

## Достоинства:

1. Организация проекта в виде классов
2. Код выдержан в одном стиле.
3. Код, в основном, удобочитаем. Понятно, что в нём происходит.
4. Код хорошо задокументирован, во всех необходимых местах присутствуют комментарии. Есть UML-диаграмма классов.
5. По названиям классов, полей, методов и параметров понятно, что они означают, за что отвечают.
6. В основном, в коде не используются «магические» не объявленные константы. Все необходимые значения объявлены и далее в коде вызываются по имени:

```
public class Constants {  
    //пути для картинок  
    public String stz;  
    public String doc;  
    public String maf;  
    public int count_of_player;  
    public Random rnd;  
    public Constants(){  
        stz="/my/mafiaheader/imagepackage/ctz.jpg";  
        doc="/my/mafiaheader/imagepackage/doc.jpg";  
        maf="/my/mafiaheader/imagepackage/maf.jpg";  
        count_of_player=0;  
        rnd = new Random();  
    }  
}
```

7. Код описывает сам себя + дополнен комментариями:

```
public class Game {  
    public Mafia[] mafias;//массив мафий  
    public Citizen[] citizens;//массив жителей  
    public Doctor doctor;//врач  
    public Player[] players;//все игроки  
    public Game(Mafia[] mafia,Citizen[] citizen,Doctor doc,Player[] player){//конструктор по всем параметрам  
        mafias=mafia;  
        citizens=citizen;  
        doctor=doc;  
        players=player;  
    }  
}
```

## Недостатки:

1. Магические константы:

```
public int Heal(Player[] players,Constants c){  
    int k=0;  
    do{  
        k=c.rnd.nextInt(12);// выбираем randomного пользователя  
    }while(!players[k].life);//так мы ищем того кто еще жив  
    return k;//возвращаем кого лечить  
}
```

2. Иногда используются «неговорящие» названия переменных. Не понятно что они обозначают:

```
public void Night(Constants c, MafiaHeader h){  
    //мафия убивает одного, доктор лечит одного  
    String s;
```

3. В коде встречаются магические константы:

```
public double Decision(){ //Метод, генерирующий решение игрока  
    rateSuccess = ((lucky * 1.5) + (oratory * 2.5) + (charisma * 2) / naivete;  
    return rateSuccess;  
}
```

Субъективная оценка кода: Хорошо