

Плюсы:

1. Проект организован в виде классов
2. Информативное название полей
3. Наличие комментариев

Минусы:

1. Строки длиной больше 80 символов

```
javax.swing.GroupLayout layout = new javax.swing.GroupLayout(getContentPane());
getContentPane().setLayout(layout);
layout.setHorizontalGroup(
    layout.createParallelGroup(javax.swing.GroupLayout.Alignment.LEADING)
        .addGroup(layout.createSequentialGroup()
            .addGap(10, 10, 10)
            .addGroup(layout.createParallelGroup(javax.swing.GroupLayout.Alignment.LEADING)
                .addComponent(jLabel1, javax.swing.GroupLayout.DEFAULT_SIZE, javax.swing.GroupLayout.DEFAULT_SIZE, Short.MAX_VALUE)
                .addComponent(jScrollPane1, javax.swing.GroupLayout.DEFAULT_SIZE, 780, Short.MAX_VALUE))
            .addGap(10, 10, 10)
            .addGroup(layout.createParallelGroup(javax.swing.GroupLayout.Alignment.TRAILING)
                .addComponent(jButton1, javax.swing.GroupLayout.PREFERRED_SIZE, 101, javax.swing.GroupLayout.PREFERRED_SIZE)
                .addGap(348, 348, 348))
        )
);
```

2. Использование одинаковых кусков кода

```
if(kill!=-1){//если кого-то убили
    if(heal!=-1){//док кого-то вылечил
        if(kill!=heal){// и его не вылечил доктор
            players[kill].life=false;//убиваем его
            if(doctor.number==kill){doctor.life=false;}
            if(mafias[0].number==kill){mafias[0].life=false;}
            if(mafias[1].number==kill){mafias[1].life=false;}
            //запись в лог "убили того то того-то"
            s="К сожалению, этой ночью не проснулся игрок с номером #"+kill+"...";
            h.writeLog(3,s);
        }
    }
    else{
        //пишем в чат что убили того-то того-то, но его вылечили
        s="Ночью мафия указала на игрока с номером #"+kill+", но его вылечил Доктор! Какая удача!";
        h.writeLog(1,s);
    }
}
else{//никого не вылечили(доктора нет)
    players[kill].life=false;//убиваем его
    if(doctor.number==kill){doctor.life=false;}
    if(mafias[0].number==kill){mafias[0].life=false;}
    if(mafias[1].number==kill){mafias[1].life=false;}
    //запись в лог "убили того то того-то"
    s="К сожалению, этой ночью не проснулся игрок с номером #"+kill+"...";
    h.writeLog(3,s);
}
}
```

```

} catch (ClassNotFoundException ex) {
    java.util.logging.Logger.getLogger(GameRules.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
} catch (InstantiationException ex) {
    java.util.logging.Logger.getLogger(GameRules.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
} catch (IllegalAccessException ex) {
    java.util.logging.Logger.getLogger(GameRules.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
} catch (javax.swing.UnsupportedLookAndFeelException ex) {
    java.util.logging.Logger.getLogger(GameRules.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
}
//</editor-fold>

```

3. Непонятные переменные и отсутствие отступов

```

public int Kill(Mafia[] mafias, Player[] players, Constants c){//мафия убивает
    int k=-1;
    double max=-1;

```

Итоговая оценка: [5/10]