

3. Проаналізувати роботу напарника, відмітивши наступні характеристики:

1. Відмітити та обґрунтувати недоліки проєктування.

Мені здається що `enum Location` є недоліком бо він прив'язує наш клас `Road` лише то перехресті і зарахунок цього ми не зможемо його використовувати для більш складних ситуацій на дорогах типу `окружних`. Нащо класу `Road` подія зміни напрямку я не розумію і як вона працює, наскільки я розумію на етапі створення об'єкту задається напрям куди йде дорога, а далі у програмі він ніде не зазнає змін. У подальшому наче цей функціонал ніде не використовується, мабуть було б краще його закоментувати.

2. Визначити відповідність реалізації програми реалізації.

Є можливість створити світлофор із поворотом і задати час як повороту так і окремих кольорів цього світлофору. Є можливість створити дороги котрі містять у собі смуги, на котрих може знаходитись світлофор. Є можливість створити декілька перехресті котрі будуть контролюватися симулятором

3. Зазначити недоліки реалізації.

Можливо це я не правильні дані вказую але у мене у консоль виводиться якийсь не зрозумілий вічний цикл від 0 до заданого мною часу роботи перехрестя і інформацію про окремо взятую дорогу а не про усі 4 на перехресті. Ідея із створенням окремого класу для сигналу світлофора мені сподобалась, але навіщо там `enum directions` окрім як для випадків коли ми створюємо світлофор із стрілкою а не звичайний світлофор я не зовсім розумію.

4. Перевірити валідацію даних.

Сама валідація гарна майже усюди використовується тип даних `uint` і створено окремі класи для валідації. Чомусь при вводі часу роботи перехрестя валідним результатом вважається лише той що більше або дорівнює 10, я думаю що це не зовсім правильно бо ми не можемо пронаблюдувати умовний час роботи за перші 6 секунд. Мабуть було краще зробити для часу роботи лише щоб він був більший за 0. У класі `Menu` метод `GetUIntValue` мабуть можна видалити бо як

я розумію він був прототипом схожого методу у класі валідації.

5. Відмітити складність перебудови попередньої програми.

Перебудувати програму буде доволі складно, бо тут вона саме заточена під нашу конкретну задачу, і той же enum Location у класі Roads нам цим заважає.