

Плюсы:

- Наличие организации проекта в виде классов
- Код описывает сам себя
- Не используются глобальные переменные
- Не используется множественное наследование
- Используются стандартные классы Qt

Минусы:

- Практически нет комментариев к коду
- Встречаются методы большого размера
- Используются сгенерированные методы, выполняющие неизвестно

что

```
19 private slots:
20     void on_pushButton_clicked();
21
22     void on_pushButton_2_clicked();
23
```

- Используются неинформативные имена переменных

```
4 fire::fire(int x, int y, QGraphicsRectItem *i)
5 {
6     nowX=x;
7     nowY=y;
8     item=i;
9     power=3;
10 }
```

- В небольшом количестве присутствуют закомментированные участки кода

```

void MainWindow::createMenu()
{
    QMenu *menuFile=new QMenu("File");
    QAction *newAction = new QAction("New",menuFile);
    //QAction *loadAction = new QAction("Load",menuFile);
    //QAction *saveAction = new QAction("Save",menuFile);
    QAction *exitAction = new QAction("Exit",menuFile);
    menuFile->addAction(newAction);
    //menuFile->addAction(loadAction);
    //menuFile->addAction(saveAction);
    menuFile->addAction(exitAction);
    ui->menuBar->addMenu(menuFile);
    connect(newAction, SIGNAL(triggered()), this, SLOT(newRoom()));
    //connect(loadAction, SIGNAL(triggered()), this, SLOT(loadRoom()));
    //connect(saveAction, SIGNAL(triggered()), this, SLOT(saveRoom()));
    connect(exitAction, SIGNAL(triggered()), this, SLOT(Exit()));
}

```

- Код не очень удобочитаем, встречаются очень длинные строки кода, приходится использовать горизонтальную прокрутку

```

228         {
229             sc->addRect(stepX*house->getS()+1,stepY*house->getS()+1,house->getS()-1,house->getS()-1,QPen(Qt::NoPen),QBrush(Qt::darkGreen));
230             roomMatrica[stepY][stepX]=4;
231         }
232
233     }
234     if(ui->deleteButton->isChecked()==true)//Если выбрано удаление
235     {
236         int x=mouseEvent->x()-4;
237         int y=mouseEvent->y()-37;
238         int stepX=x/house->getS();
239         int stepY=y/house->getS();
240         QString a=QString::number(roomMatrica[stepY][stepX]);
241         ui->label_2->setText(a);
242         if(roomMatrica[stepY][stepX]!=1)
243         {
244             if(roomMatrica[stepY][stepX]==4)
245             {
246                 sc->addRect(stepX*house->getS()+1,stepY*house->getS()+1,house->getS()-1,house->getS()-1,QPen(Qt::NoPen),QBrush(Qt::gray));
247                 roomMatrica[stepY][stepX]=1;
248             }
249             else
250             {
251                 if(roomMatrica[stepY][stepX]==2 || roomMatrica[stepY][stepX]==4 || roomMatrica[stepY][stepX]==-1 || roomMatrica[stepY][stepX]==-2)
252                 {
253                     bool temp=true;
254                     for(int i=0;i<bodyS.size();i++)
255                     {

```

- Использование «магических» констант

```
int Dialog::getStep()
{
    int step;
    if(ui->bigRadioButton->isChecked()==true)
        step=50;
    if(ui->midiumRadioButton->isChecked()==true)
        step=25;
    if(ui->smallRadioButton->isChecked()==true)
        step=10;
    return step;
}
```

Оценка: 5/10