

페어 프로그래밍 가이드

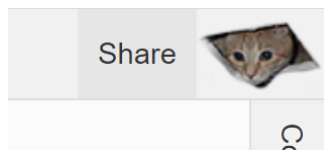
Team up - 팀 구성

2인 1조를 기본 원칙으로 하되, 홀수인 경우에만 3인을 허용합니다. 팀원은 각 반 교수님이 구성합니다.

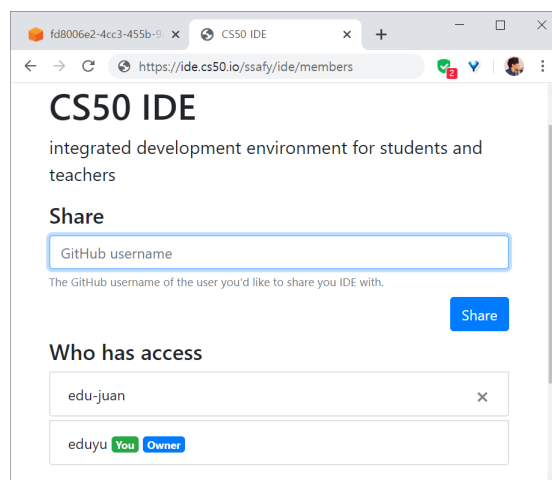
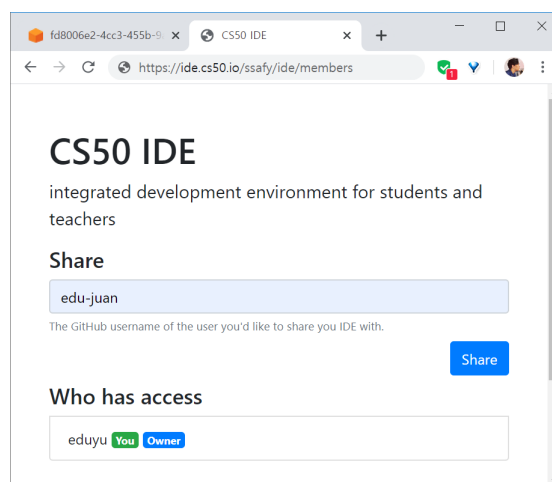
Preparations - 준비

<https://ide.cs50.io> 에서 진행합니다. 구성원 중 한명의 workspace 에서만 작업합니다. Workspace 의 주인을 A라고, 초대되는 사람을 B라고 가정하겠습니다.

1. A가 Share 버튼을 통해 본인의 Workspace 에 B를 초대합니다.



2. 버튼을 누르면 상대방의 github username 을 통해 본인의 workspace로 초대하는 페이지가 표시 됩니다. 상대방의 github username 을 입력하고 Share 버튼을 통해 공유합니다. 공유 이후 B는 `https://ide.cs50.io/[A의 github username]/ide` 로 접속 가능합니다.

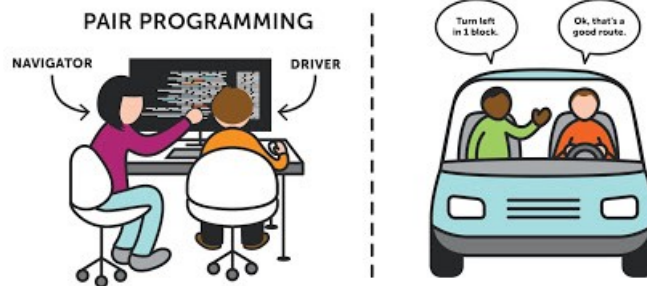


주의사항

공동 작업시에 저장 타이밍이 엉키게 되면 한쪽의 작업내용이 롤백(roll-back)되는 상황이 발생할 수 있습니다. 이때, C9 의 메뉴 탭에서 **File > Show File Revision History** 를 통해 복구 가능합니다.

Pair Programming - 페어 프로그래밍

1. 프로젝트 착수에 앞서, 페어끼리 명세를 분석하는 시간을 가집니다. 무작정 명세대로 따라가기 보다는, 둘이 함께 프로젝트를 수행할 청사진을 그리는 시간을 갖습니다.
2. 분석이 끝났다면 나뉜 역할에 따라 시작합니다. 역할은 방향을 지시하는 네비게이터(Navigator)와 코드를 입력하는 드라이버(Driver)로 나뉩니다. (3인일 경우에는 2명의 네비게이터와 1명의 드라이버로 구성합니다.)

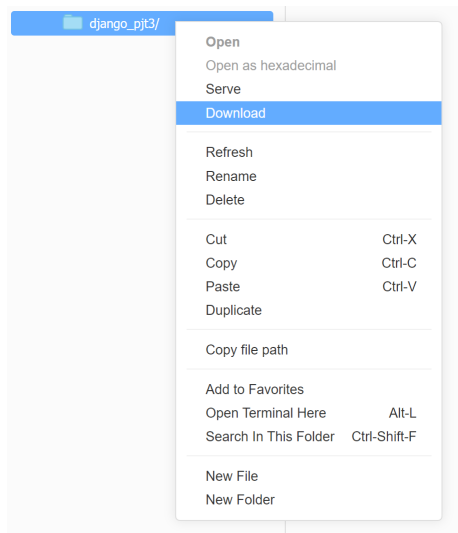


3. 이때, 네비게이터와 드라이버의 발언 비율은 10:0 보다는 7:3 정도로 진행하는것을 권장합니다.. 드라이버 는 네비게이터의 지시를 따르되, 의견을 어느정도 개진하는것이 소통 측면에서 더 효과적이기 때문입니다.
4. 교체 타이밍은 페어간의 협의를 따릅니다. 아래와 같이 교체를 진행할 수 있습니다. (처음에는 시간에 따른 교체를 추천합니다.)
 - 시간에 따라 교체 (ex. 50분간 진행, 10분간 휴식 후 교체)
 - 구현할 기능을 분담하고 맡은 기능을 완성한 이후 교체
 - 서로의 요청에 따라 교체
5. 페어 프로그래밍의 목적은 빠른 개발이 아니라 **서로의 지식 공유** 및 **함께 고민하는 시간**을 갖는 것에 있습니다. 때문에 문제 상황시 페어와의 토론을 통한 문제해결을 추천합니다. 검색을 해서 문제를 찾았다면, 해당 문제와 해결 방법을 페어와 공유합니다.

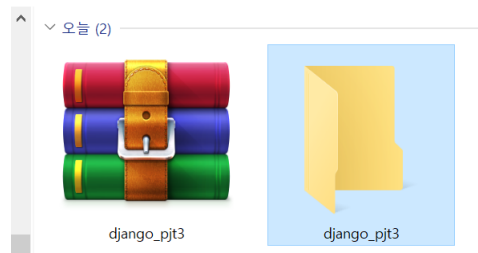
Submission - 제출

README 는 각자 제출합니다.

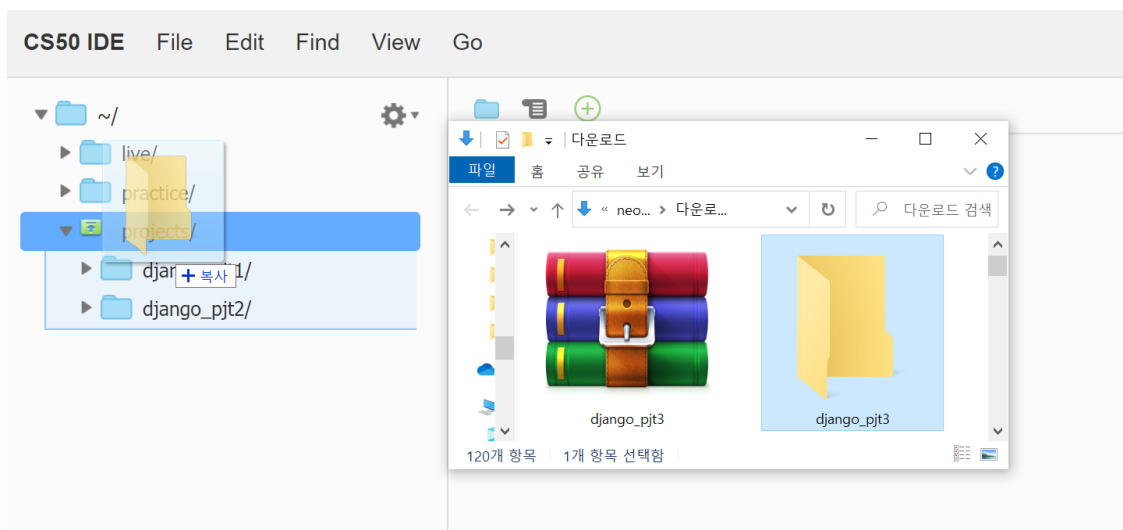
1. 제출시 각자의 gitlab 에 업로드 합니다. 현재 A의 Workspace에만 코드가 있는 상황이기에 B는 A의 코드(프로젝트 폴더)를 아래와 같이 다운로드 받습니다.



2. .zip 으로 압축된 상태로 다운로드 됩니다. 해당 파일을 압축 해제 합니다.



3. B는 Drag & Drop 으로 본인의 Workspace 에 업로드합니다.



4. 각자가 학습한 내용과 느낀점을 본인만의 README.md 에 작성합니다.

5. 제출시간에 맞춰 gitlab 에 제출합니다.