

```

toolStripButton2.Enabled = false;
toolStripButton3.Enabled = true;
начатьИмитациюToolStripMenuItem.Enabled = false;
закончитьИмитациюToolStripMenuItem.Enabled = true;
видToolStripMenuItem.Enabled = false;
toolStripSplitButton1.Enabled = false;

```

1. Имена переменных встречаются на русском языке.

```

private void выходToolStripMenuItem_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Close();
}

```

2. И название методов...

```

namespace ocourse_ssh
{
    class cheese : contract
    {
        private int type;
    }
}

```

3. Название классов с маленькой буквы.
4. Нету ни одного комментария.

```

string type = "";
string cmd, t;

```

```

char c;

```

5. Переменные названы кратко, непонятно для чего.
6. Switch SwitchиещёразSwitch.

```

catch
{
    return false;
}

{
    int i=1;
    for (int j=0; j<db.Count; j++)
    {
        fout.Write("[Element" + i + "]\r\n");
        i++;
        if (db[j] as cheese != null)
        {
            cheese t1 = (cheese)db[j];
            fout.Write("contract = cheese\r\n");
            fout.Write("type = " + t1.getType() + "\r\n");
            fout.Write("fat = " + t1.getFat() + "\r\n");
            fout.Write("pack = " + t1.getPack() + "\r\n");
        }
        if (db[j] as wheat != null)
        {

```

7. Нет выравнивания.