

# Engenharia de Software

## Post Mortem - Quarta iteração

- O que foi planejado para essa iteração
  - Permissão de acesso para diferentes usuários cadastrados. Edição limitada apenas para os que fizeram parte das equipes.
  - Integração do organograma em árvore com o restante da aplicação
  - Protótipo finalizado no que diz respeito ao back-end
  - Validação de cadastro de email via e-mail de confirmação.
  - Trabalhar mais na forma de apresentação dos dados.
  
- O que deu certo?
  - Permissão de edição apenas para usuários do NTI.
  - Protótipo finalizado
  - Apresentação dos dados melhor trabalhada

## ➤ O que deu errado?

- Integração do organograma em árvore com o restante da aplicação
- Validação de cadastro de email via e-mail de confirmação.
- Mais testes TDD e BDD
- Upar o background da aplicação para o Heroku.

## ➔ Aprendizado com projeto:

Aprendemos bastante sobre Ruby on Rails durante todo o projeto, bastante tempo foi dedicado para entender sua mecânica e na apresentação dos dados.

Vimos muito sobre Bootstrap, HTML e CSS. Pudemos ter o primeiro contato com a arte de criar um WebApp e já nos preocupando com a experiência do usuário, pois para nossa equipe a visualização da aplicação era um requisito funcional.

Vimos como é relevante a documentação do processo de desenvolvimento para que se tenha uma ferramenta de rastreamento de decisões.

Observamos a importância do Github e suas facilidades. Ainda há o que aprender da ferramenta, mas podemos facilmente dizer que não teria sido possível sem a utilização do repositório.