

1. Почти нет комментариев.
2. Кривой дизайн

```

for (int i = 0; i < npc.Radius() || f == 0; i++)
{
    if (y + i == MZ - 1) break;
    if (maze[x, y + i] == 1) break;
    if (maze[x, y + i] == 3 || maze[x, y + i] == 4) { Step(npc, 3); f = 1; }
    if (maze[x, y + i] == 2)
    {
        if (npc.getHp() > 10)
            Combat(npc);
        else Step(npc, 1);
        f = 1;
    }
}

void Combat(NPC npc1)
{
    int f=0;
    NPC npc2=new NPC("11", 200, 1, 1, 1, 1);
    if(npc1.getX()!=0)
        if(maze[npc1.getX()-1,npc1.getY()]==2) npc2=SearchXY(npc1.getX()-1,npc1.getY());
    if(npc1.getX()!=MZ-1)
        if(maze[npc1.getX()+1,npc1.getY()]==2) npc2=SearchXY(npc1.getX()+1,npc1.getY());
    if(npc1.getY()!=0)
        if(maze[npc1.getX(),npc1.getY()-1]==2) npc2=SearchXY(npc1.getX(),npc1.getY()-1);
    if(npc1.getY()!=MZ-1)
        if(maze[npc1.getX(),npc1.getY()+1]==2) npc2=SearchXY(npc1.getX(),npc1.getY()+1);

    if(npc1.Status()==0 && npc2.Status()==0 && npc2.getHp()!=200)
    {
        {
            npc1.wound(npc2.shoot());
            npc2.wound(npc1.shoot());
        }
    }

    if (npc1.getHp()==0) {enemys.Remove(npc1);maze[npc1.getX(),npc1.getY()]=0;}
    if (npc2.getHp() == 0) { enemys.Remove(npc2); maze[npc2.getX(), npc2.getY()] = 0; }
    Paint();
}

void Paint()
{
    for (int i = 0; i < MZ; i++)
        for (int j = 0; j < MZ; j++)
        {
            if (maze[i, j] == 0) buts[i * MZ + j].BackColor = Color.White;
            else
            {
                if (maze[i, j] == 2)
                {
                    if (SearchXY(i, j).getDamage() == 3) buts[i * MZ + j].BackColor = Color.LightSeaGreen;
                    else buts[i * MZ + j].BackColor = Color.Red;
                }
                else
                {
                    if (maze[i, j] == 1) buts[i * MZ + j].BackColor = Color.Black;
                    else
                    {
                        if (maze[i, j] == 3) buts[i * MZ + j].BackColor = Color.Green;
                        else
                        {
                            if (maze[i, j] == 4) buts[i * MZ + j].BackColor = Color.Blue;
                        }
                    }
                }
                if (Gamer.getX() == i && Gamer.getY() == j) buts[i * MZ + j].BackColor = Color.Yellow;
                buts[i * MZ + j].Text = ""; ;
            }
        }
}

```

3. Пустые функции

```

void Form1_KeyDown(object sender, KeyEventArgs e)
{
}

```

```
private void button1_KeyPress(object sender, KeyPressEventArgs e)
{
    .....
}
```

```
public NPC() { }
```

4. Слишком много чисел в функциях и не понятно зачем такие числа нужны

5. Имена объектов остались стандартными

```
label4.Text = Gamer.getName();
label5.Text = Gamer.getHp() + "";
label6.Text = Gamer.getAmmo() + "";

label7.Text = players[0].getName();
label8.Text = players[0].getHp() + "";
label9.Text = players[0].getAmmo() + "";

label10.Text = players[1].getName();
label11.Text = players[1].getHp() + "";
label12.Text = players[1].getAmmo() + "";

label13.Text = players[2].getName();
label14.Text = players[2].getHp() + "";
label15.Text = players[2].getAmmo() + "";

label16.Text = players[3].getName();
label17.Text = players[3].getHp() + "";
label18.Text = players[3].getAmmo() + "";

label19.Text = players[4].getName();
label20.Text = players[4].getHp() + "";
label21.Text = players[4].getAmmo() + "";

label22.Text = players[5].getName();
label23.Text = players[5].getHp() + "";
label24.Text = players[5].getAmmo() + "";
```

6. Переменные, параметры нехорошо именованы

```
public void setPosition(int xx, int yy)
{
    .....
    x = xx;
    y = yy;
}
```

И лучше бы так

```
public void setPosition(int x, int y)
{
    .....
    this.x = x;
    this.y = y;
}
```