|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Антипаттерн** | **Нахождение в проекте** | **Как исправить** | **Комментарий** |
| **Антипаттерны в коде** | | | |
| Magic Number // Магические числа | Думаю есть такие, при создании моделей я передаю 0 id. | Задать по умолчанию. перейти на postgres. | Изначально система не проектировалась под использование БД. Sqlite не предполагает использование uuid в первичных ключах |
| Spaghetti Code // Спагетти-код | Совсем немного. | Добавить докстринги |  |
| Lasagna Code // Лазанья-код | Есть такое, но проект монолитный, предполагает многослойность. | Думаю в данном случае предпринимать никаких действий не нужно. |  |
| Blind faith // Слепая вера | Присутствует, никаких проверок входных данных нет. | Думаю во вьюхах и апи нужно сделать проверки того, что прилетает с фронта. |  |
| Cryptic Code // Шифрокод | Отсутствует) |  |  |
| Hard Code // Жёсткое кодирование | Есть немного, сервер запускается только на определенном адресе, и настройки прямо в главном файле фреймфорка хранятся. | Настройки думаю не сильно критично т.к. питон не копмилируется и можно подправить налету) настройки запуска стоит вынести или в главный класс или в файл. |  |
| Soft Code // Мягкое кодирование | Как мне так отсутствует. |  |  |
| Lava flow // Поток лавы | Думаю возможно) как оценить не представляю. | Писать тесты. |  |
| **Антипаттерны пайтона** | | | |
| Возврат из функции переменных разных типов | Не нашел, но возможно есть, я не думал, что плохо. | Возможно аннотации типов или ревью. |  |
| Создание словарей более сложным способом | Отсутствует. |  |  |
| Запрос разрешения вместо «прощения» | В моем проекте не нашел. | Валидацию через try except | в Python принята концепция EAFP (easier to ask for forgiveness than permission) |
| Отдельное присвоение значений переменным вместо распаковки | В моем проекте не нашел. |  | Стараюсь так не делать. |
| Использование map / filter там, где можно обойтись без них | Отсутствует. |  |  |
| **Антипаттерны в ООП** | | | |
| Anemic Domain Model // Боязнь размещать логику в объектах предметной области | Я не боюсь размещать логику в объектах предметной области. |  |  |
| God object (The Blob) // Божественный объект | Объект engine претендует на эту роль | Разносить функционал по классам |  |
| Poltergeist // Полтергейст | В проекте не встречалось. |  | С потоками была морока, но они просто не работали, никакого полтрегейста. |
| Singletonitis // Сплошное одиночество | Не используется. |  |  |
| Privatization // Приватизация | Есть немного такое. | Действий не требуется | Я скрываю свойства и методы, которые не нужно использовать в потомках. |
| **Методологические антипаттерны** | | | |
| Copy — Paste // Программирование методом копирования — вставки | Кое-что копировал из примеров. | Действий не требуется | Всегда стараюсь понять, что делает код, который я использую |
| Golden hammer // Золотой молото | Не используется. |  |  |
| Improbability factor // Фактор невероятности | Тоже самое, что в слепой вере |  |  |
| Premature optimization // Преждевременная оптимизация | Не замечено ) | Действий не требуется | Стараюсь так не делать |
| Reinventing the wheel // Изобретение колеса | Делаем свой фреймворк | Действий не требуется | Мы учимся |
| Reinventing the square wheel // Изобретение квадратного колеса | Вроде как он работает ) |  | Мы учимся |
| **Архитектурные антипаттерны** | | | |
| Abstract Inversion // Инверсия абстракции | Не замечено ) |  |  |
| Big ball of mud // Большой комок грязи | Есть такое | Продумывать архитектуру заранее | Изначально не было ясно, что требуется от фреймворка, особенно работа с БД, пришлось переписывать много. Но вроде грязи осталось мало. |
| Input kludge // Затычка на ввод | Такое тоже есть, пользователь может ввести любые данные | составлять строгую спецификацию на ввод данных извне, валидировать и обезвреживать введённые данные. |  |
| Magic button // Волшебная кнопка | Такого нет |  |  |
| Mutilation // Членовредительство | Не обнаружено |  |  |
| Stovepipe Enterprise // Дымоход предприятия | Не обнаружено |  |  |
| Stovepipe System // Дымоход системы | Не обнаружено |  | Не хватает знаний и навыков, что бы найти такой паттерн, пример из методички мне не понятен. |
| Jumble // Путаница | Не обнаружено |  |  |