

1. Мало комментариев. Комментарии присутствуют только для объяснений переменных, а для функций почти нет.

```
private int[][] weapons; //имеющиеся оружие
private int[] patrons; //имеющиеся патроны
private int[] keys; //имеющиеся ключи

public void takeKey(Key key)
{
    this.set_weight( this.get_weight() + key.get_weight() );
    keys[ key.get_typeDoor() ] = 1;
    Global.list.remove(key);
    Global.kolObjOnMap--;
    Global.kolKey--;
}
```

2. Разный дизайн кода.

```
public void paint(Graphics g) {

    System.out.print("1 ");

    super.paint(g);
    //рисует лабиринт
    Graphics g1 = jPanel1.getGraphics();
    Global.PainLabyrinth(g1);

    //рисует объекты на карте
    for (int i = 0; i < Global.kolObjOnMap; i++)
        Global.list.get(i).draw(g1);
}

public void draw(Graphics g)
{
    int x = this.get_xOnPaintField();
    int y = this.get_yOnPaintField();

    Color newColor = new Color(34, 177, 76);
    g.setColor(newColor);

    g.fillOval(x + 5, y + 1, 7, 7);
    g.fillRect(x + 7, y + 3, 3, 11);
    g.fillRect(x + 4, y + 8, 9, 2);
    g.fillRect(x + 4, y + 12, 9, 2);
}
```

3. Пустая функция

```
public void draw(Graphics g)
{
}
```

4. Имена переменных, функции остались стандартными

```
private javax.swing.JButton jButton1;
private javax.swing.JLabel jLabel1;
private javax.swing.JPanel jPanel1;
private javax.swing.JScrollPane jScrollPane1;
private javax.swing.JScrollPane jScrollPane2;
private javax.swing.JTextPane jTextPane1;
private javax.swing.JTextPane jTextPane2;
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {GEN-FIRST:event_jButton1ActionPerformed
    // TODO add your handling code here:
    String buttonName = jButton1.getText();
    if (buttonName.equals("Старт"))
    {
        jButton1.setText("Пауза");
        Global.timer.start();
    }
    else
    {
        jButton1.setText("Старт");
        Global.timer.stop();
    }
}
}
//GEN-LAST:event_jButton1ActionPerformed
```

```
jLabel1.setText("Кол-во объектов на карте: " + Global.kolObjOnMap);  
jTextPanel.setText(Global.aboutKolStr());
```

5. Не последовательно наименование переменных. Почему же так?

```
String name = beasts.get_name();  
int health = beasts.get_health();  
int radius = beasts.get_radius();  
int v = beasts.get_velocity();
```

6. Кривой дизайн

```
Global.timer = new Timer(50, new ActionListener (  
    ) {
```