

# **Antipatrones**



**Juan Manuel Cueva Lovelle**  
**Universidad de Oviedo**

# Antipatrón



- ***“Es una forma literaria que describe una solución comúnmente dada a un problema que genera consecuencias negativas decididamente”***

**[Browm et al 1998]**

# Clasificación



- **Antipatronos de desarrollo de software**
- **Antipatronos de arquitectura de software**
- **Antipatronos de gestión de proyectos software**

# Antipatrones de desarrollo de software



- **The Blob** (*“clases gigantes”*)
- **Lava Flow** (*“código muerto”*)
- **Funcional Decomposition** (*“Diseño no orientado a objetos”*)
- **Poltergeists** (*“No se sabe bien lo que hacen algunas clases”*)
- **Golden hammer** (*“Para un martillo todo son clavos”*)
- **Spaghetti code**
- **Cut-and-paste programming**

# Antipatronos de arquitectura de software



- **Stovepipe enterprise (“Aislamiento en la empresa”)**
- **Stovepipe system (“Aislamiento entre sistemas”)**
- **Vendor Lock-In (“Arquitectura dependiente de producto”)**
- **Architecture by implication**
- **Design by committee (“navaja suiza”)**
- **Reinvent the Wheel**

# Antipatrones de gestión de proyectos software



- **Analysis paralysis**
- **Death by planning**
- **Corncob (“personas problemáticas”)**
- **Irrational management**
- **Project mismanegement**

# Referencias



- **[Brown et al 1998] Anti Patterns. Refactoring software, Architectures and Projects in Crisis. W.J. Brown, R.C. Malveau, H.W. “Skip” McCormick III, T. J. Mowbray. Wiley, 1998.**