

Плюсы:

- Наличие организации проекта в виде классов
- Код описывает сам себя, «говорящие» названия классов, методов
- В основном код выдержан в едином стиле написания
- Используются разработанные сообществом сторонние компоненты
- Наличие значимых комментариев к коду
- Практически нет закомментированных участков кода, за исключением одной строки

```
5     FaceGraphic(GraphicOverlay overlay) {  
6         super(overlay);  
7         // PathBeard=path;  
8         mNotReadyMessage = overlay.getContext().getResources().getString(R.string.not_
```

- Код удобочитаем, практически нет длинных конструкций

Минусы:

- Не везде есть комментарии к интерфейсу класса
- Низкая документируемость кода
- Встречаются методы большого размера, возможно, целесообразно было бы разделить методы
- Малоинформативное название переменных

```
float left = x - xOffset;  
float top = y - yOffset;  
float right = x + xOffset;  
float bottom = y + yOffset;  
Object[] L = new Object[100];  
  
:anvas.drawBitmap(HelmetBitmap, left + 15, top, mPaint); // Накладываем шлем  
:anvas.drawBitmap(newBitmapBeard, left, (bottom - HeightMask / 1.5f), mPaint); //t
```

Оценка: 6/10