lazy loading` 很明显，不要求线程安全，在多线程不能正常工作。

实例

```
public class Singleton {  
    private static Singleton instance;  
    private Singleton (){}  
  
    public static Singleton getInstance() {  
        if (instance == null) {  
            instance = new Singleton();  
        }  
        return instance;  
    }  
}
```

接下来介绍的几种实现方式都支持多线程，但是在性能上有所差异。

2、懒汉式，线程安全

是否 **Lazy** 初始化：是

是否多线程安全：是

实现难度：易

描述：这种方式具备很好的 `lazy loading`，能够在多线程中很好的工作，但是，效率很低，99% 情况下不需要同步。

优点：第一次调用才初始化，避免内存浪费。

缺点：必须加锁 `synchronized` 才能保证单例，但加锁会影响效率。

`getInstance()` 的性能对应用程序不是很关键（该方法使用不太频繁）。



反馈/建议

实例

```
public class Singleton {  
    private static Singleton instance;  
    private Singleton (){}  
    public static synchronized Singleton getInstance() {  
        if (instance == null) {  
            instance = new Singleton();  
        }  
        return instance;  
    }  
}
```

3、饿汉式

是否 Lazy 初始化：否

是否多线程安全：是

实现难度：易

描述：这种方式比较常用，但容易产生垃圾对象。

优点：没有加锁，执行效率会提高。

缺点：类加载时就初始化，浪费内存。

它基于 classloader 机制避免了多线程的同步问题，不过，instance 在类装载时就实例化，虽然导致类装载的原因有很多种，在单例模式中大多数都是调用 getInstance 方法，但是也不能确定有其他的方式（或者其他的静态方法）导致类装载，这时候初始化 instance 显然没有达到 lazy loading 的效果。

实例

```
public class Singleton {  
    private static Singleton instance = new Singleton();  
    private Singleton (){}  
    public static Singleton getInstance() {  
        return instance;  
    }  
}
```

4、双检锁/双重校验锁（DCL，即 double-checked locking）



反馈/建议

JDK 版本: JDK1.5 起

是否 Lazy 初始化: 是

是否多线程安全: 是

实现难度: 较复杂

描述: 这种方式采用双锁机制，安全且在多线程情况下能保持高性能。

getInstance() 的性能对应用程序很关键。

实例

```
public class Singleton {  
    private volatile static Singleton singleton;  
    private Singleton (){}  
    public static Singleton getSingleton() {  
        if (singleton == null) {  
            synchronized (Singleton.class) {  
                if (singleton == null) {  
                    singleton = new Singleton();  
                }  
            }  
        }  
        return singleton;  
    }  
}
```

5、登记式/静态内部类

是否 Lazy 初始化: 是

是否多线程安全: 是

实现难度: 一般

描述: 这种方式能达到双检锁方式一样的功效，但实现更简单。对静态域使用延迟初始化，应使用这种方式而不是双检锁方式。这种方式只适用于静态域的情况，双检锁方式可在实例域需要延迟初始化时使用。

这种方式同样利用了 classloader 机制来保证初始化 instance 时只有一个线程，它跟第 3 种方式不同的是：第 3 种方式只要 Singleton 类被装载了，那么 instance 就会被实例化（没有达到 lazy loading 效果），而这种方式是 Singleton 类被装载了，instance 不一定被初始化。因为 SingletonHolder 类没有被主动使用，只有通过显式调用 getInstance 方



反馈/建议

法时，才会显式装载 SingletonHolder 类，从而实例化 instance。想象一下，如果实例化 instance 很消耗资源，所以想让它延迟加载，另外一方面，又不希望在 Singleton 类加载时就实例化，因为不能确保 Singleton 类还可能在其他的地方被主动使用从而被加载，那么这个时候实例化 instance 显然是不合适的。这个时候，这种方式相比第 3 种方式就显得很合理。

实例

```
public class Singleton {  
    private static class SingletonHolder {  
        private static final Singleton INSTANCE = new Singleton();  
    }  
    private Singleton (){}  
    public static final Singleton getInstance() {  
        return SingletonHolder.INSTANCE;  
    }  
}
```

6、枚举

JDK 版本：JDK1.5 起

是否 Lazy 初始化：否

是否多线程安全：是

实现难度：易

描述：这种实现方式还没有被广泛采用，但这是实现单例模式的最佳方法。它更简洁，自动支持序列化机制，绝对防止多次实例化。

这种方式是 Effective Java 作者 Josh Bloch 提倡的方式，它不仅能避免多线程同步问题，而且还自动支持序列化机制，防止反序列化重新创建新的对象，绝对防止多次实例化。不过，由于 JDK1.5 之后才加入 enum 特性，用这种方式写不免让人感觉生疏，在实际工作中，也很少用。

不能通过 reflection attack 来调用私有构造方法。

实例

```
public enum Singleton {  
    INSTANCE;  
    public void whateverMethod() {
```



反馈/建议


```
}  
}
```

经验之谈：一般情况下，不建议使用第 1 种和第 2 种懒汉方式，建议使用第 3 种饿汉方式。只有在要明确实现 lazy loading 效果时，才会使用第 5 种登记方式。如果涉及到反序列化创建对象时，可以尝试使用第 6 种枚举方式。如果有其他特殊的需求，可以考虑使用第 4 种双检锁方式。

[← 抽象工厂模式](#)[建造者模式 →](#)**5 篇笔记**[✎ 写笔记](#)

懒汉式与饿汉式的根本区别在是否在类内方法外创建自己的对象。

并且声明对象都需要私有化，构造方法都要私有化，这样外部才不能通过 new 对象的方式来访问。

饿汉式的话是声明并创建对象(因为他饿)，懒汉式的话只是声明对象，在调用该类的 getInstance() 方法时才会进行 new 对象。

呆的全世界疯狂 3个月前 (09-10)



单例模式中的饿汉模式

```
class Singleton{  
    public static String a = "11";  
    private static byte[] bytes = new byte[100*88];  
  
    // 这句就是饿汉模式的核心  
    private static final Singleton singleton = new Singleton();  
  
    private Singleton() {}  
    public static Singleton getInstance(){  
        return singleton;  
    }  
}
```

[反馈/建议](#)

```
}  
}
```

deed 2个月前 (09-28)



反射机制破解单例模式（枚举除外）：

```
public class BreakSingleton{  
    public static void main(String[] args) throw Exception{  
        Class clazz = Class.forName("Singleton");  
        Constructor c = clazz.getDeclaredConstructor(null);  
  
        c.setAccessible(true);  
  
        Singleton s1 = c.newInstance();  
        Singleton s2 = c.newInstance();  
        // 通过反射, 得到的两个不同对象  
        System.out.println(s1);  
        System.out.println(s2);  
    }  
}
```

如何避免以上的漏洞：

```
class Singleton{  
    private static final Singleton singleton = new Singleton();  
    private Singleton() {  
        // 在构造器中加个逻辑判断, 多次调用抛出异常  
        if(instance != null){  
            throw new RuntimeException()  
        }  
    }  
    public static Singleton getInstance(){  
        return singleton;  
    }  
}
```



反馈/建议



反序列化机制破解单例模式（枚举除外）：

```
public class BreakSingleton{

    public static void main(String[] args) throws Exception{

        // 先根据单例模式创建对象(单例模式所以s1,s2是一样的)
        Singleton s1=Singleton.getInstance();
        Singleton s2=Singleton.getInstance();

        // 将s1写入本地某个路径
        FileOutputStream fos=new FileOutputStream("本地某个路径下文件");
        ObjectOutputStream oos=new ObjectOutputStream(fos);
        oos.writeObject(s1);
        oos.close();
        fos.close();

        // 从本地某个路径读取写入的对象
        ObjectInputStream ois=new ObjectInputStream(new FileInputStream("和上面
        的本地参数路径相同"));
        Singleton s3=(Singleton) ois.readObject();
        System.out.println(s1);
        System.out.println(s2);
        System.out.println(s3);//s3是一个新对象
    }

}
```

如何避免实现序列化单例模式的漏洞：

```
class Singleton implements Serializable{

    private static final Singleton singleton = new Singleton();
```



反馈/建议

```
private Singleton() {
}

public static Singleton getInstance(){
    return singleton;
}

// 反序列化定义该方法，则不需要创建新对象
private Object readResolve() throws ObjectStreamException{
    return singleton;
}
}
```

FingerTipDancer | 周前 (11-26)



登记式单例模式是对一组单例模式进行的维护，保证 map 中的对象是同一份 Spring 中使用的就是类似的模式：

```
import java.util.Map;
import java.util.concurrent.ConcurrentHashMap;

public class RegisterSingleton {
    /** * 登记式单例模式，保证map中的对象是同一份 */
    private static Map<String, Object> map;

    static {
        map = new ConcurrentHashMap<>();
        map.put(RegisterSingleton.class.getName(), new RegisterSingleton
());
    }

    private RegisterSingleton() {
        System.out.println("this Constructor is called");
    }

    public static Object getInstance(String name) {
        if (name == null) {
            name = RegisterSingleton.class.getName();
        }
    }
}
```



反馈/建议

```
    }  
    if (map.get(name) == null) {  
        try {  
            map.put(name, Class.forName(name).newInstance());  
        } catch (Exception e) {  
            e.printStackTrace();  
        }  
    }  
    }  
    return map.get(name);  
}  
}
```

逆光影者 | 1周前 (11-28)

Google 已关闭此广告

停止显示此广告

为什么显示该广告? ▶

在线实例

- HTML 实例
- CSS 实例
- JavaScript 实例
- Ajax 实例
- jQuery 实例
- XML 实例
- Java 实例

字符集&工具

- HTML 字符集设置
- HTML ASCII 字符集
- HTML ISO-8859-1
- HTML 实体符号
- HTML 拾色器

最新更新

- 程序员趣图 R...
- C++ static、con...
- 5.3 ES6 async 函数
- 5.2 ES6 Generat...
- 5.1 ES6 Promis...
- 4.4 ES6 模块

站点信息

- 意见反馈
- 合作联系
- 免责声明
- 关于我们
- 文章归档



反馈/建议

· JSON 格式化工具

· 4.3 ES6 Class 类

关注微信



Copyright © 2013-2018 菜鸟教程 **runoob.com** All Rights Reserved. 备案号: 闽ICP备15012807号-1

