

Плюсы:

1. Организация проектов в виде классов
2. Использование стандартных структур данных
3. Наличие комментариев в необходимых местах
4. Осмысленные названия методов и переменных

Минусы:

1. Строки длиной больше 80 символов

```
var currUrl = window.location['href'];
history.replaceState({}, 'title', currUrl + 'placement/' + idGame + '/' + codeGame);
var destination = window.location['href'].slice(0, window.location['href'].length - codeGame.toString().length) + 1
initClipboard(destination);
```

2. Закомментированные куски кода

```
/*$("#checkShips").click(function () {
    var cells = table.getCells();
    var keys = Object.keys(cells);
    for (var i = 0; i < keys.length; i++) {
        var ship = cells[keys[i]].getShiponCell();
        var isNearByShip = cells[keys[i]].getShipsNearBy();
        var coord = cells[keys[i]].getCellCoordinates();

        var x = +coord['x'] + 1;
        var y = +coord['y'] + 1;

        if (ship) {
            console.log(ship);
            console.log('x, y = (' + x + ', ' + y + ')');
        }

        if (isNearByShip) {
            console.log('Рядом корабль');
            console.log('x, y = (' + x + ', ' + y + ')');
        }

    }
});*/
```

3. Неиспользуемые переменные

```
var shipsEnemy = initShips(getShipsJQuery('enemy', $page), tableEnemy);
```

4. Большой размер функций

```

function gameStarted() {
    var currentTurn = null;
    var currentFieldMy = null;
    var intervalStatus = setInterval(function () {
        var status = getGameStatus(idGame, codeGame);
        if (status['myTurn'] && currentTurn !== status['myTurn']) {
            console.log('Твой ход!');
            currentTurn = true;
        }
        else if (!status['myTurn'] && currentTurn !== status['myTurn']) {
            console.log('ход противника');
            currentTurn = false;
        }
    }, 1000);

    // установка эффектов взрыва/промаха на поле игрока (своем)
    if (currentFieldMy === null) {
        currentFieldMy = status['fieldMy'];
    }
    else {
        for (var i = 0; i < currentFieldMy.length; i++)
        {
            for (var j = 0; j < currentFieldMy[i].length; j++)
            {
                var currentMyCell = currentFieldMy[i][j];
                var myCell = status['fieldMy'][i][j];

                // если в клетку выстрелили и мы это еще не обрабатывали
                if (myCell[1] && currentMyCell[1] !== myCell[1]) {
                    var $targetCell = $(tablePlayer.getCellByCoordinate(j, i).getDomCell());

                    // противник промахнулся
                    if (myCell[0] === 'empty') {
                        shotGlobalEvent(false, tablePlayer, $targetCell, j, i);
                    }
                    // попал
                    else {
                        shotGlobalEvent(true, tablePlayer, $targetCell, j, i);
                    }
                }
            }
        }
    }
}

```

5. Название функции с большой буквы

```

// класс ячейки таблицы
function TableCell(cell, x, y, table) {

```

Оценка: 5 из 10