Аудирование

**1 Проверка программы на соответствия требованиям ТЗ**

* 1. Требования к функциональным характеристикам, взятые из технического задания

**Выполнено:**

* Программа должна случайно генерировать блоки заранее определенной формы
* Программа должна предоставлять возможность поставить игру на паузу
* Программа должна позволять пользователю просмотра рекордов
* Должна сохранять результат
* Должна давать возможность настройки сложности
* Должна давать возможность настройки клавиш управления

**Не выполнено:**

* Программа должна предоставлять возможность сохранения игрового поля;

**2 Полнота покрытия тестами**

С помощью тестов были проверены следующие требования:

* программа должна после каждого убранного ряда добавлять пользователю 50\*n очков, где n-уровень сложности

**(результат теста:** пройден);

* программа должна окрашивать разные блоки в разные цвета

**(результат теста:** пройден);

* программа должна выполнять сброс всех данных в конце игры

**(результат теста:** пройден);

**3 Юзабилити**

В программе все интуитивно понятно. Программой пользоваться удобно, но во время процесса игры следующий блок отображается только после небольшой задержки. А также, путем некоторых манипуляций, можно добавить свой результат в таблицу несколько раз за одну игру.

**4 Дизайн программы**

Элементы расположены удобно и не вызывают затруднений в поиски той или иной кнопки. Все окна в программе выполнены в одинаковом стиле, кроме окна рекордов.

**5 Понятность и полнота Руководства оператора**

Руководство оператора написано довольно подробно и для каждого из пунктов предоставлены соответствующие скриншоты. Каждый пункт содержит исчерпывающее описание порядка действий при работе с программой. Так же руководство оператора написано простым языком, который не вызывает затруднений в понимании.

**6 Оценка уровня защищенности данных**

Так как программы не использует никаких личных данных пользователя, то о защищённости данных говорить не приходится.

**7 Оценка качества написания кода**

Код написан хорошо, без использования GOTO. Переменные названы логично и не составляют труда в понимании. В коде нет магических чисел, код чистый. Код содержит лишь незначительное количество комментариев. Код использует большое количество методов, ссылающиеся друг на друга, из-за этого программа трудночитаема, но при этом названия методов отображают выполняемые ими функции.