

Анализ кода (code review)

ПИ-31

Полынцев Сергей

Полетаев Петр

1. Проект организован в виде классов. Отсутствует наследование, но присутствует агрегирование.
2. Классы не имеют своего комментария, но по названию класса можно догадаться о его предназначении, т.е. название самих классов достаточно информативно.
3. Каждый метод класса закомментирован, что облегчает понимание работы данного метода. Также некоторые части кода в методе тоже имеют свой комментарий.
4. В проекте присутствует часть кода, которая закомментирована, что не допускается.
5. Код проекта написан в одном стиле. Название методов, классов, переменных написаны единообразно.
6. Код проекта легко читается и понимается.
7. Большинство параметров, классов, методов и т.д. являются "говорящими".
8. Кратких названий в коде не найдено. Все названия имеют свой смысл.
9. Дублирования кода не найдено.
10. Дублирование кода с небольшими изменения не найдено.
11. Классы низко связаны между собой.
12. Магические константы отсутствуют.
13. Присутствует несколько глобальных переменных, например, глобальный объект класса Table используется во многих обработчиках событий формы.
14. Некоторые методы имеют слишком большой размер.
15. Поля и методы классов имеют правильные модификаторы доступа.
16. Все классы маленькие, в каждом всего по несколько методов.
17. Для методов классов используется стандартный контейнер List<object>.
18. Нет никаких сторонних компонентов, весь функционал реализован "в ручную", чего можно было избежать.
19. Нет диаграммы классов.
20. -
21. Динамического определения типов не найдено.
22. Множественного наследования нет.
23. Графический интерфейс и методы, реализующие логику программы, находятся в одном и том же месте - это не желательно использовать.
24. Присутствует множество сгенерированных методов, реализующих события при нажатии на кнопки и т.д., а также сами кнопки и т.д. имеют сгенерированные названия.
25. Операции ввода-вывода находятся там же, где и логика программы.
26. Субъективная оценка кода: код легко читается, легко понимается, но некоторые части кода можно было вообще не писать (если использовать сторонние реализации). Общая оценка: 95 из 100.