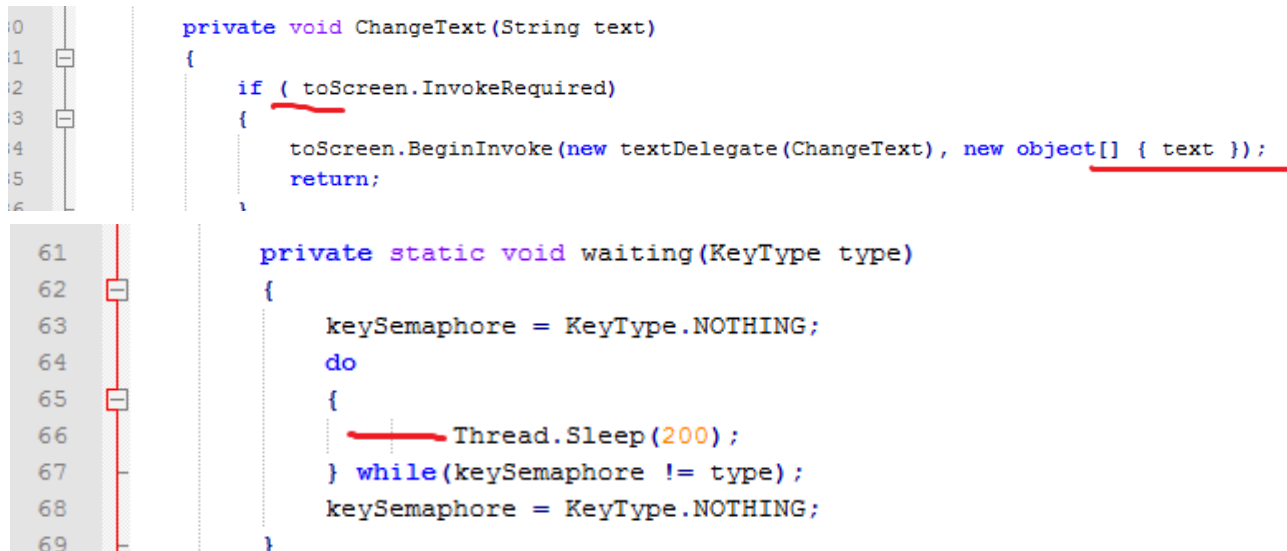


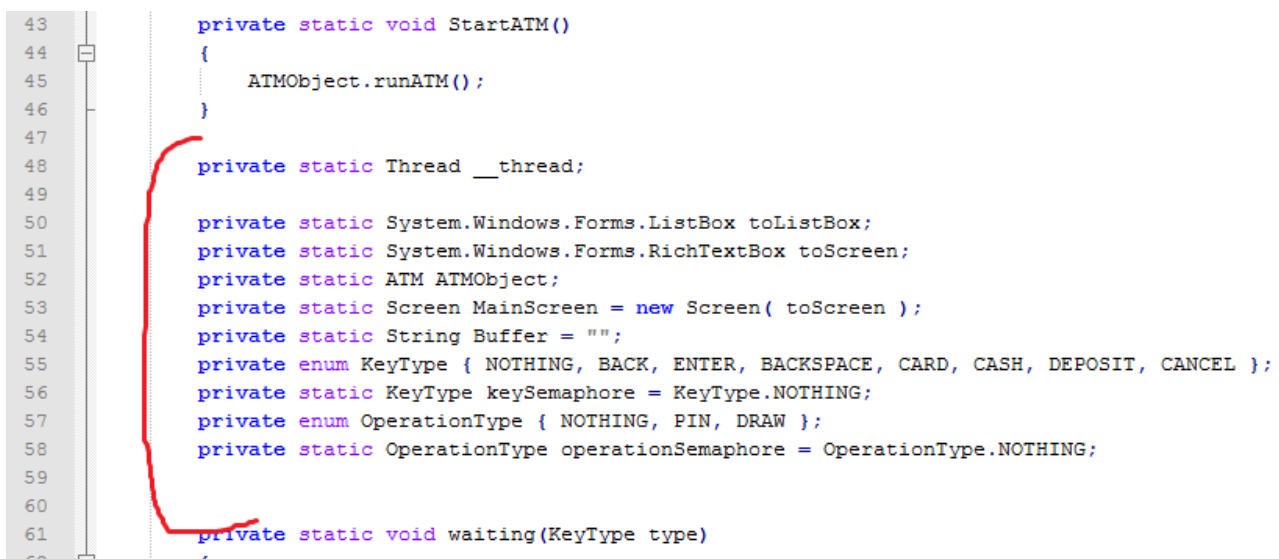
1. Кривой дизайн



```
private void ChangeText(String text)
{
    if ( toScreen.InvokeRequired)
    {
        toScreen.BeginInvoke(new textDelegate(ChangeText), new object[] { text });
        return;
    }
}

private static void waiting(KeyType type)
{
    keySemaphore = KeyType.NOTHING;
    do
    {
        Thread.Sleep(200);
    } while(keySemaphore != type);
    keySemaphore = KeyType.NOTHING;
}
```

2. Объявления переменных находятся между методами — визуальное неудобство. Приходится искать переменные где-то внутри.



```
private static void StartATM()
{
    ATMObject.runATM();
}

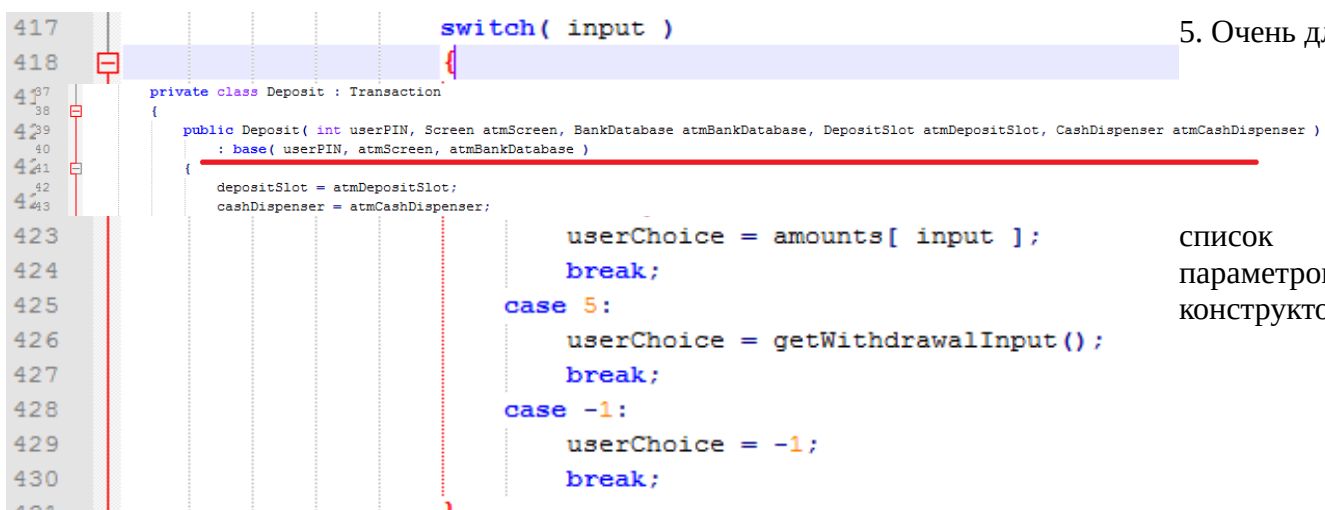
private static Thread __thread;

private static System.Windows.Forms.ListBox toListBox;
private static System.Windows.Forms.RichTextBox toScreen;
private static ATM ATMObject;
private static Screen mainScreen = new Screen( toScreen );
private static String Buffer = "";
private enum KeyType { NOTHING, BACK, ENTER, BACKSPACE, CARD, CASH, DEPOSIT, CANCEL };
private static KeyType keySemaphore = KeyType.NOTHING;
private enum OperationType { NOTHING, PIN, DRAW };
private static OperationType operationSemaphore = OperationType.NOTHING;

private static void waiting(KeyType type)
{
}
```

3. Нет комментариев

4. В операторе switch встречаются пустые case



```
switch( input )
{
    case 1:
        userChoice = amounts[ input ];
        break;
    case 5:
        userChoice = getWithdrawalInput();
        break;
    case -1:
        userChoice = -1;
        break;
}

private class Deposit : Transaction
{
    public Deposit( int userPIN, Screen atmScreen, BankDatabase atmBankDatabase, DepositSlot atmDepositSlot, CashDispenser atmCashDispenser )
        : base( userPIN, atmScreen, atmBankDatabase )
    {
        depositSlot = atmDepositSlot;
        cashDispenser = atmCashDispenser;
    }
}
```

5. Очень длинный

список
параметров
конструктора

6. Нельзя выполнять приостановку главного потока

```
151 do{
152     Thread.Sleep( 200 );
```

7. Пустой конструктор. Зачем его писать вообще?

```
533 public Transfer( int userPIN, Screen atmScreen, BankDatabase atmBankDatabase )
534     : base( userPIN, atmScreen, atmBankDatabase )
535 {
536 }
```

8. Имена переменных остались стандартными

```
756 private void button14_Click(object sender, EventArgs e)
757 {
758     keySemaphore = KeyType.ENTER;
759 }
760
761 private void button15_Click(object sender, EventArgs e)
762 {
763     keySemaphore = KeyType.BACK;
764 }
765
766 private void button16_Click(object sender, EventArgs e)
767 {
768     keySemaphore = KeyType.CARD;
769 }
```