

Плюсы:

1. Проект организован в виде классов
2. Информативное название полей
3. Отсутствие закомментированных кусков кода

Минусы:

1. Строки длинной больше 80 символов

```
if ( !Panel.getCurrentSimScreen()._waypoints.isEmpty() && Panel.getCurrentSimScreen()._persons.size() < peo
// iôïôïâ iï âñâ ôï+êâï ôâñiâóïâ
for (WayPoint point : Panel.getCurrentSimScreen()._waypoints) {
    Random r2 = new Random();
    double rd = r2.nextDouble();
    if (point.isSpawn && rd < 0.01) {
```

2. Слетела русская кодировка

```
// iêïî ñ èïôïôïàòèèâé î +âëîââëâ
// x, y iêïâ

// canvas
// âñâ ýêðàíû èìèòàòèè
// ãëàâíûé ýêðàí èìèòàòèè
// da
// da
// çàââðæëà îâæó èòâðàòèýìè îððèñîâèè
// çàââðæëà îâæó èòâðàòèýìè îáîáùèý
```

3. Плохое форматирование

```

public App() {
    initialize();

    // iàðàìàððð ìêíà
    Dimension dim = Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize();
    // âððââíèâââì ìî òâìððð
    winModex = (int) dim.getWidth()/2 - winModewidth/2;
    winModeY = (int) dim.getHeight()/2 - winModeHeight/2;

    frame.setVisible(false);
    frame.dispose();
    frame.setUndecorated(true);
    frame.setResizable(false);
    frame.setBounds(winModex, winModeY, winModewidth, winModeHeight);
    frame.setVisible(true);
    frame.repaint();

    redrawTimer = new Timer(redrawDelay, new ActionListener() {
        public void actionPerformed(ActionEvent evt) {
            panel.repaint();
        }
    });
}

```

4. Пустой оператор

```

for (WayPoint toPoint : current._connected) {
    if (toPoint == end)
        if (person.path == null) {
            path.add(toPoint);
            path.remove(0);
            person.path = path;
        }
        else
            ;
    else if (visited[allWayPoints.indexOf(toPoint)] == false)
        if (person.path == null)
            dfs(toPoint, end, visited.clone(), (ArrayList<WayP

```

5. Большая вложенность

```

UsableMapObject vm = (UsableMapObject) mo;
// iðiaâoyâi, iâôâñâëââôñy èè
Rectangle rect = new Rectangle(new Point(vm
rect.add(new Point(vm.getP().x + Panel.Usab

if (Panel.checkRectToPointCollision(
    rect,
    cursor)) {
    if (altHold) {
        // âiaââeyâi ôi+êô ê iâúâëô
        vm.stayPoint = Panel.getCur
        continue;
    }

    // çaiâiyâi ôi+êô iâ ôi+êô ñ iâúâëô
    UsableWayPoint newvm = new UsableW
    newvm._connected = Panel.getCurrent
    newvm.object = vm;
    Panel.getCurrentSimScreen()._waypoi
    Panel.getCurrentSimScreen()._waypoi

    if (!newvm._connected.isEmpty())
        for (WayPoint c : newvm._co
            if (c != null) {

```

6. Константы

```

frame.setBounds(100, 100, 602, 311);
frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
frame.getContentPane().setLayout(null);
frame.setDefaultCloseOperation(WindowConstants.DISPOSE_ON_CLOSE);

```

```

log = new JTextArea();
log.setWrapStyleWord(true);
log.setEditable(false);
log.setBounds(10, 11, 200, 250);

```

```

JScrollPane scrollPane = new JScrollPane();
scrollPane.setBounds(10, 11, 352, 250);
scrollPane.setViewportView(log);
frame.getContentPane().add(scrollPane);

```

```

wantsToEat = new JCheckBox("\u0445\u043E\u0447\u0435\u0442 \u0435\u0441\u0442\u044C");
wantsToEat.setEnabled(false);
wantsToEat.setBounds(368, 11, 200, 23);

```

7. Использование одного куска кода без минимальных изменений

```
wantsToEat = new JCheckBox("\u0445\u043E\u0447\u0435 \u0442\u044e \u0435\u0441\u0442\u044C");  
wantsToEat.setEnabled(false);  
wantsToEat.setBounds(368, 11, 200, 23);  
frame.getContentPane().add(wantsToEat);  
  
wantsToDrink = new JCheckBox("\u0445\u043E\u0447\u0447\u0435 \u0442\u044e \u043F\u0438\u0442\u044C");  
wantsToDrink.setEnabled(false);  
wantsToDrink.setBounds(368, 37, 200, 23);  
frame.getContentPane().add(wantsToDrink);  
  
hasCloth = new JCheckBox("\u0435\u0441\u0442\u044C \u043E\u0434\u0435\u0440\u0442\u043A\u0430 \u0441\u044B\u0442\u0430 \u0441\u0435\u0431\u0435");  
hasCloth.setEnabled(false);  
hasCloth.setBounds(368, 63, 200, 23);  
frame.getContentPane().add(hasCloth);  
  
checkCoatRoom = new JCheckBox("\u0441\u0435\u043D\u0430\u0440\u043E\u0432\u0430\u0442\u0430 \u043A\u043E\u043C\u043D\u0430\u0442\u0430 \u0441\u044B\u0442\u0430 \u0441\u0435\u0431\u0435");  
checkCoatRoom.setEnabled(false);  
checkCoatRoom.setBounds(368, 89, 200, 23);  
frame.getContentPane().add(checkCoatRoom);
```

Итоговая оценка: [5/10]