

1) Название формы и элементы оставлены по умолчанию.

```
22      /// <summary>
23      /// Сводка для Form1
24      /// </summary>
25      public ref class Form1 : public System::Windows::Forms::Form
26      {
27      public:
28          Form1(void)
29          {
30              this->components = (gcnew System::ComponentModel::Container());
31              this->pictureBox1 = (gcnew System::Windows::Forms::PictureBox());
32              this->startRoad = (gcnew System::Windows::Forms::Button());
33              this->listView1 = (gcnew System::Windows::Forms::ListView());
34              this->columnHeader1 = (gcnew System::Windows::Forms::ColumnHeader());
35              this->columnHeader2 = (gcnew System::Windows::Forms::ColumnHeader());
36              this->columnHeader3 = (gcnew System::Windows::Forms::ColumnHeader());
37              this->columnHeader4 = (gcnew System::Windows::Forms::ColumnHeader());
38              this->timerNewVehicle = (gcnew System::Windows::Forms::Timer(this->comp
39              this->timerVehicleGo = (gcnew System::Windows::Forms::Timer(this->comp
40              this->button1 = (gcnew System::Windows::Forms::Button());
41              this->button2 = (gcnew System::Windows::Forms::Button());
42              this->groupBox1 = (gcnew System::Windows::Forms::GroupBox());
```

Имена переменных слишком короткие, сложно понять их назначение.

```
612
613          bool f = true;
614          if(taxi)
615              if(taxi->getIsStop())
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642          bool fb = true;
643          bool ft = true;
```

2) Очень малое количество комментариев. В некоторых файлах нет осмысленных комментариев. Назначение переменных и функций никак не поясняются.

3) Разности кода.

В этой строке условный оператор без переноса.

```
799
800          if( fb && ft ) road[i]->setX(road[i]->getX()+1);
```

В этой строке с переносом

```
795          if(!road[k]->getSpeed())
796              f = false;
```

4) Длинное тело метода show

В нем выполняется не только «отображение» информации, а еще и расчет параметров объектов. Расчет параметров можно было переместить в другие методы.