Практична 4

Студента групи ІПЗ-4.04

Бухта Микита

Відповідь на запитання:

1. Розкажіть про випадок, коли ви працювали в команді з людьми, які мали різні погляди. Як ви вирішували ці розбіжності?  
    **S:** Під час роботи в команді Audio Team у Luxoft виникла суперечка між розробниками щодо структури API для обробки різних джерел звуку.  
    **T:** Потрібно було знайти оптимальне архітектурне рішення, яке задовольнить обидві сторони та не вплине на дедлайни.  
    **A:** Я ініціював мітинг, де ми описали всі плюси й мінуси варіантів на UML-діаграмах. Запропонував компроміс — винести деякі функції в окремий шар абстракції.  
    **R:** Це рішення було прийнято командою, що дозволило зберегти продуктивність і уникнути конфлікту в майбутньому.
2. Поділіться ситуацією, коли вам довелося співпрацювати з колегою, з яким було важко працювати.  
    **S:** У SoftServe один з учасників проекту мав дуже різкий стиль комунікації й не визнавав чужу думку.  
    **T:** Потрібно було реалізувати клієнт-серверну архітектуру і працювати разом над sniffing-модулем.  
    **A:** Я запропонував розділити зони відповідальності і ввів систему фіксації технічних рішень у Confluence. Це зменшило кількість непорозумінь.  
    **R:** Завдяки цьому ми змогли ефективно закінчити проєкт без подальших конфліктів.
3. Опишіть ситуацію, коли ви мали працювати під великим тиском або в стислі терміни. Як ви справлялись?  
    **S:** У Luxoft був терміновий реліз нового функціоналу перемикання треків між пристроями.  
    **T:** Було потрібно впровадити нову логіку перемикання всього за тиждень.  
    **A:** Я оптимізував внутрішні таски, розбивши задачі на дрібні підзадачі, і працював позаурочно, узгодивши з менеджером.  
    **R:** Функціонал був зданий вчасно і без критичних дефектів.
4. Розкажіть про випадок, коли вам довелося виконати декілька завдань одночасно. Як ви пріоритезували?  
    **S:** У QTime я одночасно відповідав за архітектуру, розробку C++-інтерфейсів та Flutter API.  
    **T:** Потрібно було швидко доставити MVP із синхронізацією між Dart і C++.  
    **A:** Я використав Kanban-дошку в Trello, відсортував таски за важливістю для клієнта, і встановив щоденний статус-кол.  
    **R:** Проєкт вийшов вчасно й отримав позитивний зворотний зв’язок від клієнта.
5. Поділіться прикладом, коли вам довелося взяти на себе роль лідера в команді. Як ви організували роботу та мотивували команду?  
    **S:** У QTime я фактично виступив лідером технічного напряму.  
    **T:** Потрібно було налаштувати з нуля архітектуру і залучити Flutter-розробника в синхронізацію з нативним кодом.  
    **A:** Я описав технічні вимоги, зробив діаграми, пояснив всі флоу розробнику і завжди був на зв’язку для рев’ю.  
    **R:** Це дозволило зекономити багато часу на інтеграції й уникнути помилок у комунікації між платформами.
6. Чому ви хочете працювати саме з обраним напрямом / мовою / технологією?  
    Я обрав C++/Qt, оскільки ця мова дозволяє створювати продуктивні, низькорівневі та надійні рішення — як у реальному часі, так і в складних HMI-системах. За останні роки я здобув досвід у розробці як для десктопу, так і для вбудованих систем, і бачу великі перспективи в поєднанні C++ з сучасними підходами до архітектури та UI (через Qt/QML або навіть Flutter bridge). Мені подобається створювати ефективні рішення, які працюють швидко та стабільно — саме це я й знаходжу у напрямку, з яким хочу працювати.