

Плюсы:

1. Организация проекта в виде классов
2. Почти весь код следует единому стилю написания
3. Наличие комментариев
4. Информативное название полей

Минусы:

1. Строки длиной больше 80 символов

```
File helmet = new File(Environment.getExternalStoragePublicDirectory(Environment.DIRECTORY_DOWNLOADS), "untitled.png");
File beard = new File(Environment.getExternalStoragePublicDirectory(Environment.DIRECTORY_DOWNLOADS), PathBeard != "" ? Pat
Bitmap mBitmap = BitmapFactory.decodeFile(helmet.getAbsolutePath());
```

2. Закомментированные куски кода

```
super(overlay);
// PathBeard=path;
mNotReadyMessage = over
```

3. Неиспользуемые переменные

```
float left = x - xoffset;
float top = y - yoffset;
float right = x + xoffset;
float bottom = y + yoffset;
Object[] L = new Object[100];

canvas.drawBitmap(HelmetBitmap, left + 15, top, mPaint); // Накладываем шлем
canvas.drawBitmap(newBitmapBeard, left, (bottom - HeightMask / 1.5f), mPaint); // Накладываем бороду

}
```

4. Ничего не делающий кусок кода

```
if (!gpsEnabled) {

}

}
```

Итоговая оценка: [7/10]