

# Lärandeblad nr 2 PARPROGRAMMERING



VERKSAMHETENS STRUKTUR.

## Allmän beskrivning, sammanhang och mål

Parprogrammering är en metod för mjukvaruutveckling där två utvecklare arbetar tillsammans i ett team för att skapa kod. Tanken är att genom att arbeta i par kan utvecklarna brainstorma potentiella lösningar och därmed vara mer kreativa, en utvecklare kompenserar den andres svagheter och kan alltid upptäcka den andres fel (normalt är en av utvecklarna mer erfaren än den andra). Det utvecklar också förmågan till lagarbete och samarbete.

Huvudmålet med aktiviteten är att eleverna ska kunna arbeta i grupp och utveckla motsvarande kompetenser. Eleverna kommer att använda en av de mer komplexa utmaningar som finns i SILVERCODERS-metodiken och de kommer att göra kodningsändringar i spelet för att observera effekten av dessa ändringar.

## MÅL FÖR INLÄRNING

I slutet av denna aktivitet kommer eleven att kunna...

1. Förstå vad parprogrammering är och vilka är dess fördelar.
2. Kunna tillämpa färdigheter i samarbete och lagarbete.
3. Bedöma metodens fördelar och brister.

| ANVISNINGAR |
| --- |

STEG 1 - FÖRBEREDELSER

Utbildaren bör läsa läromedlet i förväg och följa alla instruktioner för att försäkra sig om att han/hon förstår alla steg som krävs. Detta gör det också möjligt för utbildaren att se till att alla resurser är tillgängliga och att leta efter ytterligare resurser om de ursprungliga resurserna inte är tillgängliga.

## RESURSER

* Alla utmaningar från 24-32 (tillgängliga på SILVERCODERS-plattformen)
* https://en.wikipedia.org/wiki/Pair\_programming

STEG 2 - PRESENTATION

Utbildaren presenterar problemet för klassen och visar vilka resurser som behövs. Eleverna uppmanas att läsa webbsidan om parprogrammering. Utbildaren bör diskutera detta med eleverna om hur parprogrammering utvecklar samarbete och lagarbete. Utbildaren bör förklara hur de olika rollerna (utvecklare/observatör) bör tillämpas under övningen. Han/hon bör också förklara protokollen för samarbete och diskussion mellan paren.

STEG 3 - SPELA SPELET

Eleverna bör sedan spela upp den första versionen av scenariot. De bör diskutera sinsemellan vad som bör vara målet för utvecklingen och hur de ska gå vidare.

STEG 4 - KODNING AV SPELET

Utbildaren bör sedan be eleverna att skapa den slutliga versionen av spelet.

STEG 5 - DISKUSSION

I slutet ska de olika paren presentera och diskutera hur de lyckades samarbeta, vilka svårigheter de hade i processen (och hur den kunde förbättras) och vilka positiva aspekter de hade.

STEG 6 - BEDÖMNING

## Utbildaren kan bedöma eleverna på grundval av de uppnådda resultaten i steg 4, men kan också lägga till några bidrag från diskussionen i punkt 5.

