

Плюсы:

- Наличие организации проекта в виде классов
- Не используется множественное наследование
- В основном в коде содержатся «говорящие» названия классов, методов
- Именованние констант, методов, классов выдержано в едином стиле
- Реализация методов эффективная, используются стандартные структуры данных
- Значимые комментарии, возможно, есть, но их невозможно прочитать
- Отсутствуют закомментированные участки кода

Минусы:

- Комментарии. Без комментариев.

```
90     });
91     updateTimer = new Timer(updateDelay, new ActionListener() {
92         public void actionPerformed(ActionEvent evt) {
93             // TODO: ããíãðèðíããòù íòòù, ãñèè íãò íãçíã+ãíèý è íòòè
94             // áðãòù ñèããòðùòð òí+èó èç íòòè, ãñèè ñãé+ãñ à òí+èã íãçí.
95             // ãëý íãðíã ñíçããòù boolean[] ðãçíãðã _waypoints.size()
96
97             // Collections.shuffle(Panel.getCurrentSimScreen()._waypoints);
98
```

- Встречаются длинные конструкции, что снижает читабельность кода

```
670
671         out.close();
672         } catch (IOException e) {
673             JOptionPane.showMessageDialog(null, "Íèããè çàíèñè à òãéè " + SAVE_FILE, "Íèããè", JOptionPane.
674         }
675     }
676     break;
677     case KeyEvent.VK_L:
678         if (ctrlHold) {
679             FileInputStream fileIn = null;
680             try {
681                 fileIn = new FileInputStream(SAVE_FILE);
682             } catch (FileNotFoundException e1) {
683                 JOptionPane.showMessageDialog(null, "Íèããè çããðóçèè èç òãéè " + SAVE_FILE, "Íèããè", JOptionPane.
684             }
685             ObjectInputStream in = null;
```

- Местами используются краткие неинформативные имена переменных, также изредка используются необъявленные «магические» константы

```
if ( !Panel.getCurrentSimScreen()._waypoints.isEmpty() && Panel.getCurrentSimScreen()._persons.size() < peopleLimit
// íðíðíã íí ãñã òí+èã ðãñíãðíã
for (WayPoint point : Panel.getCurrentSimScreen()._waypoints) {
    Random r2 = new Random();
    double rd = r2.nextDouble();
    if (point.isSpawn && rd < 0.01) {
        Person p = new Person(new Point2D.Double(point.getP().x, point.getP().y));
```

- Использование глобальных переменных класса

