

```
//
this->label2->AutoSize = true;
this->label2->Font = (gcnew System::Drawing::Font(L"Microsoft Sans Serif", 11, System::Drawing::FontStyle
    static_cast<System::Byte>(204)));
this->label2->Location = System::Drawing::Point(102, 59);
this->label2->Name = L"label2";
// ...
```

1. Имена переменных оставлены по умолчанию.

```
bool CompareType(Vehicle* a, Vehicle* b, bool cmd)
private: System::Void TimerNewVehicle_Tick(System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
void Show()
```

2. Имена функций начинаются с большой буквы. Обычно классы с большой, а функции с маленькой.

```
bool fb = true;
bool ft = true;
bool f = true;
Vehicle* v = *i;
```

3. Имена переменных названы не понятно.

```
int x = -10;
int y = 10;
int s = rand->Next(40, MaxSpeed);
int l = rand->Next(50, 80);
int type = rand->Next(0, 5);
int xs = rand->Next(250, 800);

switch(type)
{
case 0:
{
    Car* car = new Car(s, l, x, y, 30);
    road.push_back(car);
}break;

case 1:
{
    Truck* truck = new Truck(s, l, x, y, 70);
    road.push_back(truck);
}break;

case 2:
{
    if (l < 65) l = 65;
    Bus* bus = new Bus(s, l, x, y, 70, 400, y);
    road.push_back(bus);
}
```

4. Как сказал бы Леха «магические» константы.

```
for(int i = 0; i < size; i++)
    listView1->Items->RemoveAt(0);

for(unsigned int i = 0; i < data.size(); i++)
```

5. Разный стиль

```
if(bus->getX() == bus->getSX())
if( Car* carA = dynamic_cast<Car*>(a) ) priorA = 5;
```

6. И еще...

7. Метод Show в 130 строк