

Code smell

Leonardo Bizzoni

June 23, 2024

I code smell sono **cattive pratiche di programmazione**.

- Bloaters: codice di dimensioni sproporzionate
 - *metodo con troppe (>10) righe di codice (assurdo requisito chi è il coglione che l'ha invento)*
 - *classe con troppi metodi (assurdo requisito chi è il coglione che l'ha invento)*
 - *metodo con troppi parametri (assurdo requisito chi è il coglione che l'ha invento)*
- OO Abusers: codice che non sfrutta al meglio la programmazione OO
 - *l'utilizzo di strutture di controllo (stiamo scherzando spero)*
 - *Refused Bequest: la sottoclasse non utilizza i metodi/proprietà della classe genitore*
- Change Preventers: parti di codice altamente accoppiate che rallentano la modifica
 - *Shotgun Surgery: per modificare il funzionamento è necessario modificare molte classi*
- Dispensables: codice inutile o che sarebbe meglio integrare in altre parti
 - troppi commenti
 - codice duplicato
 - *classe che funge solo da contenitore (assurdo requisito chi è il coglione che l'ha invento)*

- Couplers: parti di codice altamente accoppiate o che delegano eccessivamente
 - Feature Envy: un metodo accede con maggiore frequenza a proprietà/metodi di un'altra classe rispetto a quelli della propria classe.