

Плюсы:

1. Проект организован в виде классов;
2. Наличие "говорящих" наименований классов, полей, методов:

```
// B humen.h
class humen {...};
...
QPointF getNowPoint();
...
int hp;
...
```
3. Не используются глобальные переменные;

Минусы:

1. Код плохо комментирован, не описано зачем нужны классы, нет никаких комментариев по методам класса;
2. Наличие закоментированных участков кода:

```
// B mainwindow.cpp
void MainWindow::createMenu()
{
    ...
    //QAction *loadAction = new QAction("Load",menuFile);
    //QAction *saveAction = new QAction("Save",menuFile);
    ...
}
```
3. Отсутствие единого стиля кода:

```
// B mainwindow.h
Ui::MainWindow *ui;
QGraphicsScene *sc;
QGraphicsView *gw;
QTimer *timerHumen;
QTimer *timerFire;
QGraphicsEllipseItem *Humen;
QGraphicsRectItem *Fire;
```
4. Некоторые участки кода плохо читаемы, нужно использовать горизонтальную прокрутку:

```
// B mainwindow.cpp
void MainWindow::mousePressEvent(QMouseEvent* mouseEvent)
{
    ...
    if((mouseEvent->button()==Qt::LeftButton) && (mouseEvent->x()<=house->getH()+4 && mouseEvent->x()>=4) && (mouseEvent->y()>=37 && mouseEvent->y()<=house->getW()+37))
    ...
}
```
5. Дублирование кода, которого можно избежать:

```
// B mainwindow.cpp
case 7:
{
    if((roomMatrica[stepY+1][stepX-1]==number || roomMatrica[stepY+1][stepX-1]==-1) && (roomMatrica[stepY+1][stepX]!=2 && roomMatrica[stepY][stepX-1]!=2))
    {
        bodys[it]->setAddPoint(-5,5);
        bodys[it]->setEndPoint(pointNow.x()-house->getS(),pointNow.y()+house->getS());
    }
}
```

```

        noWey=false;
        countWay=7;
        bodys[it]->getItem()->setZValue(1);
        if(stepX-1==bodys[it]->getOld().x() && stepY+1==bodys[it]->getOld().y())
            continue;
        else
            bodys[it]->setOld(stepX,stepY);
    }
    break;
}
case 8:
{
    if((roomMatrica[stepY-1][stepX-1]==number || roomMatrica[stepY-1][stepX-1]==-1) &&
(roomMatrica[stepY-1][stepX]!=2 && roomMatrica[stepY][stepX-1]!=2))
    {
        bodys[it]->setAddPoint(-5,-5);
        bodys[it]->setEndPoint(pointNow.x()-house->getS(),pointNow.y()-house->getS());
        noWey=false;
        countWay=7;
        bodys[it]->getItem()->setZValue(1);
        if(stepX-1==bodys[it]->getOld().x() && stepY-1==bodys[it]->getOld().y())
            continue;
        else
            bodys[it]->setOld(stepX,stepY);
    }
    break;
}
}

```

6. Используются магические константы, смысл которых не понятен:

```

// B mainwindow.cpp
bool MainWindow::stepWey(int it, int number)
{
    ...
    do{
        int r=rand()%8+1;
    ...
}

```

7. Присутствуют методы очень большого размера:
 Метод MainWindow::mousePressEvent(QMouseEvent* mouseEvent);
8. Недостаточно документации по коду;
9. Используются сгенерированные методы:

```

// B dialoguse.h
private slots:
    void on_pushButton_clicked();
    void on_pushButton_2_clicked();
    ...

```

Плюсов: 3, минусов: 9

Субъективная оценка кода: $3 / (3 + 9) * 100\% = \underline{25\%}$

25%
 качества