

Плюсы:

1. Организация проекта в виде классов

```
class Beard {  
    private String name;  
    private String age;  
    private int photoId;  
  
    Beard(String name, String age,int photoId) {  
        this.name = name;  
        this.age = age;  
        this.photoId = photoId;  
    }  
}
```

2. Достаточное комментирование кода

```
/**  
 * Обновляет экземпляр лица от обнаружения последнего кадра.  
 * Соответствующие части наложения, чтобы вызвать перерисовку.  
 */  
void updateFace(Face face) {  
    mFace = face;  
    postInvalidate();  
}  
  
/**  
 * Рисует аннотации лица для позиции на холсте.  
 */  
@Override  
public void draw(Canvas canvas) {  
    Face face = mFace;  
    if (face == null) {  
        return;  
    }  
}
```

3. Понятное название полей

```
private Paint mPaint;  
private String PathBeard;  
private volatile Face mFace;  
private int mFaceId;  
private boolean mIsReady = false;  
private final String mNotReadyMessage;  
private final String mReadyMessage;
```

4. Код написан в едином стиле

Минусы:

1. Переносы длинных строк отсутствуют, приходится использовать прокрутку

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

Bitmap mBitmapBeard = BitmapFactory.decodeFile(beard.getAbsolutePath());
float x = translateX(face.getPosition().x + face.getWidth() / 2);
float y = translateY(face.getPosition().y + face.getHeight() / 2);

// Рисуем рамку вокруг лица.
float xOffset = scaleX(face.getWidth() / 2.0f);
float yOffset = scaleY(face.getHeight() / 2.0f);

int WidthMask = (int) face.getWidth() * 2;
int HeightMask = (int) (face.getHeight() * 1.5f);
Bitmap HelmetBitmap = Bitmap.createScaledBitmap(mBitmap, WidthMask, HeightMask, false);
Bitmap newBitmapBeard = Bitmap.createScaledBitmap(mBitmapBeard, WidthMask, HeightMask, false);
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
```

2. Закомментированный код

```
FaceGraphic(GraphicOverlay overlay) {
    super(overlay);
    // PathBeard=path;
    mNotReadyMessage = overlay.getContext().getResources().getString(R.string.not_ready_message);
}
```

3. Неинформативное название массива

```
Object[] L = new Object[100];
```

Итоговая оценка: 5 из 10