|  |  |
| --- | --- |
|  | static bool ShouldFire(bool enemyInFront, string enemyName, int robotHealth)  {  bool shouldFire = true;  if (enemyInFront == true)  {  if (enemyName == "boss")  {  if (robotHealth < 50) shouldFire = false;  if (robotHealth > 100) shouldFire = true;  }  }  else  {  return false;  }  return shouldFire;  } |

Посмотрев на код выше, сразу бросается количество ветвлений условных операторов. И относительно не большая функциональность метода, занимает слишком много строк кода.

|  |
| --- |
| static bool ShouldFire2(bool enemyInFront, string enemyName, int robotHealth)  {  return enemyInFront? ((enemyName=="boss")&& robotHealth<50?false:true):false;  } |

Метод настолько уменьшился что поместился в одну строку, а функциональность его осталось не изменой.