|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ważność | Kod | Opis | Projekt | Plik | Wiersz | Stan pominięcia |
| Ostrzeżenie | CA1307 | Zachowanie elementu „string.Equals(string)” może być różne w zależności od bieżących ustawień regionalnych użytkownika. Zastąp to wywołanie w metodzie „BattleShipProject.Stats.shotStats(string)” wywołaniem metody „string.Equals(string, System.StringComparison)”. | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\Stats.cs | 18 | Aktywne |
| Komunikat | IDE0044 | Ustaw pole jako tylko do odczytu | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 16 | Aktywne |
| Komunikat | IDE1006 | Naruszenie reguły nazewnictwa: Te wyrazy muszą rozpoczynać się wielką literą: shotStats | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\Stats.cs | 16 | Aktywne |
| Komunikat | IDE0044 | Ustaw pole jako tylko do odczytu | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 17 | Aktywne |
| Komunikat | IDE1006 | Naruszenie reguły nazewnictwa: Te wyrazy muszą rozpoczynać się wielką literą: board | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 18 | Aktywne |
| Komunikat | IDE1006 | Naruszenie reguły nazewnictwa: Te wyrazy muszą rozpoczynać się wielką literą: setControls | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 23 | Aktywne |
| Ostrzeżenie | CA1062 | W zewnętrznie widocznej metodzie „void GameForm.setControls(string state)” należy zweryfikować, czy parametr „state” ma wartość inną niż null przed jego użyciem. Jeśli ma to uzasadnienie, należy zgłosić wyjątek ArgumentNullException, gdy argument ma wartość null, lub dodać warunek wstępny kontraktu kodu potwierdzający argument o wartości innej niż null. | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 25 | Aktywne |
| Ostrzeżenie | CA1307 | Zachowanie elementu „string.Equals(string)” może być różne w zależności od bieżących ustawień regionalnych użytkownika. Zastąp to wywołanie w metodzie „BattleShipProject.GameForm.setControls(string)” wywołaniem metody „string.Equals(string, System.StringComparison)”. | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 25 | Aktywne |
| Komunikat | IDE1006 | Naruszenie reguły nazewnictwa: Te wyrazy muszą rozpoczynać się wielką literą: checkWin | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\Stats.cs | 28 | Aktywne |
| Ostrzeżenie | CA1307 | Zachowanie elementu „string.Equals(string)” może być różne w zależności od bieżących ustawień regionalnych użytkownika. Zastąp to wywołanie w metodzie „BattleShipProject.GameForm.setControls(string)” wywołaniem metody „string.Equals(string, System.StringComparison)”. | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 35 | Aktywne |
| Komunikat | IDE1006 | Naruszenie reguły nazewnictwa: Te wyrazy muszą rozpoczynać się wielką literą: gethitShot | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\Stats.cs | 36 | Aktywne |
| Komunikat | IDE1006 | Naruszenie reguły nazewnictwa: Te wyrazy muszą rozpoczynać się wielką literą: getmissedShot | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\Stats.cs | 41 | Aktywne |
| Ostrzeżenie | CA1307 | Zachowanie elementu „string.Equals(string)” może być różne w zależności od bieżących ustawień regionalnych użytkownika. Zastąp to wywołanie w metodzie „BattleShipProject.GameForm.setControls(string)” wywołaniem metody „string.Equals(string, System.StringComparison)”. | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 45 | Aktywne |
| Komunikat | IDE1006 | Naruszenie reguły nazewnictwa: Te wyrazy muszą rozpoczynać się wielką literą: sethitShot | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\Stats.cs | 46 | Aktywne |
| Komunikat | IDE1006 | Naruszenie reguły nazewnictwa: Te wyrazy muszą rozpoczynać się wielką literą: setmissedShot | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\Stats.cs | 51 | Aktywne |
| Komunikat | IDE1006 | Naruszenie reguły nazewnictwa: Te wyrazy muszą rozpoczynać się wielką literą: createCompletionList | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 55 | Aktywne |
| Komunikat | IDE1006 | Naruszenie reguły nazewnictwa: Te wyrazy muszą rozpoczynać się wielką literą: btnStart\_Click | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 78 | Aktywne |
| Komunikat | IDE1006 | Naruszenie reguły nazewnictwa: Te wyrazy muszą rozpoczynać się wielką literą: btnRestart\_Click | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 91 | Aktywne |
| Komunikat | IDE1006 | Naruszenie reguły nazewnictwa: Te wyrazy muszą rozpoczynać się wielką literą: lvBoard\_MouseDown | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 100 | Aktywne |
| Ostrzeżenie | CA1307 | Zachowanie elementu „string.Equals(string)” może być różne w zależności od bieżących ustawień regionalnych użytkownika. Zastąp to wywołanie w metodzie „BattleShipProject.GameForm.lvBoard\_MouseDown(object, System.Windows.Forms.MouseEventArgs)” wywołaniem metody „string.Equals(string, System.StringComparison)”. | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 109 | Aktywne |
| Ostrzeżenie | CA1305 | Zachowanie elementu „Convert.ToString(int)” może być różne w zależności od bieżących ustawień regionalnych użytkownika. Zastąp to wywołanie w metodzie „GameForm.lvBoard\_MouseDown(object, MouseEventArgs)” wywołaniem metody „Convert.ToString(int, IFormatProvider)”. | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 121 | Aktywne |
| Ostrzeżenie | CA1305 | Zachowanie elementu „Convert.ToString(int)” może być różne w zależności od bieżących ustawień regionalnych użytkownika. Zastąp to wywołanie w metodzie „GameForm.lvBoard\_MouseDown(object, MouseEventArgs)” wywołaniem metody „Convert.ToString(int, IFormatProvider)”. | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 121 | Aktywne |
| Ostrzeżenie | CA1031 | Zmodyfikuj element „lvBoard\_MouseDown”, aby przechwytywać dokładniej określony typ wyjątku, lub ponownie zgłoś wyjątek. | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 124 | Aktywne |
| Ostrzeżenie | CA1303 | Metoda void GameForm.lvBoard\_MouseDown(object sender, MouseEventArgs e) przekazuje ciąg literału jako parametr „text” wywołania elementu DialogResult MessageBox.Show(string text). Zamiast tego pobierz następujące ciągi z tabeli zasobów: „Wybrano nieprawidłowe pole”. | BattleShipProject | C:\Users\Bubus\Desktop\TworzenieIUtrzymanieCzystegoKodu\BattleShipGame\BattleShipProject\BattleShipProject\GameForm.cs | 126 | Aktywne |

