

Антипаттерны

№ урока: 25 **Курс:** Паттерны проектирования Java

Средства обучения: Компьютер с предустановленной операционной системой, Java IDE

Обзор, цель и назначение урока

Ознакомиться с анти паттернами, научиться избегать их и исправлять их в свое программное обеспечение.

Изучив материал данного занятия, учащийся сможет:

- Проблема, которую антипаттерн поднимает
- Решение вышеупомянутой проблемы
- Различные виды антипаттернов

Содержание урока

1. Антипаттерны
2. Интерфейс для констант
3. Внесенная сложность
4. Мягкое кодирование
5. Ненужная инициализация

Резюме

Основные антипаттерны:

1. Интерфейс для констант – это неправильное применение интерфейсов
2. Внесенная сложность – усложнить можно любую задачу, даже самую простую.
3. Мягкое кодирование - это маниакальное, граничащее с психозом, желание избежать хардкода.
4. Ненужная инициализация – явная инициализация там, где она не нужна.

Закрепление материала

- Суть паттерна
- Проблема, которую паттерн решает
- Решение вышеупомянутой проблемы
- Структура паттерна
- Псевдокод паттерна проектирования
- Применимость данного паттерна
- Алгоритм реализации
- Плюсы и минусы паттерна
- Отношение с другими паттернами проектирования

Дополнительное задание

Задание

Постараться не допускать подобных ошибок при написании программного кода.

Самостоятельная деятельность учащегося

Задание 1

Запомнить основные темы, оговоренные в уроке.

Задание 2

Попытаться исправить ошибки в своих проектах.

Рекомендуемые ресурсы

<https://habrahabr.ru/>

<http://www.javenue.info/post/design-patterns-java>

http://www.quizful.net/test/ood_patterns