

Пинг-понг

Супринович Иван, Попкова Александра

Разработка конвертера (основной функционал)

Чек-лист:

Входные данные:

1. Папка с корректными данными (1 файл модели с расширением .dae, папка с текстурами с расширениями .jpeg/.jpg/.png).
2. Папка с 1 файлом с расширением .dae.
3. Несколько папок с корректными данными, в каждой из которых 1 файл модели с расширением .dae, папка с текстурами с расширениями .jpeg/.jpg/.png.
4. Папка, в которой содержатся 2 и более файла модели с расширением .dae.
5. Папка, корне которой и модель с расширением .dae, и текстуры.
6. Несколько папок с корректными данными, несколько – с некорректными.

Выходные данные:

Идеи 1-3 – обработка файлов согласно алгоритму (преобразование их в формат .ard).
На выходе – папка с файлами с расширением .dae (количество файлов=количеству корректно обработанных папок)
Идеи 4-5 – ошибочные ситуации.
Идея 6 – папки с корректными данными обрабатываются согласно алгоритму, с некорректными – не обрабатываются.

Что понравилось:

- поскольку согласно «правилам» пинг-понга «в каждый момент времени клавиатурой пользуется только один участник», то никто никого не отвлекал
- сразу можно обнаружить уязвимости, так как чек-лист составлен заранее (тест-кейсы для такого небольшого проекта излишне)
- присутствуют элементы игры в процессе разработки

Проблемы:

- несовместимость версий XCode
- необходимость написания синхронной и асинхронной версий алгоритма

Выводы:

Навыки парного программирования на примере стиля пинг-понг были успешно отработаны. Стиль нам понравился, командная работа была слаженной и продуктивной. Итогом проделанной работы стал конвертер, позволяющий преобразовывать файлы с расширением .dae в файлы с расширением .ard.

Пинг-понг

Пантелей Евгений, Щемелева Ксения

Разработка конвертера (отображение информации о конвертации)

Чек-лист:

Входные данные:

1. Папка с корректными данными (1 файл модели с расширением .dae, папка с текстурами с расширениями .jpeg/.jpg/.png).
2. Папка с 1 файлом с расширением .dae.
3. Папка, в которой содержится 2 и более файла модели с расширением .dae.
4. В корне папки и модель с расширением .dae, и текстуры.

Выходные данные:

Идеи 1-2 – корректная обработка.
Идеи 3-4 – ошибочные ситуации.

Что понравилось:

- так как работали парно, то в результате беглого просмотра уменьшилось количество ошибок еще до прогона тестов
- в процессе разработки было много общения, соответственно, обмен знаниями
- колоссальная экономия времени, т.к. пока один человек писал код, второй проверял уже готовый функционал

Проблемы:

- было сложно согласовать график работы
- сложно сосредоточиться, когда рядом еще кто-то сидит

Выводы:

Стиль программирования пинг-понг оставил положительное впечатление и научил работать в команде, так как ты понимаешь, что сразу же после тебя код будет писать кто-то другой, то выполняешь свою часть особо качественно. Итогом работы стала информация об успешности результатов конвертирования.