

Плюсы:

- Наличие организации проекта в виде классов
- Не используются глобальные переменные
- Не используется множественное наследование
- В основном в коде содержатся «говорящие» названия классов, методов
- Нет закомментированных участков кода

Минусы:

- Все классы прописаны в одном файле
- Код не следует какому-либо соглашению по написанию кода
- Низкий уровень комментируемости кода, присутствует только описание работы класса
- Встречаются слишком длинные методы
- Встречаются длинные конструкции, что снижает читабельность кода

```
186         for(int i=0;i<Quantity;i++)
187         {
188             if(Gamers[i].getstatus()==0)
189             {
190                 s="Житель "+QString::fromStdString(Gamers[i].getName())+" поролоковал за "+QString::fromStdString(Gamers[vict[i]].getName(
191                 ui->listWidget->addItem(s);
192             }
193         }
```



- Использование «магических» констант

```
for (int i = 0; i < Quantity; i++)
{
    QBrush br(QColor(205, 0, 0));
    QPen pen(QBrush(QColor(205, 0, 0)), 2.0);
    pn.setBrush(br);
    // кружок
    pn.drawEllipse(ctr + QPointF(125.0 * cos(2.0 * pi * i / (float)Quantity), 125.0 * sin(2.0 * pi * i / (float)Quantity)), 15.0, 15.0)
    pn.setPen(QPen(QBrush(Qt::white), 1.0));
    // и текст в нем (т. е. ключ)
    pn.drawText(ctr + QPointF(125.0 * cos(2.0 * pi * i / (float)Quantity), 125.0 * sin(2.0 * pi * i / (float)Quantity)) + QPointF(-4.0,
}
QBrush br(QColor(139, 69, 19));
QPen pen(QBrush(Qt::black), 2.0);
pn.setBrush(br);
pn.drawEllipse(ctr, 100.0, 100.0);
sc->addPixmap(pm);
```

- Малоинформативное название переменных, используются краткие названия переменных не только в индексах циклов, но и вне их

```

else
{
    ui->listWidget->addItem("День");
    f=0;
    for(int i=0;i<Quantity;i++)
        if(Gamers[i].getstatus()==0)
        {
            v=Gamers[i].course(timed,gamers,Quantity,i,f);
            victim[v]+=1;
            vict[i]=v;
            if(f==0)
                f=1;
            else
                f=0;
        }
    omax=1;
}

```

Оценка: 4/10