1. Порядок объявлений в классе: имя пакета, импорт, объявление класса, константы, статические поля, поля обьекта, конструкторы, геттеры/сеттеры, прочие методы. Так удобнее читать.
2. Не использовать групповой импорт (import java.utils.\*;). Лучше, когда сразу явно видно, какой класс используется
3. Имена переменных и методов должны быть написаны в стиле camelCase.
4. Каждая переменная объявляется и/или инициализируется в отдельной строчке.
5. Имена переменных и методов должны давать понять, какую функцию они выполняют
6. Не стоит давать переменным и методам обобщенные имена
7. Не стоит указывать в переменных их принадлежность как какому либо типу - он может измениться после какого-нибудь рефакторинга.
8. Если переменную/метод/класс не удается логично назвать, возможно, эта сущность и не должна существовать вовсе, и стоит пересмотреть архитектуру кода.
9. Лучше много коротких методов, чем один большой. Если метод занимает 40+-5 строк, его точно пора разбить. 10% методов длинее цифры допустимы.
10. Все сложное - не нужно. Эффективный код - не значит сложный или трудно изменяемый. Если метод слишком сложен - смотри пункт 8.
11. Один класс/метод - одна обязанность. Если при именовании метода в его имя хочется добавить больше одного-двух глаголов (initTestDataCalculateAndPrint) - его нужно разбить на отдельные методы.
12. Помним об инкапсуляции - публичными делаем только те поля и методы, к которым планируется доступ извне класса. А по хорошему, публичных полей вообще стоит избегать, и если нужен внешний доступ к ним - делаем через геттеры/сеттеры.
13. Форматирование кода в Eclipse - Ctrl+Alt+F
14. Пакеты именуем ua.com.goit.gojava7.
15. Все методы и конструкторы классов должны покрываться тестированием.