

 04

Singleton

O Singleton é um design pattern que provê uma única instância da classe e um ponto de acesso global para essa mesma instância.

Normalmente em nossos projetos, teremos classes que realmente devem ter apenas uma única instância (conexão com o banco de dados ou gerenciamento de estado, que é o caso do projeto desse curso) e classes que serão instanciadas diversas vezes com valores diferentes (a maioria delas!). Portanto, ele é um padrão que deve ser utilizado com moderação e planejamento, para que seja usado apenas onde realmente fizer sentido.

O que o Provider faz é aplicar o Singleton para o gerenciamento de estado do nosso projeto, fazendo com que esse estado fique mais limpo e consistente.

Se você quiser se aprofundar ainda mais nesse design pattern, recomendo [esse texto sobre Singleton, com exemplos de código em diversas linguagens \(https://refactoring.guru/pt-br/design-patterns/singleton\)](https://refactoring.guru/pt-br/design-patterns/singleton).