

Telas e fluxos do aplicativo

Transcrição

Download do projeto [aqui \(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1208-sketch-2/02/Material-video2.3-Telas+e+fluxos+do+aplicativo.zip\)](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1208-sketch-2/02/Material-video2.3-Telas+e+fluxos+do+aplicativo.zip).

Imagem do mockflow [aqui \(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1208-sketch-2/02/mockflow.png\)](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1208-sketch-2/02/mockflow.png).

[00:00] Fala, galera. Bem-vindos a mais um vídeo aqui da Alura. Nessa aula, a gente vai ver um pouco mais sobre as telas e os fluxos. Bom, nessa aula, a gente vai ver como que vai se comportar o nosso aplicativo, o que foi pensado para existir nele. A gente vai começar comentando as principais funcionalidades que a gente pensou, a gente pensou nas telas.

[00:17] Já comecei imaginando que na home poderia já ter uma tela que seja um mapa da localização do usuário e quais estações tem perto dele, para ele já poder escolher alguma estação para desbloquear alguma bicicleta. Fora isso, também pensei que na home poderia ter uma navegação no rodapé que a gente até comentou em algumas aulas aqui, na aula de diretrizes de design, na aula de Design Patterns, que é uma navegação que está sendo bastante utilizada nos aplicativos para celular.

[00:45] Então, além dessa tela da home, eu já pensei na navegação no rodapé, pensei na tela com as estações, listando todas as estações possíveis e o meu perfil, se eu quiser editar meu perfil e tal, ver meu cartão de crédito para pagar a mensalidade e com uma lista no meu perfil com todas as viagens que eu já efetuei, seria bacana também.

[01:09] Fora isso, no fluxo principal, que seria o usuário conseguir chegar da home até ele alugar uma bicicleta, ele precisaria de uma tela de uma estação específica para ele poder já ver a estação, quais bicicletas estão disponíveis. Uma tela para ele ler o QR Code, que seria acessando a câmera, precisaria também de uma tela, caso o usuário não tenha habilitado para o aplicativo acessar a câmera, então já pensei em uma tela como essa também.

[01:33] Fora isso, uma tela em viagem, quando o usuário estiver viajando, já estiver ali, como que vai se comportar, que tela vai ser essa. Além disso, também pensei na tela do meu login, o usuário precisa fazer um login, precisa fazer um cadastro, a tela do meu perfil, como eu comentei, editar o perfil e editar o cartão, caso queira trocar o cartão de crédito, é possível também.

[02:00] Foram essas funcionalidades que pensei, vendo isso, já pensando em tudo isso que poderia ter, eu já comecei a desenhar, mais ou menos, um fluxo de como seria o comportamento desse usuário até ele chegar ao destino final dele que é efetuar uma viagem, conseguir chegar, ler o QR Code e realmente alugar uma bicicleta.

[02:16] Com isso, já comecei a desenhar o fluxograma de uma maneira bem rústica mesmo, no papel e tal, só para organizar minhas ideias. Eu pensei aqui, mais ou menos, como eu acabei de comentar, uma navegação no rodapé que englobaria a home, as estações e o perfil.

[02:32] Daqui da home, eu posso ver a estação, QR Code e viagens, esse seria o fluxo mais rápido, caso eu tenha que permitir o acesso da câmera, eu teria que permitir em algum momento aqui, seria nesse momento, caso não esteja logado, se eu tentar desbloquear uma bicicleta vai pedir meu login, se eu não tiver um cadastro, vou ter que me cadastrar e isso até o final da viagem, onde eu vou estar com a tela em viagem já e vai ficar dizendo lá "Você está em viagem, quais lugares você tem para deixar essa bicicleta".

[03:05] Na tela das estações, que seria uma outra opção no menu do rodapé, eu poderia achar uma estação específica e fazer esse mesmo fluxo, além disso, nós temos a tela do perfil, onde eu poderia ver meu cartão e as minhas viagens, que é a tela do perfil mesmo, editar meu cartão e editar meu perfil. Foi meio que isso que eu pensei e isso foi bem no papel mesmo.

[03:25] Além disso, eu fiz também no Mockflow, vou até mostrar para vocês. Eu destrinchei todos os fluxos possíveis que existiriam no aplicativo. Então, ali como eu mostrei no desenho uma versão mais rustica, mais primaria, aqui eu já comecei a destrinchar tudo.

[03:42] Na home, eu posso ir para estação, da estação eu posso permitir o acesso da câmera, do QR Code, do QR Code para viagem, tem que fazer o login, fazer o cadastro. Eu pensei em todos os fluxos. Eu vou deixar esse aqui do Mockflow no material de apoio, caso vocês tenham alguma dúvida.

[03:59] Se vocês não conhecem o Mockflow, se vocês não viram, eu aconselho vocês darem uma olhada no curso anterior a esse de Sketch para principiantes porque lá eu ensino melhor como mexer no Mockflow. Aqui já estou partindo do princípio que vocês já conhecem a ferramenta e já montei tudo aqui e se vocês quiserem vou deixar no material de apoio também.

[04:16] Voltando aqui para a nossa apresentação, depois de ter pensado no fluxograma, eu fiz o Wireframe no papel mesmo também, só para organizar minhas ideias. Lembrando também que o Wireframe, a gente faz um rabisco rápido no papel, para ver como está se comportando mais ou menos, a nossa interface, mas nunca é bom escolher o primeiro desenho.

[04:38] Por exemplo, quero fazer uma home, desenho lá mil opções até chegar em uma boa, não o primeiro desenho é a minha opção final, quanto mais alternativas você testar, melhor vai ser seu produto final porque mais alternativas você gerou, você conseguiu escolher a melhor dessas que foram geradas.

[04:46] Vamos dar uma olhada aqui nos Wireframes, então, todas as telas eu já dei uma listada que eu comentei com vocês. Nós temos a home que eu pensei que poderia ter o mapa e tal, as estações próximas, aqui já coloquei o menu no rodapé também para a gente ir mudando de uma tela para outra facilmente.

[05:13] Aqui, seria uma estação específica, que teria as informações dessa estação e tal, com botão aqui em baixo para eu escanear. Aqui tem que permitir acesso, aquela tela que comentei "Habilite para que o aplicativo tenha acesso a câmera" para ler o QR Code.

[05:26] Aqui, uma tela para ler o QR Code de fato, a tela das estações, onde teria uma lista das estações e uma "Em viagem" que seria mostrando "Você está em viagem, se você quiser terminar sua viagem é só você encaixar a bicicleta em uma trava qualquer".

[05:43] Aqui, seria uma viagem expandida, caso eu queria ver mais detalhes, tem um mapa ali, tem instruções de como deixar minha bicicleta, tem estações mais próximas, foram essas funcionalidades que pensei.

[05:55] Fora isso, temos aqui também a tela do meu perfil com as minhas viagens, com o histórico de viagem. Aqui o meu perfil com o meu cartão de crédito e um botãozinho aqui em baixo, caso eu queria editar o meu cartão, queira trocar os dados, cairia nessa tela aqui que é "Editar o cartão" e, aqui, a tela de editar meu perfil.

[06:13] Pensando nisso, já vimos todo o nosso fluxo no nosso fluxograma, nosso wireframe de tudo, eu já comecei a montar no Sketch mesmo todas as telas, já fiz meu wireframe final e computadorizado.

[06:32] Vamos dar uma olhada aqui, já pensei na home, deixei o logo. Como vocês podem ver pessoal, o wireframe é todo em escala de cinza, ainda sem cor, com os elementos ainda meio bruscos, não é uma versão final, então a gente vai apenas se basear nesse wireframe na hora de construir realmente o nosso aplicativo no Sketch.

[06:51] Podemos aqui ver que nós temos a tela da home com o mapa, como eu comentei, estações próximas. Aqui, uma estação específica. Nós temos a tela para permitir o acesso a câmera, aqui uma tela para ler o QR Code, aqui nós temos a tela

com as estações e tal, listando as estações e aqui a tela durante a viagem, como vai se comportar.

[07:13] Vocês podem ver que vai ter um botão "Devolver a bicicleta", ele quando for clicado vai se expandir e vai mostrar informações sobre a viagem, como faz para devolver a bicicleta, tem um mapa mostrando onde você percorreu, quais são as estações mais próximas, bem bacana.

[07:33] Fora isso, nós temos a tela de meu perfil com as viagens, meu perfil com as minhas informações de pagamento do meu cartão, editar meu perfil e editar o meu cartão. Então, vocês já viram que já tem todas as telas aqui, meu wireframe já está todo pronto aqui no Sketch.

[07:48] Então, baseado nesse wireframe, a gente vai já vai começar a meter a mão na massa e vai começar a mexer no Sketch mesmo para a gente desenvolver o nosso aplicativo. Vamos voltar aqui para a nossa apresentação.

[08:03] Na próxima aula, a gente vai conhecer a construção de grids, vamos ver os grids mais comuns, como construir um bom grid para o nosso projeto e a gente vai começar a meter a mão na massa para construir o grid do nosso aplicativo. Eu espero vocês lá, vai ser uma ótima aula.