

## **Отчет о результатах парного программирования**

В рамках лабораторной работы мы попробовали два стиля парного программирования: «Ведущий-ведомый» и «Пинг-понг». Ниже приведен отчет о проделанной работе, наши впечатления и выводы.

### **1. Задача, которую мы реализовывали**

В процессе работы над интернет-магазином мы разрабатывали систему регистрации и авторизации пользователей. Этот функционал требовал реализации как в фронтенде, так и в бекенде, с последующей связью их в будущем, настройки базы данных, а также обеспечения безопасности пользовательских данных. Такая задача позволила нам испытать разные стили парного программирования и оценить их эффективность.

### **2. Опыт использования стилей**

#### **Ведущий-ведомый**

При использовании этого стиля один из участников играл роль ведущего, определяя основные архитектурные решения и управляя процессом, а второй выполнял реализацию, следуя инструкциям. Этот подход позволил нам структурировать процесс работы, быстро принимать решения и избегать затягивания обсуждений. Однако было важно следить за вовлеченностью обоих участников, так как ведомый мог пассивно выполнять инструкции, не вникая в суть. Для балансировки мы регулярно менялись ролями и обсуждали возможные улучшения.

#### **Пинг-понг**

В этом стиле один участник писал тест, а второй реализовывал соответствующий функционал. После завершения этапа они менялись местами. Этот метод оказался полезным для быстрого выявления ошибок и обеспечения высокого качества кода. Он также способствовал более активному взаимодействию, так как каждый участник поочередно анализировал код и предлагал улучшения. Работа в стиле «пинг-понг» позволила нам глубже разобраться в логике регистрации и авторизации, что в дальнейшем упростило поддержку и тестирование кода.

### **3. Положительные впечатления и результаты**

- **Обмен знаниями и повышение уровня профессионализма.** Оба стиля способствовали тому, что каждый участник узнал что-то новое. В стиле «Ведущий-ведомый» более опытный разработчик мог делиться знаниями, а в стиле «Пинг-понг» каждый из нас получил возможность предлагать решения и тестировать их на практике.

- **Чистота и структурированность кода.** Регулярное обсуждение и рефакторинг позволили нам избежать хаоса в коде и следовать лучшим практикам разработки. Мы сразу же исправляли ошибки, что уменьшало технический долг.
- **Укрепление командного взаимодействия.** Благодаря парному программированию мы научились лучше понимать подходы друг друга и эффективнее работать в команде.
- **Гибкость в выборе подходов.** Для разных задач нам подошли разные стили: «Ведущий-ведомый» оказался удобен для принятия архитектурных решений, а «Пинг-понг» — для непосредственной разработки и тестирования.

#### 4. Проблемы и предложения по улучшению

- **Синхронизация темпа работы.** В стиле «Ведущий-ведомый» иногда один участник оказывался загружен сильнее другого. Мы решили эту проблему, регулярно обсуждая процесс и внося корректировки в план работы.
- **Различия в настройках рабочего окружения.** Разные версии инструментов и настроек IDE приводили к небольшим задержкам. В будущем стоит заранее согласовывать конфигурации, чтобы минимизировать эти трудности.
- **Необходимость поддержания активности.** Чтобы избежать ситуаций, когда один из участников становится пассивным наблюдателем, мы следили за тем, чтобы каждый регулярно вносил свой вклад в процесс.

#### 5. Планы на будущее

Вполне вероятно, что мы и в будущем будем применять применять оба стиля парного программирования, если задание будет трудновыполнимо для одного человека, а также в зависимости от поставленных задач:

- **Пинг-понг** много вероятно будет использоваться при разработке новых функций, написании тестов и исправлении ошибок, так как этот метод помогает оперативно улучшать код.
- **Ведущий-ведомый** будет применяться для решения сложных задач, связанных с архитектурой системы, рефакторингом и принятием стратегических решений.

В целом, опыт парного программирования был очень полезным. Мы не только улучшили качество кода и безопасность системы, но и повысили эффективность командной работы, что в дальнейшем поможет нам быстрее и качественнее развивать наш интернет-магазин.