## Антипаттерны в коде

### Magic Number // Магические числа

*Таких нет в программном коде*

### Spaghetti Code // Спагетти-код

*По мере расширения и добавления свойств в фрэймворк, можно сказать, что характеристики спагетти кода присутствуют.*

### Lasagna Code // Лазанья-код

*Все приемлемо*

### Blind faith // Слепая вера

Все входные данные не проверяются на корректность. Проблемы с валидацией могут быть, например когда создание товара будет состоят из цифр, что неприемлемо.

### Cryptic Code // Шифрокод

Все нормально.

### Hard Code // Жёсткое кодирование

По коду программы вопросов нет. Жесткого кодирования не наблюдается, в базе данных существует строгая типизация, но это не является хардкодом

### Soft Code // Мягкое кодирование

Код в меру мягкий.

### Lava flow // Поток лавы

Изначально полный код программы был не ясен, задачи появлялись по ходу уроков. Наличие ошибки в текущем коде может сильно повлиять на другое приложение если использовать микросервисную архитектуру. Добавлять проверки в сам код не вижу смысла, наличие тестов решит эту пробелму

## Антипаттерны ООП

### Anemic Domain Model // Боязнь размещать логику в объектах предметной области

*Все в меру*.

### God object (The Blob) // Божественный объект

Такого типа объектов 2 – engine и framework, содержит ядро логики работы. В данном случае оправдано и данные классы не перегружены.

### Poltergeist // Полтергейст

*Есть нсколько, остались как наработки на будущее, как напоминание идеи.*

### Singletonitis // Сплошное одиночество

Только логер, которые выполняет свои функции так как надо.

### Privatization // Приватизация

Не используются

## Методологические антипаттерны

### Copy — Paste // Программирование методом копирования — вставки

Проект не настолько крупный, методология DRY не нарушена

### Golden hammer // Золотой молоток

Все классы проработаны исключительно под задачу.

### Improbability factor // Фактор невероятности

Нет

### Premature optimization // Преждевременная оптимизация

Оптимизация не производилась.

### Reinventing the wheel // Изобретение велосипеда

Проект учебный. Все с нуля. Само задание является антипаттерном, но это приемлемо, так как производилось глубокое изучение методов и свойств фреймворка

### Reinventing the square wheel // Изобретение квадратного колеса

На базе учебного курса. Должно работать качественно. Скорость и быстродействие приложения пока не страдают

## Архитектурные антипаттерны

### Abstract Inversion // Инверсия абстракции

Оптимально.

### Big ball of mud // Большой комок грязи

Оптимизация требуется.

### Input kludge // Затычка на ввод

Данный раздел не был реализован в рамках проекта. Нигде такого не используется

### Magic button // Волшебная кнопка

Вроде бы все оптимально.

### Mutilation // Членовредительство

Оптимально.

### Stovepipe Enterprise // Дымоход предприятия

Проект индивидуальный, связей нет.

### Stovepipe System // Дымоход системы

Не относится к проекту.

### Jumble // Путаница

Не относится к нашей задаче