

1. Не вынесены константы.

```
imageHeight = imageData.height;
var step = 30;
for(i = 0; i < imageHeight; i+=step)

if(n1 >= 0 && n1 < imageHeight && n2 >= 0 && n2 < imageWidth && !used[n1]
pixelColor = data[4*(n1 * imageWidth + n2)];
ro = Math.sqrt((pixelColor - totalColor) * (pixelColor - totalColor))
if(ro < 255.0 * magicParam / 100.0){
LEFT = Math.min(LEFT,n2);
```

2. Закомментирован часть кода

```
// console.log(i + " " + j);
}
```

3. Не информативные названия переменных

```
var EPS = 0.00001;
var T = 100;
var mObject, mBack, cntPixelObject, cntPixelBack;
var w,h,t;
while(Math.abs(T - T) > EPS){
mObject = 0; mBack = 0;
cntPixelObject = 0;
cntPixelBack = 0;
```

4. Слишком одинокий пробел =(

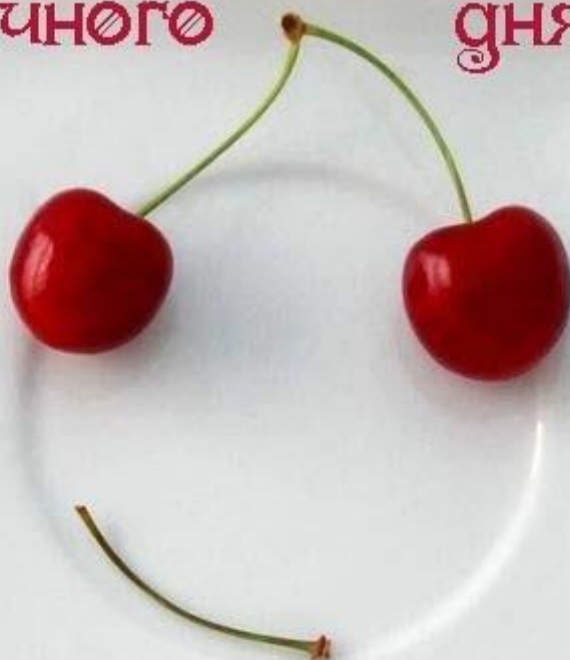
Мне интересно !!

```
function binarization(imageData, middleColor,i0,j0,i1,j1){
var i,j,k;
```

5. Стоит похвалить автора за обилие комментариев, хотя нам так и не удалось понять о чём проект =(

```
//in: imageData.data - массив битов изображения RGBA, R = G = B, A = 255, изображение бинарное!
// imageData.width - ширина изображения
// imageData.height - высота изображения
// i,j - начальное приближение
// tdelay - время задержки в мс
// horizontAngle - угол горизонта в радианах
// magicParam - чувствительность волшебной палочки от 0 до 100
// scale - масштаб 1 к scale
//out: найденная частица в виде структуры:
// {i,j,angle,velocity,width,height}, скорость в м/с
function magic(imageData,i,j,tdelay,horizontAngle,magicParam,scale){
var imageWidth = imageData.width,
imageHeight = imageData.height,
data = imageData.data;
var used = [];
i = Math.floor(i);
j = Math.floor(j);
```

Удачного дня!



Хорошего настроения!