Boski Obiekt

Antywzorzec "Boski Obiekt" występuje gdy jeden konkretny obiekt lub klasa w systemie przejmuje nadmierną ilość funkcji, zadań i odpowiedzialności, które powinny być rozproszone po różnych modułach lub komponentach. Jest to forma złej praktyki projektowej, która prowadzi do powstania monolitycznych struktur kodu, trudnych do zarządzania i rozwijania.

**Wady**

* Zbyt duża złożoność kodu
* Trudności w testowaniu
* Brak jasnej strukury
* Niska skalowalność
* Zwiększone ryzyko błędów
* Trudności w refaktoryzacji

Aby uniknąć „Boskiego obiektu” zaleca się stosowanie zasady pojedyńczej odpowiedzialności oraz stosowania odpowiedznich wzorców projektowych.