Оглавление

[Антипаттерны в коде 2](#_Toc96276025)

[Magic Number // Магические числа 2](#_Toc96276026)

[Spaghetti Code // Спагетти-код 2](#_Toc96276027)

[Lasagna Code // Лазанья-код 2](#_Toc96276028)

[Blind faith // Слепая вера 2](#_Toc96276029)

[Cryptic Code // Шифрокод 2](#_Toc96276030)

[Hard Code // Жёсткое кодирование 2](#_Toc96276031)

[Soft Code // Мягкое кодирование 2](#_Toc96276032)

[Lava flow // Поток лавы 3](#_Toc96276033)

[Антипаттерны ООП 4](#_Toc96276034)

[Anemic Domain Model // Боязнь размещать логику в объектах предметной области 4](#_Toc96276035)

[God object (The Blob) // Божественный объект 4](#_Toc96276036)

[Poltergeist // Полтергейст 4](#_Toc96276037)

[Singletonitis // Сплошное одиночество 4](#_Toc96276038)

[Privatization // Приватизация 4](#_Toc96276039)

[Методологические антипаттерны 5](#_Toc96276040)

[Copy — Paste // Программирование методом копирования — вставки 5](#_Toc96276041)

[Golden hammer // Золотой молоток 5](#_Toc96276042)

[Improbability factor // Фактор невероятности 5](#_Toc96276043)

[Premature optimization // Преждевременная оптимизация 5](#_Toc96276044)

[Reinventing the wheel // Изобретение велосипеда 5](#_Toc96276045)

[Reinventing the square wheel // Изобретение квадратного колеса 5](#_Toc96276046)

[Архитектурные антипаттерны 6](#_Toc96276047)

[Abstract Inversion // Инверсия абстракции 6](#_Toc96276048)

[Big ball of mud // Большой комок грязи 6](#_Toc96276049)

[Input kludge // Затычка на ввод 6](#_Toc96276050)

[Magic button // Волшебная кнопка 6](#_Toc96276051)

[Mutilation // Членовредительство 6](#_Toc96276052)

[Stovepipe Enterprise // Дымоход предприятия 6](#_Toc96276053)

[Stovepipe System // Дымоход системы 6](#_Toc96276054)

[Jumble // Путаница 6](#_Toc96276055)

[Продумать методы устранения. 7](#_Toc96276056)

[Blind faith // Слепая вера 7](#_Toc96276057)

[Spaghetti Code // Спагетти-код 7](#_Toc96276058)

[Hard Code // Жёсткое кодирование 7](#_Toc96276059)

[Poltergeist // Полтергейст 7](#_Toc96276060)

## Антипаттерны в коде

### Magic Number // Магические числа

Таких нет в программном коде.

### Spaghetti Code // Спагетти-код

По мере выполнения домашних заданий по курсу код менялся и наращивался. Сейчас имеются пересечения по разделам. В идеале требуется рефакторинг исходного кода.

### Lasagna Code // Лазанья-код

Отсутствует.

### Blind faith // Слепая вера

Есть такое, входные данные не проверяются на корректность. Необходим отдельный блок валидации, общий для всех разделов.

### Cryptic Code // Шифрокод

Отсутствует.

### Hard Code // Жёсткое кодирование

Можно было бы вынести часть элементов в константы и запрашивать их у пользователя. Есть вопросы только по разделам, вязанным с полями базы данных. Там есть жесткая типизация

### Soft Code // Мягкое кодирование

Код в меру мягкий.

### Lava flow // Поток лавы

Изначально полный код программы был не ясен, задачи появлялись по ходу уроков. Поэтому некоторые разделы просто «подвешены» к основному коду. Для реальной программы требуется оптимизация кода и добавления тестов для отладки.

## Антипаттерны ООП

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

Все в меру.

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

Есть два объекта такого типа – framework и engine, содержат ядро логики работы. В данном случае оправдано и данные классы не перегружены.

### Poltergeist // Полтергейст

Есть несколько, остались как наработки на будущее, как напоминание идеи.

### Singletonitis // Сплошное одиночество

Только логер.

### Privatization // Приватизация

Отсутствует.

## Методологические антипаттерны

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

Проект не настолько крупный.

### Golden hammer // Золотой молоток

Все классы проработаны исключительно под задачу.

### Improbability factor // Фактор невероятности

Отсутствует.

### Premature optimization // Преждевременная оптимизация

Оптимизация не производилась.

### Reinventing the wheel // Изобретение велосипеда

Проект учебный. Все с нуля.

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

На базе учебного курса. Должно работать качественно.

## 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.

### 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.

## Методы устранения

### Blind faith // Слепая вера

Добавит блок валидации входных данных на корректность.

### Spaghetti Code // Спагетти-код

Добавить автотесты, улучшить комментирования кода

### Hard Code // Жёсткое кодирование

Host, port – вынести в константы

### Poltergeist // Полтергейст

Добавить автотесты

### Input kludge // Затычка на ввод

Добавить валидаторы для полей ввода