

Урок 8

Антипаттерны

Основные проблемы применения шаблонов. Антипаттерны: в коде, в ООП, в архитектуре.

План урока

- Как применять шаблоны, чтобы не сделать хуже.
- Разбираем «популярные» антипаттерны.



Как применять шаблоны, чтобы не сделать хуже



Всегда ли шаблоны – это безусловно хорошо?



Когда это плохо

- Насильственная адаптация кода к шаблону.
- Применение ради применения.



Вывод

Применять паттерн следует, если это уместно в вашем конкретном случае.



Антипаттерны

Антипаттерны — паттерны наоборот, «вредные советы».



Антипаттерны условно делят на:

- Антипаттерны разработки (development antipatterns).
- Архитектурные антипаттерны (architectural antipatterns).
- Организационные антипаттерны (managerial antipatterns).



Нас интересуют

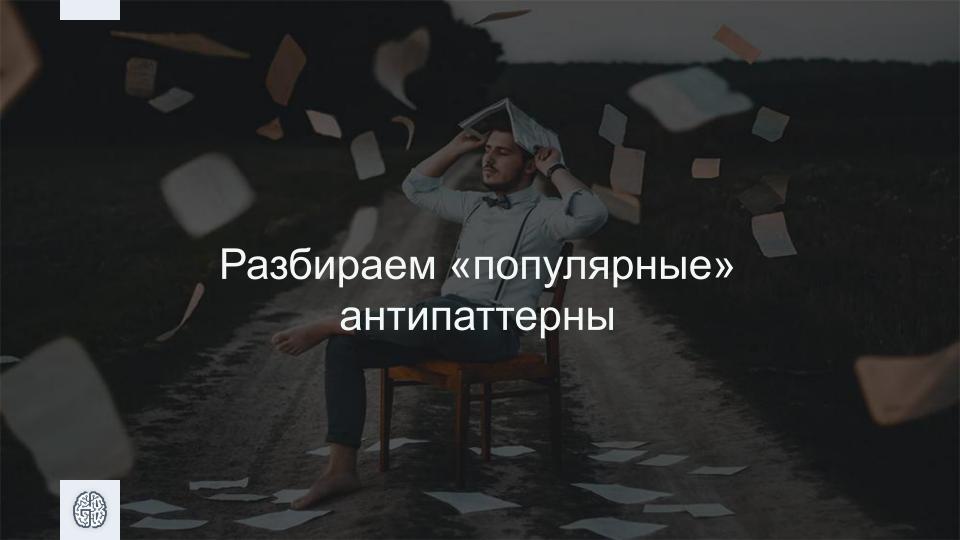
- Антипаттерны разработки (development antipatterns).
- Архитектурные антипаттерны (architectural antipatterns).



Классификация антипаттернов







Антипаттерны в коде



Антипаттерны в коде

- Магические числа (Magic numbers).
- Спагетти-код (Spaghetti Code).
- Лазанья-код (Lasagna Code).
- Слепая вера (Blind Faith).



Антипаттерны в коде

- Шифрованный код (Cryptic code).
- Жёсткое кодирование (Hard code).
- Мягкое кодирование (Soft code).
- Поток лавы (Lava flow).



Антипаттерны в ООП



Антипаттерны в ООП

- Боязнь размещать логику в объектах предметной области.
- Божественный объект (God Object).
- Полтергейст (Poltergeist).
- Сплошное одиночество (Singletonitis).
- Приватизация (Privatization).



Методологические антипаттерны



Методологические антипаттерны

- Программирование методом копирования вставки (Сору Paste programming).
- Золотой молоток (Golden Hammer).
- Фактор невероятности (Improbability factor).



Методологические антипаттерны

- Преждевременная оптимизация (Premature optimization).
- Изобретение велосипеда (Reinventing the wheel).
- Изобретение квадратного колеса (Reinventing the square wheel).



Архитектурные антипаттерны



Архитектурные антипаттерны

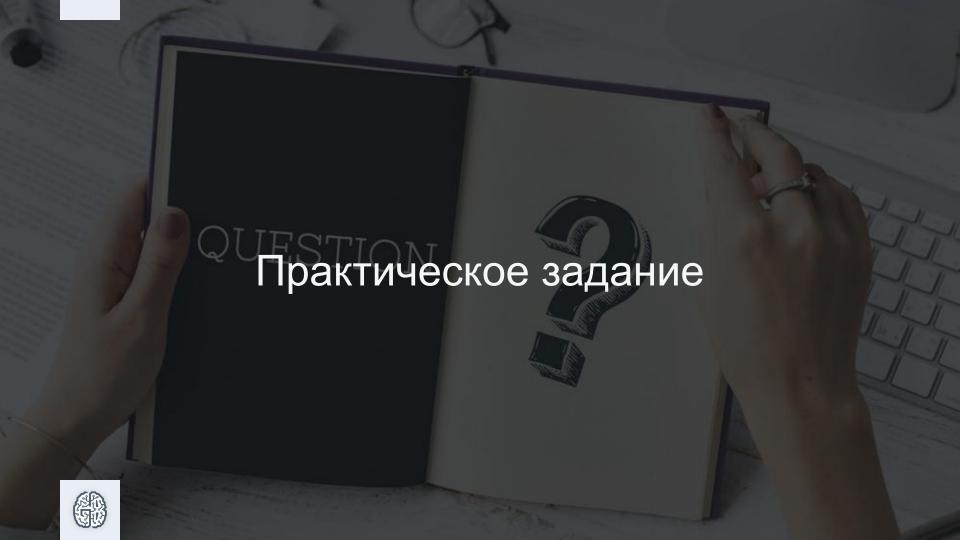
- Инверсия абстракции (Abstract Inversion).
- Большой комок грязи (Big ball of mud).
- Затычка на ввод (Input kludge).
- Волшебная кнопка (Magic pushbutton).
- Членовредительство (Mutilation).



Архитектурные антипаттерны

- Дымоход предприятия (Stovepipe Enterprise).
- Дымоход системы (Stovepipe System).
- Путаница (Jumble).





В этой самостоятельной работе тренируем умения:

- 1. Находить антипаттерны
- 2. Выбирать методы их устранения

Смысл:

Для улучшения своего кода

Последовательность действий:

- 1. Провести анализ своего проекта на использование антипаттернов. Какие антипаттерны удалось обнаружить?
- 2. Продумать методы устранения.



