

# Парное программирование

## Было выполнено:

(Пара Бобровский К. и Худовец Д.) - В данной паре использовался стиль парного программирования “пинг - понг”. Был написан тест для подсчета игровых очков(Бобровский К.), затем была написана реализация данной функции (Худовец Д.) После смены ролями , было протестировано взаимодействие с виртуальными кнопками (Худовец Д.). В результате было исправлено некоторое количество ошибок (Бобровский К.)

(Пара Попеня В. и Худовец Д.) В данной паре использовался стиль парного программирования ”ведущий (Худовец Д.)-ведомый (Попеня В.)” . В процессе работы был реализован метод для появления объектов через определенное время. Ведущий (Худовец Д.), т.к. более осведомлен в технологии в технологии, направлял и давал рекомендации ведомому (Попеня В.).

(Пара Попеня В. и Бобровский К.) - В данной паре использовался стиль парного программирования “пинг - понг”. Был написан тест для проверки кнопки выхода из приложения(Бобровский К.), затем была написана реализация (Попеня В.). После чего разработчики поменялись местами. Был написан тест для проверки кнопки вызова меню опций(Попеня В.), затем была написана реализация (Бобровский К.).

## Какой стиль лучше для нас:

Используемые стили парного программирования очень понравились и помогли реализовать достаточно большой функционал за меньшее время, чем каждый член команды работал бы отдельно. Однако для нас больше подошел стиль “ведущий - ведомый“ так как при данном стиле парного программирования каждый член пары достаточно хорошо будет знать весь код.

## Что получилось:

Работа в парах очень понравилась команде, так как она помогает делать работу более быстро и качественно. Также наша команда стала более сплоченной. Мы стали более точно понимать друг друга.

## Что не получилось:

Иногда бывало что кто-то из пары что-то не понимал и второй человек должен был объяснять ему что и как работает. На это уходило много времени. Нам кажется что для того чтобы этого не происходило каждый член команды должен заранее познакомиться хорошо с теория по вопросу который будет решаться в ходе парного программирования.

**Использование в дальнейшем:**

Мы думаем, что команда будет применять парное программирование в дальнейшей работе. Нам кажется что было бы неплохо применить парное программирование в более сложных задачах например “Автопауза в игре при исчезновении меток”.

В целом же парное программирование нам понравилось и для нас оно было более производительным чем работа по одиночке.