## Антипаттерны в коде

### Magic Number // Магические числа

Таких нет в программном коде

### Spaghetti Code // Спагетти-код

По мере курса код менялся и наращивался. Сейчас имеются пересечения по разделам. К классам и методам добавлены doc-string.

### Lasagna Code // Лазанья-код

Все приемлемо

### Blind faith // Слепая вера

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

### Cryptic Code // Шифрокод

Все нормально.

### Hard Code // Жёсткое кодирование

По коду программы вопросов нет. 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.

## Антипаттерны ООП

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

Все в меру.

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

Такого типа объект только один – engine, содержит ядро логики работы. В данном случае оправдано и данный класс не перегружен.

### Poltergeist // Полтергейст

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

### Singletonitis // Сплошное одиночество

Только логер.

### Privatization // Приватизация

Не используются

## 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

Нет

### 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