## Минусы

1. Присутствуют названия сгенерированные средой разработки: JLabel1, JLabel2, и т.д.

2. Копирование кода, тела методов можно оформить в отдельном методе и вызывать его с

параметром типа String private void jButtonGoodActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {//GEN-FIRST:event\_jButtonGoodActionPerformed textPlanes = new Vector<pole>(); String[] tekInfo = new String[colHeaders.length]; for (basicPlane bp : parkingPlanes) { String str=bp.getClass().toString(); if ("class goodsPlane".equals(str)) { tekInfo[0]=bp.getName(); tekInfo[2]=Integer.toString(bp.getWeight()); tekInfo[3]=Integer.toString(bp.getStopTime()); tekInfo[1]="Грузовой"; textPlanes.add(new pole(tekInfo)); } } if (textPlanes.size()>0) jTable1.setModel(new ResultTableModel(colHeaders, textPlanes)); else JOptionPane.showMessageDialog(null, "Самолетов такого типа на этом аэропорту нет", "Отсутствие самолетов", JOptionPane.OK OPTION); }//GEN-LAST:event jButtonGoodActionPerformed private void jButtonWarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {//GEN-FIRST:event iButtonWarActionPerformed textPlanes = new Vector<pole>(); String[] tekInfo = new String[colHeaders.length]; for (basicPlane bp : parkingPlanes) { String str=bp.getClass().toString(); if ("class warPlane".equals(str)) { tekInfo[0]=bp.getName(); tekInfo[2]=Integer.toString(bp.getWeight()); tekInfo[3]=Integer.toString(bp.getStopTime()); tekInfo[1]="Военный"; textPlanes.add(new pole(tekInfo)); } } if (textPlanes.size()>0) jTable1.setModel(new ResultTableModel(colHeaders, textPlanes)); else JOptionPane.showMessageDialog(null, "Самолетов такого типа на этом аэропорту нет", "Отсутствие самолетов", JOptionPane.OK OPTION); }//GEN-LAST:event jButtonWarActionPerformed

## Плюсы

- 1. Организация проекта в виде классов
- 2. Именование классов, методов, полей класса выдержано в едином стиле
- 3. Текст программы содержит комментарии там, где они необходимы

Итог: код написан хорошо, 4 из 5.