

Парное программирование (Фоменок Виктория - Короткина Юлия)

Результаты работы: <https://github.com/viktoria-fomenok/Game-Runner>

1. В качестве задачи для парного программирования, мы взяли анимацию фона “Создание бесконечного раннера”. Для реализации мы выбрали язык JavaScript, использовали игровой движок PointJS.



2. Стиль парного программирования: на равных.
Этот стиль показался нам самым оптимальным, т.к. оба программиста вносят в разработку проекта одинаковый вклад.
3. Реализовать поставленную задачу получилось. Из плюсов, хотелось бы выделить: освоение новых технологий, обмен знаниями, затрачено меньше времени на реализацию проекта, обратная связь стала основой написания более качественного кода.
4. На этапе разработке минусов при парном программировании не обнаружила.
5. Для реализации последующих коммерческих проектов буду использовать парное программирование, т.к. обнаружила для себя много преимуществ.