

1	Alternative Classes with Different Interfaces	동일한 일을 하는데 인터페이스가 다른 클래스들이 있다.
2	Combinatorial Explosion	클래스나 메소드와 데이터 조합이 많아지면서 클래스 메소드가 폭발적으로 증가한다.
3	Comments	코드 이해를 방해하는 코멘트 → "Why"가 필요한 경우
4	Conditional Complexity	복잡한 조건문
5	Data Class	VO 도 아닌 것이, 메소드가 하나도 없다.
6	Data Clumps	같이 물려 다니는 데이터 덩어리가 있다.
7	Dead Code	어디에도 사용되지 않는 코드
8	Divergent Change	클래스나 메소드를 변경하는 이유가 여러가지다.
9	Duplicated Code	코드가 중복되어 있다.
10	Feature Envy	메소드가 다른 클래스의 다양한 메소드들을 사용한다.
11	Freeloader (Lazy class)	클래스가 스스로 하는 일이 거의 없다.
12	Inappropriate Intimacy	노출되지 않아도 되는 메소드들이 노출되어 있다.
13	Incomplete Library Class	완벽하지 않은 라이브러리 클래스
14	Inefficient Name	의도를 파악하기 어려운 이름
15	Large Class	클래스가 길다. (200라인 이상)
16	Long Method	메소드가 길다 (10~20 라인 이상)
17	Long Parameter List	패러미터 리스트가 길다(3개 이상)
18	Magic Number	의미를 파악할 수 없는 상수
19	Message Chain	a().b().c()...f()
20	Middle Man	별로 하는 일이 없는 중간 클래스
21	Oddball Solution	동일한 기능이 여러가지 방식으로 구현되어 있다.
22	Parallel Inheritance Hierarchies	Martin Fowler
23	Primitive Obsession	추상화가 부족함을 나타낸다.(프리미티브 타입에 데이터를 저장하고, 연산하는 경우)
24	Refused Bequest	슈퍼 클래스의 메소드를 서브클래스가 구현하지 않는다.
25	Shotgun Surgery	하나를 변경하기 위해서 여러 군데를 수정해야 한다.
26	Smell Name	설명
27	Solution Sprawl	해결책이 많은 클래스에 퍼져있다. (한 피처를 위한 코드가 3개 이상의 클래스에 흩어져 있다)
28	Speculative Generality	클래스, 메소드가 필요해서 만들어진 것이 아니라, 필요할 것으로 예상해서 만든다.
29	Switch Statement	스위치 문장
30	Temporary Field	메소드 계산에 임시적으로 필요한 변수가 Field 로 선언되어 있다.