

1. В средние века во Франции детей называли в честь короля Генриха 1. Судя по всему здесь такая же ситуация. Встречайте короля форм и всея Сишарпа...

```
public partial class Form1 : Form
{
    public static int MZ=17;
    public static int[,] maze = new int[MZ + 1, MZ + 1];
    static List<NPC> players = new List<NPC>();
}
```

2. Нарушение авторских прав

```
if (maze[x,y] == 0)
{
    maze[x,y] = 2;
    enemys.Add(new NPC("Angry mob " + i, 40, 3, x, y, 200));
    f = 1;
}
```



Шутка.

3. Теперь к делу.

Нет единого стиля форматирования

```
1 if (maze[x,y] == 0)
{ npc.setPosition(x, y); maze[oldx,oldy] = 0; maze[x,y] = 2; }
2 else
{
3     if (maze[x,y] == 3 || maze[x,y] == 4)
    {
        for (int i = 0; i < subj.Count; i++)
        {
            if (subj[i].getX() == x && subj[i].getY() == y)
            {
                if (subj[i].getAmount() == 12) npc.upAmmo(subj[i].getAmount());
                else npc.heal(subj[i].getAmount());
                break;
            }
        }
    }
}
```

4. Закомментированные участки кода.

```
System.Windows.Forms.Button b = new System.Windows.Forms.Button();
// b.Focus = false;
b.ClientSize = new System.Drawing.Size(49, 49);
b.Location = new System.Drawing.Point(i * 40, j * 40+30);
//b.setFont(f);
b.KeyDown += new System.Windows.Forms.KeyEventHandler(this.button2_KeyDown);
... ..
```

5. Пустая функция. С надеждой на реализацию...

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

6. Неиспользованная переменная.

```
void Combat(NP
{
    int f=0;
    NPC nnc2=new I
```

7. Буква f – моя любимая))

```
int ff = 0;
while (ff == 0)
{
    int v = (int)\n Navt/(M7\.
```

```
int f = 0;
while (f == 0)
{
```

8. Вся реализация находится в файле формы.

9. Когда вы забываете завести массив, в мире грустит один котик.)=

```
void Data()
{
    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() + "";
}
```

10. What a... Puh?

```
public void puhpuh()
{
    ammo--;
}
```



11. Крайне мало комментариев

12. Сеттеры и ... геттеры??

```
public void setStatus(int i)
{
    status = i;
}
```

```
public int Status()
{
    return status;
}
```

13.