

# 结对编程



freeCodeCamp(🔥)

到编程道场一起尝试敏捷开发 — TOO

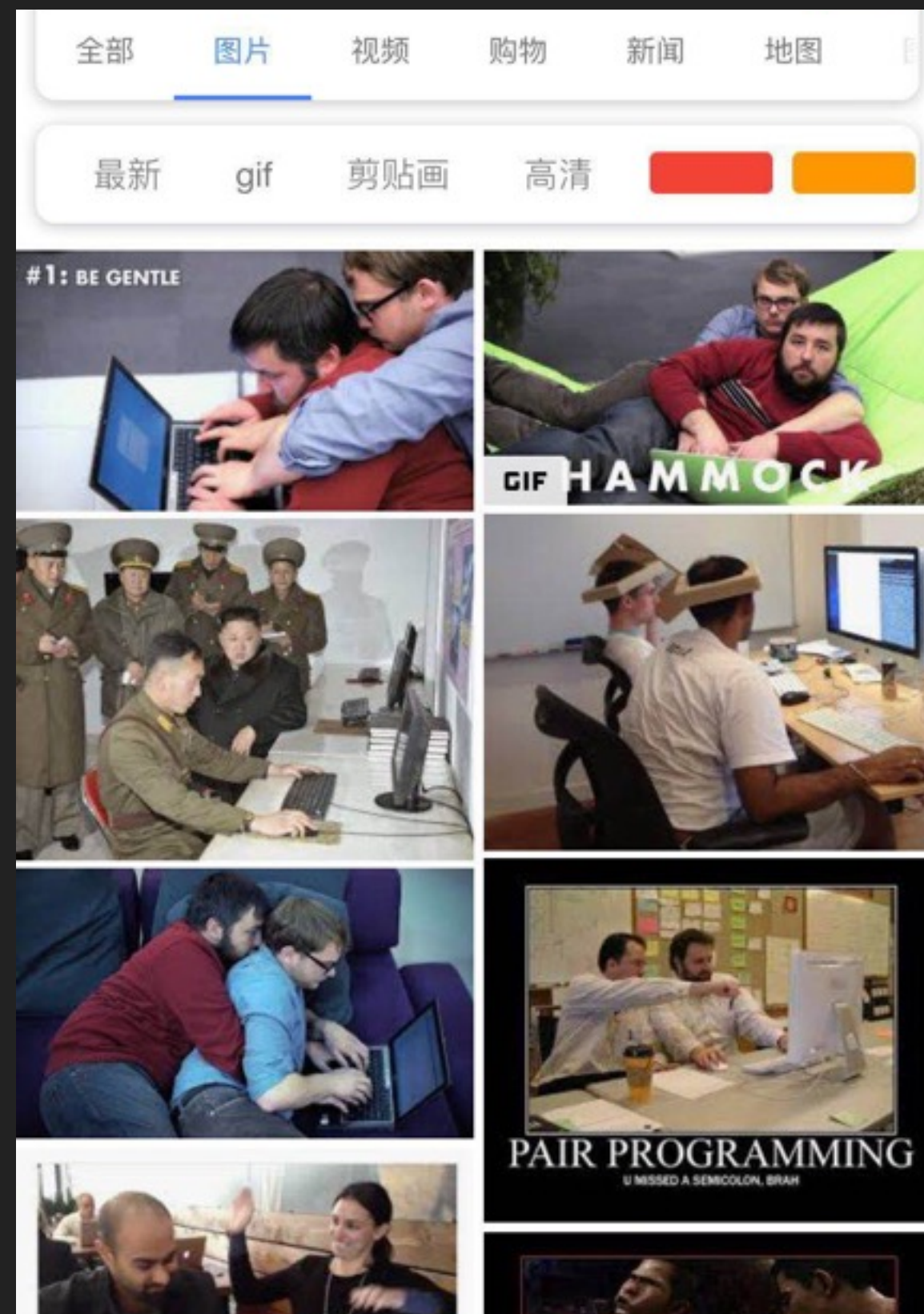
---

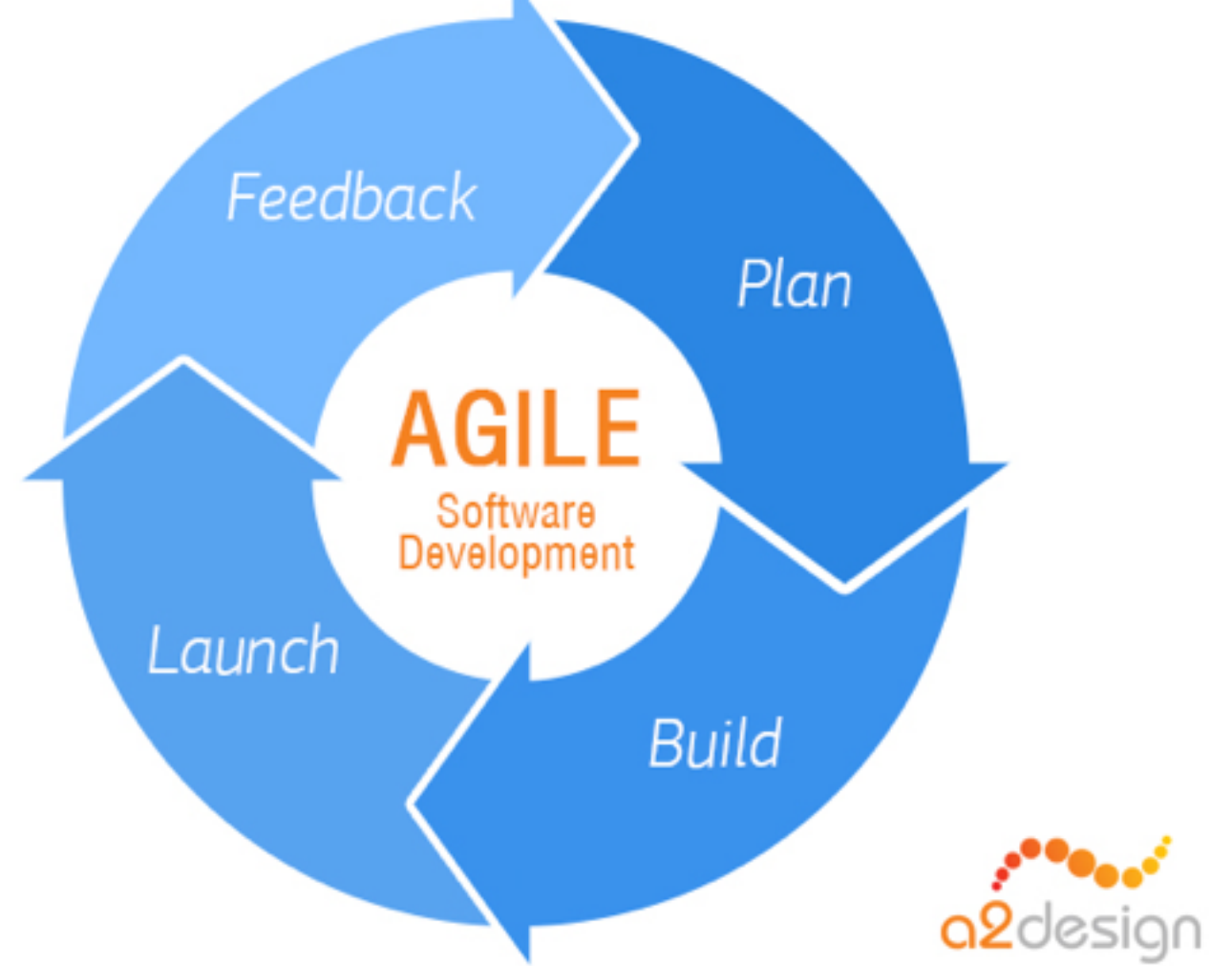
# FCC 活动 #29

# AGENDA

## 目的：轻松了解敏捷软件开发

- ▶ 敏捷开发简介
- ▶ 结对编程
- ▶ 结对活动安排
- ▶ Q&A
- ▶ 参考资料





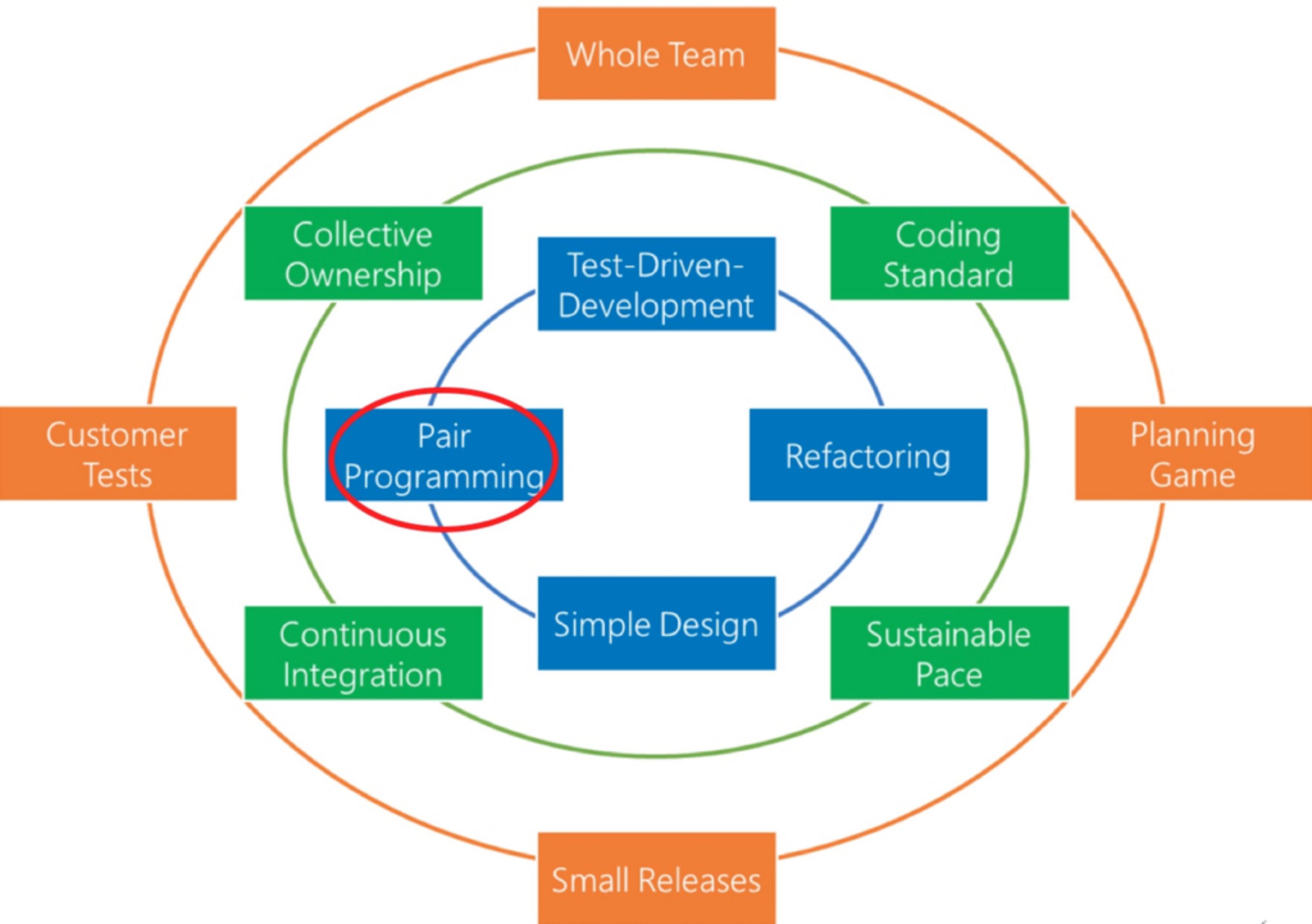
敏捷开发与极限编程

AGILE

## 敏捷软件开发宣言

人和交互	重于	过程和工具
可以工作的软件	重于	面面俱到的文档
客户合作	重于	合同谈判
随时应对变化	重于	遵循计划

虽然右项也有其价值，但我们认为左项更加重要。





# 结对编程说明

- ▶ 结对编程与「极限编程（eXtreme Programming）」
- ▶ 为什么要结对编程
- ▶ 常见形式
  - ▶ 键盘鼠标式
  - ▶ Ping-Pong 式
  - ▶ 领航员-驾驶员式

### 结对编程 TIPS

- ▶ 身体清洁
- ▶ 心态开放
- ▶ 欣赏和赞美
- ▶ 感恩
- ▶ 节奏一致
- ▶ 切换角色

### 今天结对活动安排

- ▶ 结对演示 20-30分钟
- ▶ 第一个结对环节 40-60分钟
- ▶ 休息和回顾
- ▶ 第二个结对环节 40-60分钟
- ▶ 休息和回顾
- ▶ 活动反馈/自由交流/合影



Q&A

## 第一个环节题目

# FizzBuzz

## 第二个环节题目

# anagrams

### ▶ 相关书籍

Clean code

敏捷开发

### ▶ 设计模式

设计模式 - GoF

### ▶ 链接

敏捷软件开发宣言

实例书上英文原文 (Java)

### 保龄球游戏规则

- ▶ 一局比赛由10轮组成。每轮10个木瓶。
- ▶ 每轮可投球2次，尝试击倒所有10个木瓶。
- ▶ 全中(strike)和补中(spare)。全中加2次投球击倒数，补中加1次。
- ▶ 每一轮的得分为击倒的木瓶数量 + 全中或补中的奖励
- ▶ 第10轮全中或补中可以加投2次或者1次。

转到另一个PPT

► 典型的测试用例

1	4	4	5	6		5			0	1	7	6		2	6
5	14	29	49	60	61	77	97	117	133						

结束语

---

回顾