1. Реализовывали след задачи:

Стиль «Пинг-Понг»: покачивание головы при ходьбе персонажа, соответствующее звуковое сопровождение шагов, отрисовка линии траектории пути для головоломки «Лабиринт».

Стиль «На равных»: главное меню, а также менеджер сцен.

Стиль «Ведущий-ведомый»: логика головоломки «Лабиринт».

1. Стиль «На равных» показался более приемлемым, так как темп работы увеличивается, а время на отладку программы и устранение ошибок уменьшается. Плюс тратится меньше времени на объяснение определенных рабочих моментов (часто не связанных с конкретной задачей, а, например, с инструментарием среды разработки) менее опытному программисту. За счет примерно одинакового уровня напарников, каждый может предложить решение возникающих проблем. В то же время идет обмен знаниями. Таким образом код получается более надежным и оптимизированным, так как код рассматривается с разных точек зрения.
2. Все поставленные задачи были реализованы. Парное программирование оставляет только положительные впечатления. Сам процесс написания был более интересным и насыщенным, возросла скорость написания, было намного больше общения в команде. Плюс мы заметили, что работая в паре мы меньше отвлекались на различные посторонние вещи, да и в целом меньше уставали.
3. Можно было бы ожидать разногласий точек зрения при написании, но нас оно не постигло. Были небольшие трудности со стилем «Пинг понг», так как приходилось писать тесты раньше реализации, что иногда сделать довольно сложно, поскольку можно упустить из виду важные моменты, скрытые до написания конкретной реализации. Также были небольшие неудобства с тем, что приходилось ждать, пока твой напарник напишет тесты и только потом можно было приступить к своей задаче. Но упорство и слаженная работа помогли нам это преодолеть.
4. Да, определенно будем использовать ПП, в частности стиль «На равных» при написании курсовой работы, а также при продолжении работы над проектом Bystander.