

# Парное программирование

Большая часть работы над проектом прошла в виде парного программирования. Мы (Я — Антон, Сергей) писали совместно код через скайп. Собираться вместе вживую было сложно из-за проблем синхронизации по времени друг с другом. Почти вся работа над проектом шла по вечерам/ночам, мы были в разных районах Минска, поэтому скайп был выбран оптимальным вариантом.

А теперь немного по подробнее про парное программирование и то, что оно нам дало.

1. На равных. Совместная работа крайне мотивировала, потому что в одиночку начинать работу над проектом всегда сложнее. Мелкие проблемы с кодом/движком почти не доставляли проблем.
2. Ведущий-ведомый: хороший способ. Позволил мне(Антону) быстрее вникнуться в разработку на Unreal Engine и лучше понять логику работы проекта.
3. Учитель-ученик. Позволяет ускорить разработку за счет того, что учитель быстро управляет с написанием кода, а ученик может изучить приемы работы с движком на реальном примере, а не на основе обучающих видео. Порой ситуация может поменяться и ученик может начать подсказывать учителю, что надо делать, а учитель зная, как это делать, реализует.
- 4, Пинг-понг. Довольно сложный и странный способ. Писать одинаковый код параллельно было сложно. Были сложности с работой с движком, коммуникацией. Способ не прижился.