

<https://github.com/SmapiBoy/aim-test/blob/main/main.py>

Викорстовуються «Magic Numbers».

```
d = randint(20,40)
#Визначення скільки потрібно нарахувати очків
if d >= 20 and d < 30:
    count += 2
elif d >= 30 and d <= 40:
    count += 1
#Створює круг і прив'язує кнопку
krug = canvas.create_oval(x0, y0, x0+d, y0+d, fill='red')
canvas.tag_bind(krug, '<Button-1>', click_on_circle)
```

Хорошим рішенням буде переназвати змінні та додати відповідні коментарі.

Використання «Global Variables»

```
count = 0
```

Глобальна змінна може змінюватися з будь – якої точки програми, це важко відстежити.

Ускладнюється розуміння коду, та його відлагодження.