

# Pair Programming

08.11.2019

17:23

Driver: Marcos

Observer: Justin

- Marcos hat die Parcel functions implementiert für Pokemon, Swaps, Competitions, Trainer
- hat in der activity\_main.xml den FloatingActionButton implementiert
- Neue Activity zum Pokemon erstellen geschrieben

18:05

Driver: Justin

Observer: Marcos

- Justin hat Namensfeld und Typespinner geschrieben
- Array Adapter für Spinner
- SAVE und CANCEL button implementiert
- Create new Pokemon Activity fertig

18:57

Driver: Marcos

Observer: Justin

- Marcos hat eine neue Activity erstellt
- DetailView für Pokemons
- setOnLongClickListener um DetailView zu öffnen (Pokemon gedrückt halten)
- Hat in der createSampleDataIfNecessary function neuen Trainer hinzugefügt und swaps und competitions gemacht zum testen der DetailView.

19:34

Driver: Justin

Observer: Marcos

- Hat in die DetailView einen EDIT button hinzugefügt
- Spinner, EditText, Switch zur DetailView in Visibility Gone hinzugefügt
- Nach drücken von EDIT erscheint der Spinner, EditText und Switch um pokemon ändern zu können.
- Im DetailView einen CANCEL und SAVE button hinzugefügt, der nur nach EDIT kommt
- Um änderungen speichern und canceln zu können

09.11.2019

16:57

Driver: Marcos

Observer: Justin

- Fügt einen DELETE button zu der DetailView hinzu um pokemons löschen zu können
- DELETE ruft STORAGE.remove auf
- AlertDialog.Builder für das löschen von Pokemons geschrieben
- Als bestätigungs dialog box, um löschen noch verhindern zu können
- Ehemalige TextField Swaps/ Competitions zu RecyclerView + Cardview geändert

17:42

Driver: Justin

Observer: Marcos

- SwapAdapter, CompetitionAdapter und Holder geschrieben
- ändern des Titels der Activity abhängig von der geöffneten Activity

## Erfahrungsbericht

Der große Vorteil von Pair-Programming gegenüber des normalen Programmierens ist es, dass immer eine weitere Person deinen Code mitliest und dich auf mögliche semantische Fehler hinweist.

Häufig passiert es, wenn man alleine arbeitet, dass man unsauberen Code schreibt.

Wenn jedoch eine zweite Person mitarbeitet wird man gezwungen Code zu schreiben der auch von anderen gelesen und geschrieben werden muss, daraus folgt besserer, leserlicher Code den man auch später noch verstehen kann.

Jedoch kommt es beim Pair-Programming häufiger mal zu unterschiedlichen Meinungen, hauptsächlich beim Thema „UI“. Diese unterschiedlichen Meinungen müssen dann erstmal erklärt werden, was manchmal ziemlich lange dauern kann.

Auch wenn der andere Partner eine andere Syntax gewohnt ist als man selbst, ist es Anfangs schwer sich so umzustellen, dass beide die gleichen Konventionen einhalten, auch bei Variablen und Funktionen benenungen.

Zusammenfassend kann man also sagen, dass Pair-Programming etwas Gutes ist, wenn man die Zeit und Ausdauer hat sich mit seinem Partner hinzusetzen und gemeinsam miteinander zu Coden. Jedoch ist es schwierig im normalen Alltag dafür immer die Zeit zu finden.