

## Парное программирование

1. Задачей в данном случае являлось добавление функционала в приложение. Изученные виды парного программирования: “ведущий-ведомый”, “водитель-штурман”.
2. “Водитель-штурман” кажется лучше. По той причине, что в таком случае минимизируется количество конфликтных ситуаций, которое вполне велико при применении техники “ведущий-ведомый”, но в этом случае при должной выдержке ведомый может обрести новые знания и перенять опыт второго, что также может быть весьма полезным.  
В случае написании проекта, мне кажется, что изучение материала лучше делегировать человеку, чтобы он ориентировался на чём-то одном и соответственно хорошо реализовывал это в коде. А второй в свою очередь занимался изучением материала, связанного с построением программы на более абстрактном уровне. Именно в этом случае достигается максимальная скорость работы и качество её конечного выполнения.
3. Данная лабораторная работа позволила чуть лучше узнать членов команды. Особенно это удалось при использовании вида “ведущий-ведомый”.
4. Споры. Споры были при изучении и той и той методики, но при использовании “водитель-штурман” таковых было меньше.
5. Да, с целью перенятия опыта у более развитых товарищей.